

ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS (COORD.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ | MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ
JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO | MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ | JULIO SAN ROMÁN CAZORLA
(EDS.)

Puentes entre mundos

**NUEVAS REPRESENTACIONES
DE LA FANTASÍA**



PUENTES ENTRE MUNDOS

PUENTES ENTRE MUNDOS

Nuevas representaciones de la fantasía



ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS
(coord.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ
MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ
JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO
MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ
JULIO SAN ROMÁN CAZORLA
(eds.)

Ediciones Trea

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.
C/ Gran Capitán, 52
33213 Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712
trea@trea.es
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán
Corrección: Almudena Zapatero
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00098-2026
ISBN: 979-13-88179-18-1

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente *TRLPI*, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a *CEDRO* (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Entre mundos paralelos: once calas en la fantasía contemporánea	9
ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS	
1. <i>Omnia mutantur, nihil interit</i>: introducción al estudio de la fantasía contemporánea	15
JULIO SAN ROMÁN CAZORLA	
2. La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos	67
MIGUEL RODRIGO DE HARO	
3. El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en <i>Poor Things</i> (2023)	83
ENRIQUE PÉREZ-PLÁ Y LAURA CASTILLO BEL	
4. Filosofía y religión en <i>Promethea</i>: la fantástica experiencia del fin de los tiempos	103
HUGO MARTÍNEZ ASENSIO	
5. Estudio mitoanalítico de la figura de la serpiente a partir del mito apuleyano de Eros y Psique	121
MARÍA RODRÍGUEZ MASIÁN	
6. El hilo que teje destinos: la maternidad como motor de la historia en <i>Rey de escamas blancas</i>	141
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ	
7. El clavo como clave interpretativa de lo fantástico y el New Weird dentro del juego hermenéutico en «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» de Mariana Enriquez	157
LUCÍA ALONSO RAMÍREZ	
8. La cotidianidad hecha pesadilla. El terror de la segunda historia en tres cuentos de Mariana Enriquez	171
ELENA GIL GONZÁLEZ	

9. **Más allá del canon: decolonización y diversidad en la literatura fantástica . .** 191
JOSÉ DAVID MOSQUERA PAZ Y MIÑO
10. **No Nation but the Imagination: The Afrosurreal Landscape
of Donald Glover’s *Atlanta*** 211
IGNACIO FERNÁNDEZ VÁZQUEZ
11. **Literatura y cambio climático: la emergencia de la ficción climática
en el mundo hispánico** 227
ANTONELLA DE SENA

El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en *Poor Things* (2023)

ENRIQUE PÉREZ-PLÁ Y LAURA CASTILLO BEL
Universidad Complutense de Madrid

Introducción

Poor Things (2023) es una película del director griego Giórgos Lánthimos, quien ha consolidado recientemente su reputación en el cine de autor europeo, al recibir nominaciones y premios internacionales en prestigiosas ceremonias como los Premios Oscar y los Globos de Oro. Reconocido por su inclinación hacia la reinterpretación de mitos en sus obras previas, Lánthimos continúa esta línea en su reciente producción, donde aborda el mito de Frankenstein desde una perspectiva paródica y en clave feminista. Este artículo tiene como propósito analizar los mecanismos de reescritura mítica presentes en *Poor Things*, con un foco particular en el papel de la parodia y la ironía, elementos que facilitan la adaptación del mito a técnicas características de la posmodernidad, tales como el pastiche y la hipertrofia estética. Para ello, se acude a las reflexiones que teóricos como Margaret A. Rose (1993), Linda Hutcheon (1985), Jonathan Culler (1994) o Wayne C. Booth (1974) realizaron en torno al potencial subversivo de la ironía y la parodia en productos estéticos como el cine.

Primero, se parte de la definición y características de los mecanismos de la parodia y la ironía, que van a estructurar la reelaboración mítica realizada por el director griego. A continuación, se introducirá una breve reflexión sobre la importancia del mito y la reescritura como formas de creación en la filmografía de Lánthimos en su conjunto. En tercer lugar, se ofrecerá una breve mención al legado mítico de Frankenstein y a la adscripción genérica de *Poor Things*, el objeto de análisis del presente artículo. Después, se procede a analizar el filme desde los patrones establecidos en torno a tres ejes fundamentales. En primer lugar, se profundiza en la dialéctica establecida entre el creador y la criatura en la reescritura lanthimiana del mito de Frankenstein. En segundo lugar, se estudia la forma en la que la película parodia las convenciones sociales y sexuales de la época victoriana, profundizando en aspectos como el vestuario,

la danza o el retrato que se hace de la prostitución. Por último, se reflexiona en torno a la lectura feminista que el filme hace de cuestiones como el deseo, la sexualidad o la masturbación femenina.

El carácter subversivo de lo irónico y lo paródico en la posmodernidad

Desde la Antigüedad ha sido muy habitual el estudio de la ironía y la parodia como herramientas fundamentales para la subversión de las convenciones artísticas y literarias establecidas. Esta capacidad de intervenir, de generar un efecto, en la comunicación estética es posible gracias al carácter «ilocucional» de lo paródico, de acuerdo con Pozuelo Yvancos (2000: 9). Sin embargo, antes de profundizar en los mecanismos de la parodia, convendría, al tratarse de un término tan polisémico y relevante a nivel estético, diferenciar, en primer lugar, entre la parodia premoderna y la posmoderna.

Por un lado, la parodia premoderna, alimentada por la «vivificación carnavalesca bajtiniana» (García-Rodríguez, 2021: 267), se encuentra en la dinámica lúdica establecida entre la verdad y el lenguaje. Por otro lado, lo paródico posmoderno, que es el que entra en juego en la película analizada, «tornará a la univocidad, esta vez, negando la existencia de “lo real” y operando con el lenguaje como elemento productor de “verdad”» (García-Rodríguez, 2021: 267). En otras palabras, para la parodia posmoderna, la única realidad que se puede reclamar es aquella que se encuentra en «la codificación artificial de signos» (ibídem). Como bien defiende Jameson (1985), la parodia hace uso de los rasgos característicos de determinados estilos y de sus «idiosincrasias y excentricidades» con el fin de generar «una imitación que se burla del original» (168-169). Así, la parodia es introducida por el teórico estadounidense, junto al pastiche, como dos mecanismos de imitación y retorcimiento propios de los productos culturales posmodernos (1985: 168).

Conviene señalar, no obstante, que para poder identificar una deformación formal o de significado como parodia, es imprescindible que esta cuente con una faceta cómica, pues, de lo contrario, se estaría incurriendo en una apresurada generalización donde toda forma de «sobre-estilización» (Jameson, 1991) y «simulacro» posmodernos (Baudrillard, 1978) se considerarían formas de parodia. En palabras de García-Rodríguez (2021), a propósito del concepto bloomiano de la angustia de las influencias, «si todo es influencia y reescritura, si todo es parodia, nada lo es» (2021: 269). Por este motivo, resulta de especial importancia que el crítico no se apresure a la hora de utilizar el término «parodia» para referirse a un mecanismo de retorcimiento en literatura. Este elemento cómico aflora, de acuerdo con la teórica Margaret A. Rose (1993), cuando existe un contraste entre la expectativa generada por los elementos asociados al estilo y al género del subtexto, frente al retorcimiento

que genera la parodia de este. Esta «comic incongruity» puede ser, sin embargo, de carácter diverso: «In parody the comic incongruity created in the parody may contrast the original text with its new form or context by the comic means of “low”, or the ancient with the modern, the pious with the impious, and so on» (1993: 33).

Otro de los elementos que permite caracterizar a la parodia frente a otro tipo de subversiones formales es la «hipertrofia»:

[...] la relación entretextos que se establece en el uso paródico del lenguaje es una relación hipertrófica en la que la textualidad se construye como palimpsesto cómico cuyas líneas superficiales dejan entrever el dibujo sobre el que se han fundado; gracias a ese acento hiperbólico sobre sus formas, resulta una estilización marcada [...] que hace de la forma paródica una hipérbola, una amplificación o una miniaturización del lenguaje literario (García-Rodríguez, 2021: 269).

Como se comprobará más adelante a lo largo del análisis de la película, el cine ofrece determinados mecanismos formales de hipertrofia que son propios del medio: ojo de pez, hipersaturación de colores, vestuario ecléctico, etc. Al hablar de parodia, existe, además, una «dicotomía discurso parodiado-discurso parodiador» (García-Rodríguez, 2021: 269), por lo que esta asume una indefectible intertextualidad. Así, funciona gracias a un equilibrio entre «lo conocido y lo extraño, la analogía y la diferencia» (2021: 269):

Si la hipertrofia se extralimita en su ruptura, en su distinción, la imagen (el no-lenguaje) se quebrará y perderá su vínculo textual, tornándose irreconocible; si por el contrario se acerca y asemeja en demasía, la deformación será percibida como imitación y la parodia parará a ser una mera apropiación (2021: 270).

Por lo tanto, en este equilibrio entre textos, es fundamental el rol del receptor como intérprete, ya que es quien encuentra los puntos en común entre los dos horizontes y, por tanto, el que ayuda en última instancia a hacer efectiva la parodia como mecanismo de subversión. Linda Hutcheon en *A Theory of Parody* (1985) subraya esta intertextualidad y la subversión como las dos características que permiten a la parodia cuestionar las normas y convenciones existentes, tanto de carácter social como estético. Así, a través del carácter cómico vinculado a la parodia, se logra realizar de forma indirecta una profunda reflexión sobre la sociedad y la cultura contemporáneas. No obstante, no se debe olvidar que este último paso es posible gracias a la «ironic transcontextualisation» que opera a través de la diferencia que se introduce en lo similar, a modo de repetición, pero con una diferencia de carácter crítico (Hutcheon, 2004: 24).

La ironía, por su parte, es definida por Estébanez Calderón como el «procedimiento ingenioso por el que se afirma o se sugiere lo contrario de lo que se dice con las

palabras, de forma que pueda quedar claro el verdadero sentido de lo que se piensa» (2015: 296). Margaret E. Rose aporta una definición que incide más en la ambigüedad del término: «a statement of an ambiguous character, which includes a code containing at least two messages, one of which is the concealed message of the ironist to an “initiated” audience, and the other the more readily perceived but “ironically meant” message of the code» (1993: 87). Al igual que la parodia, la ironía también se genera en un enunciado en el mismo proceso de recepción. Así lo defiende Jonathan Culler en *Irony: The New Critical Idiom* (1994).

Por su parte, Wayne C. Booth señala la negación como rasgo que se encuentra en el punto de partida de la ironía. Tal es la importancia que le concede a este aspecto en *A Rhetoric of Irony* (1974) que llega a definirla como una «figura negativa» (1989: 53), ya que el rechazo inicial que produce es lo que genera la reflexión crítica posterior en el receptor. Esta visión de la ironía es equiparable a aquella que Pirandello ofrecía en su ensayo sobre el humorismo bajo el término «sentimiento de lo contrario» (2002: 102).

Por último, es preciso añadir que ambas técnicas —tanto la parodia como la ironía— son fundamentales en la cultura posmoderna por su capacidad para reflejar la ambigüedad y la puesta en duda de las narrativas hegemónicas. Como consecuencia, se convierten en herramientas particularmente eficaces para la reelaboración y desmitificación de mitos o eternos literarios, como se advertirá en el sucesivo análisis del filme de Giórgos Lánthimos.

Giórgos Lánthimos y la reescritura mítica

Entre los directores cinematográficos actuales, el griego Giórgos Lánthimos destaca por su capacidad para reelaborar diferentes mitos clásicos y literarios en sus películas. Además, como asegura Valverde García, las películas del griego transforman esos mitos, mediante la adquisición de nuevas significaciones, en poderosos relatos contemporáneos que desafían las normas sociales y apelan al espectador posmoderno:

[...] no hay duda de que la clave del éxito de las películas de Lánthimos está en la inteligente relectura de temas universales que el director plantea al espectador de su tiempo haciéndolo salir de la comodidad de la alienación y obligándolo a enfrentarse al absurdo y al dolor de la existencia humana (2022: 58).

Así, la reescritura mítica de Lánthimos y su adaptación al contexto posmoderno se evidencia en muchos de sus filmes. La trama de *Canino*, estrenada en el año 2009, explora la opresión familiar y las dinámicas de poder a través de tres niños que son educados por su padre en una mansión aislada a las afueras de la ciudad. Por lo tanto,

mediante esta historia se realiza una reelaboración alegórica del mito de la caverna de Platón y se profundiza en temas como el control del conocimiento, la manipulación de la realidad y el aislamiento como herramienta de vigilancia. Además, el desenlace de la película se diferencia del final esperanzador de su hipotexto y plantea la imposibilidad trágica de cuestionar el poder de la figura paterna. El final de *Langosta* (2015) revela la presencia de la tragedia *Edipo Rey* como un *leitmotiv* durante toda la película entremezclada con diferentes textos clásicos de *Las Metamorfosis*, de Ovidio. Mientras que *El sacrificio del ciervo sagrado* (2017) reinterpreta el texto trágico de *Ifigenia en Áulide*, de Eurípides, «con resonancias fílmicas que nos remiten al inconfundible estilo de Stanley Kubrick en *El resplandor* (1980) y de Michael Cacoyannis en *Ifigenia* (1997)», como expone Valverde García (2022: 59).

La constante recuperación de mitos y de sus figuras por parte de la literatura, el cine y otras expresiones de la cultura contemporánea es inevitable, ya que estos cuentan con la capacidad de representar una realidad fuera del texto. En el mito, por tanto, se encuentran los vestigios de cada individuo y de cada sociedad, y es fundamental para conocer la mentalidad de cada época:

Las figuras fantásticas de la mitología [y los eternos literarios] poseen con particular riqueza los rasgos reales del mundo que nos rodea, porque todos los fenómenos naturales y sociales importantes deben estar radicados en el mito y encontrar en él su fuente, su explicación y su sanción; en cierto sentido todos los aspectos de la existencia deben remitir a un mito (Meletenski, 2001: 163).

Para que estas reescrituras míticas puedan tener lugar, Umberto Eco entiende el proceso de mitificación «como simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la comunidad de todo un período histórico» (2013: 21). Por su parte, la desmitificación —tan importante en las obras modernas y contemporáneas, como es el caso de las películas de Lánthimos— es la reducción de cualquier elemento sacro o heroico a lo más humanamente cotidiano: «lo que se pretende indicar es el proceso de disolución de un repertorio simbólico institucionalizado», asegura Eco (2013: 20). Esta desmitificación, que cuenta con la ironía y la parodia como elementos clave, es en muchas ocasiones motivada por la pérdida de la función social básica del mito o su automatización y, por lo tanto, el agotamiento del arquetipo mítico. Para retomarlo, sería necesario descontextualizarlo y recontextualizarlo con el objetivo de que, a través de la remitificación —por ampliación o reinterpretación del arquetipo completo o de algún motivo característico—, se pueda mantener vigente el mito en un nuevo contexto sociohistórico. Así, las etapas que componen la reescritura del mito estarían inherentemente ligadas a la intertextualidad. Como bien matiza José Enrique Martínez Fernández, en ese fenómeno de la intertextualidad resulta fundamental la

presencia de un lector que sea capaz de reconocer esa relación establecida entre el tema recontextualizado y el tema original (2001: 94), un mecanismo que recuerda al funcionamiento de la ironía y la parodia. En este fenómeno Eigeldinger identifica, además de una función referencial y estratégica, una «transformativa» y una «semántica», lo que permitiría la modificación semántica del texto de origen y la adquisición de nuevas significaciones en la nueva obra en la que se integra (1987: 17). Estos procesos de descontextualización, desmitificación y reescritura —recontextualización y remitificación— actuarían como ejes de la «actividad mitopoética», en la que el mito se puede convertir en un elemento significativo del texto o bien en la base sobre la que se estructura el nuevo texto (Wunenberg, 1994: 50). A continuación, se analiza el modo en el que estos mecanismos de reelaboración mítica se ponen en práctica a partir del hipotexto de *Frankenstein* en *Poor Things*.

El legado mítico de Frankenstein en la ciencia fantástica de *Poor Things*

En la película *Poor Things* (2023), que es una adaptación de la novela homónima de Alasdair Gray (1992), se pueden rastrear elementos temáticos propios de diferentes mitos actualizados al contexto posmoderno, como el de Pigmalión, al presentar a Bella como una versión renovada de la Galatea clásica. No obstante, en este apartado se realiza un análisis que considera el filme como una reelaboración posmoderna del mito de Frankenstein, que, a su vez, reinterpreta en clave romántica la figura de Prometeo.

Dadas las características de extensión de este artículo resulta imposible realizar un repaso en profundidad a las raíces de este mito de larga duración que tiene como textos fundacionales las obras de Hesíodo, Esquilo y Platón. Tras la reelaboración de Mary Shelley en su novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), la figura de Frankenstein «se convirtió en un mito de difusión popular que todavía se nos presenta como un relato de enorme impacto mítico, inolvidable y conmovedor, sobre todo en el cine» (García Gual, 2017: 191).

La obra inaugura una serie de temas y motivos que se convertirán en una constante, especialmente en las revisiones que presenten la dialéctica creador-criatura, como sucede en la película de 2023. Además, el texto de Shelley expone muchas de las características propias de la época romántica. Su protagonista Victor Frankenstein, espejo de la ambición de Occidente, es un científico obsesionado con romper los límites, con alcanzar el infinito. Es decir, se trata de un *Mad Doctor*, «un sabio loco decidido a emular el poder de los dioses, a partir de un delirio megalómano que, traicionando hasta la obscenidad los motivos filantrópicos del verdadero Prometeo, usurpa sus deseos para un anhelo individualista de divinidad personal», como lo

definen Balló y Pérez (2015: 148). Esta figura se repetirá en muchas de las reelaboraciones posteriores y también en *Poor Things* con los personajes de Godwind Baxter y su padre, como se analizará más adelante.

Para cumplir con sus objetivos, el protagonista de la novela de Shelley estudiará diferentes ciencias modernas mezcladas con la paraciencia del pasado. De este modo, se puede asegurar que se trata del prototipo de hombre ilustrado, aunque con una fuerte semilla romántica. El tema estructural del fuego presente en los textos míticos de Prometeo se actualiza a los tiempos de la autora, por lo que la electricidad, que responde a la moda galvanista de la época, será, en esta ocasión, aquello que dé vida a la criatura: «desde esta perspectiva, el fuego del Moderno Prometeo no solo se corresponde con la electricidad en cuanto fenómeno físico, sino que adquiere un aspecto cultural y metafórico» (Martín y Pichel, 2007: 86). Tras cumplir con su objetivo, el creador experimentará una fuerte decepción al ver a la criatura. Es más, sentirá auténtico terror: «Incapaz de soportar la visión del ser que había creado, salí precipitadamente de la estancia», asegura asustado el protagonista (Shelley, 2018: 170). El monstruo, como se le llamará en la obra, estará construido mediante restos de cadáveres, por lo que tiene un aspecto terrorífico y desproporcionado, faltando en él decoro y armonía. Por ello, Victor abandona a la criatura en el instante en que esta cobra vida.

A partir de ese momento, tiene que conseguir sobrevivir, buscar su identidad y educarse en soledad: «Era una pobre criatura, indefensa y desgraciada, que ni sabía ni entendía nada. Lleno de dolor me senté y comencé a llorar», afirma Shelley (2018: 221). Una vez que ha llevado a cabo un proceso de humanización, tratará de ser aceptado en la sociedad. No obstante, todas las personas que lo ven huyen despavoridas, recibiendo así su última enseñanza: la conciencia de su fealdad y la incapacidad para ser aceptado: «¡Cómo me horroricé al verme reflejado en el estanque transparente [...] ¡Ay!, desconocía entonces las fatales consecuencias de esta deformación», exclama (2018: 231). A pesar de la bondad natural del nuevo ser, el rechazo que sufre despertará en él un deseo de venganza hacia su creador, a quien encuentra y amenaza: «soy el más infeliz de los seres vivientes. Sin embargo, vos, creador mío, me detestáis y me despreciáis, a mí, vuestra criatura, a quien estáis unido por los lazos que solo la aniquilación de uno de nosotros romperá» (2018: 216). Después, solicitará a Victor que cree a una compañera igual a él con la que poder encontrar el amor y la compañía. No obstante, el científico le negará su petición por miedo a las consecuencias potenciales de crear de otro ser horrendo e incivilizado. A este respecto, se puede apreciar el contraste entre lo salvaje y lo civilizado —lo primitivo y lo moderno—, tema central en el pensamiento desde el siglo XVIII.

Finalmente, este morirá a manos de su criatura, configurándose, así, un nuevo tema que se volverá esencial en las siguientes reescrituras. Así, el fuego prometeico representa en la obra un símbolo dual de creación y destrucción. De ahí que la interpretación

de esta novela sea compleja: por un lado, se representa con claridad el ideal romántico en el científico como genio creador; y, por otro, se sitúa cerca del pensamiento de Rousseau, al entenderse también como una crítica a la ambición y al progreso científico sin límites.

La obra de Mary Shelley marcará un nuevo rumbo en la modernidad del mito prometeico, que a lo largo de los siglos xx y xxi se transformará en diversas adaptaciones intermediales, hasta cristalizar en la versión de Lánthimos en *Poor Things* (2023). A partir de este esquema mítico se han producido más de cien películas, lo que convierte a Frankenstein en una de las figuras más reinterpretadas en la historia del cine. Del mismo modo, el tema prometeico resulta habitual en las obras del género de la ciencia ficción, como afirman Balló y Pérez:

La rebelión tecnológica de Occidente permite una refundación del argumento en que es toda la humanidad quien paga caro el desafío de querer emular a los dioses. Dado que una de las variantes del mito ha sido la de Prometeo como creador de hombres, el motivo de la vida artificial se consolida como gran motor de la ciencia ficción (2015: 152).

A priori, podría parecer que es el caso de *Poor Things* al introducir el tema de la creación de vida artificial. Sin embargo, en la definición expuesta por Estébanez Calderón se observa una serie de condiciones que no cumple el filme de Lánthimos. Para el teórico español, este género alude a «un tipo de narraciones cuya trama argumental versa sobre acontecimientos fantásticos que ocurren en un mundo futuro, imaginado desde la previsión de sus posibilidades de desarrollo en relación con los avances científicos y técnicos del momento» (2015: 83). La película, por el contrario, se inscribe en el subgénero de la ciencia fantástica, al combinar elementos de la ciencia ficción y la fantasía sin apoyarse en fundamentos científicos sólidos. En un principio, la trama, al igual que sucede en su hipotexto, transcurre en el siglo xix. Sin embargo, tal como señala su director, *Poor Things* introduce un cierto retrofuturismo: «El mundo de *Pobres criaturas* puede verse como un futuro imaginado por la gente de aquella época [es decir, de la época victoriana]. La historia tiene un aura de cuento de hadas siniestro, lo cual ya nos liberaba de todo anclaje realista» (Lánthimos, 2024). Si se sigue la concepción de lo maravilloso presentada por Todorov en su artículo «L'étrange et le merveilleux» en *Introduction à la littérature fantastique* (1970), la película se inscribe dentro de lo maravilloso instrumental. Esto se manifiesta en la inclusión de herramientas irreales para la época en que se sitúa la historia (Todorov, 2001: 79), las cuales se integran en escenarios reales como Lisboa, Londres, París y otras ciudades existentes fuera del ámbito ficticio.

Entre los elementos fantásticos que destacan en el filme se encuentran creaciones de animales híbridos que evocan los bestiarios medievales, medios de transporte retrofuturistas y construcciones arquitectónicas hiperbólicas que combinan la estética gótica con

el *steampunk*, dando lugar a «una concepción fantasiosa de la realidad decimonónica», como señala Jiménez (2024). Los espacios exteriores, por su parte, evidencian una artificialidad marcada, según Brodesco (2023: 174), debido a la saturación cromática y otras técnicas visuales que generan una hipertrofia estética. Dentro de este eclecticismo visual, sobresale la integración de métodos tanto antiguos como contemporáneos del lenguaje cinematográfico, como el uso de fondos pintados combinados con pantallas LED y proyecciones (Lánthimos, 2024). Asimismo, el uso frecuente de perspectivas deformadas, como el ojo de pez, enfatiza la exageración del relato y refleja la psique del personaje, al tiempo que crea una relación metonímica entre este y el espacio.

Tras advertir las máximas temáticas del *Frankenstein* de Mary Shelley y enmarcar la película *Poor Things* dentro del género de la ciencia fantástica, a continuación, se analiza la representación de los temas-personaje del filme y la subversión a través de la parodia y la ironía de muchos de sus motivos asociados.

La dialéctica del creador y la criatura en *Poor Things*: el monstruoso Godwind y la hermosa Bella Baxter

Como es habitual en la cadena de reelaboraciones del mito de Frankenstein, la película de Lánthimos presenta a dos figuras principales: el creador y su criatura. El primero de ellos es Godwind Baxter, un cirujano interpretado por Willem Dafoe, que, como su análogo Victor Frankenstein, desafía los límites de la ética para crear a una criatura. Por tanto, de nuevo, el creador se representa como un perfecto exponente del ideal moderno firme en las ideas del progreso, la ciencia y la razón: «Nuestras emociones deben mantenerse al margen» (Lánthimos, 2023), asegura a su ayudante de laboratorio. No obstante, el aspecto físico de God —Dios en inglés—, como le llamará Bella de forma recurrente en la película, se asemeja al de los monstruos clásicos y, en concreto, a la criatura de la novela de Shelley al presentar una apariencia abominable. Su rostro desfigurado está marcado por cicatrices profundas que evidencian múltiples intervenciones quirúrgicas, mientras que su cuerpo muestra deformidades visibles en sus miembros que desafían las proporciones humanas. Además, utiliza prótesis rudimentarias creadas por él que refuerzan su conexión con la experimentación científica, lo que le convierte en una figura que encarna en su propio cuerpo tanto la ambición como las consecuencias negativas del proyecto moderno. Esta representación visual establece un contraste irónico con su rol de creador y lo coloca en un espacio liminal entre el científico y su creación que borra los límites entre ambos.

En la primera parte del filme el espectador descubre que Godwin fue víctima de abusos y sometido a múltiples experimentos científicos por parte de su padre. De este modo, aunque inicialmente podría considerarse a God dentro del grupo de los *Mad*

Doctors, en realidad, él se presenta como una víctima de la obsesión de su progenitor por el progreso, por lo que es este último quien encarna verdaderamente el arquetipo del *Mad Doctor* clásico. La fealdad del científico le convierte en un ser desgraciado e incapaz de ser aceptado por la sociedad, que, al igual que a la criatura de Shelley, lo conocen con el sobrenombre de «monstruo» o «el demonio» y suscita terror a todo aquel que lo contempla: «Es obra del diablo», gritan los transeúntes a su paso (Lánthimos, 2023). Además, tal y como destaca Brodesco (2023: 173-174), este personaje se presenta como un ser deshumanizado despojado de sus facultades más básicas como alimentarse sin estar conectado a una máquina, debido a su incapacidad para producir jugos gástricos, o de mantener relaciones sexuales, al tratarse de un eunuco como resultado de los diversos experimentos realizados por su padre. Esta deshumanización del creador supone también una parodia, según la propuesta de Hutcheon, al cuestionar las normas y las convenciones existentes en la representación de las figuras del tema.

Por su parte, Bella Baxter, interpretada por Emma Stone, es una creación que combina el cuerpo de una madre fallecida con el cerebro de su hijo nonato. Además, a diferencia de su creador, destaca por su extraordinaria belleza. Como se ha señalado previamente, esta figura dista mucho de la criatura monstruosa de Shelley y guarda mayor semejanza con la Galatea clásica. El momento de su creación sobre la mesa de operaciones y conectada a diferentes aparatos transmisores de electricidad recuerda a muchas de las películas de ciencia ficción que reactualizan el mito de Prometeo. Esta cualidad de la hermosura extrema supone una inversión del motivo de la fealdad inherente a la criatura y la aleja de los monstruos clásicos, asociados tradicionalmente con lo siniestro. De esta manera, el aspecto de Bella se acerca al del monstruo prospectivo característico de la narrativa de la ciencia ficción posmoderna y definido por Moreno Serrano como aquel monstruo que abandona a lo largo de la trama la repulsión y el temor intrínsecos de las criaturas tradicionales y es admirado por su belleza sobrehumana (2011: 480). Por tanto, en contraste con el impacto que provocan su creador y la criatura de Shelley en el *Otro*, Bella cautiva y fascina a quienes la rodean.

Tras analizar la representación de ambos temas-personaje, resulta evidente la parodia que esta película establece con *Frankenstein o el moderno Prometeo*. En este sentido, es fundamental profundizar en la relación que se desarrolla entre los dos protagonistas a lo largo del filme.

A diferencia de la obra de Shelley, el creador adopta el rol de un padre para Bella durante sus primeros años de vida. Le otorga un nombre y su apellido, le enseña a hablar, la instruye en la ciencia, y también la guía en habilidades básicas como caminar y leer. Todo ello evidencia una responsabilidad paternal que contrasta con el abandono de Victor Frankenstein hacia su criatura. Además, el científico no revela inicialmente a Bella su verdadero origen, sino que le asegura haberla adoptado tras la muerte de sus padres, quienes, según su relato, eran exploradores cercanos a él y

fallecieron mientras realizaban su labor profesional. Durante esa conversación, God anima a Bella a explorar y vivir por su cuenta: «la única forma de vivir es explorar lo desconocido, aunque pagues el precio» (Lánthimos, 2023).

A pesar del discurso anterior, durante la primera parte del filme el doctor se muestra como un *Mad Doctor* obsesionado con su experimento científico y no permite a Bella salir de su casa. El espacio del hogar se convierte en un símbolo de la opresión, justificada para garantizar el ideal moderno, como se advierte en los motivos a los que alude el científico para explicar el encierro: «He creado un entorno perfectamente entretenido y seguro para Bella»; «Ahí fuera hay cosas que pueden matar a Bella» o «Bella es un experimento científico y debo controlar las condiciones porque de lo contrario los resultados no serán puros». Este control termina por asfixiar a la protagonista, quien decide abandonar su hogar y emprender un viaje de autoconocimiento: «Te veo tras mi gran aventura», afirma ante God (Lánthimos, 2023).

Durante la aventura de Bella, se pone de manifiesto la ironía más significativa de esta reelaboración: el creador, retratado hasta entonces como un hombre de ciencia ajeno a las emociones, extraña profundamente a su criatura. Lo mismo sucede con Bella, quien mantiene una relación epistolar con God y le detalla cada uno de sus pasos y descubrimientos durante su viaje de autoconocimiento. Mientras tanto, el científico intenta replicar su experimento con el objetivo de crear una nueva criatura que le haga compañía, lo que refleja un paralelismo con la petición del monstruo en la obra de Shelley, aunque en este caso el deseo proviene del propio creador. Sin embargo, a pesar de dar vida a un nuevo ser llamado Felicity a partir de un cadáver, no consigue establecer el vínculo emocional que tenía con Bella. En realidad, la marcha de Bella no representa para él la pérdida de un experimento replicable, sino la de su único ser querido. Como se puede observar, la relación entre ambos dista mucho de la configurada entre los protagonistas de *Frankenstein*. En la novela de Shelley el doctor teme el regreso de su criatura —«A veces imaginaba que el bellaco me perseguía» (2018: 285)—, mientras que esta busca vengarse de su creador. En la película, el creador termina por aceptar el libre albedrío de Bella y ella, a su vez, se muestra agradecida por la educación recibida y el tiempo que vivió junto a God.

Esta inversión irónica construida en *Poor Things* de los motivos de los temas-personaje y la nueva dialéctica entre creador y criatura, se consolida tras el regreso de Bella a casa con el propósito de cuidar de God durante sus últimas semanas de vida. Este momento clave se desarrolla, en primer lugar, mediante la anagnórisis que tiene lugar cuando God confiesa a Bella sus verdaderos orígenes:

BELLA: O sea, que soy creación tuya.

GOD: Ninguna de las dos lo sois [madre e hija] [...] Asombrado te vi crear a Bella Baxter sin miedo alguno.

BELLA: Estar viva me parece fascinante, así que te perdono por tus actos. Pero nunca olvidaré la mentira y el encarcelamiento.

GOD: Te he entendido. Me alegro de verte.

BELLA: Y yo a ti [...] Te añoraba (Lánthimos, 2023).

Como se desprende de este diálogo, el tema de la venganza, habitual en los textos que reelaboran este mito, se subvierte en esta ocasión. Bella no solo perdona a su creador, sino que, lejos de jurar venganza, le muestra su afecto. Este giro narrativo resalta el rol fundamental del receptor, quien debe identificar las conexiones entre el hipotexto y la reelaboración para comprender en plenitud la ironía y la parodia como herramientas de subversión. Así, gracias al equilibrio logrado entre «lo conocido y lo extraño» (García-Rodríguez, 2021: 269), se trastoca el horizonte de expectativas del lector, lo que permite que la estrategia textual aplicada alcance su propósito con éxito.

En última instancia, la creación logra humanizar a su creador. God, frente a su propia muerte, admite ante Bella que ella es el origen del despertar de sus emociones: «Toda la vida he estado recibiendo miradas de terror y pena, pero tú [la besa], cuán interesante es lo que está pasando» (Lánthimos, 2023). Por tanto, al igual que en la novela de Shelley, este momento representa la humanización definitiva de la auténtica criatura, quien en este caso es God. Finalmente, es preciso mencionar el título de la película, *Poor Things* —*Pobres criaturas* en español—, refuerza esta idea al señalar la multiplicidad de criaturas que componen el universo ficcional: Bella, como creación científica, y God, quien se revela como un ser deshumanizado durante gran parte de la obra y finalmente recupera su humanidad.

Tras haber realizado un repaso a la nueva dialéctica creador-criatura en el filme, a continuación se analiza la parodia de las convenciones sociales y sexuales victorianas que se establecen.

Parodia de las convenciones sociales y sexuales victorianas

La película de Lánthimos, como se ha visto anteriormente, recupera la estética victoriana desde un punto de vista retrofuturista. Así, por ejemplo, se puede comprobar que el vestuario de los personajes que Bella encuentra en sus aventuras por Lisboa o Londres se corresponde con las prendas típicas de la época victoriana. Sin embargo, la propia Bella, siguiendo la estética del pastiche tan característica de la posmodernidad, toma elementos de esta época en sus prendas, pero los mezcla con vestimentas, materiales y colores que podrían encontrarse en el contexto contemporáneo. Además, frente a los vestidos de la mujer victoriana, que cubren la totalidad del cuerpo —de acuerdo con la moral puritana, Bella Baxter se presenta en ese mismo contexto con

pantalones y faldas cortas, que dejan ver gran parte de sus piernas. Estas prendas de vestir, más propias de los años sesenta del siglo xx, destacan en el contraste con la estética generalizada en el filme.

Este pastiche también se reproduce en otros ámbitos como es el de la danza. Retomando el contexto lisboeta, cuando Bella escucha la música en la gala a la que es invitada por Duncan Wedderburn sale a bailar de forma frenética. Frente a la rigidez del baile victoriano por parejas, la protagonista se lanza a un baile solitario, lleno de aspavientos y movimientos hiperbolizados, que se alejan del encorsetamiento al que la danza estaba sometida en un contexto social como aquel. En consecuencia, Duncan saldrá a limitar su entusiasmo y a mostrarle —aunque con poco éxito— cómo adaptar sus movimientos histriónicos a la coreografía pautada.

Estos pasos primerizos de Bella en su inconsciente ruptura de las convenciones sociales victorianas hallarán su punto álgido en su participación como prostituta en el burdel que protagoniza el capítulo de la película contextualizado en la capital francesa. Como bien lo expresa Brodesco en su artículo, «vedendo se stessa come un corpo bisognoso di sesso scappa dal puritanesimo vittoriano e dalla repressione sessuale» (2023: 174). La relación de Bella con la sexualidad resulta la subversión definitiva del puritanismo victoriano, historia que Brodesco llega a definir como «un'avventura di viaggio, libertinaggio e ninfomania» (2023: 174). Es, precisamente, el contraste con la realidad imperante y el desconocimiento de Bella de los códigos sociales de la mujer en este contexto lo que genera el efecto paródico y, en última instancia, la crítica social, ya que pone en evidencia el carácter artificioso de las convenciones sociales de la época. Duncan le informará del carácter nocivo de esta actividad para las mujeres, pero Bella seguirá sin comprender por qué resulta inconveniente en su modelo lógico de experimentación: «Eres una puta y un monstruo. Es lo peor que puede hacer una mujer» (Lánthimos, 2023). De hecho, a su regreso con su prometido, la protagonista supondrá que los hombres no encuentran deseable tal acción por suprimir su deseo de posesión: «¿Lo de la prostitución afecta al deseo de posesión que tenéis los hombres?» (Lánthimos, 2023), pregunta Bella a su prometido, Max.

No obstante, Bella Baxter se distancia finalmente de los personajes del burdel, que también están hiperbolizados hasta rozar lo grotesco. En particular, la protagonista se terminará alejando de la *madame*, al no compartir con esta última el cinismo que la caracteriza. De acuerdo con la *madame*, es necesario ver la oscuridad del mundo para poder dejar de sentir y llegar a la verdadera sabiduría: «Hay que experimentarlo todo. También la degradación, el horror» (Lánthimos, 2023). En cambio, Bella siempre concebirá el mal del mundo desde la voluntad de cambiarlo, de mejorarlo. Es esta ausencia de crueldad la que la aleja del «modelo sadiano» y la que «la porta subito ad abbracciare ideali di migloriamento sociale» (Brodesco, 2023: 174). Durante su etapa en París encontrará dos caminos que facilitarán su tarea de mejorar el mundo: por

un lado, la prostitución le proporcionará dinero y tiempo para encontrar alternativas para su objetivo; y, por otro lado, conocerá a Toinette, su compañera profesional y romántica en el burdel, que le enseñará el socialismo como una base teórica desde la que plantear la mejora del mundo. Este último elemento ayudará a Bella a ver la prostitución desde una perspectiva marxista: «Somos nuestros propios medios de producción» (Lánthimos, 2023). No obstante, a pesar de las muchas críticas que la película de Lánthimos ha recibido desde su estreno a propósito de la representación de la prostitución (Diego, 2024), conviene recordar que todo está siendo relatado desde una clave irónica, pues el personaje de Bella Baxter no conoce el funcionamiento del capitalismo y del rol que la prostitución tiene en él. Por ello, en su primer enfrentamiento a este, lo considera una forma de emancipación que se alinea con su recién descubierto placer sexual. En cambio, hacia el final de su estancia en el burdel, será ella, ya armada con las herramientas para juzgar el sistema prostitucional desde los códigos sociales imperantes, la que mostrará su duda hacia el amor que la *madame* parece mostrarle: «No somos más que máquinas que alimentas con cumplidos y chocolate» (Lánthimos, 2023). Este alegato de Bella Baxter revela una profunda crítica a la deshumanización sufrida por las prostitutas, las cuales son percibidas como meras máquinas al servicio del deseo masculino. Esta tan solo constituye una de las muchas críticas de corte feminista que estructuran el filme de Lánthimos, como se estudia de forma más desarrollada en el siguiente apartado.

Utopías, cuentos de hadas y parodias feministas

Esta inocencia que caracteriza al personaje de Bella durante toda la película ha sido el motivo de vinculación por parte de la crítica a la figura del *Cándido* de Voltaire (Gombeaud, 2024). Del mismo modo que el personaje del autor francés, Bella se lanza al mundo con la inocencia de quien no conoce el Mal. Un gran viaje y muchos Virgilio a modo de guías conducirán a la protagonista por un mundo en el que la mezquindad, la injusticia y la maldad se mezclan con los pequeños placeres y descubrimientos de la vida. La analogía con *Cándido* también es trasladable al final de la película del director griego, pues todos los personajes terminan en una aparente utopía, alejados del mundanal ruido, en su pequeño jardín:

Tous les événements sont enchaînés dans le meilleur des Mondes possibles; car enfin, si vous n'aviez pas été chassé d'un beau Château à grands coups de pied dans le derrière, pour l'amour de Mademoiselle Cunégonde si vous n'aviez pas été mis à l'Inquisition, si vous n'aviez pas couru l'Amérique à pied, si vous n'aviez pas donné un bon coup d'épée au Baron, si vous n'aviez pas perdu tous vos moutons du bon pays d'Eldorado, vous ne

mangeriez pas ici des cédrats confits et des pistaches. — Cela est bien dit, répondit Candide, mais il faut cultiver notre jardin (Voltaire, 1913: 245).

Del mismo modo, gracias a que Bella decidió salir a vivir aventuras y a descubrir el modo en el que funciona el mundo, todos los personajes terminan cultivando su propio jardín alejados de las convenciones impuestas por la sociedad fuera de los confines de su casa. Esta utopía que se construye al final del filme puede definirse, de acuerdo con Medina (2024), como una «utopía posfeminista en la que las mujeres dominan en todos los segmentos del espectro sociocultural». A este respecto, el crítico señala como ejemplo claro el hecho de que Bella se vengue de su exmarido maltratador trasplantándole un cerebro de cabra —siguiendo los experimentos de su padre— y adueñándose de su propiedad. García Serrano también expresa el carácter feminista del desenlace de la película, al demostrar el poder de agencia adquirido por Bella a través del estudio de la medicina: «Un final [...] donde triunfa el feminismo, Bella se hace científica para utilizar los poderes perversos de la ciencia de su progenitor artificial y se ajusticia a los malos, incluso con el recochineo en la hibridez de la condición animal de los humanos» (2024: 4). Del mismo modo lo expresa Walsh (2023), categorizando al relato como cuento de hadas feminista: «That Bella achieves a fully embodied sense of personal liberation makes it a truly feminist fairy tale».

Este subtexto feminista de la película sobre la «liberación del inconsciente femenino» (García Serrano, 2024: 6) no es un *rara avis* en la filmografía de Lánthimos, ya que Yasser Medina (2024) menciona en su crítica de la película la presencia en el último cine de su director de una cierta «poética de la feminidad». Así expresa la idea detrás del concepto:

Esta poética examina a fondo la condición de la mujer en los distintos aspectos de la vida cotidiana y, en su núcleo discursivo, utiliza a los personajes femeninos como herramientas textuales que deconstruye el rol de la feminidad ampliamente aceptado como norma por los manuales establecidos por el patriarcado (Medina, 2024).

Esta lectura feminista se aprecia también en la representación paródica del mito del don Juan en la figura de Duncan Wedderburn. Este es dibujado en la película como un seductor manipulador, que engaña a las mujeres para conseguir sus favores sexuales y luego abandonarlas. Así, Duncan escala hasta la habitación de Bella y entra por la ventana, respondiendo a la escena tipo del balcón, donde el enamorado atraviesa este espacio transitorio hacia la «intimidad del espacio doméstico [...] femenino» con el objetivo último de la «conquista amorosa» (Couderc, 2020: 159). Además, le prometerá a Bella, de acuerdo con el principio de manipulación, que junto a él será libre y tendrá la posibilidad de conocer el mundo: «Me da igual la alta sociedad. Usted va a ser liberada, tiene hambre de ver, conocer...» (Lánthimos, 2023).

Así, Duncan parece ser el príncipe que libera a la protagonista de su cautiverio, dotando de luz y aventura a su vida, sin responder a ninguna restricción ni convención social. Sin embargo, su comportamiento con Bella no va a encajar con aquello que defendía en un inicio. Alude, por ejemplo, al hecho de que no se enamorará y de que no es bueno en la constancia, pero pide repetidas veces a Bella matrimonio a lo largo del filme. Además, sufre al comprobar que Bella le ha sido infiel y que se ha prostituido, llegando a sufrir ataques de rabia por este motivo. Así, esa despreocupación y desinterés a los que hace referencia en sus conversaciones con Bella chocan de forma irónica con las acciones que después demuestra. En definitiva, lejos de responder a los patrones del personaje de don Juan, Duncan es representado como un patético amante, celoso, dependiente y desesperado por el rechazo de Bella Baxter. Como consecuencia, este termina enamorado y destruido: «Has soltado a un diablo»; «Me ha destruido» (Lánthimos, 2023). Chris Vognar (2024) asegura ser capaz de identificar la crítica feminista ya en la misma novela de Alasdair Gray, no solo en la adaptación al cine de Lánthimos: «*Poor Things* also boomerangs back to the trailblazing Shelley by applying a decidedly feminist touch».

En la línea de esta crítica feminista, la sexualidad es vista por Bella como un descubrimiento placentero, por lo que la vive de forma natural y ajena a los prejuicios. El primer ejemplo es a través de la masturbación, que descubre como una fuente de felicidad y la lleva a cabo sin complejos en público: «Señora Prim, Bella descubre feliz cuando quiere» (Lánthimos, 2023). No es casual, de acuerdo con Ana Jiménez (2024), que sea una manzana la fruta con la que se masturba por primera vez, ya que equipara, así, la búsqueda del placer y la libertad de Bella con la curiosidad por el árbol del conocimiento de Eva. No obstante, «a diferencia de la mujer de Adán, Bella no es expulsada del paraíso, sino que se permite explorarlo».

Tras el descubrimiento de la masturbación, disfrutará sin complejos de los «saltos furiosos» con Duncan, apelativo que utiliza para referirse al sexo de forma *naive*. La naturalidad con la que vive el sexo se demostrará en la desvinculación de este de la relación romántica: «Me gusta el amor práctico que tenemos» (Lánthimos, 2023), le dice Bella a Max. Dentro de estos parámetros, Bella tampoco entenderá el concepto de adulterio —«Tú también puedes hacerme el juego de la lengua, así que no entiendo este sentimiento complicado» (Lánthimos, 2023)—, ni la distinción entre relaciones heterosexuales y homosexuales, al practicar sexo con su compañera Toinette. Es particularmente interesante, a este respecto, señalar el descubrimiento de Bella de la pérdida de la libido en la vejez a través del personaje de Martha. Al encontrarse en un momento álgido de placer sexual, Bella tan solo puede mostrar incompreensión hacia la actitud de la anciana.

Esta voracidad sexual, que ha impulsado a Bella Baxter a descubrir el mundo y adquirir autonomía en su vida, será precisamente lo que tratará de extirpar su exmarido,

el general Alfie Blessington. Gracias a este personaje, Bella podrá conocer la maldad y crueldad humana, tal y como le había recomendado la *madame* en su estancia en París. Este último consejo es el que le lleva a aceptar la propuesta del general de volver con él a casa. Bella desea terminar su viaje de autoconocimiento descubriendo a Victoria, su anterior identidad, y los motivos que la condujeron al suicidio. En este período descubrirá que la falta de instinto maternal que experimentaba es compartida también por Victoria, y que la crueldad y maltrato del general serían «la fuente de su infelicidad» y las principales causantes de su suicidio. Victoria constituye, así, en la película de Lánthimos la encarnación del motivo de la «loca del desván» (Gilbert y Gubar, 1979), es decir, una mujer oprimida por el yugo del patriarcado que termina encerrada en el espacio doméstico y condenada a la locura. Estos personajes abocados a la enajenación, que protagonizaron gran parte de las obras de narrativa gótica angloamericana —género tradicionalmente vinculado a lo femenino (Ballesteros González, 2013: 94)—, se convierten, en palabras de Ballesteros González, en «heroínas de ficción contemporáneas» (2013: 93).

El general Alfie encarna en la película, por tanto, el encorsetamiento de la moral puritana victoriana, aludiendo a la inmoralidad de la sexualidad y a la necesidad de castrar el deseo de Bella:

GENERAL: He dedicado toda mi vida a conquistar territorios.

BELLA: Yo no soy un territorio.

GENERAL: La fuente de tu problema la tienes justo entre las piernas. Haré que te la extirpen para que dejes de distraerte y desconcentrarte (Lánthimos, 2023).

Sin embargo, la voluntad de Alfie no llegará a término, pues Bella se niega a subyugarse a su mandato —«Me iré cuando me plazca, pero me halaga tu deseo de querer encerrarme. No eres el primero» (Lánthimos, 2023)—, a pesar del ansia de posesión del personaje masculino —«Tú eres mía y no hay más que hablar» (Lánthimos, 2023). Se puede apreciar, por lo tanto, un mayor sentido y deseo de pertenencia del marido hacia su esposa, que del creador hacia su criatura, es decir, su propia invención.

Conclusiones

En definitiva, se ha podido comprobar cómo *Poor Things* (2023), película perteneciente al subgénero de la ciencia fantástica, se sirve de los mecanismos de la parodia y de la ironía para retomar las máximas temáticas clave del mito de Frankenstein y generar, así, una crítica social y feminista a las rígidas y encorsetadas convenciones sociales y sexuales de la época victoriana, en particular a aquellas sufridas por la mujer, además de al elogio desproblematizado del progreso de la ciencia durante el período decimonónico.

En primer lugar, se ha ofrecido una breve aclaración terminológica en torno a las diferentes perspectivas teóricas que han surgido alrededor de los conceptos «parodia» e «ironía». De este modo, se ha incidido en el carácter «ilocucional» (Yvan-cos, 2000), cómico (Rose, 1993), hipertrófico (García-Rodríguez, 2021), intertextual y subversivo (Hutcheon, 2004) de la parodia; además de analizar la ironía desde su carácter ambiguo (Rose, 1993), negativo (Booth, 1989) y contrario (Pirandello, 2002) como mecanismo estético.

Tras haber establecido el marco teórico desde el que se enfoca el análisis del artículo, se ha procedido a explorar el modo en el que Giórgos Lánthimos reescribe los mitos clásicos en su filmografía, desafiando las convenciones contemporáneas. Para ello, se han estudiado mecanismos fundamentales en la reescritura de mitos como los procesos de desmitificación y remitificación. A continuación, se han aplicado al análisis concreto de la reescritura mítica de Frankenstein. Para ello, se han identificado las principales temáticas del mito configuradas en la obra de Mary Shelley: el *Mad Doctor* como el reflejo de la ambición de Occidente, la dialéctica creador-criatura, la bondad e inocencia de esta última, y la muerte final del creador a manos de su criatura.

A partir de estos temas y motivos fundacionales, Lánthimos genera una inversión irónica de los roles de creador y criatura, en la que el primero es quien presenta rasgos físicos de monstruosidad y deshumanización, mientras que es Bella Baxter, su invención, la que destaca por su belleza extrema. La relación entre estos dos personajes se configura, a diferencia del hipotexto romántico, de acuerdo con los patrones de la paternidad. Como consecuencia, Godwin cuidará y educará a su criatura hasta que esta decida salir de los límites de su hogar y explorar las posibilidades del mundo y del libre albedrío. A lo largo de este viaje de autoconocimiento, Bella Baxter se convierte en un observador sin prejuicios que se enfrenta a la parodia del mundo: el estigma de la prostitución, los celos, las paradojas del matrimonio, la masturbación y el deseo femenino. Así, *Poor Things* se configura como una «utopía postfeminista» (Medina, 2024) o un «feminist fairy tale» (Walsh, 2023) que ofrece una visión retorcida y paródica de las estrictas convenciones y restricciones propias de la sociedad victoriana.

Bibliografía

- BALLESTEROS GONZÁLEZ, Antonio (2013): «De las locas del desván a Lisbeth Salander: Paradigmas de la violencia de género en la narrativa gótica y fantástica angloamericana del siglo XIX», *Herejía y belleza*, núm. 1, pp. 93-103.
- BALLÓ, Jordi y Xavier PÉREZ (2018): *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*, Barcelona: Anagrama.
- BAUDRILLARD, Jean (2016): *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairós.

- BOOTH, Wayne Clayson (1989): *A Rhetoric of Irony*, Chicago: University of Chicago Press.
- BRODESCO, Alberto (2023): «Shelley avec Sade: *Poor Things* di Yorgos Lanthimos, Leone d'oro all'80a Mostra Internazionale d'arte cinematografica di Venezia», *Cinergie-Il cinema e le altre arti*, núm. 24 (diciembre), pp. 173-175.
- COUDERC, Christophe (2020): «De raptos, escalas y corredores: el balcón como espacio de transición», *Criticón*, núm. 24, pp. 159-180.
- CULLER, Jonathan (1994): *Irony, The New Critical Idiom*, Londres: Routledge.
- DIEGO, Belén (2024): «Por qué *Pobres criaturas* me parece una fantasía masculina», *Diario Red* (febrero).
- ECO, Umberto (2013): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona: Tusquets.
- EIGELDINGER, Marc (1987): *Mythologie et intertextualité*, Ginebra: Slatkine.
- ESTÉBANEZ CALDERÓN, Demetrio (2015): *Breve diccionario de términos académicos*, Madrid: Alianza Editorial.
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, María José (2019): «La parodia, fuerza ilocucionaria», *RILCE*, núm. 37, pp. 266-276.
- GARCÍA SERRANO, Federico (2024): «*Pobres criaturas*: Frankenstein en femenino», *Elpuenterojo.es*, pp. 1-7.
- GILBERT, Sandra y Susan GUBAR (1998): *La loca del desván: la escritora y la imaginación literaria del siglo XIX*, Madrid: Cátedra.
- GOMBEAUD, Adrien (2024): «Yorgos Lanthimos ou le cinéma automédicamenté», *Les Echos* (enero).
- HUTCHEON, Linda (2004): *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, Illinois: University of Illinois Press.
- JAMESON, Fredric (1985): «Posmodernismo y sociedad de consumo», en Hal Foster (coord.): *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós, pp. 165-198.
- (1991): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- JIMÉNEZ, Ana (2024): «*Pobres criaturas*: escapar de la pecera», *Revistamutaciones.com* (febrero).
- LÁNTHIMOS, Giórgos (2023): *Pobres criaturas [Poor Things]*, película en DVD, coproducción Irlanda-Reino Unido-Estados Unidos, Element Pictures.
- (2024): «La película que puede robarle el Oscar a *Oppenheimer*: una oda al empoderamiento femenino que mezcla *Frankenstein* y *La bella y la bestia*», entrevista de Manu Yáñez a Giórgos Lánthimos, *Fotogramas* (enero).
- MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, José Enrique (2001): *La intertextualidad literaria*, Madrid: Cátedra.
- MARTÍN, Dolores y Beatriz PICHEL (2007): «Victor contra Frankenstein: Una visión de lo Monstruoso en el Mito del Moderno Pormeteo», *Revista Bajo Palabra*, núm. 2, pp. 81-90.
- MEDINA, Yasser (2024): «Crítica de “*Pobres criaturas*”: fábula inerte sobre posfeminismo», *Cinefilia.blog* (febrero).

- MELETINSKI, Eleazar Moiseevich (2001): *El mito. Literatura y folklore*, Madrid: Akal.
- MORENO SERRANO, Fernando Ángel (2011): «El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción», *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 20, pp. 471-495.
- PIRANDELLO, Luigi (2002): «Esencia, caracteres y materias del humorismo», *Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 7, pp. 95-130.
- POZUELO YVANCOS, José María (2000): «Parodiar, rev(b)elar», *Exemplaria*, núm. 4, pp. 1-18.
- ROSE, Margaret A. (1993): *Parody, Ancient, Modern, and Post-Modern*, Cambridge: Cambridge University Press.
- SHELLEY, Mary (2018): *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Madrid: Cátedra.
- TODOROV, Tzvetan (2001): «Lo extraño y lo maravilloso», David Roas (coord.): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros, pp. 65-81.
- VALVERDE GARCÍA, Alejandro (2022): «Yorgos Lanthimos, la recepción clásica en su filmografía», *Metakinema. Revista de cine e historia*, núm. 26, pp. 57-63.
- VOGNAR, Chris (2024): «The Frankenstein myth is alive and spawning imaginative takes; Beyond the pure horror of reanimated creatures, the Mary Shelley tale has begotten unusual creations that include a teen love story, as well as the lauded *Poor Things*», *Los Angeles Times* (febrero).
- VOLTAIRE (1913): *Candide, ou l'Optimisme*, París: Hachette.
- WALSH, Katie (2023): «Stone ravishes in Lanthimo's dark, comedic masterpiece *Poor Things*», *Hartford Courant* (diciembre).
- WUNENBERG, Jean-Jacques (1994): «Mytho-phorie: formes et transformations du mythe», *Religiologiques*, núm. 10, pp. 49-70.

Puentes entre mundos: Nuevas representaciones de la fantasía es una monografía colectiva acerca de un género que, desde sus orígenes clásicos, y a través de su reinención en el Romanticismo y su canonización en el siglo xx, se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más vivos y dinámicos del xxi: la narrativa fantástica. Los autores son una docena de investigadores universitarios del ámbito de los estudios literarios y culturales. El libro está estructurado en un amplio capítulo introductorio y una serie de estudios de caso que profundizan, desde diversas perspectivas teóricas, en aspectos y ejemplos concretos de la fantasía contemporánea. Esta se aborda tanto en su forma estrictamente literaria —sin olvidar sus antecedentes mitológicos— como en otros medios de expresión —cómic, cine, teleseries o videojuegos—. Este enfoque poliédrico permite establecer una visión, si no exhaustiva, sí bastante ajustada del estado actual de un género multiforme cuyos límites no cesan de ensancharse. La amplia curiosidad que la fantasía contemporánea suscita hace que el libro, aun cumpliendo los estándares de rigor de una publicación académica, pueda aportar nuevos puntos de vista a cualquier interesado en la materia.