

GALERÍA DEL MONSTRUO EN LA OBRA DE JOSEP MARIA BEÀ: EL COLLAGE COMO POÉTICA

JOSÉ MANUEL TRABADO
Universidad de León
jmtrac@unileon.es

Recibido: 01-10-2021
Aceptado: 06-03-2022



RESUMEN

Los monstruos han sido un personaje prototípico en la ficción popular y en los cómics. En las revistas españolas publicadas a lo largo de los años 70 y 80, los monstruos desarrollaron su seducción visual innata asociada a un tratamiento erótico. En este contexto Josep María Beà crea una obra muy singular. Estas páginas pretenden estudiar los dos tipos de monstruo que Beà construye, cada uno con sus propios referentes: Lovecraft y Max Ernst. Ambos modelos se combinan en una especie de collage que afecta tanto a nivel textual como gráfico en la historia de dos páginas titulada «Ernst Lovecraft» publicada en la revista *Zona 84*. El montaje que tiene lugar en esta historia puede concebirse como un tipo de poética en la que Beà intenta disolver las fronteras entre la cultura de masas derivada de los modelos literarios (Lovecraft) y las prácticas artísticas de Vanguardia (Max Ernst).

PALABRAS CLAVE: Lovecraft; Max Ernst; Josep Maria Beà; monstruo; collage; homenaje.

GALLERY OF THE MONSTER IN THE WORK OF JOSEP MARIA BEÀ: COLLAGE AS POETIC

ABSTRACT

Monsters have been a prototypical character in pulp fiction and comics. In Spanish Comic Magazines published during the 70's and 80's monsters the natural visual seduction associated with erotic treatment has developed. In this context Josep Maria

Beà makes a very singular work. These pages aim, first of all, to study the two types of monster that Beà builds up. Each type has its own models: Lovecraft and Max Ernst. Both models have been combined in a sort of collage that affects the textual as much as graphic discursive level in a two pages story titled «Ernst Lovecraft» published in the Magazine *Zona 84*. The assemblage that takes place in this story can be conceived of as a kind of poetics in which Beà tries to dissolve the boundaries between mass culture derived from literary models (Lovecraft) and vanguard artistic practices (Max Ernst).

KEY WORDS: Lovecraft; Max Ernst; Josep María Beà; monster; collage; homage.



1. MONSTRUOS Y REVISTAS DE CÓMICS: UNA INTRODUCCIÓN

Las revistas de cómic españolas de los años 70 y 80 estuvieron asociadas en gran medida al desarrollo de géneros narrativos como el terror, la ciencia ficción o lo fantástico (Pérez, 2018; Lladó, 2001: 62 y ss.). Todas estas categorías tienen como denominador común el hecho de valerse de la iconografía del monstruo. Su inclusión venía avalada no solo por la necesidad narrativa de buscar un agresor que pudiera oponerse a los protagonistas del relato sino también por la enorme potencia visual que alberga el monstruo, capaz de suscitar atracción y rechazo de forma simultánea.¹ Bastaría con echar un vistazo somero a las portadas de algunas de estas revistas para ver cómo el monstruo, en no pocas ocasiones asociado a un desarrollo del elemento erótico canalizado a través de la exposición del cuerpo femenino, es uno de los elementos temáticos recurrentes. Estas portadas servían como reclamo visual al tiempo que ofrecían una síntesis temática de las historias allí incluidas. Aquellas escenas, fuera de contexto, prometían un mundo de terror y fascinación a partes iguales bajo el signo de un misterio que solo podría resolverse si el lector entraba en aquellas páginas. En esa estrategia apelativa el monstruo cumplía una función crucial al constituir una perfecta encrucijada visual en la que se encontraban fuerzas tan aparentemente dispares como son el horror y el deseo (Caboche, 2019). No era esa una estrategia novedosa y las revistas *pulp* norteamericanas habían mostrado unas cuantas décadas antes una forma de

1 Se ha relacionado la palabra monstruo con el verbo mostrar. Así lo veía Cicerón en tanto que Varrón, que lo relacionaba con el verbo «moneo», que indica una advertencia. Lejos de ser acepciones contrarias podría verse en la palabra una síntesis de esas dos ideas. (Piñol Lloret, 2015: 11-12).

actuar similar al llevar a sus portadas legiones de monstruos asaltando la belleza de mujeres indefensas. El monstruo poseía una motivación profundamente narrativa exigible hasta cierto punto por la estructura temática del género narrativo pero, desde una perspectiva gráfica, desarrollaba además una indudable atracción que servía para catapultarlo a las portadas.² Ese frontispicio visual generaba ya en el lector, además, una serie de expectativas. La línea editorial venía, pues, modelada sobre un estilo gráfico y una parrilla temática en la que el monstruo tenía una función crucial

En ese ecosistema editorial se desenvuelve parte de la desbordante obra de Josep Maria Beà, que siempre se ha caracterizado por modelar desde una conciencia profundamente singular la koiné de los géneros narrativos que habían especializado una serie de estilemas gráficos muy reconocibles. El objetivo de estas páginas será examinar el tratamiento gráfico que hace Beà de la figura del monstruo dentro de alguna de sus obras para focalizar la atención en la interesante historia «Ernst Lovecraft» y así poder retratar los diferentes modelos iconográficos del monstruo.³ En esa galería de deformidades se verá una apuesta decidida por crear una obra profundamente radical a través de un proceso de autoría en el que arte y literatura se darán la mano para generar un relato anfibio que vive entre las aguas del espanto y el terreno de la seducción visual.

Esa doble vinculación —al arte y a la literatura— nos servirá como herramienta para poder confeccionar una genealogía iconográfica y, al mismo tiempo, para legitimar una práctica textual basada en la apropiación que puede ser entendida como un modelo de intertextualidad literaria, por un lado, y, como un collage artístico, por otro.

Por otro lado, la figura del monstruo incidirá desde una perspectiva tanto temática, como pragmática y estética en la adscripción genérica del texto al género narrativo del relato de terror. Noël Carroll ve en la presencia del

2 Para ver la importancia de la figura del monstruo dentro del cómic remito al interesante libro colectivo coordinado por Frédéric Chauvaud y Denil Mellier (2019). La figura del monstruo está latente incluso en la concepción de algunos de los superhéroes de Marvel como Hulk o los X-Men (Rodríguez Moreno, 2015).

3 La figura del monstruo posee un recorrido muy amplio en la obra de Beà que resulta inabarcable en el marco de estas páginas. Su obra está repleta de personajes que podrían ser catalogados como monstruos. Un ejemplo serían sus series *Historias de taberna galáctica* o *En un lugar de la mente*, publicadas ambas en la revista 1984. Ya a principios de los años 70 aparecían monstruos de estirpe lovecraftiana en las historias de Sir Leo publicadas por Beà en la revista *Drácula* de la editorial Buru Lan. Incluso trató la figura del monstruo dentro del cómic infantil. Paradigmática es la revista *Monstruos & Co.* que apareció en 1986 (publicada por la editorial Bruguera) y de la que solo se publicó un número. Beà era su director y creó para ella el personaje de Bronquete. La continuación de esta aventura editorial será la revista *Bichos*, también dirigida al público infantil, en la que los monstruos serán los personajes protagonistas.

monstruo un elemento para diferenciar el relato de terror del miedo (2005: 45); sin embargo, no es suficiente con la aparición del monstruo sino que su irrupción vendrá aparejada de una reacción emocional que se da tanto en los personajes que se lo encuentran como en el lector que asiste, atónico, a ese encuentro, experimentando un sentimiento de espanto compartido.⁴ Esa perturbación emocional condiciona el proceso de lectura y su origen está en una profunda anomalía dentro de un mundo cotidiano.⁵

El monstruo no solo regula la matriz temática del relato de terror y su recepción emocional sino que funciona también como hilo conductor de un determinado tipo de textualidad que podríamos denominar aberrante. En esta «textualidad monstruosa» se camufla un collage que crea nuevos Frankenstein, igualmente inquietantes y seductores. Para ello Beà reescribe modelos tanto textuales como gráficos en un proceso que va mucho más allá de una práctica consolidada en el cómic como es la adaptación (Mitaine, Roche y Schmitt-Pitiot, 2018; Baetens, 2020) para derivar hacia la apropiación, lo que le permitía conjugar libremente diferentes modelos y experimentar en una recombinación de estos.⁶ De esta manera Beà encuentra una fórmula de escape de las imposiciones temáticas y genéricas de las revistas de los años 80 a través de un radical experimentalismo formal. Sus obras siguen siendo de terror pero no solo: son vanguardia y exceden su marco cultural. Esa apropiación está en consonancia con las prácticas productivas, que serán habituales años más tarde, dentro de una cultura que ve en el sampleado una metáfora de su capacidad creativa.⁷

4 «Sin embargo, aun cuando fuera el caso de que un monstruo o un ente monstruoso fuera una condición necesaria para el terror, tal criterio no sería una condición suficiente. (...) Lo que parece diferenciar la narración de terror de las meras narraciones con monstruos como los mitos, es la actitud de los personajes de la historia frente a los monstruos que encuentran. En las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones del orden natural» (Carroll, 2005: 46).

5 «En los ejemplos de terror el monstruo aparecía como un personaje extraordinario en nuestro mundo ordinario, mientras que en los cuentos de hadas, etc., el monstruo es una criatura ordinaria en un mundo extraordinario. Y el carácter extraordinario de ese mundo —su distancia del nuestro— suele señalarse con fórmulas como “érase una vez”» (Carroll, 2005: 47)

6 Para una caracterización de la adaptación frente a la apropiación remito al trabajo de Julie Sanders (2016). Uno de los principales factores tiene que ver con el carácter más o menos explícito de sus conexiones intertextuales. La adaptación es mucho más explícita y reescribe modelos canónicos frente a la apropiación que incrusta fragmentos de manera más implícita de los modelos que reescribe.

7 Desde este punto de vista resulta sugerente mirar lo que hace Beà desde los postulados de la idea de la postproducción de Bourriaud (2007): «Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, *ready-made* y obra original. La materia que manipulan ya no es materia *prima*. Para ellos no se trata de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya *informados* por otros» (2007: 7-8). Esa idea de «reprogramar obras ya existentes» cobra sentido en la práctica de Beà. Bourriaud pone en relación esa idea de la postproducción con la práctica de la apropiación: «Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y

1.1. Hacia una doble configuración gráfica del monstruo en Beà

Metidos ya en la obra de Josep Maria Beà podría hablarse desde un punto de vista iconográfico de una doble genealogía del monstruo. Una línea gráfica vendría a ser el resultado de la traducción visual de las figuras monstruosas que pueblan el universo narrativo de H. P. Lovecraft. La otra línea tiene en la figura del artista gráfico-narrativo Max Ernst su referente visual.

Ambos modelos poseen diferencias sustanciales. Aquellos seres que nacen del universo de Lovecraft poseen una naturaleza no realista, surgen espoleados por las descripciones de base textual del autor norteamericano y dejan entrever un ejercicio de imaginación que no tiene referentes en el mundo exterior. Son seres que nacen en las cavernas interiores del espanto. Su corporeidad se basa en formas filiformes y su aspecto destruye toda pasarela con el mundo objetivo de la realidad empírica. En el otro lado, la idea del monstruo plantea una poética diametralmente opuesta, ya que se basa en la técnica del collage: sus modelos no son ya textuales sino gráficos. Sus lazos referenciales son perceptibles pero lo monstruoso surge en la combinación anómala de elementos: normalmente Beà elige la combinación de hombre/animal para conformar un elenco de seres híbridos. Si el modelo de monstruo basado en Lovecraft venía auspiciado por una imaginación enfermiza que no encontraba asidero en la realidad, el modelo del monstruo tomado de Ernst enlaza y ensambla de forma anómala elementos de esa realidad, que, conjuntados, generan esa noción de desfamiliarización emparentable con el concepto de Freud y su idea de lo siniestro.⁸

hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas (...) es ante todo saber *apropiárselas* y habitarlas» (2007: 14). Para una interacción entre los discursos en las formas de sampleado basado en la colonización y canibalización puede verse Trabado (2020).

⁸ Me acojo a las palabras de Renato Bermúdez cuando conecta la idea del *collage* con lo siniestro de Freud: «En este sentido, todo *collage* es un monstruo en tanto resulta obvio que no se trata de una obra natural, normal, sino que se halla en los márgenes del sentido del gran arte que imperó hasta finales del siglo XIX; uno que, desde esa distancia, desde esa anomalía, trabaja recogiendo retazos y *mostrándolos* con impavidez. Por lo cual el *collage* no solo es perverso (...) sino que es también *siniestro*, en los términos que plantea Freud: lo siniestro sería aquella suerte de espanto que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás». Bajo el *collage*, los elementos de la vida cotidiana que conocíamos cobran de pronto un aspecto inefable, se nos tornan extraños, nos abruman con su presencia trastocada y fragmentada por la composición» (2015: 314). Sobre la realización visual del relato fantástico remito a las páginas de Rosalba Campra (2019: 134-148). Resulta interesante ver puntos de encuentro entre la realización de lo fantástico visual con el surrealismo pictórico. Una de esas confluencias es, precisamente, la idea del *collage*: la combinación imposible y aberrante de objetos conocidos. Para una iconografía del monstruo dentro del cómic son de gran ayuda las páginas de Gasca y Gubern (2015: 299-310). La configuración visual del monstruo debe mucho también al cine de la Universal que, curiosamente, bebía de modelos literarios como Frankenstein o Drácula. A falta de mayor espacio para desarrollar esto, remito a los trabajos compilados por Navarro (2010) y al prólogo de Jesús Palacios a su antología *TerrorVisión. Relatos que inspiraron el cine de horror moderno* (2018).

El encuentro entre Beà y Lovecraft viene a través de su amigo Josep Lorman, según cuenta el propio Beà. Será su amigo quien le descubra a principios de los años 70 la obra del autor estadounidense, recién editada entonces en España, y ambos se embarcan en el proyecto común de ir compilando un bestiario confeccionado a partir de los monstruos extraídos del universo narrativo de Lovecraft. Lorman rastreaba y seleccionaba los textos que Beà traducía gráficamente. El propio Beà señala, como reto principal, la falta de referentes gráficos: «Tuve que inventarme todos los personajes a través de las descripciones de Lovecraft que iba recopilando Josep Lorman, porque en aquel momento no existían referentes gráficos. No nos dimos cuenta de que fuimos los primeros en ilustrar el bestiario de Lovecraft» (Infame, 2017). El resultado final fue una obra titulada *Seres, dioses y espacios* cuya publicación estaba prevista en la editorial inglesa New English Library.⁹ Corría entonces el año 1973. Es importante recordar el hecho de que por los mismos años otro autor de cómic de enorme magnitud se acercaba a la obra de Lovecraft: Alberto Breccia. Al igual que Beà se encontraba con el problema de que el lenguaje del cómic no parecía tener herramientas suficientes para trasvasar el terror del narrador norteamericano a una propuesta gráfica. Así lo reconocía el propio autor:

Me di cuenta muy pronto de que el lenguaje tradicional del cómic no podía representar satisfactoriamente el universo de Lovecraft, de manera que empecé a experimentar con nuevas técnicas, como el monotipo o el collage. Estos monstruos informes, semejantes a los que había dibujado en *El Eternauta*, están hechos así porque no quería ofrecer al lector únicamente mi propia visión; también quería que el lector añadiese algo suyo, que utilizara la base que yo le proporcionaba para vestirla de sus propios terrores (Imparato, 2003: s.p.).

Breccia había comenzado a publicar sus adaptaciones en la revista italiana *Il Mago* a partir de 1972 y lo hará hasta 1975.¹⁰ Por el contrario, el proyecto de Beà y Lorman, prácticamente contemporáneo, no llegó a buen puerto y tuvo que ser publicado de forma fragmentaria un tiempo más tar-

⁹ El propio Beà lo cuenta así: «Esto fue a raíz de un amigo mío, Josep Lorman, que era historiador. Éramos muy jóvenes. Teníamos 25 años, él había terminado la carrera de Filosofía y Geografía y me descubrió la asombrosa obra literaria de Lovecraft. Se había acabado de editar en España y no lo conocía nadie. Entonces nos embarcamos en la realización de una obra que reuniera la totalidad del bestiario de Lovecraft. Leímos cada una de sus novelas, realizando fichas de los personajes. Le pusimos de nombre *Seres, dioses y espacios*. Eran unas 150 páginas».

¹⁰ Para un estudio de las adaptaciones que hace Breccia de Lovecraft remito a los trabajos importantes de Turnes (2019: 145-154) y Yexus (2020: 87-98), además de a las páginas de Luciana Martínez (2009).

de. Algunos de estos casos vieron la luz en revistas como *Creepy*¹¹ o *Rambla*.¹² Lo interesante está en ver cómo se atenúa el elemento narrativo de los textos de Lovecraft incidiendo sobre lo descriptivo, descontextualizando fragmentos para su transformación gráfica. En la revista *Creepy* se publicaron solo los dibujos, libres del fragmento textual de Lovecraft sobre el que se basaban. Se agrupaban bajo el título de *Lovecraft's monsters gallery*. A partir del número 15 de *Rambla* aparecen también esos seres del bestiario lovecraftiano. En ese número se describe a los gugos, personajes que aparecen en *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, novela corta escrita en 1927 pero no publicada hasta 1943. El número siguiente, el 16, se dedica a las Bestias lunares «Moon-beasts», seres tomados de la misma novela corta. Curiosamente ese mismo monstruo había aparecido en *Creepy Segunda época*, n° 4. La diferencia estriba en que *Rambla* ofrecía un anclaje textual para esa imagen terrible, le daba un nombre y ofrecía una descripción de esta (Figura 1). Esa información contextual, aunque no era precisa en la indicación del título del relato del que se ilustraba el fragmento, permitía al conocedor de la obra del narrador norteamericano establecer las conexiones pertinentes. El inventario gráfico de la configuración anatómica ofrece un espectro variado. En algunos casos, como sucede con los Gugos, existe el atisbo de una base antropomorfa sobre la que parece ejercerse un ejercicio de violencia que lo deforma. En otros, parece haber una contaminación con otras formas como el pájaro y las formas vegetales (por ejemplo sucede con Black-winged) para llegar a soluciones que rompen cualquier puente referencial con modelos conocidos, como es el caso de «Larvae of Other Gods» (Figura 2).

El propio Beà traza una serie de posibilidades tipológicas del monstruo de corte realista, es decir, de aquel ser cuya esencia se basa en la deformación de los elementos tomados de la realidad. Para ello resulta muy interesante acudir a la historia protagonizada por Peter Hipnos titulada «Monstruos», publicada por primera vez en la revista *Spirit* en 1975. Este joven niño, protagonista de la serie y visitador de mundos extraordinarios al igual que había hecho antes Nemo —el personaje de McCay—, llega siguiendo el rastro sonoro

11 Con el título de *Lovecraft's Monster Gallery* aparecen en *Creepy* 89, Segunda época, número 10, p. 37; *Creepy* 88, Segunda época, 9, p. 62; *Creepy* 87, Segunda época, 8, p. 22; Segunda época, 7, p. 22; *Creepy*, 81, Segunda época, 2, p. 71; *Creepy*, Segunda época, número 4, p. 22.; *Creepy*, Segunda Época, número, 5, 62.; *Creepy* Segunda época, número, 6, p. 62.

12 *Rambla* publicó con el título «Seres, dioses y espacios» algunos de estos ejemplos. Lo hace a partir del número 15 (febrero, 1984), pp. 29-31; número 16 (marzo, 1984), pp. 23-35; número 17 (abril, 1984), pp. 35-37; número 18 (mayo, 1984), pp. 29-31; número 19 (junio, 1984), pp. 28-31; número 20 (julio, 1984), pp. 27-29; número 22 (septiembre, 1984), pp. 33-34. También se publicó en el número *Rambla Extra 1er aniversario* (mayo, 1984), pp. 36-39.

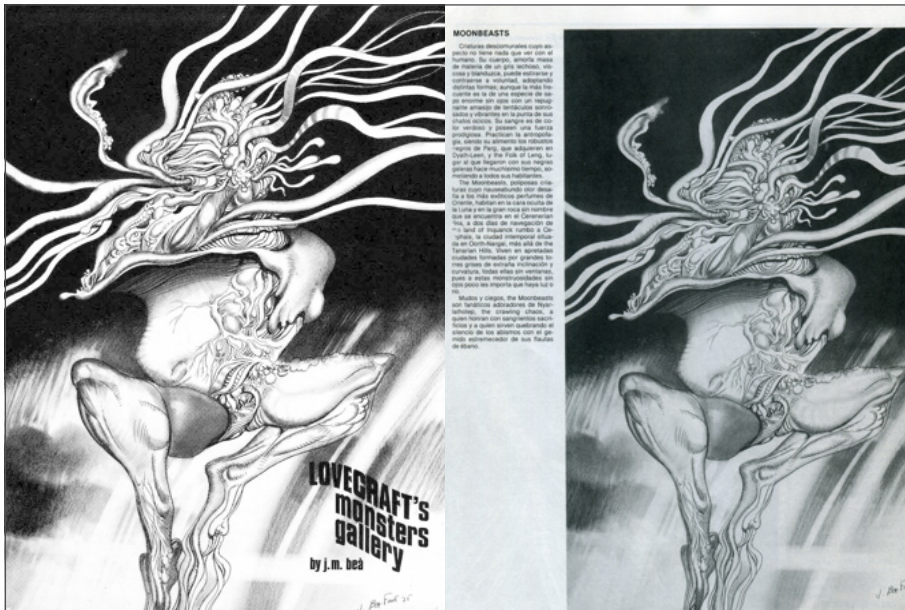


Figura 1. Reproducción del mismo monstruo basado en las descripciones de Lovecraft. En la revista *Rambla*, a diferencia de *Creepy*, iba acompañada del fragmento descriptivo y llevaba una identificación.



Figura 2. De Izquierda a derecha: «Gugs» publicado en la revista *Rambla* nº 15 (febrero 1984); «Black-winged» publicado en la revista *Rambla* nº 17 (abril 1984); «Larvae of Other Gods» publicado en la revista *Rambla* nº 19 (junio 1984).

de una melodía a la fábrica de monstruos. Allí verá cómo operando sobre personas normales y provocando ciertas deformaciones se crearán los monstruos de los desfiles de carnaval. Serán tres las deformaciones típicas: el estiramiento, para construir gigantes; el inflado de la cabeza, para hacer cabezudos; y, por último, una tercera posibilidad, que ya se ha mencionado: la máquina que combina partes de animales y de hombres para crear seres híbridos (Figura 3). Al joven Peter Hipnos le obligan a elegir una de estas tres opciones. Ante la disyuntiva escapa para, finalmente, llegar a su casa y advertirle a su madre, que lo espera con cierta indiferencia, que acaba de vivir una aventura extraordinaria.



Figura 3: Páginas de la historia «Monstruos» protagonizada por Peter Hipnos.

Lo interesante de esta historia es que Beà naturaliza bajo esa aventura infantil y el espíritu carnavalesco la construcción del monstruo como deformación de base realista. En esas opciones está presente el ser híbrido que será muy del gusto de Beà y que acompañará en esa tríada de «monstruos realistas» a gigantes y cabezudos. Más allá de esa coartada narrativa, sin embargo, cabe analizar otras motivaciones extra-narrativas que están directamente relacionadas con la influencia de modelos artísticos e iconográficos previos. El modelo inmediato y reconocido es la obra de Max Ernst y sus collages, pero es necesario recordar que existe toda una tradición previa que había fabricado monstruos acudiendo a esa mezcolanza extraña de elementos cotidianos.

2. EL MONSTRUO COMO COLLAGE: SERES HÍBRIDOS

Ya la mitología griega construyó una extensa galería de monstruos que nacían como seres híbridos. Entre ellos destacan las sirenas, citadas por el poeta Epiménides (s. VI a.C.), que tienen su asiento natural en la *Odisea* homérica. No ofrecía Homero una descripción de estos seres, pero parece que la representación iconográfica más común las mostraba como mujeres con cabeza humana y cuerpo de pájaro, haciéndose eco de otras representaciones datables del siglo VIII a. C en que se mostraba esa aberrante mezcla (Wattler, 2003; Jiménez San Cristóbal, 2012). No hay noticias contextuales que nos permitan señalar que eran representaciones de las sirenas, pero, para lo que nos interesa, conviene tener en cuenta cómo desde formas muy tempranas la imaginación del hombre ha construido seres híbridos. Junto a las sirenas, en el Olimpo de los seres híbridos clásicos, cabe situar a las harpías (con las cuales tienen una confluencia iconográfica), la esfinge de Tebas, el Minotauro, Medusa y las Gorgonas, los centauros, los sátiros y un largo etcétera (Esteban Santos, 2013: 81 y ss.). Estos seres híbridos de la cultura griega (Bernabé y Pérez de Tudela, 2012) son un rastro de la presencia de una iconografía asentada en un entramado cultural de mayor magnitud como es el Mediterráneo (Figura 4). La potencia simbólica de esos seres conformados por una suerte de collage que combinaba libremente partes de otros seres es enorme, ya que muestran una dualidad inherente a la esencia del ser humano: «Los seres híbridos comparten a su vez lo positivo y lo negativo de nosotros mismos» (Olmos Romera, 2003: 32). Esa deformación puede suscitar cierta aversión pero presenta también la posibilidad de pensarnos a través de un retrato distorsionado que pone en evidencia nuestra naturaleza contradictoria: «No solo los animales de nuestra experiencia más inmediata: también los seres monstruosos “son buenos para pensar simbólicamente”, nos ayudan a comprendernos a nosotros mismos y a la naturaleza híbrida y compleja, dividida del hombre» (Olmos Romera, 2003: 33). Además de ofrecernos una toma de contacto con nuestra identidad, los seres híbridos se convierten en criaturas liminales que trazan la frontera entre el mundo de los vivos y los muertos, entre el mundo de lo racional y lo irracional: «Los animales híbridos viven en los márgenes del mundo, son el relleno que necesita el pensamiento para poblar los territorios de la marginalidad. Esos espacios son múltiples, como el del ritual, que ha de separarse cuidadosamente del de la vida cotidiana, con signos del reino de la naturaleza ambigua y múltiple. Y también el de la muerte» (Olmos Romera, 2003: 30).



Figura 4. Seres híbridos en la mitología grecolatina. Arriba izquierda: Centauro de Royos. Museo Arqueológico Nacional (n° 18536). Arriba derecha: Edipo y la Esfinge. Copa ática. Museo Gregoriano Etrusco 16541. Abajo izquierda: sirenas llevando el alma de un niño muerto o harpías raptando a un niño. Abajo derecha: Ulises atado al mástil escuchando el canto de las sirenas. Crátera paestana.

Se explica así que en el mundo egipcio el alma (*ba*) sea representada como la mezcla de cabeza humana y cuerpo de pájaro (Figura 5). Esa hibridación anatómica actuaba como una bisagra entre lo terrenal y el mundo del más allá: «El hombre aspiraba a tener la capacidad de transfigurarse en un animal, al igual que hacían los dioses, tratando así de superar las limitaciones del cuerpo humano» (Galán Allué, 2003: 45).



Figura 5: Representación egipcia de una pareja de difuntos jugando al semet y sus respectivos ba sobre la puerta de una tumba. Los ba tienen la forma de seres híbridos: mezcla de los dos mundos, el de los vivos y los muertos.

El mundo medieval, por su parte, construyó un extenso repertorio de monstruos y seres híbridos. Las gryllas góticas, seres monstruosos en los que el cuerpo es reemplazado por una cara, se hacían eco de una iconografía presente en el mundo griego que remitía, a su vez, a los dioses sin cabeza cuya cuna se encuentra en Creta y Egipto (Baltrusaitis, 1983: 11-56). Los salterios, los mapas, que insertaban ilustraciones de seres monstruosos, la *auctoritas* de los autores del mundo clásico como eran Plinio o Claudio Eliano, los bestiaros moralizados como el *Physiologus*, las miniaturas, los libros de viajes, los capiteles eran lugares en los que la representación del monstruo era algo habitual. Todo ese caudal de imágenes impregnaba el imaginario medieval provocando que los viajes que se adentraban en lugares lejanos encontraran una geografía exótica, una concreción de un mundo maravilloso en el que instalar prodigios y monstruos que venían a ser una amalgama de la observación directa y el acarreo de maravillas conocidas a través de la tradición fabulosa (García Arranz, 2015; Bueno Jiménez, 2015; Castro Hernández, 2015). Victoria Cirlot resaltaba la importancia del monstruo para la confección de la estética medieval: «El monstruo es objeto de representación en el arte medieval y sus cualidades inherentes llegaron a configurar una estética fundamentada en la deformidad, en la hibridez, en el exceso y exuberancia» (1990: 176). Efectiva-

mente, el medievo parece vivir bajo los auspicios de la figura del monstruo: «No hay espacio de la cultura medieval en el que no aparezca el monstruo» señala Joaquín Rubio Tovar, quien recuerda la diferencia entre el concepto de fantástico medieval y el fantástico contemporáneo:

Lo que hoy entendemos por maravilloso no siempre se comprendía como una fantasía en los siglos XI y XII. Podría entenderse, por ejemplo, como un medio didáctico para transmitir un conocimiento profundo sobre la realidad, al que no se accedía por la vía empírica y que podía presentarse, por tanto, a través de paradojas y contradicciones con las apariencias del mundo real. La perspectiva de los hombres de aquella época dista mucho de la nuestra a la hora de comprender las *realidades* (o apariencias, para ellos), frente al *otro mundo* —mucho más rico y profundo—, a pesar de su apariencia de irrealidad. El divorcio que existe en nuestra época entre la historia y la fantasía no se dio en los mismos términos que en la cultura medieval (2007: 125).

La figura del monstruo ha estado presente en todas las épocas asociada a valores muy diferentes y, ligada a ella, los seres híbridos han tenido una gran vitalidad. El año de 1480 marca un hito pues es entonces cuando se descubren las pinturas alojadas en las ruinas subterráneas de la *Domus Aurea* de Nerón. Junto a ese estilo ornamental basado en motivos vegetales que dará nombre, precisamente, al grutesco aparecen toda una serie de monstruos fantásticos y seres quiméricos, tal y como refería Vasari: «Se ven así representaciones inverosímiles (...) un caballo con piernas de hojas, un hombre con piernas de grulla y un infinito número de figuras raras y animales fantásticos (Fernández Ruiz, 2004: 50). Este ejemplo clásico excitó la imaginación de los artistas, que siguieron viendo en esos cuerpos deformes y grotescos una imagen de fuerte impacto visual que activó su capacidad creativa (Chastel, 2000). Esa visión de lo feo será el foco de una importante reflexión en el pensamiento romántico y llegará hasta las propuestas artísticas en las que el surrealismo deformará y retorcerá los cuerpos.

3. MAX ERNST: EL COLLAGE VISUAL EN LA PROTO-NOVELA GRÁFICA

Será en esa bisagra entre el dadaísmo y el surrealismo el espacio en el que tome consistencia la obra del autor alemán Max Ernst, uno de los modelos en la configuración del monstruo dentro de la poética creativa de Josep Maria Beà. Ernst se mudó a Francia y en 1920 hizo su primera exposición. Ya en ese mismo año Ernst hizo su primer collage: «The Punching Ball o la Inmortalidad».

dad de Buonarrotti». Ernst hizo del *collage* un lenguaje propio. Un suceso cotidiano, en 1918, como la contemplación de elementos de varios catálogos despertó en él una súbita revelación, tal y como declara:

Encontrándome en una ciudad junto al Rhin, un día lluvioso de 1918, las páginas de un catálogo ilustrado en el que se reproducen objetos para demostraciones antropológicas, microscópicas, psicológicas, mineralógicas y paleontológicas, provocaron en mí una sorprendente obsesión. Había tantos elementos extraños unidos que lo absurdo del conjunto provocó un brusco aumento de mi capacidad visual, desencadenando una secuencia alucinante de imágenes dobles, triples y múltiples, que se desvanecieron con la misma velocidad que los recuerdos de amor o las visiones de entresueños. Las imágenes pedían una unión en un nuevo plan desconocido. Para reproducir mis visiones interiores bastaba añadir a las páginas del catálogo algunos colores y un par de líneas a lápiz, rodear los objetos de un paisaje extraño desértico, el cielo, un corte geológico, un suelo con una recta que designe el horizonte... De esta manera obtendría una imagen sólida de mis alucinaciones, transformando lo que habían sido banales páginas de un catálogo de propaganda, en dramas que revelaban mis más íntimos deseos (Wescher, 1976: 128-129).

Bajo esa maniobra combinatoria se apropiaba de grabados de novelas decimonónicas para combinar sus elementos componiendo escenas inquietantes: «Hay que servirse de lo banal para crear lo fantástico», afirmaba el propio autor.¹³ Le gustaba recordar la frase de Lautréamont: «hermoso como el encuentro fortuito en una mesa de disección de una máquina de coser y un paraguas», mostrando así cómo en esa combinación anómala de dos realidades disímiles existía una verdadera epifanía, un extrañamiento conseguido a partir de la conjunción insólita de elementos cotidianos que está en estrecha relación con la chispa de la que emana el pensamiento poético. No sorprenderá, así, que en 1922 colaborase con el poeta Paul Éluard en la confección de dos libros en los que se combinaban la poesía y los *collages* del autor alemán: *Répétitions* y *Les malheurs des immortels*.¹⁴ Bajo esa técnica del *collage* tomada del montaje dadaísta

13 Sobre la consideración de fantástico aplicado a las artes plásticas conviene recordar el hecho de que Max Ernst fue incluido en la exposición que se hizo en 1936 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York. Llevaba por título *Fantastic Art. Dada and Surrealism* e incluía desde Arcimboldo hasta Dalí. Al menos en el catálogo editado en 1936 se puede ver cómo está incluido un *collage* que formaba parte de la novela en imágenes de 1930 *Rêve d'une Petite Fille Qui Voulu Entre au Carmel*. Con ello Alfred Barr (1936) creaba una genealogía de lo fantástico visual que llegaba hasta las prácticas de Max Ernst. Por otro lado, conviene tener en cuenta la ambigüedad de estas imágenes que podían formar parte de un entramado narrativo o incidir en su naturaleza plástica gráfica y demandar un estatus conceptual de cuadro que ha de ser expuesto y contemplado.

14 La relación de esas imágenes ilógicas establece una conexión profunda con el lenguaje poético. Breton hablaba de un vínculo entre la revelación que suponía el *collage* y lo que en poesía habían

y llevada al territorio del surrealismo se camuflan, sin embargo, dos concepciones dispares separadas en el tiempo, según José Antonio Ramírez (2008). Existe un *collage* de naturaleza emblemática (el empleado a la altura de 1922), autónomo y emparentable con la forma de trabajo de la imagen surrealista, y otro, de corte narrativo (usado a partir de 1929) que posee una propiedad transitiva, es decir, prolonga su sentido en la relación contigua con otras imágenes siguiendo las pautas de la narración gráfica. Será en 1929 cuando Ernst publica la primera de sus novelas en imágenes —*La femme 100 têtes*— construida con imágenes realizadas siguiendo la técnica del *collage*. Su proximidad cronológica lleva a Ramírez a establecer un vínculo con la obra de otros ejemplos considerados proto-novelas gráficas: Lyn Ward y su *God's Man*, también de 1929, y Milton Gross y *He Done her Wrong* (1930). En 1934, Ernst publicará su novela *Une semaine de bonté*, compuesta por 182 láminas. Aun siendo posible establecer una lectura argumental, como la que ensaya Ramírez, su narratividad resulta compleja para el lector común, debido sobre todo a un *raccord* especialmente dificultoso al no presentar las imágenes una lógica relacional fácil.¹⁵ La obra de Ernst se instala en esa ambigüedad entre lo plástico de la realización artística más radical y lo narrativo folletinesco que dejaba su huella en aquellos materiales iniciales del *collage*. Esa ambivalencia será la que suscite su doble recepción. De un lado y perpetuando la idea del folletín la novela se publicó por fascículos; de otro, los diversos *collages* fueron expuestos en 1936 en Nueva York en el Museo de Arte Moderno. Esa dualidad (fascículo/ obra explicable en un museo) incide en elementos diferentes: una visión acentúa el carácter de reproducción de las imágenes, otra pone énfasis en el original. Ese carácter bifronte habla de las encrucijadas en las que se sitúa la obra de Ernst y cómo esta responde a varias miradas que provienen de espacios culturales muy dispares. Esa distancia conceptual entre arte vanguardista y narración folletinesca opera también en niveles formales ayudando a Ernst a crear seres monstruosos haciéndose así eco de aquella práctica milenaria de la creación de seres híbridos.

realizado autores como Lautréamont y Rimbaud. Para una valoración de todo ello puede verse Werner Spies (2005: 90).

15 La obra fue planificada originalmente en siete fascículos independientes siguiendo el sistema de las novelas populares por entregas. Los cuatro primeros siguieron el plan previsto pero el quinto, debido a las malas ventas, aglutinó lo previsto para el resto de cuadernillos. En la obra existe una cadena argumental de naturaleza alegórica. Cada cuaderno estaba asociado a un día de la semana, a un color, a un material elemental y estaba protagonizado por un personaje de naturaleza simbólica que aludía a una emoción. Así, por ejemplo, el león de Belfort, que protagonizaba el domingo (color violeta) y que tenía como elemento emblemático al barro, aludía a las pasiones desenfrenadas y al poder mundano; el lunes, de color verde, se basaba en el agua y estaba protagonizado por una mujer que presentaba las pasiones desatadas y así sucesivamente. Cada página tenía un único grabado compuesto a partir de un *collage* que se valía de materiales de manuales didácticos y científicos, pero también de relatos bíblicos, poemas épicos y folletines novelescos.

Años más tarde, Beà seguirá su ejemplo y hará suya aquella idea para crear no solo figuras monstruosas sino también todo un estilo gráfico.

4. UNA HISTORIA EN ZONA 84. APROPIACIÓN, HOMENAJE Y COLLAGE EN BEA

Esa influencia se bifurcará en una doble práctica. Por un lado, el *collage* crea una técnica compositiva con la que se construyen principalmente escenarios de naturaleza absurda (Figura 6). Gracias a esto se consigue una dislocación

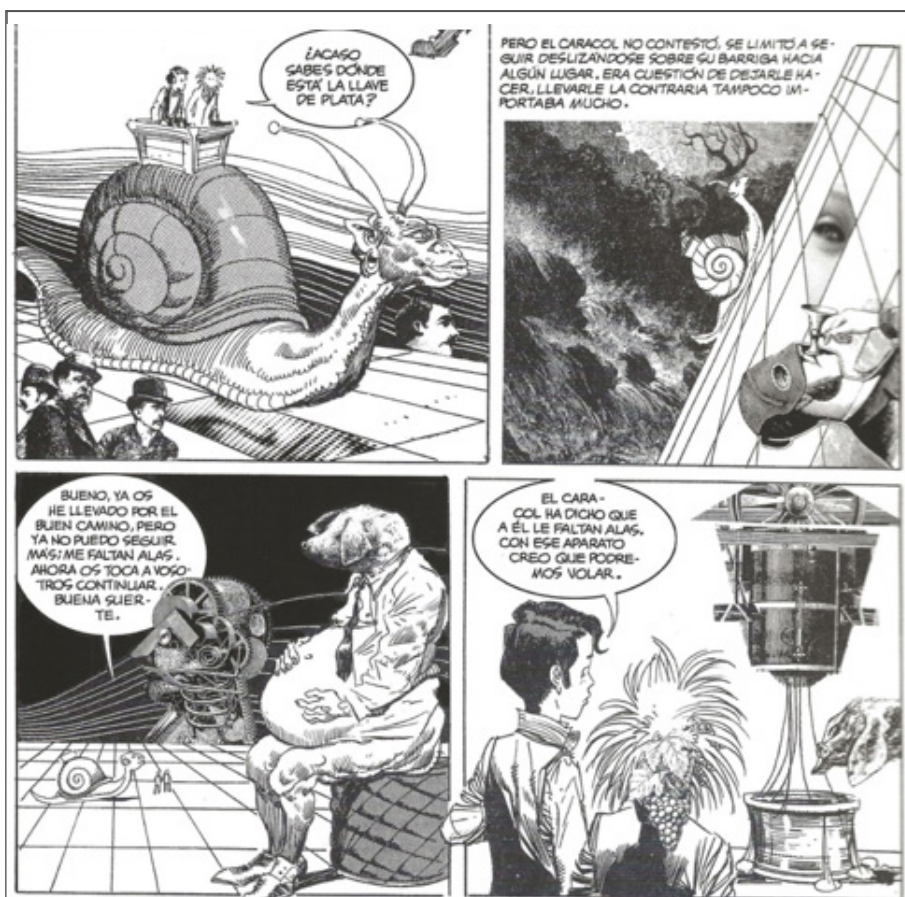


Figura 6. Viñetas de «La llave de plata», de la serie Peter Hipnos en las que se ven el *collage* como técnica compositiva de un espacio absurdo y como poética constructiva del monstruo concebido como ser híbrido.

espacial a través de la incongruencia en la representación topográfica. Por otro lado, Beà compone monstruos recuperando esa idea de los seres híbridos: otra forma de *collage*.¹⁶ Si bien el primero se basa en materiales preexistentes que inserta y combina, la conformación que hace surgir el monstruo híbrido se hace a través del dibujo y ya no existe esa apropiación de materiales.

Con estas coordenadas en mente resulta de interés acercarse a la práctica creativa de Beà en una historia de dos páginas (pp. 78-79) titulada «Ernst Lovecraft» que se publicó en el número 44 de la revista *Zona 84*,¹⁷ en enero de 1988 (Figura 7).

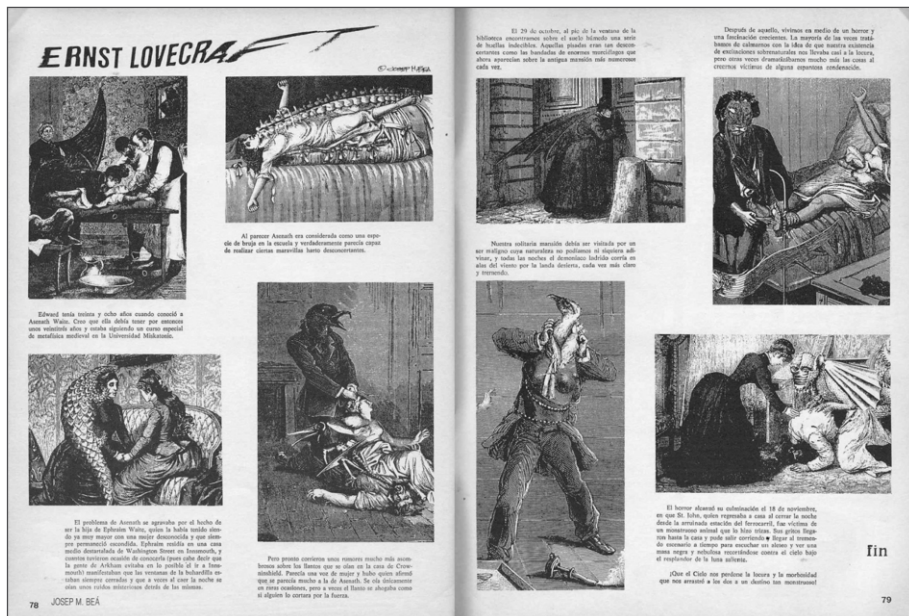


Figura 7. Doble página de Josep Maria Beà publicada en *Zona 84*, n.º 44 (enero 1988), pp. 78-79.

16 «La monstruosidad del *collage* debe comprenderse, en primer lugar, a propósito de su régimen heterogéneo de naturalezas distintas. Lo que sustenta a todo *collage* es su afán híbrido de mezclar materiales sobre un mismo soporte hasta generar una maraña enrevesada de sentidos y visualidades. Esa es, sin duda, la principal característica monstruosa: su acertado golpe contra la belleza clásica, contra las composiciones diáfanas y contra la homogeneidad. En ese sentido, la monstruosidad se halla en su mestizaje, en la forma en que corrompe las estructuras de lo normal» (Bermúdez Dine, 2015: 312).

17 La revista *Zona 84* surge de la transformación de otra revista: 1984, que fue creada en 1978 por Josep Toutain y Luis Vigil. Llegó a tener una tirada de 40.000 ejemplares. Esta revista nació dentro de lo que se conoce como el *boom* del cómic, que cristaliza en la década de los años 70 y 80 del siglo pasado. Tenía su versión norteamericana, a cargo del editor James Warren. En 1983 la versión estadounidense de la revista se canceló tras la quiebra de la editorial Warren. En 1984, la revista española cambió su nombre a *Zona 84*. Este *boom* del cómic se basó en una política editorial canalizada a través de la revista como formato de publicación y del género narrativo como catalizador narrativo. 1984 y su heredera *Zona 84* basaron

El título resulta muy indicativo de lo que nos vamos a encontrar. Básicamente lo que hace Beà es llevar a su máxima expresión la técnica del *collage* tanto en el ámbito gráfico como en el textual. En lo argumental presenta una historia de corte sencillo y muy esquemático en la que se da cuenta de una presencia de un ser misterioso que asedia al matrimonio compuesto por Edward y Asenath White. La capacidad nigromante de la joven esposa parece atraer a un ser indefinido que merodea por su casa y que parece ser el causante de gritos horripilantes: «Nuestra solitaria mansión debía ser visitada por un ser maligno cuya naturaleza no podíamos siquiera adivinar» (p. 79). Este ser misterioso acaba matando a St. John mientras regresa a casa desde la estación de ferrocarril. El narrador acaba lamentándose de esa inclinación por lo esotérico que parece haber abierto las puertas a un monstruo terrible. «¡Que el cielo nos perdone la locura y la morbosidad que nos arrastró a los dos a un destino tan monstruoso» (p. 79). Bajo esa historia sencilla existen indicios textuales perfectamente disseminados para ofrecer pistas al lector. El nombre de los personajes protagonistas —Edward y Asenath Waite—, las menciones a la Universidad de Miskatonic así como las referencias a las poblaciones de Innsmouth y Arkham apuntan indudablemente al universo temático de Lovecraft, autor por el que Beà ha sentido una eminente atracción. Incluso el nombre del joven muchacho Peter Hipnos que Beà había convertido en protagonista de una serie de historias posee una filiación en la que está presente la figura del autor norteamericano. Si examinamos con atención veremos que todo el elemento textual sobre el que está asentado este relato híbrido está tomado de Lovecraft. Podría defenderse entonces que la técnica del *collage* no opera ya solo en los niveles gráficos, sino que es la operación básica sobre la que se genera el relato textual. La estructura del relato (tanto en lo textual como en lo gráfico) presenta un carácter bimembre que fomenta una simetría. Esa dualidad compositiva afectará también a las fuentes textuales. En la primera página, que muestra la presentación de los personajes y la evolución de la trama hasta un momento climático, el texto está tomado del cuento de Lovecraft titulado «The Thing on the Doorstep», publicado por primera vez en 1931 en la revista *Weird Tales* 29, 1. La segunda página presenta, por su parte, otra fuente textual que pertenece igualmente a Lovecraft. Se trata del cuento «The Hound» aparecido también en *Weird Tales* 2 en 1922, primer cuento

su identidad en el cultivo de la ciencia ficción, pero también abrieron sus puertas a lo fantástico. En esa ambivalencia genérico-editorial podía encajar la historia de Beà. Para un panorama del *boom* y las revistas remito a los trabajos de Francisca Lladó (2001: 33-36), así como a los trabajos de Pepo Pérez (2018) y Julio Gracia Lana (2019). Sobre la figura de Josep Toutain como editor puede verse el trabajo de Aitor Marcet, donde se dedican unas páginas a *1984* (2018: 87-98) y a *Zona 84* (2018: 163-174).

que publica en esta revista y en el que se cita por primera vez el *Necronomicón*. Abarca desde ese momento climático hasta su resolución. Desde un punto de vista narratológico podría decirse que el momento de máxima tensión del relato compuesto por Beà sirve como punto de empalme de los dos textos de Lovecraft. En esa labor de apropiación textual Beà actúa con mucha finura pues elimina todos aquellos elementos que estorbarían en su nueva versión para quedarse con partes esenciales: las necesarias para dotar al relato de los elementos mínimamente imprescindibles: los protagonistas, una ubicación espacial y una pequeña referencia cronológica que indique la progresión del argumento. Los textos de Lovecraft son, argumentalmente hablando, mucho más complejos y ricos en matices. Se reestructura, por ejemplo, todo el sistema enunciativo de «The Thing on the Doorstep». El narrador en el relato de Beà no es un amigo de Edward que actúa como testigo y confesor de toda su peripecia y de la capacidad de Asenath para adueñarse de la identidad de los demás en un vestigio del tema clásico del *doppelgänger*. El relato de Lovecraft posee fluctuaciones que indican la evolución inquietante de la identidad de los personajes; esos matices están ausentes en el relato de Beà. Lo mismo sucede con «The Hound».

Podemos decir que la presencia inquietante de un ser sobrenatural en uno y otro relato de Lovecraft servirá a Beà para crear un pasadizo temático que permita la combinación de ambos textos para confeccionar otro nuevo. Textualmente se busca un equilibrio entre ambas fuentes, pues un texto sirve para el planteamiento y el nudo (clímax) y otro para la continuación de ese momento de máxima tensión narrativa hasta su desembocadura en el final. Uno podría preguntarse qué razón llevaba a Beà a utilizar esos dos modelos textuales. La sencillez argumental no parece exigir esa apropiación. Más bien la razón reside en el hecho de que existe un profundo homenaje: las menciones explícitas de algunos lugares emblemáticos así como el título en el que se dejan claras las fuentes de ese *collage* parecen indicar que Beà buscaba urdir una propuesta profundamente renovadora mostrando claramente cuáles eran los referentes que mezclaba para construir su propio texto.

La figura de un ser ominoso y destructivo sirve como engarce temático que permite la fusión de los fragmentos tomados de los dos cuentos; sin embargo, esa presencia argumental no se ve refrendada por descripciones pormenorizadas en el texto. Lovecraft ha preferido dejar lagunas que habrán de ser concretadas por la imaginación del lector construyendo de este modo monstruos a partir de sus propios miedos. Ese déficit textual ofrece la coartada perfecta para construir un aparato gráfico que compense esa ausencia. El uso de ilustraciones que incorpora Beà, no obstante, no solo tiene la misión de solventar esa caren-

cia. Busca, a su vez, generar una forma de cohesión entre aquellos fragmentos tomados de los dos cuentos. Además, si nos atenemos al número de ilustraciones incluidas —ocho en dos páginas— es posible pensar que, más allá, de una función de apoyo visual a lo narrado, lo gráfico instauro por sí mismo la posibilidad de crear otro nivel narrativo que discurre paralelo al discurso verbal, completándolo; es decir, tendríamos dos narraciones —una textual y otra gráfica— que operan con un peso similar para hacer progresar la trama narrativa.

Un hecho interesante de este apartado gráfico es la fuente. Si Beà se había valido de dos textos de Lovecraft para componer su relato, en las ilustraciones se apropiará de las imágenes que Max Ernst había usado en su proto-novela gráfica *Une semaine de bonté*. Son cuatro las imágenes tomadas del tercer cuaderno titulado «El patio del dragón» correspondiente al día martes (Figura 8); dos imágenes corresponden al cuarto cuaderno «Edipo», miércoles (Figura 9), y que



Figura 8. Imágenes tomadas del tercer cuaderno de *Une semaine de bonté*.

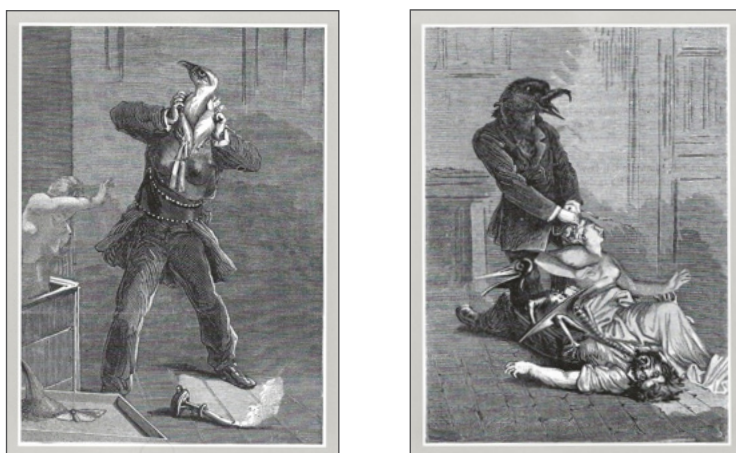


Figura 9. Imágenes tomadas del cuarto cuaderno de *Une semaine de bonté*. Edipo.

hace referencia al elemento de la sangre y toma una Figura del primer cuaderno «El león de Belfort» y otra del cuaderno «La llave de los cantos» (Figura 10).



Figura 10: Imágenes tomadas del primer cuaderno de *Une semaine de bonté* (izquierda) y del cuaderno «La llave de los cantos» (derecha).

Esa procedencia explica la otra parte del título del texto. Beà dejó claro desde el primer momento los orígenes del material usado. A diferencia de lo que había realizado en las historias protagonizadas por Peter Hipnos, no imita el procedimiento creativo de Max Ernst y su técnica del *collage*. Aquí toma directamente las imágenes de Ernst para integrarlas en un nuevo texto. Del mismo modo que había hecho con Lovecraft, se apropia de partes del autor homenajeado, las extrae de su contexto original fragmentando el original y remontándolo de otra forma para darle un sentido nuevo. Lo interesante reside en el proceso iterativo de apropiación. Ernst se había valido del *collage* para crear su novela; ahora Beà, en un nuevo *collage*, toma esas imágenes para crear su propio relato. Se trata, así, de un montaje realizado sobre materiales que ya habían sido reaprovechados por el arte vanguardista. Aquellos grabados decimonónicos reciclados por Ernst para forjar criaturas y escenas inquietantes son usados nuevamente por Beà para ponerle cara a las criaturas del texto de Lovecraft. Existen obvias diferencias. Max Ernst utilizaba el *collage* para darle un giro fantástico a escenas cotidianas. Conseguía, así, un efecto de extrañamiento gracias a esa yuxtaposición aberrante de materiales heteróclitos. Su *collage* tenía un efecto perturbador y emanaba de una fuerza creativa; los monstruos y escenas insólitas de Beà heredan ese carácter perturbador del

modelo. Sin embargo, su *collage* funciona en otros niveles compositivos: ya no se vale de grabados xilográficos de folletines para componer imágenes sino que se vale de retazos de otras obras (fragmentos de dos cuentos de Lovecraft y ocho imágenes de Ernst) para construir un relato completo.

Beà no solo crea una nueva poética combinatoria con materiales reutilizados; los dispone en otro orden para darles, gracias a su nueva posición en un nuevo relato, un sentido diferente al que poseían en el texto original. Si comparamos la secuencia gráfica de las distintas imágenes comprobamos notables diferencias. El ritmo de imagen por página de Ernst deja paso a un relato concebido a doble página en el que existe una estructura que acentúa la simetría. Vistas las dos páginas enfrentadas, se observa cómo la disposición de los elementos gráficos y textuales se vertebra en torno a un axis central que crea una relación especular. La disposición y tamaño de las imágenes están en estricta dependencia de los patrones gráfico-compositivos exigidos por esa simetría. Si atendemos a las imágenes pueden verse tres operaciones en su relación con el texto original:

- Fragmentación del texto inicial.
- Extracción de elementos relevantes a través de un principio selectivo.
- Descontextualización para que cada imagen cobre autonomía.

De ese modo cada ilustración se comporta con independencia liberándose, así, de la cadena narrativa a la que pertenecía en origen; actúa como un recurso plástico que luego habrá de encajarse sobre el entramado textual de mayor amplitud.

En un segundo momento, y en un nuevo contexto, tiene lugar otra serie de operaciones:

- Inserción del material extraído y posterior anclaje textual.
- Re-contextualización del material gráfico
- Transferencia narrativa que proviene del texto al que acompaña y que, ahora, impregna la imagen.

El texto, pues, influye sobre las imágenes inoculando en ellas una nueva narratividad que le era ajena. La disposición secuencial de estas no obedece al orden que presentaban en su contexto inicial, sino que viene dictado por las necesidades narrativas exigidas ahora por el nuevo texto al que acompañan. Por otro lado, tras esas operaciones de poda e injertos gráficos, las imágenes

actuarán también sobre el discurso textual atomizándolo en ocho unidades, obligándolo, así, a comportarse como una serie de ilustraciones con pie de texto que se leen de forma secuencial. Podría hablarse de una viñetización del texto de Lovecraft. A través de ese procedimiento de viñetización las imágenes imponen al texto un ritmo de lectura. En ese proceso de fragmentación existe un elemento que actúa como unidad constructiva: la imagen. En cada imagen aparece como elemento central un monstruo, monstruo que se había tomado de Ernst y que este había fabricado a través de un *collage* previo (Figura 11).

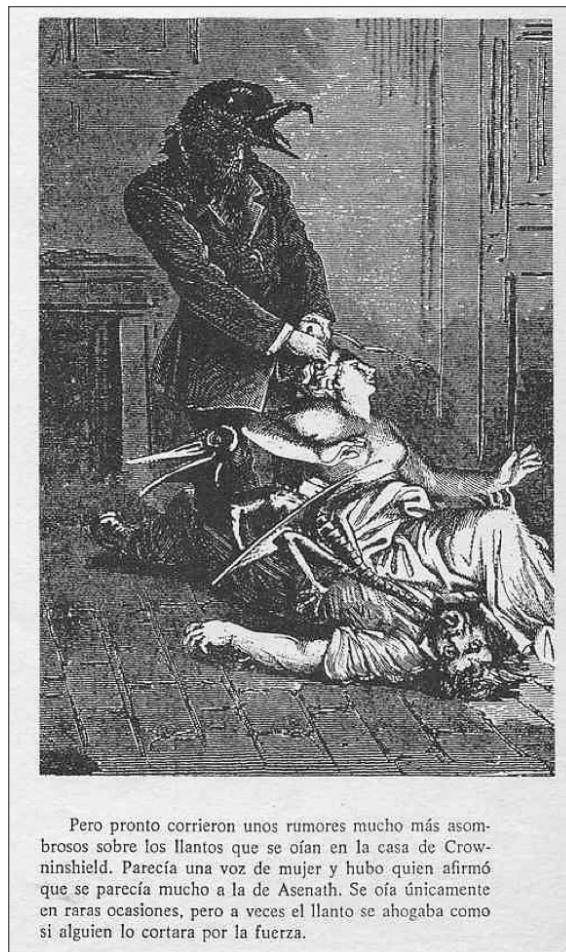


Figura 11. La unión de imagen y texto compone una unidad estructural en el relato de «Ernst Lovecraft». En cierto modo recuerdan a lo hecho por Lorman y el propio Beà cuando confeccionaron aquel bestiario del mundo del escritor norteamericano.

Si el texto de Lovecraft dejaba una laguna textual a la hora de describir esas presencias monstruosas invitando de este modo a la imaginación lectora a fabricar sus propios monstruos, mecanismo de indudable eficacia, ahora las ilustraciones vendrán a dotar de una corporalidad explícita y ser así el correlato visual de las bestias nacidas en primera instancia en los textos del autor norteamericano. Lo gráfico interactúa con el texto al que acompaña rellenando sus lagunas, creando una presencia para el espanto hasta entonces solo sugerido. Max Ernst es la cantera gráfica de donde se toma ese material y sirve como corolario para culminar una operación de *collages* que tienen lugar en este texto creado como un profundo homenaje a dos autores de tradiciones muy distantes pero con una cronología pareja. No olvidemos que *Une semaine de Bonté*, de Ernst, se publica en 1934 y que «The Thing on the Doorstep», el relato de Lovecraft, se publica en 1933.

Todo ello redundando en una operación de ensamblaje textual que parte de dos relatos de Lovecraft y cuyas raíces se situaban de lleno en las revistas *pulp* y, en consecuencia, en la cultura popular. Del otro lado, en el apartado gráfico, se lleva a cabo una operación análoga de apropiación: en este caso la fuente de una proto-novela gráfica de Max Ernst que tenía, a su vez, otra peculiaridad: sus imágenes estaban confeccionadas siguiendo la técnica del *collage*. Este discurso proviene de una parcela cultural situada en las antípodas: las vanguardias más experimentales del arte. El surrealismo gráfico y el cuento de terror se dan la mano en un texto de naturaleza híbrida en el que los distintos modos expresivos se superponen en estratos perfectamente identificables. Bajo esa operación sistemática de apropiación Beà crea un texto singular que encarna perfectamente su poética.

5. UNA TEXTUALIDAD MONSTRUOSA

Podría concluirse que el *collage* se convierte en una poética de enorme poder generador que, en este texto, funciona en niveles diferentes y viene asociado de forma indisoluble a la figura del monstruo en su más amplio sentido.

Existe un primer «*collage* textual» modelado sobre Lovecraft. A este se le superpone otro que podríamos denominar «*collage* gráfico» que sigue el referente de Max Ernst. Este, en un nivel microestructural, sirve para la construcción iconográfica del monstruo entendido como ser híbrido que tiene su cuna en las culturas mediterráneas y que posee una profunda vitalidad a lo largo de la historia hasta llegar a los territorios del surrealismo. Conviene decir que las

imágenes tomadas de Ernst funcionan en un régimen diferente en el relato de Beà. No son un relato de naturaleza alegórica sino la ilustración de un hecho real con lo que su valor fantástico y su capacidad terrorífica se intensifican. Esta apropiación está relacionada con lo que podríamos denominar una suerte de *misreading* del modelo original: una lectura deliberadamente tergiversada que atiende a la capacidad fascinadora del monstruo representado. Sobre este *collage* gráfico se genera otro, de índole macroestructural, que puede catalogarse como «*collage* gráfico-narrativo» al imponer una secuencialidad recomblando las imágenes de otro modo para contar otra historia. Si con el anterior se construía la figura del monstruo, con este nace el relato gráfico. Y, por último, podría hablarse de un *collage* multimodal en el que se ensamblan el discurso textual y el gráfico-narrativo para aunar esos diferentes modos expresivos, cada cual con su régimen de funcionamiento, pero que, combinados, construyen otro relato más rico. Es un texto mecano, compuesto por piezas tomadas de diferentes lugares. A su modo viene a ser una especie de Frankenstein, monstruo que toma vida sobre los restos de otros seres. Ese carácter multimodal (texto/imagen) incide en una brecha que tiene que ver con la frontera del terror indecible que proclamaba precisamente Lovecraft y que ha sido elaborada críticamente por autores como Roas (2011: 128-133). El espanto provocado por el monstruo no era fácilmente traducible a un lenguaje verbal: la imagen toma, entonces, un relevo donde lo fantástico y lo terrorífico imponían un reto al lenguaje. Ese resultado final incide en el carácter profundamente experimental de la obra de Beà que conciliaba desde bien temprano lo plástico de la Vanguardia con lo narrativo del género de terror. Aparejada a ese experimentalismo, va la intención de un homenaje. Si en un principio ilustró los monstruos de Lovecraft de una forma profundamente personal, ahora encontrará en la obra de Ernst otra forma de hacerlo y, de este modo, se reconfigura el imaginario de las bestias de Lovecraft; por otro lado, la intención alegórico-emocional de las imágenes de *La semaine de bonté* toma un nuevo camino y se resitúan genéricamente dentro de la narración de terror. El monstruo deja de ser algo simbólico (Ernst) para pasar a ser algo real y terrible al ser filtrado por Lovecraft. Beà crea un juego de múltiples espejos que cristaliza en una imagen diferente. El suyo es un relato de terror que encajaba perfectamente dentro de la política editorial de una revista como *Zona 84*. Usar referentes literarios no era una novedad, pero valerse de la obra plástica tan excepcional como era la de Max Ernst suponía abrir un camino no usado antes al integrar parcelas del arte y la alta cultura en un espacio cultural, sí muy dinámico como eran las revistas de cómics en la Transición, pero que había preferido referentes más asociados a la cultura lite-

raria metabolizada por la noción de lo popular. El *collage* producía monstruos, pero también abría las puertas a un enriquecimiento conceptual y expresivo del lenguaje gráfico-narrativo que se adelantaba años a lo que era habitual en el cómic de la época. Beà supo construir exquisitamente una narración de segundo grado con materiales de acarreo heredados que, paradójicamente, sonaban muy personales en sus manos.

BIBLIOGRAFÍA

- BAETENS, Jan (2020): *Adaptation et bande dessinée. Éloge de la fidélité*, Les Impressions Nouvelles, Bruselas.
- BALTRUSAITIS, Jurgis (1983): *La Edad Media fantástica*, Cátedra, Madrid.
- BARR, Alfred (1936): *Fantastic Art Dada and Surrealism*, Museum of Modern Art of New York, Nueva York.
- BEÀ, Josep Maria (1988): «Ernst Lovecraft», *Zona 84*, núm. 44, pp. 78-79.
- (2019): «Monstruos», en *Peter Hipnos*, Trilita Ediciones, Barcelona, pp. 9-16.
- BERNABÉ, Alberto, y Jorge PÉREZ DE TUDELA (eds.) (2012): *Seres híbridos en la mitología griega*, Círculo de Bellas Artes, Universidad Carlos III de Madrid, Madrid.
- BERMÚDEZ DINI, Renato (2015): «Las monstruosidades del *collage*: hacia una teratología del arte del siglo XX», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, Ediciones San Soleil, Barcelona y Buenos Aires, pp. 309-338.
- BOURRIAUD, Nicolas (2007): *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Ana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- BUENO JIMÉNEZ, Alfredo (2015): «La representación gráfica de los monstruos y seres fabulosos en el Nuevo Mundo (siglos XVI-XVIII)», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, Ediciones San Soleil, Barcelona y Buenos Aires, pp. 75-108.
- CABOCHE, Elsa (2019): «La belle et les bêtes : des corps entre désir et répulsion», en Frédéric-Chavaud y Denis Mellier (eds.), *Les êtres contrefaits. Corps difformes et corps grotesques dans la bande dessinée*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, pp. 147-164.
- CAMPRA, Rosalba (2019): *En los dobles de la realidad. Exploraciones narrativas*, Eolas Ediciones, León.
- CARROLL, Noël (2005): *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Antonio Machado, Madrid.
- CASTRO HERNÁNDEZ, Pablo (2015): «Enciclopedias de monstruos y prodigios: una aproximación al libro de viajes de John Mandeville como catálogo de las maravillas del mundo a fines de la Edad Media», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, Ediciones San Soleil, Barcelona y Buenos Aires, pp. 111-148.

- CHASTEL, André (2000): *El grutesco*, Akal, Madrid.
- CHAVAUD, Frédéric, y Denis MELLIER (eds.) (2019): *Les êtres contrefaits. Corps difformes et corps grotesques dans la bande dessinée*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes.
- CIRLOT, Victoria (1990): «La estética de lo monstruoso en la Edad Media», *Revista de Literatura Medieval*, núm. 2, pp. 175-192.
- ERNST, Max (2008): *Una semana de bondad o los siete elementos capitales*, en *Tres novelas en imágenes*, Ediciones Atalanta, Gerona, pp. 281-494.
- ESTEBAN SANTOS, Alicia (2013): *Iconografía de la mitología griega. Monstruos. Los terroríficos enemigos del héroe (monstruos, híbridos y otros seres fantásticos)*, Dhyana Arte, Madrid.
- FERNÁNDEZ RUIZ, Beatriz (2004): *De Rabelais a Dalí. La imagen grotesca del cuerpo*, Universidad de Valencia, Valencia.
- GALÁN ALLUÉ, José Manuel (2003): «Representaciones de la esencia y capacidades del ser en la iconografía del antiguo Egipto», en Isabel Izquierdo y Hélène Le Maux (eds.), *Seres Híbridos. Apropiación de motivos míticos mediterráneos*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Casa de Velázquez, Madrid, pp. 41-57.
- GARCÍA ARRANZ, Julio (2015): «Las razas monstruosas como fenómeno fronterizo en la tradición literaria y visual medieval occidental: la leyenda de los cinéfalos», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, Ediciones San Soleil, Barcelona y Buenos Aires, pp. 41-72.
- GASCA, Luis, y Román GUBERN (2015): *El universo fantástico del cómic*, Cátedra, Madrid.
- GRACIA LANA, Julio A. (2019): *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*, Universidad de León, Eolas, León.
- IMPARATO, Latino (2003): «Diseñando lo invisible», en Breccia & Lovecraft, *Los mitos de Cthulhu*, Sin sentido, Madrid, s. p.
- INFAME, Kike (2017): «Mi vida ha sido algo surrealista». Entrevista a Josep María Beà, en <https://elportaluco.com/vida-siempre-ha-algo-surrealista-entrevista-josep-maria-bea/> [Fecha de consulta 23/02/2021].
- JIMÉNEZ SAN CRISTÓBAL, Ana Isabel (2012): «Las sirenas», en Alberto Bernabé y Jorge Pérez de Tudela (eds.), *Seres híbridos en la mitología griega*, Círculo de Bellas Artes, Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, pp. 113-151.
- LLADÓ, Francisca (2001): *Los comics de la Transición. (El boom del cómic adulto 1975-1984)*, Glénat, Barcelona.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2017): *Lovecraft anotado*, Akal, Madrid.
- MARCET, Aitor (2018): *Toutain. Un editor adelantado a su tiempo*, Trilita Ediciones, Barcelona.
- MARTÍNEZ, Luciana (2009): «En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia», *Estravios. Revista electrónica de literatura comparada*, núm. 4, pp. 18-32. <https://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2255/12885> [Fecha de consulta 24 de febrero de 2021].
- MITAINE, Benoit, David ROCHE e Isabelle SCHMITT-PITOT (eds.) (2018): *Comics and Adaptation*, Jackson, University Press of Mississippi.
- NAVARRO, Antonio José (ed.) (2010): *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*, Valdemar, Madrid.

- OLMOS ROMERA, Ricardo (2003): «Seres de nuestra sinrazón y nuestros sueños», en Isabel Izquierdo y Hélène Le Maux (eds.), *Seres Híbridos. Apropiación de motivos míticos mediterráneos*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Casa de Velázquez, Madrid, pp. 29-36.
- PALACIOS, Jesús (ed.) (2018): *TerrorVisión. Relatos que inspiraron el cine de horror moderno*, Valdemar, Madrid.
- PÉREZ, Pepo (2018): «¿"Solo para adultos"? Del boom al crack. La ficción de género en las revistas españolas de cómic de los ochenta», en Gerardo Vilches (ed.), *Del Boom al Crack. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*, Diminuta Editorial, Barcelona, pp. 57-82.
- PIÑOL LLORET, Marta (2015): «Ser para ser vistos. La dimensión visual de los monstruos», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, San Soleil Ediciones, Barcelona, Buenos Aires, pp. 12-38.
- RAMÍREZ, José Antonio (2008): «El sueño de los monstruos produce la (sin)razón. Lo emblemático y lo narrativo en las novelas visuales de Max Ernst», en Max Ernst, *Tres novelas en imágenes*, Atalanta, Barcelona, pp. 495-518.
- ROAS, David (2011): *Tas los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- RODRÍGUEZ MORENO, Joaquín (2015): «Hijos del átomo: La mutación como génesis del monstruo contemporáneo. El caso de Hulk y los X-Men de Marvel Comics (1961-1964)», en Marta Piñol Lloret (ed.), *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*, Ediciones San Soleil, Barcelona y Buenos Aires, pp. 341-368.
- RUBIO TOVAR, Joaquín (2007): «Monstruos y seres fantásticos en la literatura y el pensamiento medievales», en *Poder y seducción de la imagen románica*, Centro de Estudios del románico, Aguilar de Campoo, pp. 121-155.
- SANDERS, Julie (2016): *Adaptation and Appropriation*, Routledge, Londres y Nueva York.
- SPIES, Werner (2005): *Max Ernst Life and Work*, Thames y Hudson, Londres.
- TRABADO CABADO, José Manuel (2020): «Cultura sampleada en la Babel contemporánea. Notas sobre la colonización y depredación como prácticas discursivas», *Signa*, núm. 29, pp. 843-874.
- TURNES, Pablo (2019): *La excepción en la regla: la obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993)*, Niño y Dávila Editores, Buenos Aires.
- WALTER, Christine (2003): «Sur les origines iconographiques de la Sirène en Grèce Ancienne : des hypothèses avancées depuis un siècle aux dernières découvertes», en Isabel Izquierdo y Hélène Le Maux (eds.), *Seres Híbridos. Apropiación de motivos míticos mediterráneos*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Casa de Velázquez, Madrid, pp. 143-163.
- WESCHER, Herta (1976): *La historia del collage. Del cubismo a la actualidad*, Gustavo Gili, Barcelona.
- YEXUS (2020): *Alberto Breccia. Sombras de la razón*, Universidad de León, Eolas Ediciones, León.