

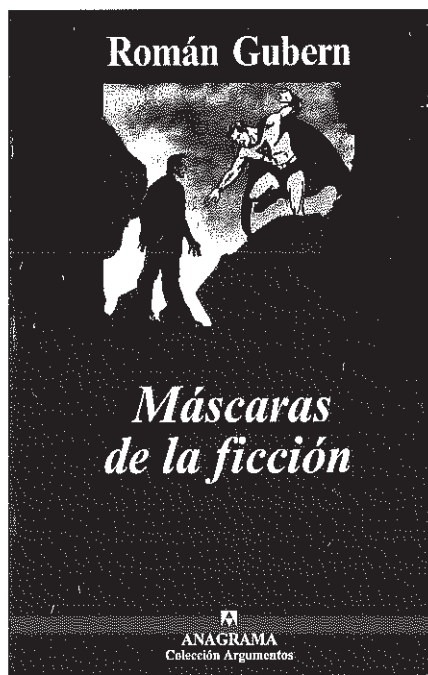
■ GUBERN, Román: *Máscaras de la ficción*. Barcelona, Anagrama, 2002.

Tatiana Aragón Paniagua.

La narración de historias de todo tipo es una actividad que el ser humano ha desarrollado siempre a lo largo de toda su existencia. Desde el mismo momento en que surge la escritura, mitos, leyendas, cánticos y poemas, ilustran y reflejan, a través de relatos fantásticos y elementos mágicos y simbólicos, las grandes realidades del ser humano. Para ello, estos relatos hacen uso de una figura indispensable, que estructura y soporta todo el peso argumental de la narración: el personaje, que se convierte en el depositario de toda la carga simbólica de la historia, y otorga a ésta cuerpo y significación.

En la actualidad, las cosas han cambiado muy poco: la literatura, el cine, los cómics, y en definitiva, el amplio universo de la cultura de masas, continúa llevando a cabo tan singular actividad. Y los personajes ficticios generados por estas historias siguen manteniendo su importante papel como ejes definidores del relato, ilustrando la estrecha relación entre éstos y las circunstancias sociológicas, políticas o ideológicas del ámbito cultural al que pertenecen, del mismo modo que los personajes mitológicos o legendarios encarnaban antiguamente las inquietudes e interrogantes del ser humano.

Este es el planteamiento desde el que parte Román Gubern, Catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona, en su libro, que



está por completo dedicado al estudio y análisis de una amplia selección de personajes de ficción pertenecientes al período que va de la Revolución Industrial a nuestros días, es decir, pertenecientes a la era mediática.

De este modo, Gubern selecciona una cincuentena de personajes ficticios, y los agrupa en bloques temáticos: *la sombra y el reflejo*, donde trata a los personajes que ven cómo son sustituidos o eliminados por una imagen de sí mismos (su sombra o su reflejo en el espejo); *los enigmas de la vida*, que trata sobre las consecuencias de la creación de vida artificial; *la mujer depredadora*, donde analiza la figura de la *femme fatale*; *la pulsión aventurera*, dedicado a las distintas formas y connotaciones que puede tomar el héroe en busca de su objetivo; *la vida es sueño*, en el que analiza la dicotomía sueño-

realidad; *la culpa*, donde expone lo que ésta tiene de crimen deliberado, o de inevitable; *los placeres pasivos*, en el que estudia las formas que toman el masoquismo y el *voyeurismo*, *la razón* y *los monstruos*, donde retrata al investigador, ya sea el elegante detective privado o el policía corrupto; *la dualidad del ser*, en el que desarrolla el tema del doble; *la mujer sublimada*, donde trata la imagen de ésta como fuente de placer, ya sea alcanzable o inalcanzable; *la voluptuosidad sangrienta*, que se centra en el tema del vampirismo; *los perdedores*, donde describe al eterno personaje perseguido por un destino inexorable; *los años difíciles*, que analiza la figura del adolescente problemático en busca de su madurez; y *la máquina emocional*, donde trata el tema de la inteligencia artificial que sobrepasa su propia naturaleza de máquina y se rebela contra ella.

Así, el libro retrata a toda una galería de personajes ficticios: Dorian Gray, el estudiante de Praga, el monstruo de Frankenstein, el Doctor Moureau, Lola-Lola, Carmen, Flash Gordon, Indiana Jones, Alicia, M. el vampiro de Düsseldorf, Joseph K, el personaje de James Stewart en *La ventana indiscreta*, Sherlock Holmes, Dupin, Jeckyll y Hyde, Superman, Drácula, los tres protagonistas de *Rebelde sin causa*, Pinocho, y muchos más.

A través de la descripción de sus caracteres y de sus andanzas, Gubern revela las imbricaciones de éstos con el ámbito socio-cultural al que pertenecen, convirtiéndose así en evidencias de las preocupaciones, problemas, aspiraciones o deseos de los hombres de la época: por ejemplo, el argumento de Drácula, en el que el vampiro es destruido por el Profe-

sor Van Helsing, expresa (entre otras muchas cosas), a fines del siglo XIX, la victoria de la reciente sociedad industrial y científica, encarnada en este último, sobre el mundo agrícola y feudal, representado en el tiránico conde, que tiene atemorizados a todos los campesinos que viven en su territorio; de igual modo, el reprimido Doctor Jeckyll, burla bajo la apariencia de Hyde, los encorsetamientos de la rígida moral victoriana. Pero surgen también en esta sociedad industrial y mediática, personajes aparentemente nuevos, que suponen una muy actual relectura de mitos y relatos ancestrales: Carmen es como la Pandora de la mitología grecolatina, y en Moby Dick, las aventuras de Ismael y el Capitán Ahab están repletas de referencias bíblicas y mitológicas, e incluso la figura de Superman es un trasunto de la de Cristo. La estructuración del libro en bloques temáticos, en los que se tratan varios personajes distintos, pero conectados entre sí, revela lo que éstos tienen de arquetipos universales que remiten a una determinada idea que puede tomar distintas formas: el Doctor Jeckill, Caligari, el hombre invisible, o el Zorro, son las distintas variantes de un mismo personaje, el doble.

Todos ellos conforman, junto a otros muchos que no han sido seleccionados por el autor, el universo mediático en el que estamos inmersos, y en el que pueden convivir sin ningún problema, Kafka e Indiana Jones. La mayoría de estos personajes proceden de la literatura, y en menor medida, de los ámbitos del cómic y del cine; sin embargo, llama la atención la forma en que éste último absorbe a éstos, adaptándolos a relatos basados en ellos, o que recrean fielmente la historia de la que proceden, por lo que el autor

dedica siempre la parte final de cada capítulo a recordar las películas que han adaptado estos personajes y sus historias originarias.

Estamos pues ante una obra de fácil y relajada lectura, aunque no por ello banal o carente de interés. Al contrario: Gubern analiza los rasgos y los actos de los personajes con meticulosidad, y los tejea con datos históricos contemporáneos a ellos, estudios sobre los mismos ya elaborados desde otras disciplinas, o datos procedentes de la biografía del propio autor, de manera que sus teorías sobre los significados simbólicos que los personajes puedan llegar a tener, las relaciones con su mundo coetáneo, y las readaptaciones de mitos y relatos ancestrales y universales, así como el posible reflejo autobiográfico del autor que pueda haber en ellos, están solidamente contruidos, y apoyados en un completo aparato crítico. Un útil índice onomástico completa la obra, permitiendo su fácil manejo y la búsqueda en él de datos concretos. Su lectura puede verse enriquecida con la de otro libro de similar enfoque: BALLÓ, J. y PÉREZ, X.: *La semilla inmortal. Los argumentos universa-*

*les en el cine*. Anagrama, Barcelona, 1997. En él, los autores llevan a cabo un interesante estudio sobre los esquemas argumentales que, siempre iguales pero con distintas variantes, se repiten en el cine, mostrando su relación con las historias originarias, y desvelando su capacidad de renovación y reinterpretación.

Es un libro que resultará de gran interés, dada su profundidad, para los investigadores y estudiosos del ámbito de las Comunicaciones Audiovisuales, o de la Historia del Cine, debido al especial tratamiento que el autor da a la aparición de sus personajes en múltiples versiones cinematográficas. Pero es también, por su carencia de excesiva complejidad, una lectura amena e interesante para cualquier persona mínimamente interesada en el devenir de nuestra cultura contemporánea. Aunque quizá eche en falta a algún que otro personaje, tal vez su favorito durante la infancia, o a algún protagonista de cierta película que quedó grabado en su memoria, algo inevitable, pues es obvio que es imposible reunir a todos los personajes que pueblan el imaginario mediático de cada persona, y que componen las diferentes "máscaras de la ficción".