



El cómic como medio subversivo de lo fantástico: el caso de *I Hate Fairyland*

Comic as a Subversive Medium for Fantasy
Themes: the Case of I Hate Fairyland

MARÍA RECHE RUIZ
Universidad de Granada

María Reche Ruiz (Jaén, 1994) es graduada en Literaturas Comparadas por la Universidad de Granada (2012-2016) donde también cursó el doble Máster en Estudios Literarios y Teatrales (2017-2018).

Fecha de recepción: 3 de septiembre de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 2 de abril de 2019

Resumen

El presente ensayo tiene como objeto investigar el modo en que las nuevas posibilidades intermediales que nos ofrece la posmodernidad, y más concretamente el cómic, afectan a la reelaboración de géneros tradicionales como el del cuento de hadas. Para ello nos remontaremos a la desmitificación del mito en tanto que germen del relato fantástico hasta dar con el humor como componente transgresor y las distintas estrategias subversivas que de él se derivan. Por último, aplicaremos este aparato teórico sobre una de las obras más rompedoras del género: *I hate Fairyland*, de Skottie Young.

Palabras clave: cuento de hadas, desmitificación, fantasía, humor gráfico, subversión

Abstract

This article's aim is looking into how postmodernity and intermediality, focused on comic books, affect the reworking of traditional genres such as fairy tales. For this purpose we will go back to the demystification of myths as the germ of fairy tales in order to find out how humor became a subversive device. Finally, we will test our thesis by taking as a reference *I hate Fairyland*, by Skottie Young.

Keywords: desmythification, fairy tales, fantasy, graphic humor, subversion

Cita bibliográfica

RECHE RUIZ, M. «El cómic como medio subversivo de lo fantástico: el caso de *I Hate Fairyland*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 13 (2019), pp. 7-26.

Desde que me caí por esa madriguera me han dicho qué tengo hacer y quién debo ser. Me han encogido, aumentado, arañado y metido en una tetera, me han acusado de ser Alicia y de no ser Alicia, pero este es mi sueño, y yo decidiré cómo continúa.¹

Introducción

El cuento ya no es como nos lo contaron. Y es que, si con la llegada de la posmodernidad surge la crisis de los grandes relatos —en términos de Lyotard—, el contagio también se propaga hacia las historias que nos han acompañado desde siempre: los mitos y, en su más sofisticada reelaboración ficcional, la fantasía. No obstante este panorama nos brinda no solo la oportunidad de reelaborar ese universo desmitificado, sino que nos ofrece un amplio abanico de medios para semejante tarea. El cómic, por su naturaleza genuinamente intermedial, actúa como uno de los soportes más versátiles a la hora de volver a relatar aquellas narraciones inherentes al ser humano y que, sin embargo, invitan constantemente a ser revisitadas: «Del mismo modo que ocurría en la Antigüedad, la sociedad contemporánea también está condicionada por relatos que tejen su cotidianidad, con la salvedad de que ahora el alcance y el desarrollo de estas historias se diversifican por la acción de la cultura de masas».² Frente a la preeminencia de lo oral en la literatura popular de antaño, actualmente el énfasis se deposita en lo visual,³ motivo por el cual el cómic adquiere un papel preponderante como agente subversivo de los antiguos relatos de la humanidad.

Así pues, en este estudio trataremos de analizar cómo la reelaboración de la materia fantástica, canalizada a través del cómic, amplía las posibilidades subversivas de la reescritura en tanto que mecanismo ficcional. Para ello emplearemos fundamentalmente una metodología estructuralista apoyada en la mitocrítica —para explicar tanto el origen de lo fantástico como la desmitificación y reelaboración de la materia— y la semiótica —en lo tocante a la vertiente intermedial del cómic como medio en general y como estimulante de la reelaboración ficcional en particular.

¹ Cita pronunciada por Alicia Kingsley en la versión cinematográfica de *Alicia en el País de las Maravillas* realizada en 2010 por Tim Burton.

² CARDONA ZULUAGA, P. «Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción», en *Revista Universidad EAFIT*, vol. 42, n.º 144 (2012), p. 64.

³ UNCETA GÓMEZ, J. «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», en *EPOS*, n.º 23 (2007), p. 335.

En cuanto a nuestro objeto de análisis, resulta llamativa la aparición en los últimos tiempos de numerosos puntos de inflexión fantástica en multitud de medios, tales como *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward) y *Desencanto* (Matt Groening) en el terreno de la animación o las distintas lecturas en torno a *Alicia en el País de las Maravillas* llevadas a cabo tanto en el cine como en el campo de los videojuegos con *American McGee's Alice*. Respecto al mundo de la historieta, el trabajo realizado por Skottie Young en *I hate Fairyland* constituye uno de los revulsivos más peculiares del medio por el empleo del humor, entre otros factores, como principal agente desmitificador, alzándose así como un obra singularmente subversiva.

Consideraciones en torno a la literatura fantástica

Sobre los orígenes de la fantasía

Parafraseando a Jorge Luis Borges, el germen de la literatura es esencialmente fantástico y procede del mito, de modo que el realismo es una invención tardía.⁴ Siguiendo este presupuesto, la literatura fantástica se erige como heredera natural de los ciclos mitológicos de la Antigüedad, no en calidad de recreación —puesto que la narración estática en torno al mito se mantiene en el tiempo, al margen de la consideración que de ella se tuviera según el momento histórico—, sino como corriente literaria de pleno derecho. No obstante, debemos tener presente este vínculo a la hora de analizar la situación actual de lo fantástico. Jorge Olvera habla de un proceso de poetización mediante la fantasía como mecanismo de defensa ante lo desconocido: «la creación de mitos introdujo sueños, anhelos, miedos, preguntas metafísicas, entre otras cosas, al ámbito de la creación poética, no había entonces otra forma más inmediata para expresar y dar salida a los contenidos psíquicos de un animal en crisis».⁵ En ese sentido cabe destacar la opinión de Maria Nikolajeva en torno al signo de los tiempos en ambas formas narrativas: «Myths have close connection to their bearers and folktales are “displaced” in time and space, while literary fairy tales and fantasy are definitely products of modern times».⁶

En lo tocante al origen del relato fantástico moderno o de autor, hay que buscar el germen en la novela gótica —donde lo sobrenatural actúa como mecanismo de evasión ante una realidad que se resiste en exceso—; no obstante el género no llega a madurar completamente hasta mediados del siglo XVIII, ya que hasta ese momento no se dan las «condiciones adecuadas para plantear ese choque amenazante entre lo natural y lo sobrenatural sobre el que descansa el efecto fantástico».⁷ Tales condiciones son las mismas que operaron sobre el mito y atañen al espíritu romántico en tanto que resistencia al racionalismo ilustrado. «El Romanticismo es una reacción donde los contenidos imaginarios, sobrenaturales y, en ge-

⁴ Referencia extraída del No-Do «Julio Cortázar, Jorge Luis Borges y Ernesto Sabato. Tres genios argentinos en Madrid» (1977). Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=L7xEv1RNDow>

⁵ OLVERA VÁZQUEZ, J. «Las formas de lo fantástico», en *Fronteras de tinta*, n.º 3 (2013), p. 1.

⁶ NIKOLAJEVA, M. «Fairy tale and fantasy: From archaic to postmodern», en *Marvels & Tales*, vol. 17, n.º 1 (2003), p. 138.

⁷ ROAS, D. «La amenaza de lo fantástico», en *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, p. 21.

neral, pertenecientes al ámbito trascendental de la existencia, que habían sido acallados durante el periodo Neoclásico, irrumpieron otra vez, pero a partir de una nueva sensibilidad».⁸ Esta nueva tendencia, además de abogar por la recuperación del pensamiento mitológico, reparó en lo fantástico como forma de conocimiento basada en la subversión de la realidad racional. Por tanto y en ese sentido, mito y fantasía recorrieron senderos paralelos a la hora de ser redescubiertos por el sentir romántico, más inclinado hacia formas de pensamiento intuitivas e imaginativas. De este modo lo fantástico adquirió la facultad de reflejar «todas esas realidades, hechos y deseos que no pueden manifestarse directamente porque representan algo prohibido que la mente ha reprimido o porque no encajan en los esquemas mentales al uso y, por tanto, no son factibles de ser racionalizados».⁹

Así pues, inferimos que lo fantástico surge como producto de la desmitificación —en su vertiente desacralizada— del armazón ontológico del mito. A un nivel funcional, el mito, como proyección simbólica de lo sagrado, responde a las preguntas fundamentales de la humanidad; lo fantástico, por su parte, subvierte este principio y abre cuestiones en lugar de cerrarlas. «Entre la ficción y la realidad, tanto mitos como cuentos [fantásticos] forman parte de un ámbito paralelo al mundo de lo cotidiano, en el que la condición de lo primigenio se reinstaura a través del relato y define en gran medida nuestra vida afectiva»,¹⁰ con la salvedad de que el mito parte de una base sacralizada y el relato fantástico surge del proceso de desmitificación de tal estatus.

La desmitificación en la reelaboración del relato fantástico

En relación con la conclusión del epígrafe anterior, debemos mantener la vista fija en el mito para comprender las características propias de lo fantástico, aun incluso cuando hablamos de la propia reelaboración del género. En ese sentido, la reescritura, en tanto que técnica de reformulación y actualización del mito, toma las «posibilidades iluminadoras»¹¹ que le ofrece la cultura en sus distintos estados, ofreciéndonos un amplio abanico de reelaboraciones de la sustancia mítica; patrón que se instala del mismo modo dentro de lo fantástico. Se trata, en definitiva, de un proceso que confronta al mito con sus distintas actualizaciones cuando la versión canónica queda obsoleta —no tanto en el significado como en la forma—, estableciéndose así una relación de transformación que, no obstante, mantiene los rasgos determinantes del relato original.

Podemos afirmar que la actividad de reescritura o de reformulación de los mitos ancestrales «literarizados», de los mitos literarios y de los temas míticos a lo largo de la historia literaria

⁸ OLVERA VÁZQUEZ, J. *Op. cit.*, p. 10.

⁹ ROAS, D. *Op. cit.*, pp. 23-24.

¹⁰ STEENBOCK, M. «... de mitos y cuentos de hadas», en *Anuario de Letras Modernas*, n.º 15 (2012), p. 23.

¹¹ Tomamos la expresión de Juan Herrero Cecilia, empleada en su artículo «El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias», en *Cédille: Revista de Estudios Franceses*, n.º 2 (2006), pp. 58-76.

de las diversas culturas, constituye un reconocimiento del poder de identificación y de fascinación que los mitos ejercen sobre los lectores de todas las épocas porque en ellos perciben respuestas ejemplares a ciertos interrogantes de carácter permanente.¹²

A pesar de que ya en la Antigüedad se daban lecturas críticas y subversivas de ciertos mitos, no es hasta la modernidad cuando se toma verdadera conciencia del proceso de reescritura; es más, la voluntad de hallar una voz propia en el material mítico resulta una de las claves de la literatura moderna de acuerdo con Carlos García Gual, para quien el mito trasciende los géneros artísticos, pero se mantiene condicionado por ellos, de ahí que los primeros casos de reescritura se den al traducir un relato de un género a otro.¹³ Este régimen característico de la materia mítica se manifiesta bajo dos parámetros: por una parte en los mitos una versión no anula a la otra, sino que ambas se suman en lo que García Gual llamaría una «enriquecedora semántica de su tradición mitológica»; por otra, las sucesivas continuaciones del relato mítico a menudo puede implicar una inversión de su sentido, lo que nos lleva a la cuestión de la desmitificación. El producto de la labor de reescritura conserva fundamentalmente «los rasgos fundamentales de la historia legada por la tradición literaria»,¹⁴ pero modulados a voluntad del autor e imbuidos de una superposición de significados, otorgando «al significado de la historia narrada una nueva orientación que viene a enriquecer el valor iluminador del mito».¹⁵ Toda esta labor renovadora del relato mitológico puede condensarse en la siguiente cita:

Una vez expuestos estos conceptos, podemos afirmar que la actividad de reescritura o de reformulación de los mitos ancestrales «literarizados», de los mitos literarios y de los temas míticos a lo largo de la historia literaria de las diversas culturas, constituye un reconocimiento del poder de identificación y de fascinación que los mitos ejercen sobre los lectores de todas las épocas porque en ellos perciben respuestas ejemplares a ciertos interrogantes de carácter permanente.¹⁶

Teniendo esto en cuenta y desde la perspectiva de Herrero Cecilia, la reescritura puede enfocarse desde distintas perspectivas —sin contar con las variables y modificaciones que comporta el proceso de narración—, lo cual surge de la relectura como germen de la posterior reelaboración de la materia desmitificada —ya sea mitológica o fantástica—. Tal panorama nos deja con las siguientes opciones:

- 1) Labor de profundización: consiste en desarrollar rasgos del mito tratados de forma superficial en anteriores reelaboraciones.

¹² HERRERO CECILIA, J. *Op. cit.*, p. 69.

¹³ GARCÍA GUAL, C. «Relecturas modernas y versiones subversivas de los mitos antiguos», en CECILIA HERRERO, J. y MORALES PECO, M. (coord.). *Reescrituras de los mitos en la literatura*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2008, pp. 31-45.

¹⁴ HERRERO CECILIA, J. *Op. cit.* p. 60.

¹⁵ *Idem.*

¹⁶ *Ibid.*, p. 69.

- 2) Labor de reorientación: colocar al arquetipo clásico en nuevas problemáticas relacionadas con la sensibilidad de la época.
- 3) Labor de modificación del género y del tono: que puede llegar incluso a los límites de la parodia.
- 4) Labor de inversión: o de plena transformación de los elementos constitutivos del mito, inscribiendo en ellos una búsqueda de nuevos valores o puntos de vista.

A la luz de estos hechos, determinamos que desmitificación e intertextualidad se erigen como procedimientos esenciales para la reelaboración tanto del mito como de la materia fantástica en tanto que heredera de los mecanismos operantes en la evolución del tratamiento ficcional mítico. En este sentido resulta especialmente conveniente destacar la concepción de Gumbrecht de la desmitificación como rehabilitación del mito, quien sintetiza la naturaleza del proceso en «un síntoma de la disminución en transparencia de los modos subjetivos y colectivos de constitución de sentido»,¹⁷ sobre cuyos límites difusos actúa la reescritura. Martínez-Falero, por su parte, recoge y amplía los presupuestos de Gumbrecht, estableciendo tres niveles de desmitificación: el primero de ellos correspondería a la descontextualización del mito que se dio con el apogeo del cristianismo; el segundo tendría que ver con la recuperación del mito en el *Trecento* como material poético; el tercer nivel concluiría con la automatización del actante literario.¹⁸

Así, el principal, por no decir el único, modo de pervivencia actual del universo mitológico se trasladaría a la esfera de la intertextualidad, insertándose en el texto literario de forma material o material-estructural a partir de mecanismos de escisión e inserción de un nuevo ámbito, de forma que queda en manos del lector, como advierte Martínez-Falero,¹⁹ la responsabilidad de relacionar ambos contextos. En este presupuesto, la narratividad ha despojado al mito de su componente religioso original y nos lo ofrece como un arquetipo libre de ser tomado y reformulado. En el caso de la fantasía, la narratividad permite al relato fantástico adoptar las mecánicas propias de la desmitificación en calidad de herramientas ficcionales a la hora romper con la fosilización de las historias —tal como comprobaremos a continuación al adentrarnos en la subversión específica de la fantasía—. Contamos aquí con la ventaja de que lo fantástico nace precisamente del traspaso de la *vera narratio* a la esfera de la ficción, circunstancia ventajosa respecto al mito en lo tocante a la alteración de sus propias premisas, dado que ya desde un principio sitúa la narración en el plano de lo ficticio, es decir, en la fantasía el pacto ficcional ya va implícito en la misma premisa a diferencia del mito, cuyo paso de categoría religiosa a ficcional supuso una cuestión de supervivencia.

¹⁷ GUMBRECHT, H. «Desmitificación», en RESINA, J. (ed.). *Mythopoesis: Literatura, totalidad, ideología*. Barcelona, Anthropos, 1992, p. 299.

¹⁸ MARTÍNEZ-FALERO, L. «Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura», en *Revista Signa*, n.º 22 (2013), pp. 481-496.

¹⁹ MARTÍNEZ-FALERO, L. *Op. cit.*, p. 491.

Efectos y estrategias de subversión del relato fantástico

Para comprender el punto de inflexión del que deriva la desmitificación de lo fantástico debemos encontrar el momento en que el prisma de lo tradicional se quiebra y aparecen nuevas lecturas de la materia. En palabras de Gabriel García Mignorange, «bajo el disfraz de la ficción los cuentos de hadas tienen como función principal, preparar, o bien informar al receptor de la historia sobre cómo es el mundo real, aportando una serie de enseñanzas para la vida diaria».²⁰ Vladimir Propp, por su parte, ahonda en aquellos arquetipos, personajes, motivos y estructuras que se repiten sistemáticamente a lo largo de las distintas historias que han cristalizado en el imaginario colectivo como cuentos de hadas, introduciendo la noción de elaboración y recombinación —elemento que, salvando las distancias, ya prefigura ciertas mecánicas de reescritura— en el campo del cuento de hadas tradicional —puesto que, al igual que el mito, anteriormente existía una tendencia a contemplar el objeto fantástico como un bloque inalterable—. Sin embargo no es hasta la llegada de la posmodernidad que se toma verdadera conciencia del cambio ocurrido en las dinámicas sobre las que tradicionalmente operaban los ejes del género. En este contexto, de acuerdo con Laura Guerrero, se da «una subversión que subvierte a la subversión tradicional. Una neo-subversión que es trastocamiento temático y formal en la que se rompen las reglas implícitas que dominaban el panorama [...]»²¹ y que, en definitiva, supone «una relectura posmoderna del espíritu subversivo que ha sido canonizado».²² Las estrategias de subversión, como ella las denomina, suponen el conjunto de desviaciones estilísticas y formales que operan en los procesos de reescritura motivados por el empuje de la posmodernidad sobre las artes —en movimientos análogos a los ya mencionados sobre el mito— y que nosotros trataremos de describir en este epígrafe.

En primer lugar, si nos desprendemos del lastre de los clichés asociados a la fantasía, pronto descubriremos cómo aquellos rasgos que en un primer momento se nos figuraron anecdóticos albergan funciones fundamentales dentro del relato fantástico. Este tipo de marcas se denominan efectos, participan en las estrategias de subversión y, en definitiva, designan a «un conjunto de procedimientos que parece tener un papel principal en las obras fantásticas, y que juega ese papel en tanto que conjunto, aunque se module cada vez de forma diferente».²³ Estos efectos suelen hundir sus raíces en dos campos omnipresentes en lo fantástico: la intertextualidad y el efecto de realidad. En lo relativo a su funcionamiento, pueden distinguirse dos secuencias: el «efecto inmediato» y el «efecto mediato»:

El «efecto inmediato» se da en la sorpresa de su resolución final, un quedarse boquiabiertos, una sensación de no haber comprendido del todo. El «efecto mediato», en cambio, es muy

²⁰ GARCÍA MIGNORANCE, G. «Subversión, disolución y fragmentación narrativa del cuento de hadas en literatura y cine», en *Cuadernos para investigación de la literatura hispánica*, n.º 41 (2015), p. 406.

²¹ GUERRERO GUADARRAMA, L. «La neo-subversión en la literatura infantil y juvenil, ecos de la posmodernidad», en *Revista OCNOS*, n.º 4 (2008), p. 36.

²² *Ibid.*, p. 48.

²³ BELLEMIN-NÖEL, J. «Notas sobre lo fantástico», en ROAS, D. (ed.) *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, p. 133.

importante: es la «comprensión diferida» en el tiempo entre la lectura y la comprensión, un quedarse horas, a veces días tratando de posicionar el o los sentidos «suelos», que hace de estos relatos objetos de difícil aprehensión. Es esa dilación de la comprensión que viene de esa «función enigmática» del lenguaje [...], y que, dicho sea de paso, está más allá de la presencia del enigma como parte de la estructura de este tipo de relatos.²⁴

Dentro de ellos y en lo que concierne a nuestra investigación, nosotros destacaremos el humor como principal efecto inmediato de lo subversivo-fantástico. Hay determinados casos en los que la transgresión de la realidad en el relato fantástico llega a superarse, de forma que surge de lo sobrenatural una cierta ironía que a veces llega incluso a derivar en el sinsentido. Se establece así un movimiento pendular entre lo incongruente y lo homogéneo a cuyo impulso motiva la ruptura con ciertas estructuras fijas. Dado que la risa ya es un elemento transgresor de por sí, aplicada a lo fantástico, podría llegar a considerársela como una transgresión de la transgresión. En este sentido, si recurrimos a Bajtín, encontramos que «it is precisely here [in the act of laughing] that a fundamentally new attitude toward language and toward the word is generated».²⁵ Al hilo de esta afirmación, lo humorístico exige una situación dialógica dentro y con el texto, lo cual potenciaría la implicación del lector implícito y revelaría, en términos de Víctor Alarcón, que el humor funciona como una «caja de resonancia» para lo fantástico. «Pero si bien la risa surge de la transgresión de un discurso establecido para ofrecer su refutación y posibles reformulaciones, acercándose a lo fantástico»,²⁶ desde el punto de vista de la recepción tendría la capacidad de anular la intención inicial de otros efectos. No nos referimos a lo humorístico como una especie de veto, sino a que en determinadas circunstancias puede actuar como cesura entre momentos catárticos, de modo que se constituye precisamente como una herramienta anticatártica y subversiva en manos del autor:

Es aquí donde terminan de separarse lo fantástico y el humor. El primero exige una lectura que identifica no solo el mundo del lector con el de la ficción, sino también la inquietud sufrida a raíz de su transgresión. Por su parte, el segundo vive esa transgresión pero sin identificarse con la realidad sino distanciándose para verla por encima y tolerando las perspectivas posibles.²⁷

La bisagra que une efectos y estrategias se encuentra en la estructura, cuya disposición aparece en mayor o menor medida alterada dentro de las nuevas reelaboraciones de lo fantástico. Magia, giro inesperado final, evasión, renovación y consuelo son, según Gabriel García Mignorance, aquellos elementos estructurales susceptibles de ser transgredidos, así como los cuatro pilares fundamentales del cuento de hadas tradicional: fantasía, retorno, evasión y consuelo.

²⁴ CIFUENTES ALDUNATE, C. «De lo fantástico y neofantástico: sus componentes», en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción* (2009), p. 230.

²⁵ BAKHTIN, M. M. «Epic and novel», en *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Austin, University of Texas Press Slavic Series, 2006, p. 21.

²⁶ ALARCÓN, V. «De la risa a la inquietud: el humor en la literatura fantástica», en ROAS, D. y GARCÍA, P. (eds.). *Visiones de lo fantástico. Aproximaciones teóricas*. Málaga, EDA Libros, 2013, p. 79.

²⁷ *Ibid.*, p. 80.

Lo más interesante de las estrategias subversivas es que «nos permiten escuchar una voz dual, hay una adición de sentido oculto, niveles de significación más profundos y menos accesibles»²⁸ que se muestran de forma sugerida y en complicidad con el receptor. Adentrándonos, ya sí, en su descripción, nos adherimos a la clasificación de las mismas propuesta por Laura Guerrero, dentro de las cuales encontramos: ironía, en tanto que aporte ambiguo hacia los lugares comunes de la fantasía canónica; parodia, como imitación en contraste con el modelo establecido; el pastiche, sobre todo, en la adición de elementos heterogéneos; la sátira en relación a la intertextualidad referida a lo considerado como «real»; el *kitsch* en el aspecto plástico; el sinsentido o *nonsense* en las distintas vertientes de inquietud o diversión; y, finalmente, la metaficción como apelación directa al receptor. Todo ello queda ligado y dotado de sentido gracias a la intertextualidad, sobre todo cuando hablamos de obras eclécticas del estilo de *I hate Fairyland*.

Finalmente y como consecuencia de la aplicación de estas herramientas, sucede lo siguiente:

Cuando un cuento de hadas, o sus vestigios dentro de la fantasía, es subvertido de tal manera, que o bien caemos en la parodia, o bien se rehace, se subvierte el cuento que empieza a salirse del género, entrando como estos relatos en la ciencia ficción, etc., surge una estructura que algunos teóricos denominan como cuento de hadas fragmentado: una serie de relatos en los que la estructura canónica del cuento original está subvertida de tal manera que pueden llegar a transmitir nuevos mensajes, o significados, intentando impartir y actualizar enseñanzas sociales y morales presentes en el género.²⁹

***I hate Fairyland* y la subversión desde el cliché**

Como mencionábamos en la introducción a este estudio, la decisión de aplicar el aparato teórico en torno a la subversión de lo fantástico al cómic obedece, en general, a la naturaleza intrínsecamente intertextual del medio. En particular, la elección de *I hate Fairyland*, de Skottie Young, responde al innegable interés que suscita una obra de este tipo: rotundamente consciente de su voluntad de transgresión pero sin llegar a tomarse del todo en serio a sí misma. Han surgido en los últimos años verdaderas joyas a la luz de las nuevas reescrituras en torno a lo fantástico, como *Rat Queens* (2013-) —también inclinada hacia una vertiente humorística de corte gamberro— o *Monstress* (2015-) —cuya ruptura de lo convencional se lleva a cabo, sobre todo, en el apartado estético—; no obstante, nosotros nos decantamos por *I hate Fairyland* y más concretamente por su primer arco argumental, «Madly ever after», al ser la única producción en la que hallamos el empleo de la metaficción de forma clara y contundente. Es decir, nuestra decisión está motivada por la propia autoconciencia subversiva de la obra y la ejecución de esta noción en el transcurso de la historia hasta sus últimos límites. Skottie Young, por su parte, ya apuntaba maneras en otros trabajos como la

²⁸ GUERRERO GUADARRAMA, L. *Op. cit.* p. 46.

²⁹ GARCÍA MIGNORANCE, G. *Op. cit.* p. 412.

«reimaginación del mundo de Oz publicada por Marvel Comics».³⁰ En *I hate Fairyland*, además de emplear el humor como principal efecto, transgrede lo fantástico «planteando el tema de enfrentar adultos a mundos para niños».³¹



FIG. 1. YOUNG, S. *I hate Fairyland*, vol. 1: *Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, p. 5.

³⁰ ABRACH, M. «Mundo independiente: *I hate Fairyland* #1» en *Zona Negativa*. Disponible en: <https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-i-hate-fairyland-1/>

³¹ *Idem*.

Y es que *I hate Fairyland* parte de la premisa de introducir lo adulto de la subversión en lo infantil del cuento de hadas tradicional del modo más violento posible en base a la siguiente cuestión: ¿qué ocurriría si un niño quedase atrapado en un mundo de fantasía —en el más amplio sentido de la tesis—? La respuesta se encuentra en el título de este primer arco, «Madly ever after»,³² donde Gertrude, nuestra protagonista, acaba efectivamente loca tras años vagando por Fairyland, una dimensión fantástica a la que llega por accidente —encontramos ya aquí las primeras relaciones de intertextualidad con personajes como Alicia o Dorothy— y de la que tras veintisiete años aún no ha conseguido escapar. Ya desde el principio, con el aterrizaje forzoso de Gertrude en Fairyland (FIG. 1), encontramos un brutal choque de identidades entre lo canónico y lo subversivo:

Partamos, en primer lugar, de la premisa inicial que se nos despliega ante Gertrude y el lector. En el apartado gráfico, tenemos un escenario arquetípicamente propio del cuento de hadas en su faceta más infantil —seres fantásticos como hadas, cíclopes y gnomos, el antropomorfismo de objetos inanimados como el sol o la ausencia de un tiempo concreto—,³³ cuya atmósfera queda fijada gracias a la paleta de colores escandalosamente brillantes de Jean-François Baulieu y al trazado irregular del límite entre viñetas, así como al diseño manifiestamente *kitsch* de los personajes. En esta línea encontramos figuras que en un principio fueron transgresoras pero que ya sufren una cierta fosilización, como el motivo de las monarcas ejemplares de los reinos de fantasía —donde el rol femenino se desplaza de un papel pasivo de princesa hacia la asunción de la posición activa tradicionalmente reservada al padre-rey—: en este caso nos topamos con la reina Cloudia, con precedentes en la Emperatriz Infantil de *La historia interminable* (Michael Ende, 1979) o, más recientemente, la Princesa Chicle de *Hora de Aventuras* (Pendleton Ward, 2010-2018), solo que en este caso no asistimos a un proceso de evolución, para bien o para mal, de la figura, sino que esta ya aparece corrupta —no tardaremos en descubrir que la principal villana de este arco es la propia reina—. Como suele ser costumbre en los libros infantiles —en una tradición que alcanza sus cotas más altas a finales del siglo XIX con ilustradores de la talla de Arthur Rackham (1867-1939)—, la representación plástica de los arquetipos acompaña de un modo fiel a la idiosincrasia de los mismos que Skottie Young, en un descarado ejercicio de crueldad, traiciona abiertamente en la construcción de sus personajes.

Una vez analizada la premisa inicial, pasamos a profundizar propiamente en las estrategias de subversión. En cuanto al efecto sobre el que se asientan, el humor, este traza una línea desde su vertiente visual, el humor gráfico, hacia el cómic como medio de extensión de las estrate-

³² «Loca para siempre» en la traducción al español, editada por Panini Cómics. Hemos considerado oportuno trabajar sobre la versión original en inglés para conservar los juegos de palabras y las referencias culturales.

³³ En este sentido, Nikolajeva habla de «the motif of time distortion» (*Op. cit.*, p. 142) como característica propia del cronotopo fantástico. En *Fairyland*, no obstante, se confronta el tiempo estático del universo de fantasía con la noción de discurrir que Gertrude trae del mundo real, por lo que tras veintisiete años su cuerpo sigue mostrando un aspecto infantil mientras que su mente ya es madura. Esta dismorfia corporal unida a la resistencia al cambio en *Fairyland* llevan a la locura a Gertrude, quien en su búsqueda de la llave que la lleve a casa trata de romper, literalmente, con esas dinámicas.

gias subversivas. A esa motivación debemos añadirle la destrucción literal, consciente y sistemática del universo fantástico convencional mostrada en la premisa inicial (FIG. 2 y 3).³⁴

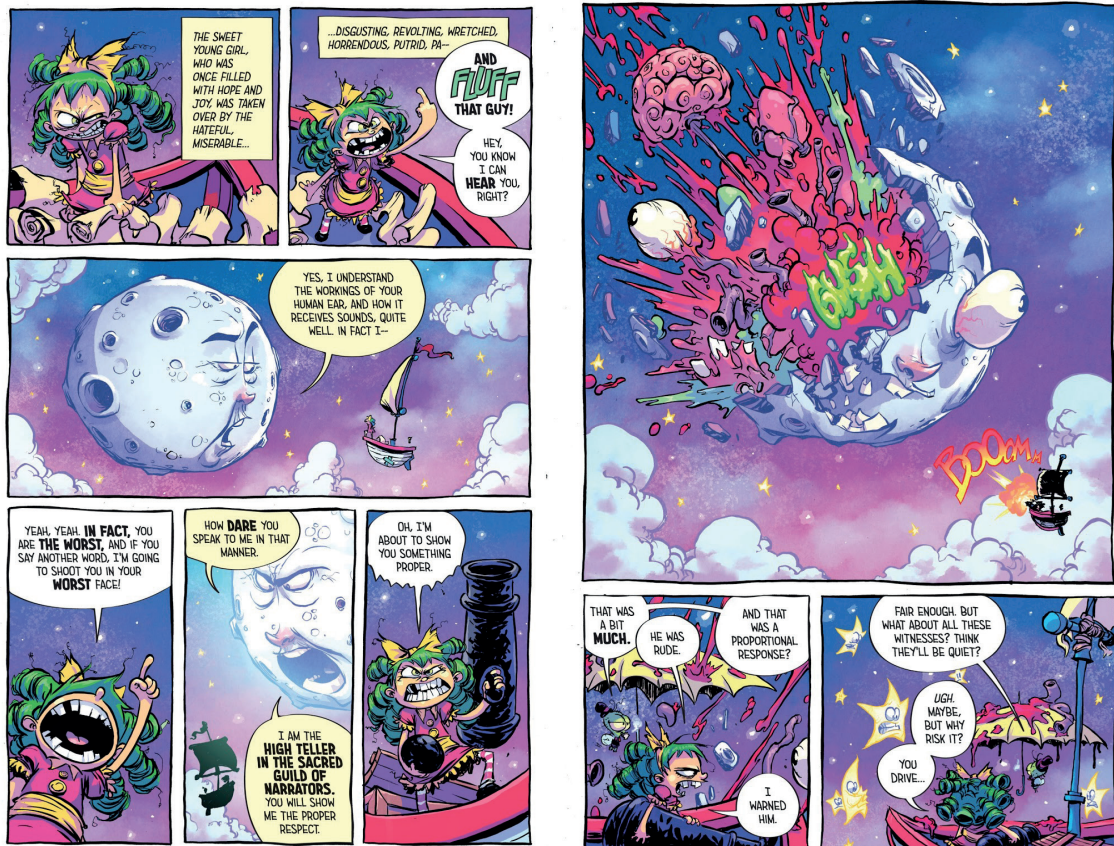


FIG. 2 y 3. YOUNG, S. *I hate Fairyland*, vol. 1: *Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 8-9.

La primera estrategia que salta a la vista es la parodia: desde los barcos voladores propios de *Final Fantasy* al particular Pepito Grillo que acompaña a Gertrude, Larry, Skottie Young no deja títere con cabeza —más o menos como la propia Gertrude—. Del mismo modo en que acaba de un modo dolorosamente literal con la dictadura del narrador omnisciente en tercera persona, a lo largo de los cuatro capítulos que conforman este volumen el autor pasa a cuchillo infinidad de tópicos fantásticos de ayer y de hoy en una constante complicidad con el lector. No le son necesarias más de un par de páginas para ponernos en contexto; es más,

³⁴ En relación con la plasticidad que toma la transgresión en *I hate Fairyland* y más concretamente en lo tocante a la ruptura con lo tradicional, la primera y más gráfica muestra de subversión la encontramos al inicio de cada capítulo, cuando el narrador del mismo es literalmente liquidado para pasar la palabra a Gertrude y hacerla así dueña de su destino, tal como recogimos en la cita de Alicia Kingsley del principio.



FIG. 4, 5, 6 y 7. YOUNG, S. *I hate Fairyland*, vol. 1: *Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 71-75.

puede permitirse el lujo de irlo construyendo sobre la marcha —prácticamente a la misma velocidad que lo destruye—, sabedor de que el público conoce a la perfección las reglas del juego. Entre los ejemplos parodiados más flagrantes destacamos la particular versión de *La Bella Durmiente* acontecida a raíz del noqueo que se lleva Gertrude en un día cualquiera en Fairyland (FIG. 4, 5, 6 y 7).

La parodia se apoya en gran medida en el pastiche, en tanto que reunificador de tópicos de la fantasía, subrayado por la intertextualidad. Gracias a las posibilidades que ello ofrece, hacia la mitad de este primer arco se nos presenta la historia de una simpática comunidad de faunos al estilo de C. S. Lewis que acaba desarrollando una especie de apocalipsis zombi mediante el ancestral método de la manzana envenenada. Como podemos comprobar en la FIG. 8, la intertextualidad aquí se dispara al aparecer una referencia a la cultura pop en boca de la propia Gertrude, quien menciona «The faun of the dead» en una clara alusión a *The dawn of the dead* (George A. Romero, 1978).

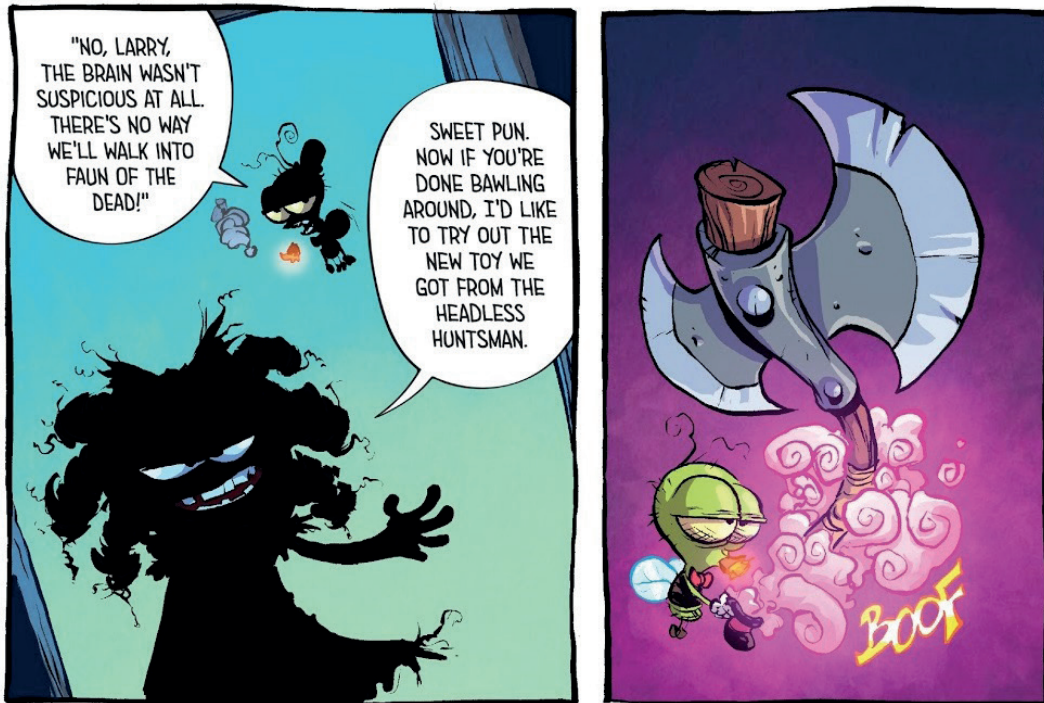


FIG. 8. YOUNG, S. *I hate Fairyland, vol. 1: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, p. 52.

Estos juegos de palabras aparecen constantemente como guiños directos hacia el público, habitualmente en todo aquello que se refiera a material sensible —véanse los insultos hacia el narrador en la FIG. 2—, y contribuyen a la atmósfera de *nonsense* que invade el universo de Fairyland. El *nonsense* también refuerza el intenso regusto irónico de la obra, como vemos en la FIG. 4, donde no sabemos con seguridad si Larry está siendo sarcástico o si

realmente existe un Rey del Tiempo Atmosférico, y sin embargo refuerza los matices de la parodia. En el primer episodio, Gertrude y Larry deciden poner rumbo hacia Las Fungus, una clara alusión a Las Vegas, para ahogar sus penas en alcohol —no deja de ser chocante, pese a que de facto Gertrude pase de los treinta, colocar a una niña en ese escenario—. Allí, como de costumbre, arrasan con lo que encuentran y deben enfrentarse a las autoridades que controlan la ciudad al margen de la ley (FIG. 9 y 10). Observamos, además, una trasposición de la conocida prueba del acertijo, de amplia tradición folklórica y mitológica, a la que Gertrude, al contrario de lo que cabría esperar de una heroína arquetípica, no parece muy emocionada por contestar.



FIG. 9 y 10. YOUNG, S. *I hate Fairyland*, vol. 1: *Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics, 2016, pp. 13-14.

Tras recorrer todas estas estrategias de subversión no nos queda más que catalogar *I hate Fairyland*, dentro de lo posible, como cuento de hadas fragmentado, cuyo sentido queda alterado tanto por la aplicación de tales herramientas como por los procesos propuestos por Herrero Cecilia:³⁵ profundización, en tanto que se ahonda en categorías habitualmente

³⁵ Vid. epígrafe *La desmitificación en la reelaboración del relato fantástico*.

superficiales de lo fantástico para dotarlas de significado, como el caso del guardián del héroe; reorientación, al plantearse preguntas, a menudo abiertas, que nunca antes habían sido objeto de cuestión en el mundo fantástico y para las que el mismo autor no tiene respuesta —véase la incógnita en torno a la forma de pasar del plano fantástico al real—; labor de modificación del género y tono en, tal vez, el rasgo definitorio más evidente en *I hate Fairyland*, donde el humor canalizado a través del cómic actúa como principal agente subversivo; y finalmente la inversión de roles y demás elementos constitutivos del relato fantástico tradicional con plena autoconciencia de ruptura con las bases del género. En relación al tratamiento del motivo alicístico en la obra que nos ocupa, Skottie Young demuestra un amplio conocimiento del arquetipo debido a trabajos anteriores tales como *Oz* (2017); no obstante es en *I hate Fairyland* donde finalmente avanza al otro lado del espejo para toparse con una protagonista no tan predispuesta a disfrutar del viaje de vuelta a casa como sus predecesoras. Aunque esta tendencia haya despuntado anteriormente en otros medios —véase *Juni Kokuki* (2002), conocida en español como *Doce Reinos*, serie de animación basada en las novelas homónimas de Fuyumi Ono—, no es hasta ahora que el motivo se hace plenamente consciente de sí mismo.

Por último y en lo tocante a la estructura, los elementos constitutivos del esquema del relato fantástico —magia, giro inesperado final, evasión, renovación y consuelo— contribuyen también a la fragmentación del bloque inalterable que solía ser la fantasía: la magia deja paso a la violencia como fuente de poder; el giro inesperado final —Gertrude finalmente acaba con la reina Cloudia y, como dictan las leyes de Fairyland, debe ocupar su lugar en el trono—, en términos objetivos, debería contemplarse como algo positivo, sin embargo y para las circunstancias de Gertrude, procedente del mundo real, resulta más bien un castigo al impedirle volver a casa; la evasión resulta un ejercicio imposible de practicar debido a las incesantes llamadas al receptor y al propio descreimiento de la obra; el consuelo, por tanto, no deja de ser lo más fantástico que podría desear Gertrude en Fairyland.

Conclusiones

Una vez finalizado nuestro estudio podríamos sintetizar el proceso de investigación en la siguiente cita: « [los relatos reelaborados] sirven a propósitos muy diferentes: las parodias se centran en burlarse tanto de cuentos concretos como de todo el género; mientras que los cuentos de hadas fragmentados, con propósito de renovación, aspiran a impartir nuevos y actualizados mensajes». ³⁶

Hemos visto a través del análisis de *I hate Fairyland* cómo actúan las distintas estrategias subversivas sobre la materia fantástica y las posibilidades creativas que para su desarrollo brinda el cómic en tanto que medio expresivo. Mediante el guiño continuado a la cultura pop se reconecta la ficción fantástica con el plano en que el receptor se identifica, alejando de este modo el prejuicio de lo fantástico como evasión de la realidad. En este campo la intertextualidad actúa como hilo conector de los elementos transgresores y apela directa-

³⁶ GARCÍA MIGNORANCE, G. *Op. cit.*, p. 409.

mente al lector en uno de los gestos más significativos de la posmodernidad en las artes: la metaficción. Este síntoma se vincula directamente a la pujante inclinación dentro de la novela fantástica actual hacia la vuelta a los orígenes como método de reconexión con la realidad, al uso del *worldbuilding* llevado a cabo por Terry Pratchett en el multiverso del Mundodisco. Por su parte, Skottie Young entreteteje realidad y fantasía en un universo donde la autoconsciencia de los personajes da lugar a multitud de referencias intertextuales a la par que desliza una descarnada parodia de ambos lados de la frontera entre mundos, estilos y géneros. Podemos considerar esta dinámica creativa como un doble giro de tuerca, puesto que la parodia se distorsiona de tal manera que, por momentos, acaba siendo irreconocible como tal, y se asemeja, paradójicamente, al concepto más purista de lo caricaturizado. El humor se desarrolla tanto en el apartado verbal como en el gráfico, y empapa todo componente de la obra del mismo modo que hace más flexibles los límites que se propone transgredir el autor. La desmitificación del universo fantástico, además, junto al descreimiento del proceso creativo en torno a «Madly ever after», hace de este primer arco argumental un relato fragmentado de primer nivel en el que se produce una regresión al cliché del cuento de hadas infantil con la intención de dinamitarlo desde el propio corazón del género.

Por tanto, al término de este trabajo colegimos que, en efecto, el humor canalizado mediante el cómic funciona como uno de los agentes subversivos más versátiles de la posmodernidad. Esta facultad, aplicada a géneros que han caído en la fosilización de sus formas, actúa mediante la narratividad, revitalizando así las herramientas ficcionales a través de las cuales la materia, en este caso fantástica, se reinventa y confiere nuevos sentidos a los elementos que la conforman.

BIBLIOGRAFÍA

- ALARCÓN, V. (2013). «De la risa a la inquietud: el humor en la literatura fantástica», en ROAS, D. y GARCÍA, P. (eds.) *Visiones de lo fantástico. Aproximaciones teóricas*. Málaga, EDA Libros, 2013, pp. 73-85.
- BAKHTIN, M. M. «Epic and novel», en *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Austin, University of Texas Press Slavic Series, 2006, pp. 20-27.
- BELLEMIN-NÖEL, J. «Notas sobre lo fantástico», en ROAS, D. (ed.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, pp. 107-140.
- CARDONA ZULUAGA, P. «Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción», en *Revista Universidad EAFIT*, vol. 42, n.º 144 (2012), pp. 51-68.
- CIFUENTES ALDUNATE, C. «De lo fantástico y neofantástico: sus componentes», en LÓPEZ PELLISA, T. y MORENO SERRANO, F. Á. (eds.). *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: 1er Congreso Internacional de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción*. Madrid, Universidad Carlos III, 2008, pp. 222-231.
- GARCÍA GUAL, C. «Relecturas modernas y versiones subversivas de los mitos antiguos», en CECILIA HERRERO, J. y MORALES PECO, M. (coord.). *Reescrituras de los mitos en la literatura*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2008, pp. 31-45.
- GARCÍA MIGNORANCE, G. «Subversión, disolución y fragmentación narrativa del cuento de hadas en literatura y cine», en *Cuadernos para investigación de la literatura hispánica*, n.º 41 (2015), pp. 401-413.
- GUERRERO GUADARRAMA, L. «La neo-subversión en la literatura infantil y juvenil, ecos de la posmodernidad», en *Revista OCNOS*, n.º 4 (2008), pp. 35-56.
- GUMBRECHT, H. «Desmitificación», en Resina, J. (ed.). *Mythopoesis: Literatura, totalidad, ideología*. Barcelona, Anthropos, 1992, pp. 281-301.
- HERRERO CECILIA, J. «El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias», en *Cédille: Revista de Estudios Franceses*, n.º 2 (2006), pp. 58-76.
- NIKOLAJEVA, M. (2003). «Fairy tale and fantasy: From archaic to postmodern», en *Martels & Tales*, vol. 17, n.º 1, pp. 138-156.
- OLVERA VÁZQUEZ, J. «Las formas de lo fantástico», en *Fronteras de tinta*, n.º 3 (2013), pp. 1-26.

ROAS, D. «La amenaza de lo fantástico», en *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros, 2001, pp. 7-46.

STEENBOCK, M. «... de mitos y cuentos de hadas», en *Anuario de Letras Modernas*, n.º 15 (2012), pp. 23-35.

UNCETA GÓMEZ, J. «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», en *EPOS*, n.º 23 (2007), pp. 333-344.

YOUNG, S. *I hate Fairyland: Madly Ever After*. Berkeley, Image Comics INC, 2016.

— *I hate Fairyland: Loca para siempre*. Barcelona, Evolution, Panini Comics, 2017.

WEBGRAFÍA

ABRACH, M. «Mundo independiente: *I hate Fairyland* #1», en *Zona Negativa*. Disponible en: <https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-i-hate-fairyland-1/>