



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



Lo camp y lo lovecraftiano en *Xanto:* *Novelucha libre*

TESIS

para obtener el grado de

Maestro en Estudios de Arte y Literatura

Presenta

Rafael de la Vega Castillo

Dirección de tesis

Dra. Anna Juliet Reid

Cuernavaca, Morelos, a 10 de julio de 2021

La Maestría en Estudios de Arte y Literatura está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de CONACyT, a partir del 2 de octubre de 2012.



Agradecimientos

Agradezco a mis padres, Leticia y Rafael, por su tierno amor y su incondicional apoyo para continuar en este camino que tanta felicidad me ha brindado. Mi gratitud hacia ustedes es eterna.

A mi hermana, Viridiana, le agradezco por su maravilloso cariño y por ser mi mejor amiga desde nuestra niñez.

A Fernando, gracias por concederle tanta belleza a mis días. Te amo profunda e inmensamente, un día a la vez.

Me siento honrado por haber pertenecido a la Maestría en Estudios de Arte y Literatura, posgrado de la Facultad de Artes que me abrió las puertas para desarrollar este tema de investigación. Agradezco enormemente a la Dra. Anna Juliet Reid, quien se desempeñó como directora de esta tesis, cuyo apoyo en el aspecto teórico fue esencial para redactar este trabajo. Si antes ya me entusiasmaban la obra de Lovecraft y la literatura de horror cósmico, gracias a la generosa guía de la Dra. Reid, ahora encuentro más elementos fascinantes en este tipo de narrativa. Asimismo, agradezco mucho a la Dra. Angélica Tornero Salinas y al Mtro. Eliezer Cuesta Gómez, miembros del comité tutorial, cuyas valiosas observaciones me permitieron explorar mejor diversos aspectos de mi tesis. Muchas gracias a los tres, por inspirarme a continuar en esta asombrosa labor que es la investigación.

Tabla de contenido

Introducción.....	5
Capítulo I: La sensibilidad camp en <i>Xanto: Novelucha libre</i>	10
I. 1. ¿Qué es lo <i>camp</i> ?.....	11
I. 2. Atributos de lo camp presentes en <i>Xanto: Novelucha libre</i>	22
Capítulo II: El estilo lovecraftiano en <i>Xanto: Novelucha libre</i>	32
II. 1. ¿Qué es el <i>estilo lovecraftiano</i> ?.....	33
II. 2. Atributos del estilo lovecraftiano presentes en <i>Xanto: Novelucha libre</i>	41
Capítulo III: La intertextualidad entre la novela <i>Xanto: Novelucha libre</i> y otras tres piezas artísticas: Las películas <i>Santo contra las mujeres vampiro</i> (1962) y <i>El hacha diabólica</i> (1964), y el relato “The Call of Cthulhu”.....	56
III. 1. <i>Xanto: Novelucha libre</i> y los filmes del Santo.....	60
III. 2. <i>Xanto: Novelucha libre</i> y “The Call of Cthulhu”.....	77
Conclusiones.....	84
Referencias.....	89

Introducción

Esta tesis nace a partir de mi fascinación por una novela que desde la primera lectura me sorprendió por la manera en que presenta rasgos de diversos estilos artísticos: *Xanto: Novelucha libre*, del escritor mexicano José Luis Zárate (1966, Puebla). La primera edición de la novela, perteneciente al género fantástico, fue publicada en 1994. Sin embargo, en 2015 se reeditó con el fin de cambiar algunos elementos de la obra: las menciones a *discman*, *walkman*, *videocaseteras*, o a personajes icónicos de los años 80s y 90s, fueron cambiadas por *memorias USB*, *bocinas con luces Led*, *DVDs*, y por referentes culturales más actuales.

Casi de inmediato me di cuenta de que el autor emplea en la novela el recurso del *pastiche*, y con base en tal observación pude identificar en la pieza literaria tres aspectos que me pareció oportuno dirigir al campo de la investigación académica, para poder explorarlos a la luz de otros textos teóricos que me permitieran ampliar mi conocimiento respecto a ellos.

El primero de esos temas es la composición artística de los superhéroes a partir del estilo camp. Me parece muy interesante cómo las cualidades de estos personajes son frecuentemente representadas a través de signos que pueden percibirse en el llamativo diseño de su aspecto y en su singular vestimenta, signos que representan, precisamente, su condición heroica y especial.

Muchos artistas contemporáneos han creado a los superhéroes como emblemáticas figuras que simbolizan las fuerzas del bien. Una pregunta que me surgió es por qué es necesario que los superhéroes tengan un aspecto tan artificioso y llamativo, fundamentalmente en la tradición estadounidense, pero también en la

composición artística de los superhéroes mexicanos. Al leer la novela de Zárate, pude identificar que muchas representaciones del Enmascarado de Plata están cargadas de elementos extravagantes, y que además poseen un vínculo peculiar con la magia. Esta fascinación por la apariencia del Santo me llevó a interesarme más por la sensibilidad camp y a explorar cómo ésta se exhibe a partir de diversas estrategias, según se plasmen en la cinematografía, la historieta o la narrativa.

El segundo tema que me interesó de la novela fue la presencia del estilo lovecraftiano. Por este estilo se entiende aquél que incorpora los tópicos que permean la narrativa del estadounidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937): la mitología oscura, las sectas adoradoras de monstruos, la magia negra, los umbrales que conectan dimensiones desconocidas con la nuestra. Estos y otros elementos se presentan también en la obra de Zárate como un homenaje al escritor de Providence, y también configuran el estilo que caracteriza a los villanos de *Xanto: Novelucha libre*. De tal modo, esta tesis constituye una valiosa oportunidad para desarrollar una investigación sobre la narrativa de Lovecraft, que es el más destacado ejemplo de la literatura de horror cósmico; y es a partir de tal caracterización que me permito señalar cómo este estilo influye en la obra de Zárate al momento de emplear el pastiche.

El tercero de los temas es, justamente, la manera en que la novela de Zárate se construye a partir de otras obras específicas, entre las que destacan los filmes *Santo contra las mujeres vampiro* (1962) de Alfonso Corona Blake, *El hacha diabólica* (1964) de José Díaz Morales, y el cuento "The Call of Cthulhu" (1926) de Howard Phillips Lovecraft. Estas tres piezas artísticas son las que yo analizaré para indicar cómo Zárate retoma personajes y elementos para dotar a su novela de dos estilos

que se oponen entre sí y que, debido a sus diametrales diferencias, se resaltan mutuamente haciendo más notorias las características que los definen.

Puede afirmarse que *Xanto: Novelucha libre* es una obra que emplea el recurso del pastiche, que es construido por Zárate utilizando la sensibilidad camp (que recupera de los filmes del Santo) y, asimismo, a partir del estilo lovecraftiano, cuyos rasgos más destacados se encuentran plasmados en "The Call of Cthulhu". Considerando lo anterior, la hipótesis es la siguiente: Zárate construye un pastiche a partir de dos estilos tan diferentes para simbolizar y resaltar la confrontación entre las fuerzas del bien y del mal; mientras que las primeras fuerzas se distinguen por manifestar el estilo camp, las segundas son representadas mediante monstruos y hombres malévolos de inspiración lovecraftiana.

De cierto modo, este trabajo se plantea como una oportunidad para desarrollar una descripción de los rasgos de ambas manifestaciones artísticas, cómo pueden reconocerse, y por qué resulta interesante elegir las para construir una obra narrativa. Así, esta tesis se compone de tres capítulos: los dos primeros son fundamentalmente la explicación y descripción de cada uno de los estilos, y el último constituye un análisis de cómo a partir de lo camp y lo lovecraftiano se elabora el pastiche de Zárate.

En el primer capítulo de este trabajo defino qué es la sensibilidad camp y argumento detalladamente por qué se trata del estilo más utilizado en el diseño de los superhéroes: al ser personajes que poseen una naturaleza y una misión distintas de las del hombre común, es deseable que su configuración artística también sea poco convencional. De ese modo, para la construcción de personajes como el Santo se opta por lo camp, ya que esta sensibilidad promueve las representaciones a partir

de un alto grado de artificio. Aquí es importante aclarar que la estética camp no es exclusiva de las artes visuales, sino que está presente en otras artes. Tal es el caso de la literatura, ámbito en el que lo camp se manifiesta a partir del uso de figuras retóricas y también a partir de la expresión de lo ingenioso y del humor.

En el segundo capítulo hago una breve revisión sobre los géneros del terror y el horror para entender cómo nació el estilo de Lovecraft, sobre el cual me interesa enlistar y analizar algunos elementos oscuros y monstruosos que han fascinado a múltiples artistas, y señalaré aquellos rasgos específicos que le permiten a Zárate construir su pastiche.

Asimismo, sobre el proceso creativo intertextual que describo en el tercer capítulo, me enfoco primero en analizar los elementos camp que Zárate recupera de los filmes *Santo contra las mujeres vampiro* y *El hecha diabólica*. A partir de estas cintas, Zárate le concede a la reapropiación del superhéroe un tono más artificioso y divertido. Por otra parte, también señalaré los elementos del relato "The Call of Cthulhu" que imita el autor de *Xanto: Novelucha libre*, ya que, desde mi análisis, en dicho cuento están presentes los rasgos más destacados que caracterizan al horror cósmico de Lovecraft: las deidades oscuras, la secta, el ocultismo y la representación del ser humano como una criatura inferior que no comprende su sentido en el vasto universo.

Mi intención con este estudio de la intertextualidad entre las obras mencionadas es dejar claro que los dos estilos poseen rasgos categóricamente disímiles. En otras palabras, me parece sensato afirmar que la existencia de lo camp en la novela resalta la presencia de lo lovecraftiano, y viceversa, debido precisamente a sus notables diferencias.

Si bien los primeros dos capítulos pretenden ser explicativos y descriptivos para entender mejor cada uno de los estilos tratados, es el análisis del tercer capítulo el que muestra las estrategias mediante las que se lleva a cabo al pastiche; y es en este último capítulo donde se exponen de manera más amplia las posibilidades de la intertextualidad como un recurso presente en la construcción de una novela como *Xanto: Novelucha libre*.

Capítulo I

La sensibilidad camp en *Xanto: Novelucha libre*

Este capítulo constituye un análisis sobre qué es la sensibilidad camp y cómo se manifiestan algunos de sus rasgos en la novela *Xanto: Novelucha libre*. Me interesa analizar lo anterior, ya que, desde la exégesis que hago, en la obra puede observarse claramente un contraste entre la sensibilidad camp y el estilo lovecraftiano. Es decir, las fuerzas del bien están representadas por el Santo, un superhéroe de las historietas y el cine mexicano, en compañía de sus extravagantes aliados. Estos personajes, su forma de expresarse y los espacios en los que se desarrollan, se encuentran representados mediante el estilo camp. Por lo contrario, las fuerzas antagonistas se hallan simbolizadas por una secta de ocultistas y seres malignos e interdimensionales cuyo origen es de inspiración lovecraftiana.

De tal manera, en este apartado me he propuesto abordar, en primer lugar, la génesis del concepto *camp*, un repaso de su impacto en la cultura de masas, y su uso por parte de algunos creadores de superhéroes, tanto en Estados Unidos como en México. En seguida, reflexionaré sobre las características de lo *camp*, haciendo énfasis en cuatro cualidades: *artificio*, *exageración*, *teatralización de la experiencia* y *humor*. Finalmente, me interesa señalar, mediante algunas escenas narradas y descritas en el texto, el modo en que este estilo permea la novela de José Luis Zárate.

I. 1. ¿Qué es lo *camp*?

En palabras de Susan Sontag, lo *camp* “no es un modo natural de sensibilidad, suponiendo que tal cosa exista. Es más, la esencia de lo *camp* es el amor a lo no natural: al artificio y la exageración” (355). Se trata de un estilo artístico en el cual ni lo mimético ni lo armonioso son relevantes; más bien, es precisamente el alto grado de artificio y la predilección por lo estrafalario aquello que define lo *camp*: cuanto más exagerados son sus elementos, mejor constituidas están las piezas artísticas que pertenecen a dicho estilo. Quienes crean a partir de la sensibilidad *camp* lo hacen conscientes de que su obra es una manifestación que “suele ser arte decorativo, que subraya la textura, la superficie sensual y el estilo, a expensas del contenido” (358).

Puede atribuirse a Sontag el haber redactado la primera descripción exhaustiva de lo *camp* y la respectiva crítica sobre su impacto, tal como lo ilustra Álex Vicente en su artículo “¿Qué es el Camp? Del Rey Sol a las drag Queens: la estética que atrae y repele a la vez”:

La gran intelectual estadounidense teorizó sobre una nueva sensibilidad que invadía el clima cultural en las grandes ciudades, en una década en la que la vieja distinción entre arte elitista y cultura popular dejaba de tener validez. Acababan de entrar en juego otras actitudes, como la ironía, la parodia, el pastiche, la ambigüedad, la teatralidad o la extravagancia, que resultarían fundamentales en el camino hacia la era posmoderna. (1)

Notes on "Camp", texto en el que Sontag elabora su definición, no puede entenderse como un ensayo aislado. Dicho trabajo es la suma de diversas reflexiones en torno a la crítica cultural, recopiladas en *Against Interpretation and Other Essays*, libro editado en 1966. El título constituye una consigna inobjetable: la filósofa se lanza contra quienes hacen interpretación de las manifestaciones culturales y artísticas, trátase de un libro, un filme, una curaduría o una acción, menospreciándolas por ser consideradas masivas. En su respuesta, Sontag propone repensar la distinción entre *forma* y *contenido*, y prefiere hacer énfasis en la cuestión del *estilo*, defendiendo que éste es el principio en el que se fundamenta una obra de arte. Así, puede deducirse que para la sensibilidad camp importa más *parecer* que *ser*.

Apunta Felipe Sánchez que "la exaltación de la artificialidad, la defensa del mundo en tanto arte y artificio que está en el corazón de su descripción, está enraizada en la vida y pensamiento de Oscar Wilde, a quien Sontag elogia y homenajea [...] Sin Wilde una mirada hacia lo camp no es posible. De hecho, las *Notas sobre lo 'camp'* están dedicadas a él" (1). Lo anterior alude a que lo camp constituye un estilo que va más allá de lo visible o tangible, ya que esta sensibilidad se fundamenta en que las experiencias sean artificiosas, inmoderadas, tal como podrían ser una manera de caminar y moverse con excesiva elegancia, una forma de vestir muy atrayente, o un modo de hablar inimitablemente divertido. Así, Oscar Wilde habría sido un ejemplo destacado de cómo lo camp constituye una novedosa y singular manera de percibir, experimentar y representar el mundo, que rompe con las convenciones sociales y que se escapa de todas las manifestaciones artísticas tradicionales.

Sin embargo, lo camp no únicamente es perceptible en las experiencias, sino también en los objetos. En lo que respecta a estos, lo camp suele clasificarse en

dos tipos: Se distingue el *camp bajo*, que suele replicar y rediseñar con humor objetos que ya son conocidos por las masas; y, por otra parte, está también el *camp alto*, término que suele referirse a la reapropiación exagerada de experiencias, manifestaciones u objetos dignificados socialmente. Ambas variantes de lo *camp* difieren en el valor cultural y socioeconómico que rodea a los objetos. Por ejemplo: una máscara resplandeciente de ídolo de lucha libre es un elemento del *camp bajo* por ser un objeto que imita un elemento de larga tradición y que se vuelve hiperatractivo a las masas; en cambio, un vitral o una lámpara de araña del *Art Nouveau* son objetos del *camp alto* por ser piezas que muestran con extravagancia y artificio algo que de por sí ya era apreciado en las clases sociales altas.

En este trabajo, la mayoría de los ejemplos que analizo en la novela de Zárate pertenecen a la primera categoría; es decir, lo *camp* en *Xanto: Novelucha libre* se fundamenta sobre todo en una reapropiación y parodia de arquetipos, objetos y espacios cuya finalidad es volver más divertida la obra, ya que el *pastiche* es el recurso del que se vale el autor para construir su novela. Con respecto a dicho concepto, recupero la definición que ofrece Frederic Jameson, para quien se trata de una “imitación o, mejor aún, el remedo de otros estilos y, en particular, de sus manierismos y crispamientos estilísticos” (18).

Lo *camp* tiene diversos rasgos y la manera en que algunos teóricos y críticos han caracterizado a este estilo es muy compleja, tal como lo afirma Richard Dyer: “camp is fun and wit, but it’s difficult to grasp” (110). No obstante, me interesa contrastar los estilos que observo en la novela, tanto por el modo en que se caracteriza a los personajes como por la descripción de los espacios en la obra.

Desde mediados del siglo pasado, la sensibilidad camp ha sido uno de los estilos predilectos que han utilizado varios artistas para diseñar a los superhéroes más famosos del planeta: Superman, Captain America, Thor, Wonder Woman, entre otros. El hincapié que se ha puesto en los colores brillantes, las formas y las texturas tan llamativas de su vestimenta (mallas, trajes ajustados, botas, capas...), así como la extravagancia de sus poses, constituyen un modo infalible mediante el cual podemos distinguir visualmente a los superhéroes como tales. El auge de dichos personajes se dio en un momento en el cual ciertos estilos artísticos comenzaron a romper con el *status quo* de entonces, cuestionando las poses, los gestos y los atuendos que tradicionalmente estaban asociados exclusivamente a los varones y a las mujeres. En su texto “The New Mutants”, de 1977, Leslie Fiedler afirma que “few of us, however, have really understood how the Beatle hairdo is part of this syndrome, of which high heels, jeans tight over the buttocks, etc., are other aspects, symptomatic of a larger retreat from masculine aggressiveness to female allure—in literature and the arts to the style called *camp*” (204-205). Conforme se vuelven más populares dichas expresiones visuales deja de ser extraño, por ejemplo, que los varones se preocupen más por su aspecto corporal, prueben nuevos peinados, incorporen en su vestimenta accesorios más llamativos, y que proyecten poses que anteriormente hubieran sido categorizadas como afeminadas. Como resultado de esos cambios en la moda, los trajes ajustados y brillantes, las mallas, las capas relucientes, las fosforescencias y las poses exageradas se instauraron como algunos rasgos que se emplearon para distinguir a los superhéroes en Estados Unidos, características que están vinculadas a lo camp precisamente por exaltar la artificialidad y la ostentación.

Tal como señala Tim Morris, los superhéroes se han convertido en parte de nuestro lenguaje cultural, y para poder identificarlos estos no sólo gozan de sus poderes y cualidades sobrehumanas, también deben verse como tales, mostrarse distintos del hombre común (13). Al ser el cómic un producto artístico visual, los creadores de los superhéroes han empleado la sensibilidad camp para diseñar a sus personajes, pues “lo camp es una concepción del mundo en términos de estilo; pero de un tipo particular de estilo. Es el amor a lo exagerado, lo *off*, el ser impropio de las cosas” (Sontag 359). En este punto merece la pena mencionar que los superhéroes suelen tener un *alter ego* que se confunde entre las personas comunes, pues lucen y se desenvuelven como ellas; por ejemplo: Bruce Wayne, en el caso de Batman, y Clark Kent respecto a Superman. Wayne y Kent se comportan, hablan y se visten como personas normales, con el propósito de cuidar su integridad y la de sus seres amados; no obstante, cuando fungen como superhéroes rompen con dichas manifestaciones, y acaparan la atención de todos por cómo resplandecen, cómo pelean y qué tan temerarios están dispuestos a ser para salvar a su ciudad y al mundo, misión que podría perfectamente ser adjetivada de *hiperbólica*.

Vinculado con lo expuesto, Gary McMahon sostiene, en su obra *Camp in Literature*, que “art itself is a form of exaggeration; and selection, which is the very spirit of camp, is nothing more than an intensified mode of over-emphasis” (12), y tal consideración respecto al estilo camp se evidencia en el trabajo de los creadores de superhéroes, pues es indiscutible que estos personajes deben distinguirse por su prosopografía excesiva, astucia sobresaliente y su personalidad irrepetible que enfatiza su valentía. De hecho, McMahon define el estilo literario *camp* como aquel

que “prefers transparent artifice (exhibitionism) over discreet guile; prefers flippancy over seriousness (or style over content); and prefers excess (exaggeration) over minimalism” (14).

Los superhéroes de México, tales como Águila Solitaria, El Chapulín Colorado, El Santo: el Enmascarado de Plata, Kalimán, Ultrapato y Zooman, por mencionar solo algunos ejemplos, también conservan dicha extravagancia en su diseño; no en vano señala Morris que “uno de los rasgos más llamativos que ha desarrollado la cultura *pop* actual es el poderoso resurgimiento del superhéroe enmascarado como icono cultural y de ocio” (12). A continuación, se agregan dos fotografías y dos dibujos para ilustrar ejemplos de superhéroes mexicanos: El Santo, El Chapulín Colorado, Kalimán y Águila Solitaria.



Imagen 1¹

¹ Collage de Gómez, Nayeli. Imagen digital. El Fonógrafo.mx. Grupo Radio Centro. 1 de octubre de 2019. <<https://elfonografo.mx/blogs/superheroes-mexicanos.html>> Junio de 2021.

Desde el momento en que dichos personajes comenzaron a ser tan populares en Estados Unidos, durante las décadas de los cincuenta y sesenta, fue bastante lógico que surgieran en México figuras como las mencionadas anteriormente, especialmente los personajes enmascarados, tales como El Santo y Zooman. En la composición visual de estos superhéroes, y en la configuración de sus personalidades, está presente la sensibilidad camp, pues, como señala Sontag, este estilo “es también una cualidad perceptible en los objetos y en el comportamiento de las personas. Hay películas, novelas, personas, edificios camp...” (357).

En este apartado mi objetivo es analizar a El Enmascarado de Plata como una figura camp del cómic, la literatura y el cine. Este personaje está construido de una manera interesante, tal como lo aborda Rafael Ponce-Cordero, en su trabajo *Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina*: “A mi modo de ver, con todas sus especificidades —muy llamativamente una dosis de erotismo impensable en el caso de sus contrapartes estadounidenses—, Santo es un superhéroe bastante al uso, adaptación más o menos convencional de un Superman o, aun mejor, un Batman” (81-82).

Para comenzar con el análisis del personaje ficcional, es importante dejar claro que éste se creó a partir de un verdadero luchador profesional. El Santo, cuyo nombre era Rodolfo Guzmán Huerta, pasó de ser un deportista a convertirse en un personaje de la ficción. Sobre este luchador, Francisco Illescas apunta que “su atractivo dentro de una recién consolidada cultura urbana en México fue decisivo para el tipo de personaje que fue creando. El Santo se forjó como un tipo de redentor

hacia el mal que aquejaba a México” (52). El Santo es considerado como el primer gran producto de mercado que surgió de la lucha libre mexicana, “una mezcla entre artes de lucha y secuencias teatrales que, según los historiadores, se remonta al año 1910, cuando una compañía teatral puso en marcha las primeras actuaciones con luchadores” (Ramos-Araizaga 1). Este espectáculo es una variante directa de lo que Roland Barthes identifica, en su obra *Mitologías*, como *catch*, cuya virtud:

consiste en ser un espectáculo excesivo. En él encontramos un énfasis semejante al que tenían, seguramente, los teatros antiguos. Además, el *catch* es un espectáculo de aire libre, pues lo que constituye lo esencial del circo o de la arena no es el cielo (valor romántico reservado a las fiestas mundanas), sino el carácter compacto y vertical de la superficie luminosa; desde el fondo de las salas parisienses más turbias, el *catch* participa de la naturaleza de los grandes espectáculos solares, teatro griego y corrida de toros: aquí y allá, una luz sin sombra elabora una emoción sin repliegue.

(8)

En dicho sentido, el *catch* y la lucha libre mexicana, más que deportes, constituyen un verdadero espectáculo, la teatralización de un combate entre las fuerzas del bien y del mal. En el contexto mexicano, dicha dicotomía es encarnada, por un lado, por los Técnicos: los que juegan limpio, a los cuales pertenece El Santo. Por lo contrario, los Rudos son quienes juegan sucio y personifican los vicios.

Merced a las virtudes que proyectaba y a los ideales que encarnaba, en 1952 el autor y editor José Guadalupe Cruz decidió crear un *comic book* con El Enmascarado de Plata como protagonista, lo que encumbró al personaje del

luchador al rango de superhéroe. Para diferenciar al ídolo artístico del verdadero luchador se enaltecieron ciertos elementos estilísticos en el *comic*: se le dotó de una vestimenta más llamativa y de una actitud extravagante. Posteriormente, en el tránsito de las historietas a los filmes del Santo no únicamente se mantuvo el estilo camp que Cruz le imprimió a los comics; de hecho, el artificio se acentuó en aras de una mayor apreciación estética por parte de los espectadores, tal como puede apreciarse en la siguiente imagen, en la que el Santo luce su extravagante atuendo en una de las portadas de su *comic*.

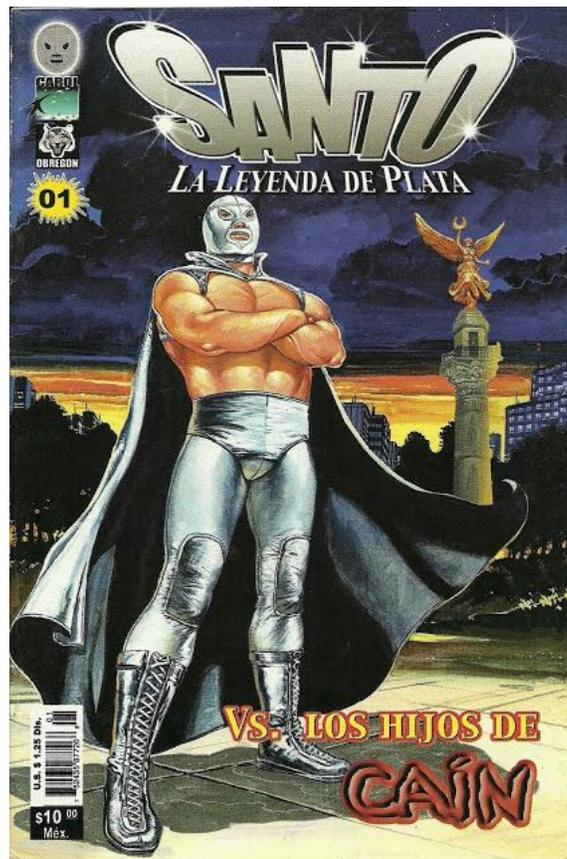


Imagen 2²

² Elección de portada de Bernasconi, Bruno. Imagen digital. El azote venezolano. 3 de junio de 2015. <<http://elazotevenezolanoelblog.blogspot.com/2015/06/coleccion-completa-de-santo-la-leyenda.html>> Junio de 2021.

Sobre la transformación del personaje, Illescas sostiene que “aunque regresa siempre a los valores de su pueblo, el Santo comenzará a enfrentarse a los litigantes sociales del mal a nivel nacional y después mundial: extranjeros, monstruos y extraterrestres. Este salto de clases se debe a la necesidad de cubrir la oferta cultural” (58); y es que la intención de quienes gestionaban la imagen del superhéroe mexicano era que éste fuese tan popular como Superman o Batman, pero en el mercado de consumo nacional y de habla hispana. Por ello fue tan importante la incorporación de un atuendo más llamativo desde el debut cinematográfico del Santo que ocurrió en 1958, cuando viajó a La Habana para participar en las coproducciones cubano-mexicanas *Santo contra el cerebro del mal* y *Santo contra los hombres infernales*. A partir de estas cintas se realizaron decenas de filmes en los que se exalta la figura del Enmascarado de Plata, así como sus atuendos y artilugios, tal como lo apunta Ponce-Cordero:

Santo conduce automóviles del año, posee tecnología ultramoderna, se viste a la moda, y se enfrenta con denuedo, película tras película, a las trampas del pasado. En sus aventuras —que con frecuencia intercalan números de pop-rock, pero nunca corridos, rancheras u otros géneros musicales tradicionales— protege a chicas modernas de las garras de un mal entendido las más de las veces como premoderno. (107)

Acercándome al análisis de *Xanto: Novelucha libre*, me parece importante mencionar que Susan Sontag defendía que “el sello de lo camp es el espíritu de la

extravagancia” (336), y en la narrativa de Zárate, fuertemente inspirada en las películas del Santo, podemos hallar la presencia de esos mismos elementos que son tan atractivos en los filmes. Conservando tales recursos artísticos, Zárate decide homenajear al Santo de las historietas y de las películas en su novela: “la máscara podría ser un buen sistema para filtrar el aire sobrecalentado, y parecía que las botas doradas eran de combustible amianto, y ¿qué decir de la magnífica capa detrás de él? Una capa que ondulaba con suavidad enmarcándola heroicamente” (Zárate 8). Mediante la exaltación de lo camp, Zárate decide retratar al superhéroe de su novela, en una especie de parodia al Santo.

Sobre la relación entre la sensibilidad camp y la parodia, Andrew Britton afirma que “*camp* attempts to assimilate everything as its object, and then reduces all objects to one set of terms. The objects, and images can be recuperated as something else expedient of redescribing them in a fun way” (381). La parodia que crea Zárate reconfigura la imagen del luchador sin caer en el insulto o la ridiculización mordaz; más bien, apela a figuras retóricas como la ironía y la hipérbole para construir una obra divertida en la que los lectores pueden contemplar con mayor claridad la dimensión humana del personaje: su lenguaje y sentido del humor, la manera en la que se enamora, sus miedos y sus defectos de carácter.

Llegando a este aspecto, me parece importante señalar que si bien los superhéroes estadounidenses suelen obtener su fuerza y poder a partir de su naturaleza extraterrestre o divina (Superman, Wonder Woman, Thor), de la biotecnología (Spider-Man, Hulk), o de la ingeniería mecánica y las armas de alto calibre (Batman, Iron Man), los superhéroes mexicanos tienden a ser personajes que obtienen su fuerza y poder gracias al amor que le profesan a sus pueblos (El

Águila Solitaria, Zooman), a su auténtico compromiso con el bien y la justicia (El Santo, El Chapulín Colorado), o debido a entrenamientos con artes marciales y técnicas de meditación (Kalimán). Los superhéroes mexicanos poseen una prosopografía elaborada, en la cual el estilo camp es evidente; y en lo que respecta a su mentalidad, se trata de hombres bondadosos que reconocen su fragilidad.

En *Xanto: Novelucha libre* lo camp se manifiesta principalmente en la figura del superhéroe, pero también aparece en otros elementos que lo rodean a él y a sus aliados, mismos que son recurrentes en los espacios y en múltiples descripciones a lo largo de la novela, tal como se muestra en el siguiente ejemplo: “No podía permitir que ardieran las bocinas llenas de leds, los cientos de colgajos de alambre, el tipo que ofrecía tatuajes que no se despintan o calcomanías de lujo, ni las tortas cubanas-hawaianas a sólo 40 pesos” (Zárate 13). Lo anterior me lleva a pensar que Zárate construyó el universo de su novela con base en dos manifestaciones artísticas muy diferenciadas: la sensibilidad camp, para representar las fuerzas del bien y al mundo que debe ser salvado; y, por otro lado, el estilo lovecraftiano, para ilustrar las fuerzas malévolas que desean destruir la realidad del superhéroe y sus partidarios. Por ello, para mí resulta evidente que en la obra hay un contraste estilístico entre lo camp y lo lovecraftiano. De hecho, Susan Sontag, en su nota 39, escribe que “camp y tragedia son términos antitéticos” (370), y puede notarse que lo camp es usado por los creadores de superhéroes precisamente porque representa una victoria de lo estilizado y extravagante sobre lo sombrío que solemos asociar a lo trágico.

I. 2. Atributos de lo camp presentes en *Xanto: Novelucha libre*

En la novela de Zárate, cuando el Xanto y sus aliados aparecen en escena podemos identificarlos porque los ambientes están determinados por la teatralización de la experiencia: “Toma vuelo, se deja caer de nuevo, y se eleva para repetir por tercera vez el golpe, pero ahora el Xanto gira sobre sí mismo y lanza una pierna para estrellar con fuerza su bota dorada...” (Zárate 226); pero también es posible hallar atributos artificiosos o incluso frívolos, cualidades que también distinguen a lo camp: “[El Santo] tenía un laboratorio secreto adornado con foquitos que hacían *bip-bip* y con matraces rebosantes de café hirviendo” (18).

Abundan en la novela diversas situaciones que son descritas a partir de una perspectiva caricaturesca, y los personajes suelen destacarse por “their manner ridiculous and their speech constrictive” (McMahon 9). No es exagerado decir que todos los héroes de *Xanto Novelucha libre* tienen una representación camp: son estrafalarios en su apariencia, poseedores de un lenguaje divertido, inesperadamente osados, y, en el caso del Santo, disfrazado al estilo de los superhéroes más populares. Sin embargo, destaca especialmente el personaje de Conchita, una curandera que ayuda al Xanto a salvar el mundo. Ella nunca busca ser parte de la batalla entre el bien y el mal, pero debido a sus conocimientos mágicos³, y a su conexión con el reportero Acevedo⁴, es irremediamente arrastrada para ayudar al Santo en su misión. La sensibilidad camp se manifiesta

³ Conchita posee conocimientos de hechicería popular mexicana y hace limpias con hierbas y huevos; a diferencia de la secta de inspiración lovecraftiana cuyos conocimientos son más herméticos y vinculados con la magia negra.

⁴ Este hombre es un reportero que intenta desarticular a la Secta de los Convocantes, para evitar que continúen matando y consigan destruir el mundo.

en el ambiente que la rodea, y que sirve para mantener a los espíritus malignos lejos de su hogar: “un San Martín rompía su capa brillante en dos, rodeado de más ajos; una estampita de Juan Pablo II; una copia de la Perpetua, todo envuelto en celofán amarillento” (Zárate 38).

Me resulta interesante observar cómo aparecen en la novela todos estos objetos que son parte de la ritualidad e idiosincrasia del catolicismo popular mexicano, y que, a su vez, se vinculan con representaciones *camp* y simbólicas: *camp*, porque emplean recursos como los colores llamativos, el brillo y la desproporción para destacar y llamar la atención; y también simbólicas, porque se trata de representaciones que, a través de dichos artilugios, intentan mantener el equilibrio entre el mundo visible (en el que se crean las estampitas religiosas, los amuletos...) y el mundo invisible (el ámbito de lo puramente etéreo: el bien y el mal).

Sería impreciso afirmar que lo *camp* es un rasgo distintivo de la hechicería que se sincretiza con el catolicismo popular mexicano; no obstante, por lo menos en la novela de Zárate, este tipo de magia es representada con mucho sentido del humor y es caricaturizada al grado de convertirse en un arma contra las criaturas de inspiración *lovecraftiana*.

Por otra parte, la exageración presente en algunas descripciones de la novela permite que éstas pueden ser leídas como una parodia *camp* del género de superhéroes⁵, y también la adjetivación exacerbada es una constante en la voz del

⁵ Si bien Zárate escribe una novela en la que el superhéroe se lanza a pelear contra villanos interdimensionales, el personaje del Xanto es expuesto con sus defectos. En más de una escena es presentado como una caricatura del superhéroe: no controla sus poderes, confiesa sus miedos, es malhablado; es decir, es visiblemente una imitación del verdadero Enmascarado de Plata, aunque al final resulte tan valiente y astuto como el Santo de los *comics* y de los filmes.

narrador, quien nos da cuenta de los acontecimientos con mucho humor, especialmente cuando se trata de ridiculizar a los villanos: “Una vez muerto el muerto viviente o mejor dicho, una vez remuerto, César Augusto había perdido contacto con el Visitante⁶” (58).

Un recurso similar al anterior es empleado frecuentemente en la obra cuando se describen los rituales de protección que necesitan los héroes de la historia: “[Gaffé⁷] tuvo que crear una cota de malla esotérica, en vez de círculos de metal para protegerlo del acero, una red de símbolos y objetos mágicos a su alrededor. Fue fácil coserlos a un chaleco. Parecía un pescador lleno de anzuelos, o un vendedor de chucherías cargado con muñecos vudú y cabecitas reducidas” (69). Siempre que se habla de la magia en la novela, Zárate emplea estrategias discursivas similares para concederle un tratamiento menos solemne y hacer evidente que su obra es un pastiche divertido de las películas del Santo y de la narrativa de Lovecraft. De hecho, en la novela también aparecen algunas referencias a otros superhéroes mexicanos igual de extravagantes que El Santo, tal como Kalimán, personaje creado por Modesto Vázquez González y cuya primera publicación en historieta salió a la venta en 1965, vendiéndose semanalmente durante 26 años, a lo largo de 1351 números consecutivos: “«Serenidad y paciencia», me dije. Aunque la frase me la había dicho el tipo ese, que además tenía prendida una gema de medio kilo en el maldito turbante, con una K inmensa grabada en la superficie. La joya lucía como el más

⁶ César Augusto es el líder de la secta de los Convocantes, un esoterista que realiza los conjuros para traer a la Tierra al Visitante, el monstruo interdimensional y principal villano cuyo objetivo es destruir la realidad humana.

⁷ Gaffé también es un esoterista y antes era un miembro de los Convocantes, no obstante, después busca detener el Apocalipsis y para ello realiza un hechizo para invocar a un héroe que pueda derrotar al Visitante. Así aparece el Xanto en la trama de la novela.

increíble caramelo de cereza” (168). Con base en la anterior y otras representaciones de los superhéroes, es posible constatar la intención de sus creadores por configurarlos a partir de su aspecto llamativo. Las poses, el heroísmo y el semblante de dichos personajes son expresiones *camp* en tanto los consumidores identifican a los superhéroes como modelos de magnificencia, virtud y capacidad de vencer al mal: “[El Xanto era] un hombre que tomaba la máscara, la sacudía un poco para quitarle el polvo y se la ponía, iluminando todo el lugar con su resplandor, con los fuegos primordiales del poder” (234).

Otra cualidad de lo *camp* que me interesa analizar, además de su distintiva precisión visual, es la teatralización de la experiencia. Señala José Alberto Alavez que “en el gusto por lo *camp* se despierta un sentimiento de simpatía por lo ajeno y por el pasado, siempre y cuando ese vínculo se realice de manera sensiblera y poco intelectualizada” (75). Con base en lo anterior me parece llamativa la manera en que Zárate describe varios espacios y vestimentas que manifiestan el estilo *camp*: “Ella [Aurora, la novia del Xanto] trabaja en Egipto, o sería más justo decir: Egipto Caché, una tienda de ropa que pretende ser exótica disfrazando a las dependientas de exploradoras” (Zárate 16). La imagen es extravagante y entretenida, y como señala Sontag en su nota 41, “lo único importante en lo *camp* es destronar lo serio. Lo *camp* es lúdico, antiserio” (371). Me resulta interesante constatar cómo los personajes aliados del Xanto manifiestan rasgos del estilo *camp*, tal como si ésa fuera una pista mediante la cual podemos tener claro que se trata de personajes que se sitúan a favor del protagonista.

A lo largo de la novela se describen escenas en las que importa mucho más el cómo se narran que los propios acontecimientos: “El Xanto iba en un Corvette 1957

color dorado brillante, con dinámicas franjas laterales blancas [...] Bastaba con sentir el viento sobre la máscara y oír su capa cubierta de brillantina dorada chasqueando detrás de él para que supiera que iba a salvar a alguien” (Zárate 46-47), automóvil que se muestra en la imagen 3, en la siguiente página; o bien, “El Xanto había pasado corriendo entre los cazadores, justo a tiempo para apartar a un multiser que tiraba una tarascada y darle a otro una tremenda patada con una bota color oro, que quedó roja-verde por la sangre de la criatura” (50). Sontag nos recuerda que “lo camp es la experiencia del mundo constantemente estética” (370); de tal manera, lo más importante es dejar claro que los colores y las texturas son algunos de los elementos que distinguen a los héroes de los villanos, ya que estos últimos están diseñados a partir de otro estilo, el lovecraftiano, que se distingue por exaltar atmósferas sombrías, apocalípticas y que invitan al lector a reflexionar sobre la infinitud cósmica.

Considero que mediante el análisis de la novela pueden hallarse manifestaciones de lo camp en el diseño de varios personajes y también a través de sus poses y actitudes, que ponen el énfasis en la teatralización y que constituyen su peculiar tono burlesco, pues es a través de esa intención paródica de representar las hazañas del Santo como Zárate logra divertirnos tanto con su obra. Tal como lo apunta Fabio Cleto, “if camp is something, it is the crisis of identity, of depth and gravity. Not a stable code, therefore, but rather a discourse produced by the friction with and among other discourses; not a stable building, but a twisted, necessarily ‘bent’ architecture” (34), y es justo en esa conjunción de discursos (los filmes del Santo y el pastiche que elabora Zárate) que aparece lo camp como un estilo que representa a las fuerzas que protegen la realidad.



Imagen 3⁸

Además, algo muy peculiar sobre la teatralización de la experiencia es que dentro de la novela algunos personajes están plenamente conscientes de la artificialidad del Xanto, tal como lo señala Arturo Villalobos, el protagonista de la novela: “Siempre he sido fan de las películas de fantasía. Todavía recordaba con cariño aquella máscara con una X enorme, de un color dorado amarillento como de moneda dejada al sol, y también la famosa campaña del luchador a favor de la goma xántica” (Zárate 18). De hecho, para el autor es muy importante remarcar la destreza que tiene el superhéroe a la hora de la batalla, con el propósito de que para los lectores sea evidente que el protagonista de la novela intenta imitar las hazañas del

⁸ *Chevrolet Corvette 1957*. Imagen digital. BestHQwallpapers.com <<https://besthqwallpapers.com/es/carros/chevrolet-corvette-retro-cars-1957-coches-coches-americanos-1957-chevrolet-corvette-127394>> Junio de 2021.

personaje de los filmes, quien siempre se alza con la victoria, un Santo definitivamente espectacular: “El Xanto dio un salto y se colgó de un tubo, estaba trepando con una rapidez increíble [...] Saltó en medio de ellos, tensando los músculos, dispuesto para la batalla, listo para derrotarlos a todos mediante patadas voladoras, llaves de lucha libre y revoloteo de capa” (93).

También *Xanto: Novelucha libre* puede ser leída con cierto sentido de humor, conseguido gracias al carácter extravagante del relato, pues el humor en la sensibilidad camp se basa especialmente en la ridiculización de algún tema, estilo u objeto, así como en la producción alegórica, la exigua profundidad dramática y, en ocasiones, el sensacionalismo fantástico. Varias escenas clave de la novela son ridiculizadas a pesar de estar ambientadas en el fin del mundo y Zárate no duda en replicar, a través del narrador y de los personajes, el habla coloquial que caracteriza a las clases populares: “[...] Iba a luchar por su vida, cuando menos se iba a llevar por delante algunas no vidas de los zombies. Aurora lanzó un ancestral grito de batalla (“hijos de la!”) y les arrojó un frasco con un hechizo verdoso” (160). A propósito de la representación del *zombie*, esta figura, que en términos generales se refiere a un muerto resucitado, tiene abundante presencia en la novela debido al tratamiento nada solemne que Zárate hace de la muerte. A lo largo de toda la novela hay asesinatos, sacrificios, sangre, espíritus, vampiros; pero las narraciones y descripciones en las que están presentes estos elementos característicos de los géneros de horror y terror, Zárate las convierte en escenas de caricaturización, gracias al humor que lo distingue.

Por otra parte, es también muy divertido cuando el escritor recrea el discurso de algunos personajes, dotándolo de características que imitan el habla popular de

México, como ocurre cuando Emita le relata a Aurora algunos destrozos que provocó el superhéroe:

[El Xanto] nos puso como lazo de cochino al director y a mí; de pronto que empieza a sacar trapitos al sol: que yo era así y asado, que el director era mi viejo y cosas así. Otra vez sentí refeo, luego salió el director a decirle sepa dios qué cosas; lo único que sí oí clarito fue: “Despedido”, y la verdad, la verdad, me refí. El director salió volando sobre los escritorios y, pobrecito, cayó de panza. El Xanto se dirigía hacia él y yo estaba segura, vaya a saber por qué, de que iba a aplicarle una aplanadora, y pues me le fui encima [...] (56)

La escena es divertida y alude a la teatralización que caracteriza a las peleas del Santo; asimismo, coincide con el apunte que hace Moe Meyer en relación a que “camp is an ironic and parodic appreciation of an extravagant form that is out of proportion to its content, especially when that content is banal or trivial” (186).

Tal como puede constatarse en este análisis, el superhéroe Santo fue cuidadosamente elegido por Zárate para ser el protagonista de su novela, para así concederle un atractivo sinigual a su historia. El artificio, la extravagancia y el humor están presentes en el protagonista, sus aliados y su mundo, y los configuran a partir del estilo camp. Recuperando la tradición de emplear este estilo en los relatos de superhéroes, *Xanto: Novelucha libre* es una pieza narrativa en la que se consigue un pastiche atractivo e ingenioso.

Tal como lo escribe Zárate en el último capítulo de la novela: “A los héroes se les pide lo imposible. No es otra su función: deben robar el fuego sagrado, o apartar las

columnas que sostienen continentes, vencer a dos de tres caídas sin límite de tiempo [...] La especialidad de los héroes es hacer lo inconcebible, vencer cuando todo está perdido” (247). Por sus cualidades e intenciones, el estilo camp me parece el mejor recurso para representar a un superhéroe como el Xanto, cuya razón de ser es salvar al mundo, sin importar la manera ni el costo, dado que él encarna a cada momento todas las virtudes y el poder que la humanidad tan solo sueña con alcanzar algún día.

Capítulo II

El estilo lovecraftiano en *Xanto: Novelucha libre*

El análisis de la obra de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) es complejo y su legado como innovador del cuento de horror es indiscutible. La escritora gótica Ann Radcliffe (1764-1823), en su ensayo “On the Supernatural in Poetry”, elaboró una distinción entre las nociones de *terror* y *horror*, señalando que el primero “expands the soul and awakens the faculties to a high degree of life” (150), es decir, vincula el terror con un frenesí, con una sensación de temor y ansiedad ante la posibilidad de que lo espantoso acontezca. Por lo contrario, el horror “freezes and nearly annihilates them”; Radcliffe lo relaciona con la conmoción, con sentirse paralizado ante la contemplación, cara a cara, de lo espeluznante.

Partiendo del criterio anterior, es importante resaltar que la narrativa de Lovecraft constituye un estilo literario que se aleja de la temática tradicional del terror sobrenatural, misma que ya había iniciado un proceso de metamorfosis a finales del siglo XIX de la mano de escritores como Arthur Machen (1863-1947), quien “sintió que era necesario revisar a fondo el cuento de miedo y empezó a eliminar de él una serie de elementos caducos: el castillo medieval, el muerto en todas sus infinitas variedades y subespecies, la noche...” (Llopis 15). De tal manera, cuando Lovecraft comenzó a escribir, en 1898, el cuento de horror ya había experimentado innovaciones de otros autores, sin embargo, la aportación del estadounidense al género consistió en incorporar elementos tales como las inteligencias alienígenas, los portales interdimensionales y las rupturas espacio-temporales, temas que tradicionalmente se asocian más con la ciencia ficción. Con lo anterior como

preámbulo, en la primera parte de este capítulo me propongo analizar algunos rasgos que caracterizan a lo que en este trabajo identifico como el *estilo lovecraftiano*.

II. 1. ¿Qué es el *estilo lovecraftiano*?

En “Supernatural Horror in Literature”, Lovecraft señala que “the oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute, and their admitted truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form” (141). En dicho ensayo, el escritor norteamericano analiza la ficción horrificada en la novela gótica, mientras examina elaborada y cuidadosamente el desarrollo de dicho género a través de escritores estadounidenses como Ambrose Bierce (1842-1914), Nathaniel Hawthorne (1804-1864) y Edgar Allan Poe (1809-1849). Posteriormente explora algunos aspectos de las obras de quienes él considera los maestros modernos del horror y lo extraño: Algernon Blackwood (1869-1951), Lord Dunsany (1878-1957), M. R. James (1862-1936) y el ya mencionado Arthur Machen, de quien “integró en él [Lovecraft] los cultos de la antigüedad clásica, los afanes arqueológicos, la desintegración de la figura humana en un magma amorfo, los símbolos resplandecientes y tetradimensionales, las doctrinas esotéricas de ciertas sociedades secretas [...]” (Llopis 39), por solo mencionar algunos elementos recurrentes en sus obras. Asimismo, Leslie S. Klinger señala que “Lovecraft absorbed Machen's introduction of the supernatural amid the ordinary and the idea that old entities still exist amid humankind” (36), y es a partir

de ese recurso de los entes del pasado remoto que Lovecraft desarrolla una genealogía de misteriosas y espeluznantes criaturas que inspiran horror.

Los trabajos de Lovecraft, narrativos y ensayísticos, se distinguen por una perspectiva y un rigor enriquecidos por la historiografía y la filosofía, tal como puede constatarse en “Supernatural Horror in Literature”. No obstante, Clive Bloom afirma que “Lovecraft’s essay acts as a bridge between the older ghost tale and contemporary science fiction fantasy (Lovecraft’s “cosmic” forces), but his explanation, while necessary, is not *sufficient* to describe the power of the old ghost tale or subsume it under the rubric of science fiction fantasy, of cosmic adventure” (215). Me parece que Lovecraft se apropia únicamente de algunos elementos del viejo modo en que se hacía literatura de terror, y se encauza en crear una narrativa en la que el horror proviene de reconocer la vida humana como insignificante comparada con la vastedad de un universo representado en sus obras como un enigmático espacio en el que habitan diversas criaturas, muchas de las cuales únicamente producen destrucción a su paso. Alan Moore⁹, al respecto afirma que:

Lovecraft's intellect and omnivorous reading habits meant that he was capable of understanding and experiencing a still wider spectrum of unease than the beleaguered average citizen. Contemporaneous advances in humanity's expanding comprehension of the universe with its immeasurable distances and its indifferent random processes had redefined, dramatically, mankind's position in the cosmos. (5)

⁹ Alan Moore (1953) es un escritor británico y guionista de historietas. Ha creado varias novelas gráficas reconocidas por la crítica y popularmente aclamadas como *Watchmen*, *V de Vendetta* y *The League of Extraordinary Gentlemen*.

Con base en lo anterior, Lovecraft introdujo en su narrativa personajes con inquietudes por conocer los misterios del universo, y que para lograrlo buscan un contacto, a través de la magia ritual, con seres cuya percepción y cognición son superiores a la naturaleza humana.

Señala Rafael Llopis que “Lovecraft es un adelantado porque, a través de su ansiedad, supo expresar, aún más que los miedos de su tiempo, los del mismo porvenir” (20). Lo anterior se confirma ya que en sus obras es posible identificar una fusión entre el horror y la ciencia ficción que nos da cuenta de un universo en el que habitan inteligencias cuya comprensión de la realidad es remotamente más amplia que la de la raza humana. El autor de *Los Mitos de Cthulhu* concibe personajes que buscan entender el mecanismo mediante el cual funciona el universo. Para Lovecraft los seres humanos no somos más que criaturas diminutas, y así es como representa a algunos de sus personajes más emblemáticos: como hombres ávidos de conocimiento, que se organizan en misteriosas cofradías para despertar a las mentes primigenias. Retrata personajes que se empeñan en convocar a seres extraterrestres capaces de otorgarle sentido a lo que los humanos perciben como caótico y vacío. Incluso podría pensarse que es una especie de misantropía la que lleva a Lovecraft a tener ideas tan radicales como que,

el pensamiento humano... es quizá el espectáculo más divertido y más desalentador del globo terráqueo. Es divertido por sus contradicciones y la pomposidad con que intenta analizar dogmáticamente un cosmos totalmente incógnito e incognoscible, en el cual la humanidad no constituye sino un átomo transitorio y despreciable; es desalentador porque, por su misma índole, nunca alcanzará ese grado ideal de

unanimidad que permitiría liberar su tremenda energía en provecho de la raza humana. (23)

Vinculado con lo anterior, Lovecraft introduce en su narrativa un texto llamado *El Necronomicón*, un libro ficticio de magia y conocimientos arcanos que traen locura y muerte a quienes entran en contacto con él. En los cuentos de Lovecraft, y de otros autores que se inspiran en él para crear sus propios relatos, *El Necronomicón* aparece como un compilado de secretos y rituales que permiten contactar con unos seres sobrenaturales de un pasado remoto e inmenso poder. Rolado Diez, en el prólogo que hace a una edición de *El Necronomicón*, señala que “aunque su pensamiento era racional y práctico, a Lovecraft le atraía la literatura fantástica, tal vez influido por su escepticismo. Arrinconado en su soledad, imaginó un mundo paralelo, lo dotó de vida, flora y fauna y le confirió carácter de verídico” (7). Pienso que a partir de esa complejidad de pensamiento se nutren diversos autores que hallan en Lovecraft una influencia para concebir sus propios universos, habitados por sus propias fantásticas y horribas criaturas.

De hecho, la influencia del estilo lovecraftiano en la literatura y la cinematografía actual es indiscutible. Germán Roca reflexiona en torno a ello afirmando que “fanáticos como Stephen King o Neil Gaiman [...] han identificado a Lovecraft como una de sus influencias. O fanáticos como Guillermo del Toro, cuyas películas no serían las mismas de no haber leído al autor de Providence” (3). Stephen King, en “Cuentos del tarot”, incluido en su *Danza macabra*, texto sobre la ficción de terror y horror en la literatura, el cine y su impacto en la cultura norteamericana, afirma que Lovecraft da en el clavo en sus cuentos (pues no todos le parecen buenos) cuando

dichos relatos “acarrear consigo un impacto tremendo. Los mejores nos hacen sentir el peso del universo suspendido sobre nuestras cabezas, y sugieren fuerzas sombrías capaces de destruirnos a todos sólo con gruñir en sueños” (107). La manera en la que King se expresa podría cristalizarse en una característica que identifico en el estilo lovecraftiano: se trata de una literatura que nos minimiza como especie, empujándonos a buscar y descubrir el entramado que hace funcionar el mundo, es decir, es una literatura con una potente carga filosófica.

Me resulta interesante reflexionar por qué tantos creadores se han inspirado en la literatura de Lovecraft. Sostengo que se debe a una necesidad muy profunda de explicarnos quiénes somos realmente y por qué habitamos en un universo tan inmenso y complejo en el que parecemos estar abandonados. Es posible que esa inquietud sobre quiénes somos constituya una duda muy característica que poseemos desde nuestra niñez, una etapa vital a la que en diversos momentos anhelamos regresar. Me parece brillante como lo ilustra Stephen King en “El ultimo vals”:

La imaginación es un ojo, un maravilloso tercer ojo que flota libre. De niños, dicho ojo ve con total claridad. A medida que nos hacemos mayores, su visión comienza a disminuir [...] El trabajo del escritor fantástico, o del escritor de horror, es hacer un agujero temporal en esa visión de túnel; proporcionar un único espectáculo poderoso para ese tercer ojo. El trabajo del escritor de fantasía o de horror es hacer de usted, durante un rato, otra vez un niño. (574)

Tales sentimientos son generados una y otra vez mientras leemos a Lovecraft, porque sus relatos activan en nosotros el estremecimiento que imaginamos que sus personajes sienten mientras avanza la trama en la que están inmersos. Cuentos como “Dagon”, “The Call of Cthulhu” o su novela *At the Mountains of Madness* son ejemplos claros de cómo Lovecraft representa en sus personajes el horror ante lo inefable y lo inherente que es el deseo de conocer nuestro origen y nuestro propósito como una especie inteligente que habita en el cosmos.

La fascinación por Lovecraft, sin embargo, no únicamente está presente entre los creadores, sino también entre los académicos, tal como lo ilustra Modesto Gómez en el artículo “H.P. Lovecraft: Creencia estética y asentimiento intelectual”. Él menciona que “la impresionante labor crítica realizada en las últimas décadas y la vindicación de su figura literaria por escritores de la talla de Michel Houellebecq, han posibilitado que su obra ocupe el lugar que legítimamente le corresponde” (142). Lo anterior permite que se estudie su obra desde enfoques más atractivos. De hecho, un gran mérito que tiene la literatura lovecraftiana es despertar nuestra curiosidad sobre asuntos filosóficos, tales como la búsqueda del *arché* (el origen del cosmos que buscaban algunos pensadores griegos de la Antigüedad presocrática), pero esta vez ya no en nuestro planeta, sino fuera de él. Es decir, así como los primeros filósofos buscaban un principio que explicara la realidad, Lovecraft ofrece dilucidaciones vinculadas a orígenes en otros planetas y a razas extraterrestres. Asimismo, el tratamiento de las clásicas dicotomías entre la vida y la muerte, entre el bien y el mal, y las alusiones que hace respecto a las divinidades alienígenas y las inteligencias ordenadoras, acercan mucho su literatura a una cosmología filosófica. Menciona Antonio Alcalá que “para Lovecraft, el error de pensarnos como

amos de la creación se origina desde una perspectiva tan limitada de nosotros mismos que no puede más que llevarnos a acceder a una apreciación incompleta de la inmensidad a nuestro alrededor” (136). A Lovecraft le tocó vivir en una época en la que hubo reflexiones y hallazgos importantes para la teoría del conocimiento y el desarrollo de las ciencias y la tecnología. Al respecto, Moore señala, en torno al contexto histórico del autor de “The Call of Cthulhu”, que:

Contemporaneous advances in humanity's expanding comprehension of the universe with its immeasurable distances and its indifferent random processes had redefined, dramatically, mankind's position in the cosmos. Far from being the whole point and purpose of creation, human life became a motiveless and accidental outbreak on a vanishingly tiny fleck of matter situated in the furthest corner of a stupefying swarm of stars, itself but one of many such swarms strewn in incoherent disarray across black vastness inconceivable. (5)

Me parece que es precisamente esa especie de reconocimiento de nuestra insignificancia lo que nos hace pensar en otros mundos y en otras explicaciones sobre qué son el cosmos, la mente y la vida, por mencionar únicamente algunas nociones cuyo tratamiento en *Xanto: Novelucha libre* me permito abordar más adelante.

Pienso que todas las inquietudes filosóficas mencionadas con respecto a la narrativa lovecraftiana influyeron también en las obras de grandes escritores hispanoamericanos, entre quienes “Borges escribió un relato en homenaje a Lovecraft titulado *There are more things* en que emplea a personajes y situaciones

usuales en las obras del escritor de Providence” (Roca 5). En este relato el contacto con lo *no humano* nos invita a pensar sobre nuestra condición de fragilidad ante lo desconocido y la minúscula fuerza que poseemos ante las fuerzas extraterrestres, pues como señala Modesto Gómez: “Lovecraft no trataba de descubrir sensaciones sino de crearlas en lo más profundo de nuestro corazón, para que no olvidemos nunca que no somos nada frente a la grandeza del universo” (7).

Hasta este momento es posible identificar una multiplicidad de recursos y temas de interés en la obra de Lovecraft. Sin embargo, antes de comenzar con el análisis de la influencia de la narrativa lovecraftiana en *Xanto: Novelucha libre*, pienso que es imprescindible citar la caracterización que hace Alberto Chimal, escritor mexicano y amigo cercano de José Luis Zárate, sobre la obra del estadounidense:

Los argumentos de las historias de Lovecraft, sus personajes típicos, las peculiaridades de su estilo y de sus métodos de trabajo; ciertas obsesiones, cierta actitud muy pesimista ante la existencia y una imaginación poderosa, siempre inquietante, son fáciles de reconocer en sus textos hasta el día de hoy, y llaman la atención de lectores y escritores hasta el punto de que han dado origen a una nueva palabra: el adjetivo *lovecraftiano*, para identificarlas. Las obras lovecraftianas son inconfundibles; de hecho, la palabra se aplica también para describir a las obras de otros autores que están bajo la influencia de Lovecraft: que no pretenden ser más que homenajes o no logran ser más que copias. (9-10)

Con base en lo anterior, y habiendo señalado algunos rasgos indiscutibles que caracterizan el estilo lovecraftiano, me propongo examinar cómo dicho estilo literario

constituye una evidente influencia en *Xanto: Novelucha libre*. Me interesa remarcar cómo Zárate crea monstruos y atmósferas complejas y sombrías que contrastan con la estética *camp* que configura al superhéroe Xanto y su peculiar personalidad. Asimismo, pienso que la razón de que Zárate se inspire tanto en el escritor de Providence es porque “[Lovecraft] confronta a su lector con escenarios dentro de los cuales la humanidad es la menos apta para prevalecer de entre diversas especies que han dominado nuestro mundo y lo seguirán haciendo en el futuro” (Alcalá 134).

II. 2. Atributos del estilo lovecraftiano presentes en *Xanto: Novelucha libre*

Con respecto a la condición de pastiche que tiene *Xanto: Novelucha libre*, debido a la conjunción de varios estilos y temas, Fernando Romo afirma, con respecto a la literatura de Lovecraft, que “el terror, junto con la ciencia ficción y la fantasía, carga con un estigma de ser un género de segunda, como si fuese una expresión artística poco capaz, o incapaz de representar el mundo de una manera que pueda conmover al espectador” (103). Considerando lo anterior, podría decirse que la novela de Zárate, que incorpora elementos del horror, la ciencia ficción y la fantasía, tiene un triple estigma por parte de quienes hacen la consideración a la que se refiere Romo. Sin embargo, la apropiación que hace el escritor mexicano de los diversos elementos de los cuales se inspira, entre ellos los superpoderes, la magia y la lucha libre, brinda como resultado una obra en la que se conjugan, de un modo original, la acción, el horror, lo cómico e incluso el suspenso de la narrativa policiaca,

ya que los aliados del Xanto deben aventurarse a descubrir cuál es el punto débil del monstruo interdimensional para derrotarlo.

Durante por lo menos dos décadas las películas del Santo, obras que constituyen una evidente influencia para Zárate, tuvieron como antagonistas a hombres infernales, zombis, mujeres vampiro, brujas, jinetes del terror, momias, la hija de Frankenstein, entre otras criaturas representativas del horror. Sin embargo, Zárate en su novela crea como antagonista principal a un monstruo cuyo poder, tamaño y maldad supera a cualquier enemigo que el Santo hubiera tenido en los filmes: El Visitante, un alienígena traído a la Tierra por la Secta de los Convocantes, liderados por el ocultista César Augusto Rojas. Este monstruo está construido por Zárate a partir de un evidente estilo lovecraftiano, cuyos rasgos característicos examina Annalee Newitz en su ensayo “The Undead: A Haunted Whiteness” cuando señala que “most of Lovecraft’s Mythos stories focus on the lingering horrors of Shogoths and Cthulhu’s spawn, two aliens races that have survived in a kind of suspended animation, occasionally managing to form ties with certain human communities and cults that have the power to awaken them” (245). Esta criatura (el Visitante) habita en una dimensión de pura maldad y decadencia, y la secta de los Convocantes desea su llegada para presenciar el fin del mundo. Basta con leer un pasaje de la novela para comprender lo macabro que es este enemigo para el superhéroe y sus aliados: “El Visitante se puso de pie (bueno, en realidad, se puso en mil pies), sobre tentáculos e innumerables patas de insecto, aspiró con fuerza [...] y se enderezó, dispuesto a hacer su parte en la batalla. Con un solo gesto mandó a volar el techo” (Zárate 122). Como puede constatararse, el autor mexicano decide emplear en su narrativa la estética del horror cósmico para configurar a sus villanos. Zárate se

inventa su propio Cthulhu¹⁰, conocido por los Convocantes como “Visitante”. Sin embargo, en lugar de despertar a la criatura valiéndose de la ritualidad tal como lo intenta la secta de Cthulhu, quien reposa soñando en la ciudad sumergida de R'lyeh, Zárate retoma el recurso de la magia¹¹ pero para abrir portales interdimensionales. Es decir, la secta de los Convocantes debe traer al monstruo a la Tierra para destruirla.

Aquí es importante destacar que la magia ritual en la narrativa de Lovecraft es el medio a través del cual los hombres pueden establecer contacto con las criaturas alienígenas. Dentro de sus relatos, la magia les permite a los personajes aproximarse a una comprensión más profunda del entorno que los rodea, ya que “Lovecraft's essential view was that much of the cosmos is in fact without rules, at least rules intelligible to humans” (Klinger 115). Debido a lo anterior, los personajes lovecraftianos le apuestan a obtener una mayor comprensión del universo al acercarse a las criaturas que llegaron a la Tierra antes que la humanidad. “Lovecraft believed that we must make our own place in a cosmos that has no answers to give us. Humans desire to reinterpret or reshape life into a more coherent and manageable pattern than is apparent on its chaotic surface” (Klinger 129), y a través de su mitología oscura, Lovecraft elabora un cúmulo de respuestas ficcionales a las que puede accederse por medio del ocultismo.

¹⁰ En la narrativa de Lovecraft, Cthulhu es un monstruo extraterrestre cuyas características físicas y habilidades hacen de él algo parecido a un dios para los humanos.

¹¹ En la novela de Zárate se distinguen dos magias: la ritual, que sirve para convocar entidades interdimensionales y cuyo uso se inspira en los relatos de Lovecraft; y la hechicería popular mexicana. Explicaré los matices de ambas magias en los siguientes párrafos.

Por otra parte, el recurso de la magia que emplea Zárate se manifiesta de un modo más heterogéneo, ya que, para representar el poder de los villanos, recupera la magia ritual a través de la simbología. En cambio, los aliados del Xanto, como Conchita y Acevedo, emplean la hechicería popular mexicana que es, de cierto modo, resultado de un sincretismo de rituales indígenas y la creencia católica popular. Zárate menciona, por ejemplo, santos protectores (38), hierbas de olor fuerte, limpias con huevos (39), conjuros y contrahechizos (40)¹².

Además de la magia, otro de los rasgos del estilo lovecraftiano es la mención de criaturas extraterrestres. Con respecto a estos seres en la obra de Lovecraft, Alberto Chimal señala que:

es cuestión de tiempo para que esas criaturas antiguas tengan éxito en sus planes de invasión y acaben con nuestra insignificante especie. Este argumento es, esencialmente, el de todos los relatos de los llamados Mitos de Cthulhu, en los que éste y los demás Primordiales –seres con nombres como Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Hastur, Shub-Niggurath–, buscan de diversas formas consumir su victoria sobre nosotros, y que Lovecraft seguiría escribiendo hasta muy poco antes de su muerte.

(18)

La apropiación del monstruo gigante se aprecia desde el inicio de la novela de Zárate, que comienza *in medias res*, cuando conocemos que el Visitante es un supervillano que “estaba anatómicamente imposibilitado para sonreír. Sólo sabía que la devastación era su territorio y el desastre su trono” (Zárate 8). Si bien es

¹² Se indican las páginas de la novela en las que se mencionan tales elementos.

cierto que los antagonistas contra los cuales el Santo luchó en los filmes y en los cómics representan criaturas sobrenaturales e inspiran un estremecimiento de terror, sostengo que *Xanto: Novelucha libre* es la obra en la que el superhéroe verdaderamente siente horror ante el apocalipsis que una criatura espeluznante de otro mundo y sus invocadores pueden producir, tal como se muestra en la siguiente ilustración de Jeff Himmelman en la que se representa al malévolo Cthulhu, la entidad en la que se inspiró Zárate para crear al Visitante.



Imagen 4¹³

¹³ Himmelman, Jeff. *Cthulhu, Lord of R'lyeh*. Imagen digital. Lovecraft Wiki. <<https://hplovecraft.fandom.com/es/wiki/Cthulhu?file=Lovecraft-cthulhu.jpg>> Junio de 2021.

En el caso de *Xanto*, los monstruos inspirados en el horror lovecraftiano permiten a los lectores dudar de la victoria del superhéroe. Sin embargo, habría que mencionar que el Visitante es asimismo una criatura manipulada por un poder más grande que él: *El Cambio*, un ente metafísico que contempla la batalla entre el Santo y el Visitante para establecer la dirección hacia la que fluirá el Universo: ya sea al orden o al caos.

Sobre el monstruo de Zárate y su relación con las criaturas lovecraftianas me parece importante retomar una idea que menciona Antonio Alcalá cuando apunta que:

Si el motivo central de la narrativa de Lovecraft es el horror que resulta de los miedos ocasionados por la presencia de lo incomprensible, entonces el eje alrededor del cual gira éste es el monstruo: criatura omnipresente en sus historias encaminadas a producir escalofríos que sacuden la seguridad del lector sobre su papel en el universo. Sus monstruos son la otredad que remite todo aquello que no es humano... (146)

Pienso que valerse del estilo lovecraftiano le permite a Zárate construir a un villano que parece capaz de derrotar al “luchador de las multitudes”. Dicha cualidad es crucial dentro de la trama, porque la naturaleza del superhéroe mexicano es precisamente alzarse con el triunfo aunque el enemigo parezca invencible. Cuanto más imposible de vencer sea el enemigo, más espectacular resulta la victoria. Tan así es que, de hecho, el penúltimo capítulo de la novela culmina con la destrucción de la realidad conocida; aunque, como en muchas otras historias de superhéroes, en el último segundo puede revertirse dicho apocalipsis.

Asimismo, Romo sostiene que en los fundamentos del horror lovecraftiano podrían destacarse dos características. La primera es la mención de fuerzas sobredesarrolladas externas a la humanidad, y la segunda estaría constituida por la búsqueda de lo desconocido (105). En la obra de Zárate estos dos aspectos quedan claramente manifestados, en primer lugar, mediante la construcción de un villano interdimensional cuya finalidad es borrar todo rastro de la humanidad, y, también, porque para que se presente dicho alienígena se necesita de una secta de mujeres y hombres decepcionados de la raza humana. Dicha organización está compuesta por poseedores de conocimientos ocultos que le permiten al monstruo cruzar a nuestra realidad. Adicionalmente, la búsqueda de lo desconocido está presente debido a que los Convocantes se organizan para abrir los portales interdimensionales que les traerán a su nuevo gobernante. Y también la influencia del estilo lovecraftiano en la obra de Zárate puede constatarse a través de la angustia representada en los protagonistas, quienes desesperadamente intentan salvar su mundo, y experimentan una especie de pesimismo ante las limitadas capacidades del ser humano.

Ricardo Guzmán señala que Lovecraft “habla de seres y mundos imaginarios difíciles de describir, pero que impactan en la mente inconsciente del lector. Parece que describe con precisión sus dioses terribles o los monstruos abominables que atacan a los sufridos narradores o a los autosacrificados personajes” (6). Este sufrimiento que se representa en la narrativa lovecraftiana se manifiesta en los personajes del Xanto y sus aliados, cuando por fin admiten que luchan contra una fuerza aparentemente invencible, pero incluso creyéndolo así deciden no rendirse, emprendiendo una batalla con tal de no ver su realidad destruida. De ese modo, el

Xanto, Aurora, Gaffé, Acevedo y Conchita, los héroes en la novela de Zárate, unen todos sus conocimientos, poderes y habilidades contra los Convocantes. A pesar de lo imparables que se muestran los enemigos, el superhéroe y sus aliados saben que tienen una sola oportunidad de ganar, y confían en que tendrán la victoria por estar del lado del Xanto y de Gaffé, el ocultista que ayudó a convocar al Visitante, y tal vez el personaje más complejo de la novela, cuyos rasgos, desde mi lectura, coinciden con algunos que sus biógrafos le atribuyen a Lovecraft, mismos que abordaré párrafos más adelante.

Además de la presencia alienígena y la magia, pueden enlistarse otros rasgos que caracterizan el estilo lovecraftiano. Romo señala algunos recursos que el escritor de Providence utilizaba recurrentemente en sus relatos: “el uso de una mitología oscura, la mención de libros arcanos, el uso de lugares decadentes y la referencia a lenguajes no humanos” (105).

A propósito del uso de una mitología oscura, Zárate en su novela representa a sus villanos como conocedores y adoradores de las ciencias ocultas y la simbología. Merece la pena mencionar que Gaffé, quien convoca al Xanto mediante un hechizo, es al principio un miembro de los Convocantes y, por lo tanto, corresponsable de la llegada del Visitante: “Él es Gaffé, el famoso esoterista, uno de los cabalistas más prestigiosos de ese mundo subterráneo en donde se buscan las claves secretas” (Zárate 20). Gaffé es sumamente peculiar, no únicamente porque transita de ser un villano a ser el principal aliado del superhéroe. Este personaje me resulta interesante porque encuentro muchas vicisitudes en común entre la niñez de este personaje y la caracterización que se ha hecho de la infancia del escritor de Providence. Según Llopis, Sarah Susan Phillips, la madre de Lovecraft, “era

neurótica y posesiva y volcó todas sus muchas insatisfacciones en el pequeño Howard. Continuamente decía a éste que era muy feo, que no debía dar un paso lejos de sus faldas, que la gente era mala y tonta” (21). Chimal en *El atormentado de Providence* apunta que “Howard aprendió de su madre y sus tías una visión muy peculiar de sí mismo y del mundo. Se volvió enfermizo y sobreprotegido, inseguro de su apariencia y de sus capacidades a causa de las constantes críticas de las tres mujeres” (12). En la novela, Gaffé sufre algo muy similar a Lovecraft, y esa niñez tan sombría es de hecho identificada como una de las causas de su adhesión a la Secta de los Convocantes. Justo a la mitad de la novela, en el capítulo XXV, El Visitante devora al Xanto y a sus aliados y los induce en una especie de sueño en donde sus recuerdos más tristes se materializan para torturarlos. Para Gaffé son precisamente los recuerdos de su infancia aquello que lo atormenta:

[...] supo así dónde estaba, y lo que era peor, supo cuándo estaba. En qué terrible tiempo. Sus tías estaban muertas, pero podía escucharlas usando el tono de voz que había hecho que la niñez de Gaffé fuera tan agradable como para que quisiera destruir el mundo. Voces del pasado, de cuando el esoterista no tenía más de seis años. Una puerta se abrió y el horror ingresó a su habitación. Gaffé abrió los ojos. Aquel horror usaba botas vaqueras [su padre]. (Zárate 143)

Me parece que Zárate usa este recurso biográfico para justificar el actuar de sus villanos: “Cuando los Convocantes supieron de su existencia [del Visitante] quisieron traerlo aquí, a la realidad, para destruirla. De alguna forma, todos ellos se sienten heridos por el mundo. Ésa les pareció la única opción para huir de sus

respectivas oscuridades” (110). Considero que algunos escritores como Zárate se nutren de la biografía de Lovecraft para representar algunas características muy peculiares en algunos personajes, tal como ocurre con el esoterista Gaffé.

Por otra parte, es César Augusto Rojas el antagonista que encarna la clásica representación de un mitólogo malvado. Este personaje es el humano más peligroso para el Xanto y sus aliados, especialmente para Aurora, ya que se gana el odio infinito de César cuando ella destruye al ente de quien él se enamoró: su propio reflejo en un espejo hechizado. Desde ese momento, la locura se desata en César y hace hasta lo imposible con tal de verla muerta. Dicho enloquecimiento, rasgo recurrente en algunos personajes lovecraftianos, se manifiesta en quienes tienen vínculos muy cercanos con las fuerzas oscuras. Su crueldad está tan naturalizada que es capaz de asesinar a sangre fría a quien se interpone en sus planes, todo en aras de gobernar el Umbral, esa dimensión infernal que existirá cuando la Tierra se derrita, “el sitio donde la humanidad, o lo que restara de ella, sería eternamente torturada por sus huesos” (Zárate 144). Todo lo anterior lo distingue como un personaje lovecraftiano, muy difícil de vencer precisamente por sus notables conocimientos de la magia oscura.

La manera en la que Zárate se nutre de lo lovecraftiano me parece bien lograda, ya que consigue exponer la soledad, los traumas y los temores que poseen los antagonistas de la historia, mismos que están representados fundamentalmente por los Convocantes, una secta obsesionada con la magia ritual y el ocultismo, y por criaturas monstruosas e interdimensionales que no únicamente destruyen ciudades, sino que ponen en riesgo a la realidad entera.

Con respecto a los libros arcanos, pueden encontrarse como elementos que se relacionan con las fuerzas antagónicas, tal como se muestra en varios capítulos, como cuando se presenta a Gaffé y se dice que “a pesar de su gran fama, se ha mantenido en las sombras, y ha llenado libros enteros de blasfemos artículos acerca de realidades que pueden destruirse” (Zárate 20). También son mencionados en el clímax de la novela: “Ahí debían estar el *Necronomicón*, el *De Vermiis Misteris*, *La Vera Historia de los Bolcanes de la Nueva España* y todos esos textos blasfemos que generaciones de hombres habían lanzado a la hoguera” (152). Apunta Romo que “en cuanto al empleo de libros arcanos, puede decirse que cuadra con la ambientación del escritor [Lovecraft], pues sus personajes suelen ser académicos bastante preparados. Éstos, por lo general, terminan por enloquecer conforme más investigan sobre temas relacionados con la mitología” (105). Sin duda alguna, en la novela de Zárate, los Convocantes parecen sacrificar el sentido común con tal de obtener más poder y conocimiento de las ciencias ocultas. En el caso de Gaffé y de César Augusto, se menciona expresamente que estos libros son la fuente de la que ellos beben para conseguir traer al Visitante.

Puede decirse que el reconocimiento de la diminuta condición humana, el horror y la mitología oscura son los principales elementos que configuran el estilo lovecraftiano; sin embargo, Diez Laurini señala que “tal imaginaria mítica se perfeccionó con la invención de un antiguo libro maldito que aparecería en numerosos relatos, y que explicaba y justificaba su mitología: el *Necronomicón*” (8), texto sobre el cual ya hice algunas precisiones. A propósito de estos textos, vuelve a presentarse una analogía entre la vida de Gaffé y la de Lovecraft, ya que Zárate le concede al primero una infancia triste seguida de una juventud en la que el

esoterista tiene contacto con libros oscuros que lo hacen conocer las múltiples dimensiones de la realidad y las fuerzas elementales que impactan en la vida de los hombres. Paralelamente, Llopis señala que el joven Lovecraft “leyó libros de ocultismo y religiones esotéricas, que abrieron ante él mundos fantásticos de figuras mágicas, de frases cabalísticas y de gestos dotados de poder. Su afición por los viejos volúmenes de nombres míticos, [...] por los dioses olvidados, se vio muy alentada por estas lecturas” (43). Sin embargo, es importante mencionar que estos libros dentro de la trama de Zárata no únicamente están vinculados con la condición maligna de los Convocantes; de hecho, también son importantes para la resolución del conflicto, ya que Aurora, Conchita y Acevedo emprenden una búsqueda de estos objetos para poder entender la naturaleza oculta de lo que enfrentan. Con suerte, los aliados del Xanto encuentran en estos textos el secreto para vencer al Visitante.

En relación con las atmósferas decadentes, Michel Houellebecq señala que “la obra de Lovecraft es comparable a una gigantesca máquina de sueños, de una amplitud y una eficacia inauditas. No hay nada tranquilo o reservado en su literatura; el impacto en la conciencia del lector es de una brutalidad salvaje, espantosa; y sólo se desvanece con peligrosa lentitud” (15). Estos rasgos que el escritor francés observa en la narrativa de Lovecraft penetran en la novela de Zárata y le permiten al mexicano construir esos ambientes decadentes y sombríos que tanto adoran los Convocantes, es decir, espacios tenebrosos que sustituirán al planeta cuando fuerzas interdimensionales lo destruyan: “El Umbral era una dimensión exclusiva para ellos [los miembros de la secta], un mundo en el que gobernarían a los pocos sobrevivientes de la humanidad. Era el pago del Visitante por permitirle destruir ese mundo” (Zárata 131). Además, en algún momento de la novela, también se describe

el interior del cuerpo del Visitante como un abismo macabro en el que los miedos y las pesadillas se materializan.

Sumado a lo anterior, apunta Guzmán Wolffer que “Lovecraft tiene mucho de dónde tomar para presentar sus diversas preferencias: los viajes al otro mundo [...]; la invasión de seres de otros tiempos, planetas y formas; la transformación del propio cuerpo para evidenciar que no somos dueños de nuestra carne, menos de nuestros pensamientos” (10). Este último rasgo que señala Guzmán, la pérdida de control sobre el cuerpo y la voluntad, puede observarse en la manipulación mental que ejercen los Convocantes sobre la policía mediante el uso de magia negra. Dicho recurso sirve de pretexto para la intervención que tienen Acevedo y Conchita en la trama. Él es un reportero manipulado con magia negra, mientras que ella es una hierbera que intenta curarlo. Sin embargo, las fuerzas que manipulan al joven se fundamentan en energías muy oscuras que para destruirse requieren de contrahechizos proporcionalmente poderosos que sólo Conchita puede brindar.

En el desarrollo de la novela hay diversas referencias a signos, vinculados con la magia y con la naturaleza interdimensional de algunos personajes como el Visitante. Una de las primeras escenas de la novela en la que aparecen dichos elementos es cuando los Convocantes ponen en ejecución un ritual para hacerse del control de la policía: “las paredes estaban barnizadas con sangre, habían desecho un cuerpo; todas las vísceras estaban a su disposición” (Zárate 30). Tan grotesca imagen configura signos de un lenguaje mágico para hechizar a quienes miran la escena, fundamentalmente los policías quienes “ignoraban que los jefes eran esclavos de imágenes, que los cuartos ensangrentados eran sólo una trampa, un signo enorme, reiterativo, que marcaba sus mentes con mil ojos y palabras clave” (34). No

obstante, también hay menciones explícitas de cómo los villanos se comunican en lenguas no humanas: “Cuando el Visitante terminó sus hechizos, dijo una frase en su extraña lengua, con millares de bocas que surgieron de todo su cuerpo” (129).

Además de los rasgos lovecraftianos mencionados, también dicho estilo puede reconocerse por su proximidad con un desasosiego existencial reflejado en sus personajes mediante la inquietud que estos expresan por desentrañar los misterios del universo. Me parece que esa sed de conocimiento, esa aproximación a la cosmología filosófica, es un rasgo lovecraftiano, tal como lo analiza Roca: “Lovecraft fue un hombre de su tiempo, un escritor que encarnó las inquietudes ontológicas y metafísicas de una sociedad que había vivido la muerte de Dios a manos de Nietzsche” (7). De hecho, la obra de Zárate retoma dichas reflexiones existenciales y las retrata en algunos capítulos de la novela, en los que personajes como Arturo y Gaffé se preguntan quiénes son, por qué tantas veces se manifiesta una dualidad en el ser, o si es posible reconciliar dos personalidades tan distintas pero que parecen ser interdependientes y necesarias. A propósito de esto, considero importante señalar que en *Xanto*, las batallas no ocurren únicamente en los diversos escenarios que se nos presentan: la fábrica abandonada, las calles de Puebla, el cine donde los Convocantes pretenden abrir el Umbral. En realidad, las confrontaciones más importantes se resuelven en el interior de las consciencias del superhéroe y de Gaffé. Es a raíz de una especie de lucha contra la propia oscuridad que habita en el interior de estos hombres que pueden terminar derrotando a los monstruos. Después de todo, uno de los rasgos de la narrativa lovecraftiana tiene como uno de sus fundamentos el asombro y la atracción hacia lo desconocido; en las palabras de Modesto Gómez: “el horror cósmico es la emoción del intelecto puro,

que se enfrenta a la forma más extrema de absurdo: el de la posibilidad de lo ininteligible” (146).

Para terminar de caracterizar la literatura lovecraftiana, señala Leslie S. Klinger que:

Lovecraft's fiction presents no simple coherent worldview or philosophy; rather, he showed, in the context of richly detailed and realistic frameworks, that we must find our own way. Until all such speculations have been put to rest, readers will continue to turn to Lovecraft's stories to be frightened, to be perpetually reminded that there is more than one way to look at the universe. (129)

Finalmente, en este capítulo, queda constatada la influencia del estilo de Lovecraft en la obra literaria de Zárate, quien, desde mi lectura, no sólo realizó un valioso homenaje al escritor de Providence, sino que también supo apropiarse de rasgos emblemáticos del horror cósmico y de los filmes del Santo para conformar un pastiche que nos brinda a los lectores la experiencia de descubrir al superhéroe mexicano luchando contra un villano que casi, por fin, lo vence.

Capítulo III

La intertextualidad entre la novela *Xanto: Novelucha libre* y otras tres piezas artísticas: Las películas *Santo contra las mujeres vampiro* (1962) y *El hacha diabólica* (1964), y el relato “The Call of Cthulhu”

En este capítulo me propongo analizar, primero, la manera en que la composición artística y algunos atributos de dos filmes del Santo influyen en la obra *Xanto: Novelucha libre*. En segundo lugar, señalo los elementos generadores de intertextualidad entre el relato “The Call of Cthulhu” de Lovecraft y la novela de Zárate. Mi objetivo es evidenciar con precisión el modo en que se construye el pastiche que incorpora la sensibilidad camp y el estilo lovecraftiano, que son las dos manifestaciones artísticas que configuran, respectivamente, a los héroes y a los antagonistas de la trama.

Sobre lo camp, merece la pena aclarar que me concentraré en enunciar aquellas imágenes en las que se emplea dicho estilo como un marco artístico. Con *marco artístico* me refiero al recurso, señalado por el crítico literario Pere Ballart, que poseen las piezas de arte y cuya principal finalidad es invitarnos a “proyectar sobre ese objeto, de manera inmediata, una atención preferente, una *contemplación*, que tiene como consecuencia que le otorguemos un valor más alto que el que nos merecen las rutinarias percepciones que ininterrumpidamente registramos...” (28). En su análisis, él identifica el *marco* como aquel elemento en virtud del cual identificamos a una pieza artística como un ente aislado del mundo de la cotidianidad; elemento que, a la vez, nos induce a mirar dicho objeto de una manera especial. Por ejemplo, este marco artístico podría ser el estilo, la forma del objeto,

o su configuración como una clara representación de algo que pertenece al entorno social. Con base en lo anterior, definiendo la idea de que la figura del Enmascarado de Plata está compuesta por elementos y rasgos de lo camp que constituyen un marco artístico; y en las películas el estilo de dicha representación es fundamental para indicar que su fuerza, bondad y astucia están más allá de la normalidad.

Para analizar las dos piezas fílmicas que elegí seguiré el método descriptivo que propone Erwin Panofsky en torno a la *preiconografía* e *iconografía*. En términos generales, la primera se ocupa de examinar las obras de arte entendiéndolas como expresiones estilísticas, más que significativas o simbólicas, contextualizándolas en un periodo determinado. Por otra parte, la iconografía se propone identificar las diversas manifestaciones figurativas que mantienen una significación continua a lo largo del tiempo, tales como la simbología francmasónica o la iconografía judeocristiana.

En lo que respecta a la novela, señalaré algunos fragmentos en los que Zárate emplea la intertextualidad para concederle a su pieza literaria el recurso del *pastiche*. Con lo anterior me refiero a que las cintas del Santo inspiran a Zárate a dotar su novela de elementos que resaltan la oposición entre las fuerzas del bien y del mal. Desde luego, estos atributos que el escritor recupera de las películas manifiestan la sensibilidad camp de una manera muy evidente, y mi interés es señalar la relevancia de dicho estilo en la configuración artística del superhéroe mexicano.

Gérard Genette, en su obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, de 1982, se refiere a la noción de intertextualidad como “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia

efectiva de un texto en otro” (10). Un poco más adelante, en el mismo libro, Genette plantea varios casos en los que la intertextualidad se concreta de diferentes maneras, y menciona un concepto específico para referirse a cierto fenómeno, la *hipertextualidad*, que el teórico define como “toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto)” (14). Con base en la conceptualización anterior, los dos filmes del Santo que analizo en este capítulo y el relato “The Call of Cthulhu”, constituyen los *hipotextos* de la relación intertextual, mientras que *Xanto: Novelucha libre*, mediante el pastiche y la parodia, adquiere la categoría de *hipertexto*.

Así, puede clasificarse como intertextual (y más específicamente hipertextual) aquella relación que existe entre una variedad de cintas del llamado cine B¹⁴ mexicano y la novela del escritor poblano. Tales obras no únicamente comparten a su protagonista, El Enmascarado de Plata, sino que también algunos elementos de las películas son mencionados expresamente en la obra literaria y tienen una influencia importante en el modo en que Zárate construye rasgos del cronotopo¹⁵ de la narración, la trama y a varios de sus personajes. Por cuestiones relacionadas con la extensión de este trabajo, únicamente he elegido dos filmes para explicar

¹⁴ El *cine B* o *cine serie B* es un tipo de cine comercial de bajo presupuesto. El concepto remite a la percepción negativa que el público general tenía hacia estos filmes, a los cuales se les consideraba inferiores en cuanto a su producción y contenido. Las primeras películas de cine B frecuentemente usaban al mismo personaje en distintas cintas, tal como ocurre con los filmes del Santo.

¹⁵ En este aspecto, recupero la noción de Mijaíl Bajtín, quien define al *cronotopo* como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (237). Lo anterior es importante porque en la novela de Zárate los espacios van volviéndose más hostiles y apocalípticos cuanto más avanza la trama, hasta llegar al fin del mundo. En otras palabras, la progresión del tiempo va corrompiendo los espacios de una manera evidente.

cómo opera la intertextualidad entre estas obras: *Santo contra las mujeres vampiro* y *El hacha diabólica*.

El teórico del cine Robert Stam precisa que la intertextualidad “no se limita a un solo medio; permite establecer relaciones dialógicas con otras artes y con otros medios de expresión, tanto populares como expresivos” (237), tal como ocurre con la obra *Xanto: Novelucha libre*. Esta novela se concibe como un pastiche cuyo protagonista es el Xanto, el superhéroe de los filmes, personaje que Zárate recupera para hacerlo luchar, dentro de su universo literario, contra abominables enemigos: una secta que emplea la magia negra, hormigas explosivas, zombis y especialmente un monstruo interdimensional, conocido dentro de la trama como el “Visitante, el Ser de Mil Ojos, Devorador de Mundos” (Zárate 7). Sin embargo, Zárate también rescata los rasgos camp que aparecen en las cintas, y los dota de mayor gracia y artificio para contrastar más claramente a los personajes que pelean por el bien, de aquellos villanos de inspiración lovecraftiana.

Desde 1994 la novela ya incorporaba *alusiones* al cine. Este elemento es uno de los diversos tipos de intertextualidad que existen. Stam apunta que la alusión “puede adoptar la forma de una evocación verbal o visual de otra película, como medio expresivo para hacer un comentario sobre el mundo ficticio de la película que formula dicha alusión” (241). Un ejemplo claro de este elemento¹⁶ se encuentra en el capítulo VIII de la novela: “Una sonrisa parecida a la de Alien (el de la película) se mostró frente a la cara de Gaffé, quien balbuceaba algo que nadie entendía”

¹⁶ Es importante aclarar que cuando Stam define la *alusión* está pensando en evocaciones de una película a otra. Sin embargo, me parece que el concepto de Stam también es adecuado para hablar de menciones sobre películas en textos literarios, o viceversa.

(Zárata 49). La explicación entre paréntesis es del propio escritor, quien se refiere al filme de Ridley Scott, estrenado en 1979. De hecho, en la primera página de la novela hay otra pequeña alusión a otra película de terror de unos años posteriores: *Poltergeist* (1982), escrita y producida por Steven Spielberg. Como ya comenté, la novela de Zárata comienza *in medias res*, cuando los villanos han logrado materializar el apocalipsis, y es entonces cuando el escritor se vale de unos entes conocidos para que podamos imaginar el caos de la escena: “Parecía que en las casas se efectuaba un congreso de *poltergeist* flamígeros que destruían los que tocaban, y estaban dispuestos a tocarlo todo, saltando, bailando y llamando a todas las puertas” (7). Con alusiones como las mencionadas, y otras más que iré comentando en el desarrollo de este capítulo, Zárata va mencionando diversos elementos, con los que el lector puede estar familiarizado si conoce dichas obras cinematográficas. Así, el escritor decide otorgarle cierto estilo a su novela, reapropiándose del superhéroe mexicano de las cintas, de criaturas de inspiración lovecraftiana, y de algunos otros monstruos contra los cuales el Santo luchó a través de su vasta filmografía.

III. 1. *Xanto: Novelucha libre* y los filmes del Santo

Antes de examinar las cintas que presento como hipotextos, debo anticipar que no se trata de un análisis minucioso de ellos, sino, más bien, de una revisión general a partir de lo que Panofsky establece como descripciones *preiconográfica* e *iconográfica*. De tal modo, primero describiré los rasgos formales de los filmes, haciendo especial énfasis en los estilos que presentan. Y después identificaré en

mi análisis de las películas una serie de signos visuales asociados a lo camp que Zárate reelabora en su novela para enfatizar lo poderosos que son los elementos que el Xanto emplea en su lucha contra el mal.

También es primordial resaltar que el Santo no sólo es un héroe de historietas y de cine B, sino también un icono de la cultura popular mexicana. Francisco Illescas apunta que, esencialmente, el superhéroe cinematográfico combatía contra aquello a lo que su sociedad tanto temía, como “tabúes e ideas socialmente inaceptadas: las mujeres fatales, catástrofes naturales, [...] la angustia a la muerte, la carrera diaria contra el tiempo, el sucumbir a la caída, la presencia extranjera en México” (56), todos esos tópicos representados en las películas a través de monstruos y organizaciones malévolas, tales como zombies (1961), brujas (1968), narcotraficantes (1970), asesinos de otros mundos (1971), bestias del terror (1972) y hasta un sicario intergaláctico de la alienígena Kiria (1982)¹⁷, por sólo mencionar algunos ejemplos. Con respecto a esos temores de la sociedad, Leslie Klinger afirma que “horror has been part of oral and recorded stories of humanity from the beginning. Stories designed to elucidate the mysterious world of dreams, explain the supernatural, and assuage humans' fear of pain and death have a prominent place in literature” (2-3); y en cada época las representaciones de esos miedos, a través de figuras monstruosas, fueron distintas. Por mencionar algunos ejemplos, la creación del Dr. Frankenstein, de la novela escrita por Mary Shelley (1797-1851), fue percibido como un augurio sobre los peligros que podría tener el desarrollo científico e interpretado como una severa advertencia sobre la arrogancia del

¹⁷ Entre paréntesis apunto el año de las películas del Santo en las que este héroe debe vencer a dichos enemigos.

hombre al emplear la ciencia sin un criterio ético. Sin embargo, fue hasta que el escritor galés Arthur Machen se encargó de renovar la representación de lo monstruoso cuando quedó más claro que el terror que generaba la literatura tenía como contraparte un temor real en el ámbito social. Según Rafael Llopis, el autor de *The Great God Pan*

encauzó el terror real de los hombres, sublimándolo. Al transponer la causa del terror, al sustituirla por una inventada, Machen conjuró los miedos objetivos a la muerte violenta, al futuro incierto, al terrible pasado, a la revolución [...] La gente sentía angustia y Machen le dio angustia sublimada que era a la vez espuela y bálsamo. El lector angustiado sentía el acicate del miedo hecho arte y, agotándolo como tal arte, sentía ese alivio que, según nos enseña la reflexología, es una magnífica conducta para fijar una conducta. (15)

En ese sentido, lo interesante de la narrativa de Lovecraft es que él decide emplear monstruos y deidades extraterrestres para representar el horror ante la entropía de la realidad material y la incapacidad del ser humano para comprender el vasto universo; incapacidad derivada de la diminuta condición cognitiva de nuestra especie. Zárate elige otorgarle un nuevo rostro al mal en su trama e, inspirado en la literatura lovecraftiana, inventa criaturas de origen estelar que son más difíciles de destruir que los enemigos que aparecen en la extensa filmografía del luchador.

La primera alusión al superhéroe cinematográfico dentro de la novela aparece en el capítulo II: “El Xanto había protagonizado un montón de cintas en las que se enfrentaba a todo tipo de enemigos, desde momias aztecas que regresaban del más

allá en busca de víctimas para embalsamar y hombres lobo enfermos de rabia, hasta fenómenos de circo y robots asesinos camuflados bajo los disfraces más ridículos” (Zárata 18). El escritor repasa algunos de los antagonistas más extraños del superhéroe y, a modo de burla, recrea una escena divertida en la que Arturo Villalobos, el protagonista de la novela, encuentra unos DVDs con títulos rimbombantes, pero igualmente risibles como otros que en realidad sí existen: “El Xanto nunca filmó la cinta *Xanto contra los fantasmas nazis*, cuya portada (el héroe saltando desde las cuerdas contra un tipo que no podía ser otro más que Adolfo Hitler) estaba en un estuche bajo el cartel de ¡ESTRENOS!” (18). Es importante aclarar que dicho DVD es un objeto mágico que el esoterista Gaffé utiliza para transformar a Arturo en el Xanto, el superhéroe de los filmes. Los artefactos poseen los exagerados rasgos del estilo camp, y tanto así es que el protagonista no puede evitar comprarlos: “También tenían otra [película] que yo no recordaba haber visto: *Xanto contra Fu-Manchú y los siete samuráis*” (18). Respecto al título de esta última cinta inexistente, Zárata juega nuevamente con el pastiche, pues imagina una película en la que el superhéroe mexicano se enfrenta tanto a Fu Manchú, el villano chino creado por el escritor inglés de novelas policíacas Sax Rohmer, como a los siete samuráis de la película de 1954 dirigida por Akira Kurosawa, que si bien en la cinta japonesa son los héroes que salvan a una aldea, Zárata decide que es más llamativo que el Xanto los enfrente en un pastiche cinematográfico que Arturo no puede evitar comprar.

De todas las 52 cintas que componen la filmografía del Santo, destaca por su influencia en la novela de Zárata la película *Santo contra las mujeres vampiro*, dirigida por Alfonso Corona Blake. En cuanto a su descripción preiconográfica, lo

primero que es evidente es que está filmada en blanco y negro; además, tiene una duración de 90 minutos. Se trata de un filme que manifiesta claramente el estilo camp, visible en la extravagante imagen del superhéroe. La magnífica capa y la brillante máscara que porta el Santo, su lujoso automóvil y su aparatoso estilo de pelea son rasgos de dicha sensibilidad, que es fácil de reconocer por la exaltación del artificio, la exageración, la teatralización de la experiencia y el humor. Asimismo, estos rasgos camp generan un contraste de estilos en la cinta de Corona Blake, ya que en ésta pueden apreciarse atmósferas lúgubres que componen las primeras escenas, donde la sacerdotisa oscura Tundra y sus hermanas buscan despertar a Zorina, la Reina de los vampiros, interpretada por la actriz Lorena Velázquez¹⁸. Justamente ella es mencionada en la novela, donde el escritor la plasma como una pieza clave para vencer al principal villano de *Xanto: Novelucha libre*: “La líder de las razas unidas del submundo era una vampira. Casi ostentaba el título de la reina de ultratumba [...] Conocía al Xanto. Durante un tiempo incluso había pensado que podía ser un buen compañero para la emperatriz, pero él había preferido enterrarle una estaca en su corazón” (Zárate 178-179). Al final de esa misma escena, otro luchador que acompaña al Xanto en su travesía por salvar el mundo, la Amenaza Roja, se da cuenta de quién es aquella magnífica criatura: “Para la Amenaza, ella se veía igual a la mujer que había ocasionado su primer sueño erótico. Ella fue, para él, Lorena Velázquez” (181). Con la introducción de este personaje en su novela, Zárate confirma nuevamente su predilección por el pastiche como un recurso para

¹⁸ Nacida en la Ciudad de México, el 15 de diciembre de 1937, es una primera actriz mexicana, considerada la reina del cine fantástico de este país y un verdadero icono de belleza de las décadas de los sesenta y setenta.

construir su trama, y también se vuelve explícita la influencia que tiene específicamente dicha cinta en la composición de *Xanto: Novelucha libre*.

En la siguiente imagen se muestra un cartel y algunos fotogramas de la película. En el último cuadro destaca la actriz Lorena Velázquez en su papel de Zorina, la Reina de los vampiros.



Imagen 5¹⁹

Con base en lo anterior, puede verificarse que en *Santo contra las mujeres vampiro* se contrastan dos estilos visuales: lo brillante, luminoso y extravagante del Santo, en oposición con lo sombrío y monstruoso de las vampiras; por otra parte, en la novela de Zárate puede contemplarse que la estética camp del superhéroe y de sus aliados se contrapone al estilo lovecraftiano y a algunos atributos que el escritor

¹⁹ Collage. Imagen digital. La Cueva del Loyapower. 25 de febrero de 2012. Fotogramas de *Santo contra las mujeres vampiro*. Dir. Corona Blake, Alfonso. Dir. de Fotografía: Ortiz Ramos, José (B&W). <<https://loyapower.wordpress.com/2012/02/25/el-santo-contra-las-mujeres-vampiro-1962-vs-loyapower-con-spoiler/>> Junio de 2021.

mexicano retoma del relato "The Call of Cthulhu", entre los que se encuentran el portal, la secta maligna, el ocultismo y el monstruo cósmico y destructor, elementos que trataré más adelante cuando describa la relación intertextual entre el cuento de Lovecraft y *Xanto: Novelucha libre*.

También hay otra peculiaridad que destaca en *Santo contra las mujeres vampiro* que se vincula con lo camp: el estilo de combate. En la secuencia que va desde el minuto 26' 14" hasta el 34' 38" puede verse lo teatrales que resultan sus peleas, desde el atuendo que porta (aparece en el ring con una flamante capa siendo ovacionado), hasta sus exagerados movimientos de lucha. Sin embargo, probablemente el enfrentamiento que más inspira a Zárate es el que, en este filme, el Santo tiene contra un monstruo enviado por las vampiras. Dicha criatura se coloca una máscara negra fingiendo ser un luchador de la arena y en el minuto 67' 16" comienzan un duelo en el ring; con la diferencia de que cuando el Santo logra quitarle la máscara a su enemigo (74' 20") éste revela su monstruoso rostro. Por otro lado, en su novela Zárate recrea enfrentamientos incluso más exagerados que los que aparecen en las cintas y, valiéndose de su ingenio, logra construir escenas de combate entre los monstruos y el superhéroe que son narradas y descritas de manera muy divertida:

Pero si alguien sabe qué hacer frente a un licántropo, ése es el Xanto, que ya los ha enfrentado en más de una ocasión [...] De pronto, el Xanto se detuvo en seco, dio media vuelta haciendo revolotear su capa y le dio una patada estilo despeje de futbol americano al licántropo, que sólo pudo percibir un agudo dolor en el hocico antes de notar que se estaba tragando todo su armamento dental. (Zárate 117)

Respecto a la descripción iconográfica del filme, es decir, sobre sus imágenes y alegorías, la figura de las vampiras se elige para representar la maldad, la ambición y la soberbia. Es interesante que sean estas criaturas quienes sirvan para contrastar las cualidades bondadosas del Santo, un personaje que, a pesar de su estética extravagante, Illescas vincula con la religión católica. Él señala que “el nombre que adopta el Santo pertenece al bando de los técnicos y una congruencia con un connotativo del bien [...] El Santo se refugia como protegido de la Virgen del Tepeyac, adquiriendo aún más atractivo y simpatía por la audiencia por mantenerse fiel a las creencias religiosas y adoptar el estandarte guerrero de la fe” (57). De tal manera, la máscara plateada, brillante, y el nombre del Santo son también símbolos de lo benévolo, pues se trata de una figura abnegada que nunca titubea al salvar o ayudar a otros. De hecho, existe una anécdota que relata Rafael Olivera sobre los orígenes del Santo como luchador profesional y su fuerte vínculo con la fe:

El 6 de septiembre de 1942 yo lo vi luchar en la Arena Afición de Pachuca. Sube un hombre con capucha y capa plateada, se hinca en una de las esquinas y empieza a rezar. Minutos después trepa Lobo negro, un tipo sumamente rudo y trepa la esquina contraria. El público está entretenido viendo orar al debutante [...] Cuando es presentado le aplaude[n] a rabiar, pues el hecho de verlo rezar con tanto fervor, les hace pensar que es creyente y técnico. (56)

Con base en ambas descripciones del filme de 1962, la preiconográfica y la iconográfica, observo que Zárate retoma en su novela el estilo que configura el

aspecto del superhéroe, y decide acentuar así la vocación de hacer el bien que lo caracteriza; con la diferencia de que, mientras en la cinta combate él solo, en la obra literaria el Xanto es totalmente consciente de que necesita a otros aliados para vencer a las fuerzas del mal. Mientras que las vampiras de la película no son una amenaza demasiado complicada para el luchador, en la novela el superhéroe debe combatir a un engendro interdimensional capaz de controlar a un ejército de monstruos. Además, pienso que el hecho de que existan más aliados en la trama de Zárate no está relacionado únicamente con que el villano en la novela sea más difícil de derrotar (por tratarse de un colosal monstruo cósmico), sino que también esa variedad de partidarios del Santo fortalece la construcción de la novela a partir del recurso del pastiche, ya que aparecen el superhéroe *camp* (Xanto/Arturo), la novia intrépida (Aurora), el reportero que debe seguir pistas para resolver crímenes (Acevedo), la conocedora de magia (Conchita), y el villano arrepentido que ahora ayuda al Xanto (Gaffé). La aparición de estos aliados en diversos capítulos evidencia el modo en que Zárate incorpora rasgos de las novelas de acción, de horror y la policiaca, siempre a partir de los personajes que va presentando. No obstante, algo que todos los héroes tienen en común es el humor y la extravagancia que los envuelve, características de lo *camp*, y que definitivamente contrastan con lo violentos y malévolos que son los villanos que Zárate construye inspirándose en la narrativa lovecraftiana.

El otro filme a partir del cual podemos pensar una relación intertextual con *Xanto: Novelucha libre* es *El hacha diabólica*, de 1964. En su descripción preiconográfica destacamos que también fue filmada en blanco y negro, y fue dirigida por José Díaz Morales. Esta obra tiene una duración de 74 minutos, y está dividida en 3 episodios

cortos: 1) El hacha diabólica, 2) Terror en el pasado, y 3) El discípulo de Satanás. En ella se presenta nuevamente un contraste del estilo lúgubre (que en esta ocasión rodea al Encapuchado negro, quien es el villano de esta obra) y de la sensibilidad camp (que distingue a la figura y a la personalidad del Santo), tal como puede apreciarse en el siguiente fotograma de la película *El hacha diabólica*. En esta imagen el Santo luce su máscara y capa mientras se comunica con su aliado.

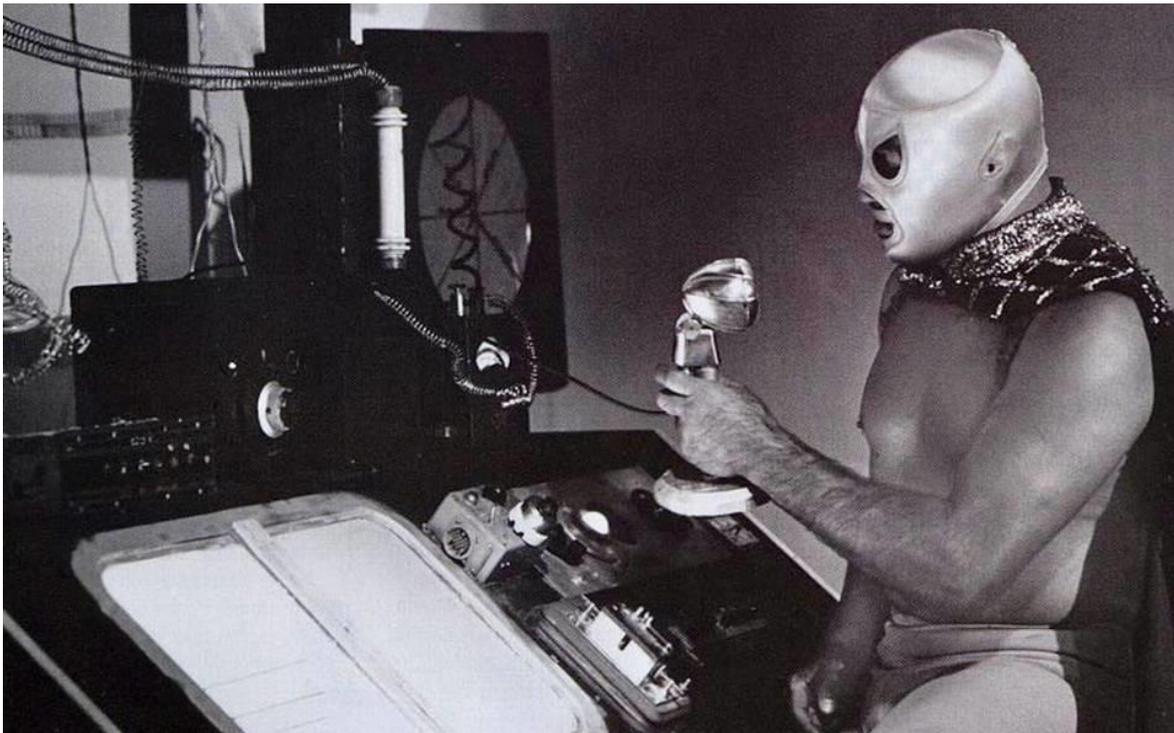


Imagen 6²⁰

Como se trata de un filme en el que hay viajes al pasado, valiéndose de una peculiar máquina del tiempo, pueden verse escenografías y locaciones muy diversas que generan un contraste destacado entre el México de los años sesenta, con su

²⁰ Fotograma de *El hacha diabólica*. Dir. Díaz Morales, José. Dir. de Fotografía: Valdés, Eduardo (B&W). <<https://www.elsoldetoluca.com.mx/finanzas/tecnologia/el-santo-era-una-adelantado-de-su-epoca-6278768.html>> Junio de 2021.

novedad, tecnología en desarrollo y el ambiente acelerado de su urbe, todo lo cual se contrapone al territorio novohispano de principios del S. XVII al que viaja el Santo ayudado por el doctor Zazoni. En esa época se ubica, dentro de la trama de este filme, el nacimiento del primer Santo. Este antiguo espacio novohispano está representado mediante una composición artística fiel en torno a la arquitectura y al diseño de interiores, y la vestimenta e indumentaria también son congruentes con la época; y tanto así es que las confrontaciones entre el Santo y el villano se llevan a cabo mediante espadas.

Por otra parte, con base en su descripción iconográfica, en este filme pueden verse de nuevo significantes visuales asociados a la religión católica. En la primera escena, ubicada dentro de la trama en 1603, puede contemplarse el entierro de un ancestro heroico del Santo en un monasterio. Al solemne acto, llega un encapuchado con un hacha y jura ante la tumba del héroe destruir a todos sus descendientes. Tres siglos y medio después, el villano fantasmal aparece para asesinar al Enmascarado de Plata.

De hecho, en esta cinta ambos arquetipos rivales usan máscaras, que bien podrían servir para enfatizar el contraste entre el bien y el mal, representados, respectivamente, por el Santo y por el Encapuchado negro, a quien el ente maligno Ahrimán²¹ le brindó riqueza y poder a cambio de su alma. Desde el inicio de la película, en el minuto 4' 18", se enuncia por parte de un monje que un heroico ancestro del Santo "supo vivir con cristiana humildad" (Díaz Morales 1964); y,

²¹ Ahrimán era el espíritu del mal y de la oscuridad en la antigua mitología persa y en el Zoroastrismo. Esta entidad era la fuerza detrás de la ira, la avaricia, la envidia y otras emociones negativas y dañinas.

asimismo, se hace referencia a que su mayor enemigo fue condenado por brujería. Estos elementos permiten entender que en el filme estos personajes representan dos cosmovisiones distintas, y que la magia oscura debe ser derrotada por la fe cristiana. En su novela, Zárate juega con el mismo motivo de la batalla entre el bien y el mal; no obstante, al incorporar las fuerzas oscuras lo hace imitando la magia ritual de las obras de Lovecraft, una magia que sirve para establecer contacto con seres alienígenas con poderes más allá del entendimiento humano. De tal manera, pienso que tanto en el filme como en la novela se representan a la brujería y a la magia negra como amenazas para la vida de las personas. La diferencia es que en la obra fílmica estas fuerzas son el signo de un culto que fue condenado por la Iglesia a través de la Inquisición; mientras que en la novela se trata de una malvada secta ficticia inspirada en la obra de un autor estadounidense que creó toda una mitología de malévolas deidades estelares, en torno a las que escribiré más adelante.

Otro de los recursos que Zárate incorpora de *El Hacha diabólica* en su novela es el ritual de metamorfosis que convierte a Arturo en el Enmascarado de Plata. En la cinta un ancestro del Santo acude con un mago llamado Abraca para que le conceda poderes que le permitan vencer al Encapuchado negro. El sabio Abraca emplea magia blanca para darle nacimiento al primer Santo, y en la escena 38' 22" – 38' 35" le dice: "Jamás te servirás de un arma para combatir a tus enemigos; ello destruiría tu fuerza y opacaría la bondad de tu corazón. Por muchas generaciones lucharás contra las fuerzas del mal; ya eres Santo: El Enmascarado de Plata" (Díaz Morales 1964). Es importante dicha escena porque en ella se muestra el origen mágico del superhéroe y la razón por la cual adquiere su nombre y su máscara. Y tan

imprescindible le resulta dicho artefacto que, como puede verse en la primera parte del filme (17' 15"), el Santo duerme sin quitarse su preciada máscara cual si se tratara de una extensión de su piel.

Debido a que no posee armas y sólo puede valerse de su cuerpo y de su fuerza para derrotar a sus enemigos, el estilo camp juega un rol crucial para destacar al personaje: Porta una máscara plateada que representa la bondad y la justicia; emplea la lucha libre como estilo de pelea, un estilo que indudablemente enfatiza la teatralización de la experiencia; y porta una hermosa y llamativa capa como símbolo del heroísmo que lo distingue de otros luchadores que únicamente pelean para conseguir fama o dinero. Por otra parte, en la novela de Zárate el personaje de Gaffé, por medio de los DVDs hechizados, hace caer a Arturo Villalobos en un trance en el que constantemente escucha voces gritando dentro de su cabeza. Y hasta que el protagonista, dentro de su mente, escucha la señal de comenzar a filmar una escena es cuando, por medio del hechizo, se transforma completamente en el Xanto. Arturo describe así su metamorfosis en el Xanto debido a la magia de Gaffé:

Entonces sentí que la camisa estaba de más y quise quitármela mientras corría como supongo que hace Clark Kent²², pero no fue necesario, pues ya no tenía camisa. Había desaparecido junto con mis zapatos y mis pantalones. Pero no corría desnudo. Llevaba puestas unas botas relucientes, una capa ondeaba detrás de mí y, sin dejar

²² Zárate nuevamente hace alusión a otro personaje de la cultura *pop* y, probablemente, al superhéroe más icónico de todos los tiempos: Superman.

de abollar láminas de microbuses y fibras de vidrio, corría sobre el metal caliente del embotellamiento. Me toqué la cara. No tenía piel. Tenía algo más. Una máscara. (92)

La anterior no es únicamente una descripción de una secuencia que involucra una experiencia camp, sino que también se trata de una alusión clara al Santo de los filmes y a los extravagantes objetos que lo acompañan, y especialmente se trata de una alusión a ese superhéroe que en *El hacha diabólica* nace a partir de la magia para enfrentar a tenebrosas fuerzas sobrenaturales.

La cinta de Díaz Morales también me parece relevante porque, al igual que en la novela de Zárate, se nos enfatiza la genuina vocación del superhéroe de hacer el bien y su incapacidad de rendirse aunque los enemigos sean difíciles de derrotar. En dicho filme el Santo le cuenta a su amigo, el doctor Zanoni, que su máscara está hecha de un material indestructible; y en el minuto 19' 24" le confiesa al doctor que “en situaciones de extremo peligro y cuando he estado a punto de perder todas mis energías siento que mi máscara me da fuerza y fortaleza” (Díaz Morales 1964). Zárate retoma ese poder en su personaje, y señala en el quincuagésimo capítulo de su novela que “a los héroes se les pide lo imposible [...], vencer a dos de tres caídas con límite de tiempo. O mejor dicho, cuando el tiempo está en su contra. La especialidad de los héroes es hacer lo inconcebible, vencer cuando todo está perdido” (247). Lo anterior explicaría la razón de que la batalla plasmada en *Xanto: Novelucha libre* sea tan emocionante; porque a pesar de que el monstruoso enemigo parezca virtualmente invencible debido a su magia oscura o sus poderes sobrenaturales, el superhéroe mexicano tiene la virtud de obtener más fuerzas de su máscara cuando más vulnerable se encuentra. Gracias a esa magia que Zárate

retoma de *El hacha diabólica*, el Xanto se alza con la victoria y logra derrotar al lovecraftiano Devorador de Mundos, y restaurar el orden del cosmos con la ayuda de sus aliados.

También puede mencionarse el automóvil del Santo como un elemento camp. Funcionalmente, dentro del universo de la cinta, no haría falta que el vehículo del superhéroe fuese específicamente un flamante Corvette, pero dicho automóvil le concede al Santo un fulgor de relevancia y de poder. En la película, exactamente en el minuto 16' 05", el Santo y su novia aparecen en el coche sólo para dialogar y besarse, y después de ello simplemente se van. Asimismo, en la escena 63' 40", el Corvette apenas y puede avanzar por una antiquísima calle empedrada de la Ciudad de México. La secuencia del lento avance del auto termina en el minuto 64' 18", cuando el Santo se impulsa desde el asiento hacia la calle, y es cuando se constata que un coche tan extravagante no es indispensable para su traslado, pero sí lo es para que reluzcan tanto su imagen y sus saltos en la pantalla. Lo mismo sucede en *Santo contra las mujeres vampiro*, pero en el minuto 89' 08", casi al final de la película, cuando el Santo, de un atlético brinco, se monta en su Corvette y hace una heroica salida mientras se despide desde el descapotable. En la novela de Zárate este elemento está tan ligado al héroe que el vehículo de Arturo se convierte en un Corvette mediante la magia de Gaffé:

En el mismo instante en que Arturo se transformaba [en el Xanto], el Volkswagen (que después de todo era el auto del héroe) se volvió otra cosa; vibraba, como si se hubiera convertido en cama de agua [...] La mujer vio cómo el volante se volvía más pequeño y un tablero nuevo ocupaba el lugar del anterior, como si un espejismo se solidificara.

El techo desaparecía, y mientras las curvas del auto se alargaban, el metal se moldeaba. Antes de que se diera cuenta, se encontró sentada en un Corvette 1957 dorado con franjas blancas. (92-93)

Ahondando un poco más en el aspecto de la magia, me parece llamativo que tanto en la película de Díaz Morales como en *Xanto: Novelucha Libre* un aliado del Santo, justamente el responsable de su mágica transformación, sacrifique su vida para que el superhéroe pueda derrotar al enemigo. En el filme, El Encapuchado negro lanza su hacha para herir al Santo, pero ésta se clava sobre el pecho del doctor Zanoni, cuya verdadera identidad es Abraca, el mismo mago que le concedió sus poderes al primer Enmascarado de Plata y quien tomó la forma del doctor para seguir ayudando de cerca al superhéroe. Este aliado cae moribundo y le dice al Santo en el minuto 47' 42" que le salvó la vida: "Ya cumplí mi destino; ahora cumple el tuyo" (Díaz Morales 1964). De ese modo, también se enfatiza en el filme que lo más importante es vencer al enemigo a toda costa, a pesar de que algunos aliados pierdan sus vidas en un acto heroico.

Por otra parte, en la novela Gaffé, el esoterista que realizó el encantamiento para invocar al Xanto, es herido mortalmente; pero mientras se desangra decide hacer un último hechizo para ayudar al superhéroe a cumplir su misión, así que decide cerrar el portal mágico por el cual pretendían escapar la secta de los Convocantes y un séquito de monstruos:

Gaffé cerró entonces los puños y cruzó de modo violento los brazos delante, una señal evidente, la última, su pase mágico final [...] Los Convocantes también vieron

cerrarse las puertas del Umbral en sus narices. Las órdenes de las hormigas eran muy sencillas: encenderse en cuanto se cerrara el Umbral. La última imagen que la realidad les ofreció a los Convocantes, antes de ser consumidos por el fuego que ellos mismos habían llamado, fue la de Gaffé que, sin dejar de reír, caía muerto. (222)

Ambas figuras del aliado abnegado son signos de la confianza que otros depositan en el héroe y confirman que las alianzas son fundamentales. En el siguiente fotograma puede verse al Santo usando la máquina del tiempo del doctor Zanoni.



Imagen 7²³

²³ Fotograma de *El hacha diabólica*. Imagen digital. Dir. Díaz Morales, José. Dir. de Fotografía: Valdés, Eduardo (B&W). <http://i2.wp.com/www.sopitas.com/wp-content/uploads/2016/04/santo_hacha_diabolica3.png?fit=640%2C476 > Junio de 2021.

Los ejemplos mencionados hasta este momento evidencian la recuperación que hace Zárate de la sensibilidad camp presentada en los dos filmes citados. He querido resaltar sobre todo el modo en que el novelista decide imitar o rehacer algunos elementos para concederle a su novela la condición de un pastiche divertido y estrafalario. Si bien es cierto que ya son atractivos en las películas, me parece que en la novela los elementos dotados de la sensibilidad camp adquieren mayor notoriedad debido al contraste con el estilo lovecraftiano.

III. 2. *Xanto: Novelucha libre* y “The Call of Cthulhu”

En este apartado, me propongo señalar los elementos que constituyen la relación intertextual entre *Xanto: Novelucha libre* y el hipotexto de H. P. Lovecraft “The Call of Cthulhu”²⁴. Sin profundizar en la complejidad narrativa del cuento, puede decirse que su trama inicia con la muerte del profesor Angell. Este académico investigaba un ataque llevado a cabo por una secta, cuyos miembros veneran a una monstruosa criatura conocida como Cthulhu. Esta entidad y otros extraterrestres tendrían su origen en los confines del universo, millones de años antes de la aparición de la especie humana. Pronto se descubre que la secta tiene el propósito de convocar a Cthulhu para traer destrucción al mundo. Conforme avanza la narración, puede descubrirse también que un primer oficial noruego y otros marineros hallaron la isla en la que se encuentra un portal, a través del cual el monstruo se presenta ante los viajeros, asesinando a varios de ellos y mostrando sus colosales poderes cósmicos.

²⁴ Este relato fue escrito en el año 1926 y fue publicado por primera vez en 1928 por la editorial Weird Tales.

Más que entrar en un análisis exhaustivo, me interesa, al igual que lo hice con las películas, señalar algunos elementos que Zárate recupera del relato de Lovecraft para incorporarlos en su novela. De esa forma puede resaltarse cómo se arma el pastiche entre los estilos camp y lovecraftiano.

El primer elemento que Zárate recupera del relato de Lovecraft es la figura del portal. Lovecraft apunta casi en la última parte de su relato: “Everyone watched the queer recession of the monstrously carven portal. In this phantasy of prismatic distortion it moved anomalously in a diagonal way, so that all the rules of matter and perspective seemed upset” (66). Este misterioso y gigantesco umbral, del cual surge Cthulhu para atacar a los marineros, inspira al escritor mexicano para crear los portales a través de los cuales los Convocantes traerán el caos al planeta. En la novela se señala que “las puertas protegen a los universos de otras dimensiones. Cuando están cerradas, nada puede entrar a esta realidad desde los otros mundos, pero si llegaran a abrirse [...] [se verían] universos oscuros donde las estrellas hambrientas desangran planetas” (Zárate 14). La finalidad de las dos sectas, la de Cthulhu en el relato de Lovecraft y la de los Convocantes en la obra de Zárate, es traer al mundo a los respectivos engendros para que materialicen el apocalipsis. Este grupo de villanos está caracterizado en “The Call of Cthulhu” como un culto “that it had come down from horribly ancient aeons before ever the world was made. Besides nameless rites and human sacrifices there were certain queer hereditary rituals addressed to a supreme elder devil...” (Lovecraft 29). A partir de lo anterior, Zárate inventa su propia secta y los denomina los Convocantes, cuyos seguidores son cientos de hombres y mujeres heridos y decepcionados de la vida, empeñados en ver arder el mundo que les generó sufrimiento, “gente envenenada de realidad

que habían decidido matarlos a todos para sentirse mejor” (Zárate 131). Me parece ingenioso que Zárate incluya esta secta en su trama porque no sólo complejiza la misión que tiene el Xanto de salvar al mundo, sino que también mediante ella se incorporan otros rasgos lovecraftianos a la novela como las ceremonias rituales y los conocimientos esotéricos en torno a la mitología oscura de Lovecraft, quien sugiere que es nuestra tarea como especie crear nuestro propio espacio en un cosmos en el que las respuestas no están claras en la naturaleza, y es debido a esa falta de claridad que intentamos, mediante el pensamiento mítico, el lenguaje o al arte, concederle un sentido más coherente al caos que observamos.

Con base en la cronología que Llopis describe en torno a la mitología oscura de Lovecraft, se sabe que esta tiene su origen en épocas muy remotas, incontables milenios antes de la aparición de la humanidad. En aquel tiempo, los Dioses Arquetípicos crearon en los confines del espacio a los Primigenios (los monstruos más populares de la narrativa lovecraftiana) y a la Gran Raza de Yith. Esta última decidió borrar su rastro, probablemente ocultándose al tomar la forma de otros seres vivos. Sin embargo, los Primigenios decidieron revelarse contra los Dioses Arquetípicos, para arrebatárles el control de la realidad y dominar el espacio estelar. Al ser derrotados, los Primigenios fueron castigados por su osadía, y entre ellos Cthulhu, el más reconocidos de todos, fue encerrado en una isla de nuestro planeta, mantenido en un letargo mágico parecido a la muerte, esperando a ser despertado para iniciar un apocalipsis (46-47). Zárate, al igual que el escritor de Providence, también les otorga a sus monstruos un origen en la lejanía del universo. Mientras que los Primigenios de Lovecraft provienen de las estrellas, el Visitante contra el

que tiene que luchar el Xanto “había llegado del otro lado de las esferas celestes” (Zárate 35), con la ayuda de los Convocantes.

A partir de lo anterior, no sorprende que Zárate también decida construir al más grande enemigo del Xanto empleando el estilo lovecraftiano. Cuando en “The Call of Cthulhu” se describe a la entidad extraterrestre se hace énfasis en que tiene el aspecto de “a monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind” (Lovecraft 27). En la siguiente imagen se muestra un dibujo a mano de Cthulhu, realizado por el propio Lovecraft y fechado en 1934.

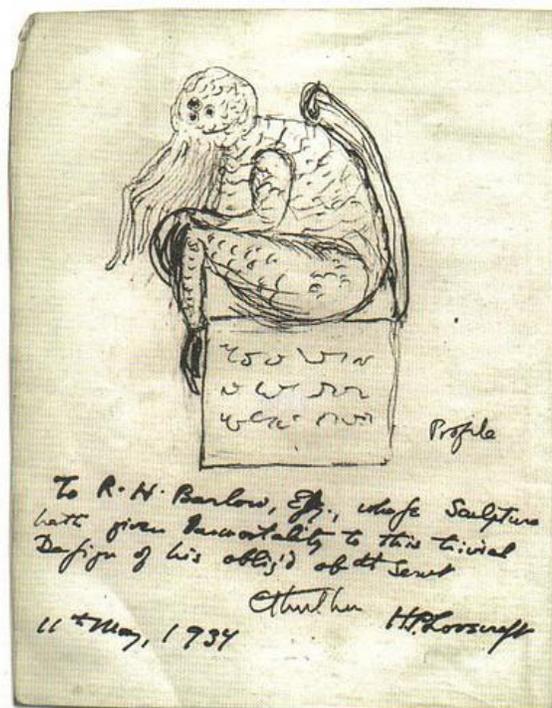


Imagen 8²⁵

²⁵ Lovecraft, Howard Phillips. *Cthulhu*. Imagen digital. Lovecraft eZine. 23 de marzo de 2012. <<https://lovecraftzine.com/2012/03/23/cthulhu-drawn-by-h-p-lovecraft-himself/>> Junio de 2021.

La decisión de Zárate de recrear una criatura similar para ponerlo a luchar contra el Xanto me parece un buen homenaje al talento y la imaginación del escritor de Providence. Asimismo, un villano así le concede a la trama mucha acción, debido justamente a que el monstruo, además de parecer indestructible, cuenta con una secta de asesinos y un ejército de monstruos que le rinden obediencia. Su aspecto es tan horrendo que en alguna parte de la novela se señala que “posó un millón de ojos sobre su séquito. Si un humano estuviera ante todas esas formas aberrantes, enloquecería” (Zárate 101). Y precisamente este rasgo, el de la locura, también proviene de la obra de Lovecraft, pues en “The Call of Cthulhu”, y en otros cuentos como “Dagon”, los personajes enloquecen ante la contemplación de lo que jamás habrían imaginado y pierden la cordura ante la confrontación con el horror.

Por si lo anterior fuera poco, Zárate enfrenta al superhéroe mexicano con un enemigo de una clase que nunca enfrentó en los filmes: una criatura gigantesca. Los Primigenios de Lovecraft se caracterizan por poseer inmenso tamaño y poder, ya que al ser entidades que provienen de las estrellas se encuentran sometidos a otras gravedades y fuerzas naturales. El Visitante, quien también llega de otra dimensión, sorprende al Xanto y a sus aliados con sus increíbles proporciones: “El Visitante se había convertido en algo muchas veces más grande que el [hotel] Mesón del Alba [...] El ser bajó la vista para observar con un millón de ojos a los insectos que se atrevían a enfrentar su poder. Gaffé [...] se dijo que en ese momento no necesitaban al Xanto, sino a Godzilla” (Zárate 124-125). Aquí nuevamente hay otra alusión, esta vez hacia el monstruo japonés ficticio, protagonista de decenas de películas y series animadas. La referencia aquí sirve para resaltar la complejísima misión que tiene el Xanto al derrotar al Visitante.

Por fortuna, y como ya fue mencionado líneas atrás, la magia que posee el superhéroe permite que éste se alce con la victoria. Mientras que en “The Call of Cthulhu” el navegante noruego logra escapar del monstruo cósmico, desconociéndose así el futuro de éste y de la secta que lo adora, en la novela el Xanto logra destruir por completo al engendro y debilita a la secta al grado de volverla inocua. Después de utilizar el poder de su máscara, la realidad se restablece y todos regresan a una línea espacio-temporal en la que el Visitante ya no existe. El único que recuerda detalladamente lo sucedido, gracias a su magia, es el ocultista Gaffé quien le cuenta al protagonista lo acontecido: “Mataste al Visitante en todas las eras. Todavía quedan Convocantes, y todavía usan libros blasfemos para atraerlo y que destruya el mundo, pero nada acudirá a su llamado [...] Debo recompensar a cada uno de los que lucharon por la realidad” (Zárate 258-259). Así puede verse que, mediante la invocación de la magia, los héroes logran anular los poderes del Visitante y el resto de monstruos, regresando la paz al mundo.

Finalmente, después de haber señalado diversos elementos de los filmes y el relato de Lovecraft a partir de los cuales Zárate se inspiró para crear su pastiche, puede observarse en el desarrollo de este capítulo cómo se manifiestan lo camp y lo lovecraftiano en *Xanto: Novelucha libre*. Con base en las dos manifestaciones artísticas, el escritor elabora su trama, cuyo fundamento es la confrontación entre las fuerzas del bien y del mal. El resultado es una novela en la que el Santo nuevamente debe derrotar a un enemigo, pero en esta ocasión lo fascinante es que su rival tiene una configuración virtualmente indestructible debido a su cósmica naturaleza. Zárate, no obstante, rinde un homenaje al superhéroe cinematográfico

que, si bien tiene debilidades, jamás titubea al enfrentar a cualquier enemigo; un héroe que, por más difícil que resulte la batalla, siempre se alzaría con la victoria, pues él mismo es la encarnación del bien y de la justicia.

Conclusiones

Tal como lo expuse en la presente tesis, lo que denota la originalidad en la novela de José Luis Zárate es el empleo del pastiche para crear una narrativa en la que las fuerzas del bien están simbolizadas por el Santo y su estilo camp, mientras que la representación de sus villanos tiene una notoria influencia lovecraftiana. El pastiche ha sido empleado en diversas obras artísticas de la literatura, el cómic y del cine, entre las que destaca *The League of Extraordinary Gentlemen* de Alan Moore. Sin embargo, lo que hace interesante a *Xanto: Novelucha libre* es la virtud que tiene Zárate para narrar y describir escenas literarias que aluden al universo cinematográfico que catapultó al luchador Santo a la fama. La novela de Zárate es tan valiosa por la intertextualidad que abunda en ella como por el acierto de contraponer dos estilos que, colocados juntos, se resaltan el uno al otro.

En esta tesis lo primero que hice fue definir qué es lo camp y señalar por qué se trata de un estilo cuyo uso es recurrente en la narrativa de superhéroes. Únicamente me enfoqué en explicar cuatro atributos de dicho estilo: el artificio, la exageración, la teatralización de la experiencia y el humor. Después señalé las implicaciones que tienen dichos rasgos en la literatura camp, y enlisté algunos ejemplos de la novela que evidencian su presencia en el pastiche que Zárate construye en su trama. En una investigación que complementase a ésta, podrían buscarse otros atributos de lo camp en la misma obra, en otras del mismo autor, o incluso en piezas de diversos autores, con el propósito de indagar qué tanta es la influencia de la sensibilidad camp en algunas obras literarias contemporáneas.

De hecho, en relación con el personaje del Santo, sostengo que sus poses, heroísmo y talante son expresiones camp en tanto los espectadores de su representación lo identifican como un modelo de magnificencia, virtud y poder para vencer al mal. En ese sentido, pienso que este trabajo también posibilita una investigación más desarrollada en torno a la configuración artística de otros superhéroes mexicanos, que, si bien no son tan famoso como El Santo, también tienen una representación camp, un origen interesante y un valor cultural importante debido a los valores que manifiestan.

Asimismo, estoy convencido de que este trabajo puede servir de puente para quienes se interesan en lo camp de un modo general, ya que dicho estilo está representado de múltiples formas según los medios que muestren esta sensibilidad. En lo que respecta a la literatura mexicana, existen varias obras que incorporan rasgos de lo camp, cuyo uso ya es parte del estilo de escritores como Gerardo Horacio Porcayo, Alberto Chimal y Gabriel Benítez.

Más adelante, en el segundo capítulo, expliqué qué es el estilo lovecraftiano y enuncié algunas características que pueden encontrarse en esta narrativa, tales como la mención de deidades extraterrestres, la ritualidad, el ocultismo, los lenguajes no-humanos, los libros arcanos, entre otros artefactos misteriosos. En mi análisis de la presencia de estos objetos, también señalé el modo en que Zárate incorpora dichos elementos para la construcción de un pastiche tan complejo como *Xanto: Novelucha libre*.

Asimismo, aunque pienso que hay muchas investigaciones en español sobre la narrativa de Lovecraft, considero que la influencia de este escritor en la literatura mexicana no ha sido tan estudiada, y Zárate es uno de esos creadores en cuyas

obras se expresa claramente la influencia, o, mejor dicho, el homenaje hacia el autor de los denominados *Mitos de Cthulhu*.

Pienso que más adelante sería oportuno analizar más cuentos de Lovecraft y revisar si pudieran existir otras relaciones intertextuales entre dichos relatos y *Xanto: Novelucha libre*, u otras obras literarias de México. Esto permitiría observar y examinar diversos procesos creativos que, si bien se inspiran en las obras de otros autores, poseen una originalidad que se fundamenta en cómo se combinan los elementos recuperados o en cómo se actualizan en las obras nuevas. Es claro que Zárate usa personajes creados por otros artistas, pero lo que denota la originalidad en su novela es el modo en que se apropia de ellos, cómo los modifica y exagera para colocarnos como contrincantes de una batalla ingeniosa.

En el último capítulo, revisé con detalle la influencia que tuvieron en la novela de Zárate los filmes *El Santo contra las mujeres vampiro* y *El hacha diabólica*. En este caso fui mencionando los elementos que el autor mexicano se apropió de las cintas mediante un proceso creativo de intertextualidad. Para el desarrollo de mi trabajo me resultó sumamente útil emplear las descripciones *preiconográfica* e *iconográfica* de los filmes; y tanto así fue que, en un trabajo más desarrollado, me resultaría interesante revisar más cintas del Santo para hallar en ellas los estilos, rasgos y elementos que representan las fuerzas del bien y del mal, e incluso examinar qué tipo de males son los que representan cada uno de los villanos a quienes tiene que derrotar el Enmascarado de Plata en su vasta filmografía.

Fue fundamental para mí analizar las películas del Santo para explicar cómo Zárate empleó el recurso del pastiche; no obstante, incluso el mero análisis del estilo camp en varios filmes constituiría un trabajo que arrojaría mucha luz sobre la

importancia de dicha manifestación artística en la configuración de un superhéroe como el Santo, que además de poseer los atributos de un verdadero salvador, también es ejemplo de civilidad, inteligencia y, sobre todo, bondad. No en vano lleva ese nombre.

Desde luego, estudiar la influencia de Lovecraft en el trabajo de Zárate también me permitió explorar mejor el *horror cósmico* y comprender cuáles son los rasgos que lo distinguen y lo hacen tan peculiar como género narrativo.

Ya en ámbitos más personales, respecto a la obra de José Luis Zárate, me parece que esta tesis hace justicia al dar a conocer su narrativa. Estoy convencido de que *Xanto: Novelucha libre* es uno de los homenajes más dignos y mejor elaborados que pudieran hacerse tanto al Enmascarado de Plata como a H. P. Lovecraft en México. Por ello, realizar una investigación con base en los estudios de intertextualidad me parecía necesaria, y, lo más importante, hizo crecer más mi fascinación tanto por la obra de Zárate como por la del escritor de Providence.

Al ser Zárate un escritor vivo y con otras obras importantes, pienso que se vuelve necesario el desarrollo de nuevos proyectos en torno a otras obras suyas, tales como *La ruta del hielo y la sal* o *Del cielo profundo y del abismo*, pastiches que ya no tienen como protagonistas al Santo o a los monstruos lovecraftianos, sino más bien al Conde Drácula y a Superman, respectivamente. Pienso que los análisis de la intertextualidad entre dichos relatos y aquellas obras que son sus hipotextos serían trabajos sumamente interesantes.

Por último, quiero resaltar que en mi trabajo quise señalar todos aquellos elementos que reflejan el empleo de los dos estilos que me interesaba mostrar en la novela: lo camp y lo lovecraftiano.

Es cierto que existen múltiples narrativas en diferentes medios que representan el eterno conflicto entre el bien y el mal, pero me parece fascinante el enorme acierto que tuvo José Luis Zárate al elegir como su protagonista al Santo, y como su antagonista a un monstruo inspirado en Cthulhu. Después de todo, es verdad que cuando el enemigo parece más difícil de derrotar, es entonces cuando el superhéroe tiene una victoria que sabe más a gloria. Y, definitivamente, toda victoria del bien sobre el mal debería ser siempre espectacular.

Referencias

Alavez Castellanos, José Alberto. "Lo kitsch, lo camp y sus manifestaciones actuales". *Discurso visual*. Jun. (2013): 73-81. Web.

Alcalá González, Antonio. *La caída del hombre tras el fin de siècle: Manifestaciones de degeneración en la obra de William Hope Hodgson y H. P. Lovecraft*. Tesis de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. 2016. Impreso.

Ballart, Pere. "La impresión del límite". *El contorno del poema. Claves para la lectura de la poesía*. Barcelona: Acantilado, 2005. Impreso.

Bajtín, Mijaíl. "Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre poética histórica". *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.

Barthes, Roland. *Mitologías*. México: Siglo XXI Editores, 1999. Impreso.

Bloom, Clive. "Horror Fiction: In Search of a Definition", en *A New Companion to The Gothic*. Edited by David Punter. Chicester: John Wiley and Sons Ltd, 2013. Print.

Chimal, Alberto. "El atormentado de Providence", prólogo a *H.P. Lovecraft. Ciclo onírico: Visiones de horror y muerte*. Traducción de Isabel Zapata y Gustavo González. México: Mirlo, 2019. Impreso.

----- . "Prólogo", en *El Necronomicón*, de H.P. Lovecraft. México: Mirlo, 2019. Impreso.

Cleto, Fabio. *Camp: Queer Aesthetics and the Performing Subject: A Reader*. The University of Michigan Press, 1999. Impreso.

Diez Laurini, Rolando. "Prólogo", en *El Necronomicón*, de H.P. Lovecraft. México: Mirlo, 2019. Impreso.

Dyer, Richard. "It's So Camp as Keeps Us Going". *The Body Politic Review*. (1977).

El hacha diabólica. Dir. José Díaz Morales. Act. Santo, Lorena Velázquez, Fernando Osés, Bety González, Mario Sevilla, Mario Orea. Cinecomisiones/Fílmica Vergara, 1964. Fílmico.

Fiedler, Leslie. "The New Mutants", en *A Fiedler Reader*. New York: Stain and Day, 1977. Impreso.

Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989. Web.

Gómez Alonso, Modesto M. "H.P. Lovecraft: Creencia estética y asentimiento intelectual". *Taula: Quaderns de pensament*. (2012). 141-152. Web.

Grant, Barry Keith. *Britton on Film: The Complete Film Criticism of Andrew Britton*. Detroit: Wayne State University Press, 2009. Web.

Guzmán Wolffer, Ricardo. "H.P. Lovecraft, el genio de lo inasible": Prólogo de *Cuentos de Terror de H. P. Lovecraft*. México: Lectorum, 2017. Impreso.

Houellebecq, Michel, *H.P. Lovecraft: contra el mundo, contra la vida*. Madrid: Siruela, 2006. Impreso.

Illescas Nájera, Francisco. "¿Hasta qué punto fue el Santo, «El Enmascarado de Plata», definido por la ascendente cultura popular mexicana del siglo XXI? *Enclaves del Pensamiento*. (2012). Núm. 12: 49-66. Web.

Isherwood, Christopher. *The World in the Evening*. London: Random House, 1954. Kindle.

Jameson, Frederic. *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial, 2002. Impreso.

King, Stephen. “El ultimo vals – Horror y moralidad, horror y magia” en *Danza macabra*. Traductor: Óscar Palmer Yáñez. Madrid: Valdemar, 2016. Impreso.

Klinger, Leslie S. *The New Annotated H. P. Lovecraft*. New York: Liveright, 2014. Kobo.

Llopis, Rafael. “Prólogo: Los Mitos de Cthulhu”, en *Los mitos de Cthulhu. Narraciones de horror cósmico*. H. P. Lovecraft y otros. Madrid: Alianza, 2017. Impreso.

Lovecraft, Howard Philip. “Supernatural Horror in Literature”, en *Dagon and Other Macabre Tales*. Londres: Victor Gollancz, 1967. Web.

----- . “Idealism and Materialism: a Reflection”, en *The Shuttered Room*. Sauk City: Arkham House, 1966. Print.

----- . “The Call of Cthulhu”, en Klinger, Leslie S. *The New Annotated H. P. Lovecraft*. New York: Liveright, 2014. Kobo

McMahon, Gary. *Camp in Literature*. North Carolina: McGraw Hill, 2006. Kindle.

Meyer, Moe. *The Politics and Poetics of Camp*. London/New York: Routledge, 1994. Kindle.

Moore, Alan. "Introduction", en *The New Annotated H. P. Lovecraft*, edited by Leslie S. Klinger. New York: Liveright, 2014. Web.

Morris, Tim & Matt. *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books, 2010. Impreso.

Newitz, Annalee. "The Undead: A Haunted Whiteness", en *The Monster Theory Reader*, edited by Jeffrey Andrew Weinstock, London: University of Minnesota Press, 2020. Print.

Olivera Figueroa, Rafael. *Memorias de la lucha libre*. México: Costa-Amic Editores, 1999. Impreso.

Panofsky, Erwin. *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza, 1987. Web.

Ponce-Cordero, Rafael. *Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina*. Tesis University of Pittsburgh, 2010. Web.

Radcliffe, Ann. "On the Supernatural in Poetry". *New Monthly Magazine*. (1826). Volume 16, No. 1: 145-152. Web.

Ramos-Araizaga, Michael, "El Santo, el superhéroe mexicano que marcó un hito en la lucha libre", *Notiamérica* (Septiembre 2016). Web.

Roca Vilela, Germán. *Reescrituras de H.P. Lovecraft en la literatura española contemporánea*. Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Filologia Espanyol. 2015. Impreso.

Romo Gutiérrez, Fernando. "El horror en el arte y su significado para el ser humano. Un estudio de caso de «Las montañas de la locura», de H. P. Lovecraft". *Revista Rúbricas*. (2017). Núm. 12: 102-108. Web.

Santo contra las mujeres vampiro. Dir. Alfonso Corona Blake. Act. Santo, Ofelia Montesco, María Duval, Augusto Benedico, Lorena Velázquez, Xavier Loya. Panamericana/Fonexsa, 1962. Fílmico.

Sontag, Susan. “Notas sobre lo ‘camp’”, en *Contra la interpretación y otros ensayos*. Barcelona: Seix Barral, 1984. Impreso.

Stam, Robert. *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós, 2000. Impreso.

Vicente, Álex. “¿Qué es el Camp? Del Rey Sol a las drag Queens: la estética que atrae y repele a la vez”. *Semanario El País* (Abril 2019). Web.

Zárate, José Luis. *Xanto Novelucha Libre*. México: Castillo-MacMillan, 2015. Impreso.

"1919–2019: en memoria del General Emiliano Zapata Salazar"

Cuernavaca, Morelos a 2 de agosto de 2021.

Dra. Angélica Tornero Salinas

Coordinadora de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura

PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *Lo camp y lo lovecraftiano en Xanto: Novelucha Libre* que presenta el alumno Rafael de la Vega Castillo para obtener el grado de Maestro en estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

Desde 2019 dirijo la tesis de Rafael. Ha cumplido con todas las observaciones mías y del Comité Tutorial y doy por terminada la tesis.

Por las razones expuestas, doy mi **voto aprobatorio**.

Sin más por el momento, quedo de usted.

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia



Dra. Anna Juliet Reid



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE ARTES

Posgrado

"1919–2019: en memoria del General Emiliano Zapata Salazar"



meal maestría
estudios de arte y literatura

Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209.
Tel. (777) 329 7096, / facartes@uaem.mx



Una universidad de excelencia

RECTORÍA
2017-2023



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ANNA JULIET REID | Fecha:2021-08-02 12:45:05 | Firmante

CyA1EysD2Fn2fg8gUKF1dFtn+pVvNOh/cwUqL78j1JCnfRjn6T71tLWfv/+uoU9687+M8GnVzqkqPuP3nBcC4NCU5HievHkVfcul48pO3POsZr1FfkaCaYLFbbAiazIbKU0QLjYK Ufq82BNpNSc0N1ptlSvH0HSLv4pWfWhtAt92gAakFSidCxJKMZ8+3O+ID5MBzgrSUwIHAyhjvKmaLdiGCwxQCvOKsW4P0axIA4SIKV85xH70YyA7bfWJ80giOHIZd+KdwsNVQ1 /HtyDIZN7a0zApvmIrlleoKjM6bwPvApV8Yz/way4vWBGq89UGdy/7jy315SCWw/rSj2RA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



ITJYVn

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/WhqDi8EgOWX18yDWOyhBK2aOD9gTC4S2>



Cuernavaca, Morelos a 2 de agosto de 2021

Mtra. Juana Bahena Ortiz

Directora de la Facultad de Artes

PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *Lo camp y lo lovecraftiano en Xanto: Novelucha libre* que presenta el alumno

Rafael de la Vega Castillo

Para obtener el grado de Maestro en estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

En este trabajo se ha analizado la obra literaria *Lo camp y lo lovecraftiano en Xanto: Novelucha libre*, de José Luis Zárate en la que confluyen aspectos de la cultura popular mexicana. El enfoque elegido para analizar la novela permite observar que la configuración que surge de la cultura nacional en realidad abreva de otras tradiciones, particularmente la anglosajona. Destacan los aspectos de la cultura *pop* que intervienen en la configuración de este tipo de producciones, porque la propuesta de estudio puede hacerse extensiva a otras producciones culturales.

El planteamiento del problema de investigación es suficientemente claro. La hipótesis está formulada adecuadamente, a saber: en la novela se configura un pastiche a partir de dos estilos diferentes que simbolizan el bien y el mal. Las fuerzas del bien se distinguen por el estilo camp y las del mal por el estilo lovecraftiano.

En los dos primeros capítulos se reseñan los aspectos teóricos que definen lo camp y lo lovecraftiano y se analizan estos aspectos en la obra de Zárate, con hallazgos suficientes para probar la hipótesis.

En el tercer capítulo se hizo un análisis intertextual de esta novela con dos obras de la tradición mexicana cercana al estilo de *Xanto* y un análisis intertextual con un cuento de Lovecraft. Estos acercamientos permitieron la comprensión más amplia de los aspectos camp y lovecraftianos en la novela estudiada.

Se trata de un trabajo bien desarrollado y estructurado, con una metodología clara, redacción suficiente y fuentes bibliográficas actualizadas.

Por las razones expuestas, doy mi **voto aprobatorio**.

Sin más por el momento, quedo de usted.

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia

Dra. Angélica Tornero Salinas
PITC

Se anexa firma electrónica.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ANGELICA TORNERO SALINAS | Fecha:2021-09-02 20:10:49 | Firmante

hARsCnPSbm04PHycM94Dn9HJSjmVg+hs3VPtzMT9RRgFeJ6mD1+GIWzxqe5NrLA2txJ1tV76/lghXEZ+EJ5dAIXKC4DN0J7F0kmLfk2maAYXrxP4ZbnBK2/pqAl2tY9+ed8hZT
F6LiCtqopWDM0HBWhdRnXZ4IP6phGPr4dF7yfvST1nMydv6+zYfDncgm5vAOkztES39yz2flWK1868o176WO/O4OAXhdM81LoyjD9C6WPRqtDw46Y15oBNFVRgmuyk+7wbpl
sHI1NFLxDam4vGa2Z5MhTaRwy5EQxcDknL3FLg0Gd4z0Gd7OrFU9hQugFa7ATjHLq6shmqRaRg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



30L2jE

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/U7DTvgCHXlc61MD0F9KUs7Y9dwwvZNRv>



Cuernavaca, Morelos a 8 de agosto de 2021.

Dra. Angélica Tornero Salinas

Coordinadora Académica de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura

PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis “Lo camp y lo lovecraftiano en *Xanto: Novelucha libre*” que presenta el alumno Rafael de la Vega Castillo.

Para obtener el grado de Maestro en estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

La tesis desarrollo un detallado estudio sobre dos aspectos importantes de la novela *Xanto: Novelucha libre* del escritor José Luis Zárate, que son: la representación del estilo camp y la representación palpable de la influencia lovecraftiana en la novela. Estos aspectos, argumenta el tesista, contribuyen a conformar la atmosfera y el universo ficcional del relato a través de la intertextualidad. El estudio sobre la forma en que opera la intertextualidad con el recurso del pastiche, también es vasto.



Su documentación y análisis en todas las características de la novela es amplio. Sus definiciones son concisas y muy bien fundamentadas tanto sobre lo camp (cuyos referentes se encuentran mediante el pastiche de los filmes del Santo enmascarado, entre otras cosas) y lo lovecraftiano (cuyo referente está principalmente en los monstruos y los antagonistas que el héroe tiene que superar y vencer). La intertextualidad, también se encuentra bien estudiada, fundamentada y ejemplificada, con bibliografía amplia y un enfoque suficiente para una tesis de nivel maestría.

Por las razones expuestas, doy mi **voto aprobatorio**.

Sin más por el momento, quedo de usted.

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia

Mtro. Eliezer Cuesta Gómez

Se anexa firma electrónica.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ELIEZER CUESTA GOMEZ | Fecha:2021-09-08 13:39:51 | Firmante

WhpyfMWqItCgYU53n5CZNEATO5WIMOVh23Gwv6IWjcYPjTYwh9vTCL7CnccWxFQoxdVrFr0HnzzqWulBN5Lc7w1uJJC5BMqfzxsJ1aEqNWe8PX0QHhca7sZBxAzO9tlotRvv9f31o64Et31/UXAawAst+wAndRqWPWUqrCl5ZRH0ZzrVo1YqOPTzF4i1M0jSgdOVJtN3EGrqcz3Si+SpozD4m7XNNqKjz0Nil+LegtlIvaJj6YOQcaXYrsrPKXhLlB17HVhWQy+QZ2b7ZWXHIJZc+bjKkhJFOz8spF6YXhVtjxjWMaTMOULcXj8lFz2PJ9RikxA/mmmjhr6phGww==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[jB4MVW](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/r0EodgZUAV5hdCE8YCZYGLgqk8eKEjzu>



Cuernavaca, Morelos a 24 de agosto de 2021

Dra. Angélica Tornero Salinas

Coordinadora Académica de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *Lo camp y lo lovecraftiano en Xanto: Novelucha libre*, que presenta el alumno Rafael de la Vega Castillo para obtener el grado de Maestro en Estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente: El autor de la tesis aborda una novela del escritor mexicano José Luis Zárate con el propósito de analizar los procesos intertextuales que ocurren en ella. Fundamentando su interpretación en conceptos tomados de estudiosos de la cultura popular como Susan Sontag y Roland Barthes, Rafael de la Vega demuestra que en esa novela se da un pastiche de elementos disímbolos provenientes de obras de Lovecraft y del conglomerado simbólico (en el que se dan cita películas, carteles, fotografías e historietas) construido alrededor del luchador El Santo. Los argumentos que presenta son sólidos, el sistema académico correcto y la escritura clara y convincente.

Sin más por el momento, quedo de usted,

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia

Dr. Ángel Francisco Miquel Rendón

Se anexa firma electrónica.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ANGEL FRANCISCO MIQUEL RENDON | Fecha:2021-08-24 17:01:29 | Firmante

EYYUeQluF7Cos7XM2g2D82RJ5/6KWs0ruONHOnxFZvT+Lp9LsrLD/x8dJ1+eK9rGk+0rLulbzykMyBwTi29jLr+sNBbF7GTEmDpAJaIN1RNMepAhSnWkYF6z3dhz2Q0ItZKxZxFoQo0DaGfK8yM9p15QQFyO6RAEqDhiz7mXLjGzDq31nCqnAtb/JWZX5884DyGKrEj2o2Ry1UsRiJ8zfm/ySNbiQZLjkNgwfkRTFxEefO/GtR7h5g2TnYmf30Bp2t4cJvi5CRCLzluAgj9gWBFoAcQ8PkgpMQITtFCHM1Rs89HxGpT/0Ho/ruaHhxVGC11VhVZtg1HsExCpiUg7ZW==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



QMRvqf

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Rvk7Nzr6Anigc9FtjWt6qPn77MEq6GNC>



14 de octubre de 2021, Cuernavaca, Morelos.

Dra. Angélica Tornero Salinas

Coordinadora del programa de Maestría en Estudios de Arte y Literatura.

Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Estimada Dra. Tornero Salinas

Hago constar que el estudiante de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura, **Rafael de la Vega Castillo**, me solicitó hacer la lectura de su trabajo de tesis de posgrado, con el título *Lo camp y lo lovecraftiano en Xanto: Novelucha libre*, en calidad de lector académico, como parte de su procedimiento de titulación. Hecha ya la lectura del texto, he decidió emitir mi voto en calidad de:

APROBATORIO

El trabajo de tesis muestra una clara línea de análisis intertextual entre la idea del *camp* como manifestación artística en la cultura popular mexicana de mediados del siglo XX hasta la actualidad, la narrativa literaria de Lovecraft y sus intereses temáticos, y la novela del mexicano José Luis Zárate, que directa e indirectamente establece relaciones de significación y referencia a estas propuestas estéticas. La tesis amplía el ámbito de estudio de la literatura fantástica mexicana de las últimas décadas, como se establece en las conclusiones, y se ofrece como una referencia pertinente para quien realice investigaciones que involucren estos temas particulares

Sin más que agregar, quedo pendiente de cualquier aclaración o pendiente por tratar al respecto.

Muy cordiales saludos



Dr. Ismael Antonio Borunda Magallanes

Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ISMAEL ANTONIO BORUNDA MAGALLANES | Fecha:2021-10-14 19:26:14 | Firmante

ZHjmyRdqZEIEY+ILher0mHhWsg9P/OvZo33o2ReepRHZNDOfzeAylmndsAUarpx/6ik0cGQtPvOCMIIn6G61cEGym627Wp6JwDJwnLUvyKjS2mMGidC+Phcrx5oL/020z4bkrNIFjh
etFDbRFpVNHV/IOw8banTR7YbFmHi1EMf2Q2Cl+IWxMmw4dTb1yOrJLZ694FIUKOVA+xS1gbMRAS9a82+QW20bln8ZxUBGHfwnppyoYxLFDI5c8o5qGO5sBMYTDgo+U64j0w
WGSyguw03Gt8CD1yX6LVVV0FJIAA4hLF8t5WvxJwuSB2Z6dOf4x9OLKM6ULpdhr346YbYwQg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[ekXQ7gzUM](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/onpYFeE6IF3EXUVCu3eVSny30dliylHA>

