

UN VIAJE MONSTRUOSO E ICÓNICO: REESCRITURAS ESTÉTICO-NARRATIVAS DEL VAMPIRISMO Y DRÁCULA EN *DEMETER* (2015), DE ANA JUAN

A MONSTROUS AND ICONIC JOURNEY: AESTHETIC-NARRATIVE
REWRITINGS OF VAMPIRISM AND DRACULA IN *DEMETER*
(2015), BY ANA JUAN

JUAN LUIS LORENZO-OTERO**, ALBA CALO BLANCO***,
GUILLERMO CALVIÑO-SANTOS****

RESUMEN: La figura del vampiro y, especialmente, la de Drácula se ha convertido en uno de los iconos visuales más característicos de nuestra sociedad desde el siglo XIX. Este ha constituido una representación iconográfica y visual que ha proliferado en los tradicionales medios icónicos de masas que lo configura como un modelo emblemático de representación que, aun con variaciones, ha pervivido a lo largo de todo el siglo XX y en lo que llevamos del XXI; con especial preponderancia de la figura del conde transilvano creado por Bram Stoker en 1897. En este sentido, investigamos las formas iconográficas de la adaptación que realiza Ana Juan de uno de los pasajes de la novela del escritor irlandés: el viaje del vampiro desde su tierra natal hasta las costas inglesas. Esta adaptación corresponde al álbum ilustrado *Demeter*: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby, y será nuestro objeto de estudio para analizar la reescritura visual realizada por la autora valenciana, deteniéndonos en sus principales referencias, modelos artísticos e influencias visuales, para concluir que estamos ante una obra innovadora que refleja la compleja iconografía histórica del vampiro.

PALABRAS CLAVE: Álbum ilustrado; Ana Juan, didáctica, historia del arte, reescritura.

ABSTRACT: The figure of the vampire, especially the figure of Dracula, has become one of the most characteristic visual icons of our society since the 19th century. It has constituted an iconographic and visual representation that has proliferated in the traditional iconic mass media, configuring an emblematic model of representation that, even with variations, has survived throughout the 20th century and so far in the 21st, with a special preponderance of the figure of the Transylvanian count created by Bram Stoker in 1897. In this sense, we investigate the iconographic forms of Ana Juan's adaptation of one of the passages in the Irish writer's novel: the vampire's journey from his homeland to the English coast. To this aim, we selected the illustrated album *Demeter*:

** Doctor en Historia del Arte. Académico de la Universidad de A Coruña, A Coruña, España.
Correo electrónico: juan.lorenzo.oter@udc.es. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1663-875X>

*** Magister en Estudios de la Literatura y de la Cultura. Estudiante de doctorado en la Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, España. Correo electrónico: alba.cal@rai.usc.es.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0975-2271>

**** Doctor en Ciencias de la Educación. Académico de la Universidad de A Coruña, A Coruña, España. Correo electrónico: guillermo.calvino@udc.es. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0725-2521>



logbook from Varna to Whitby as an object of study to analyze the visual rewriting carried out by the Valencian author, focusing on her main sources of inspiration, artistic models and visual influences, for concluding about the innovative work that reflects the complex historical iconography of the vampire.

KEYWORDS: Illustrated Album, Ana Juan, Didactic, Art History, Rewriting

Recibido: 01.12.23. Aceptado: 01.08.25.

INTRODUCCIÓN

LA NOVELA *Drácula*, del escritor irlandés Bram Stoker, ha sido una referencia de la cultura popular desde su publicación en 1897. Esta obra ha asentado una iconografía visual característica gracias a sus múltiples adaptaciones y producciones derivadas: el vampiro. Significativamente, el poder de difusión de la imagen cinematográfica ha contribuido a su establecimiento como uno de los principales mitos modernos, difundiendo la figura del conde transilvano por la industria del entretenimiento. Fruto de las constantes reescrituras culturales realizadas de la obra de Stoker, aparece el libro ilustrado *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*, donde Ana Juan (2015) presenta su particular visión de este pasaje de la novela. En las siguientes páginas haremos una introducción a la figura de *Drácula* y su influencia en los medios de masas, especialmente en el ámbito cinematográfico. Posteriormente, examinaremos el libro ilustrado de Ana Juan tratando de identificar los componentes visuales e iconográficos que estructuran la obra, prestando especial atención a las influencias y las características concretas de la adaptación del mito.

UN BREVE REPASO A DRÁCULA Y A LA IMAGEN DEL VAMPIRO EN LA CULTURA POPULAR DE LOS SIGLOS XX Y XXI

La aparición en los últimos años del XIX de *Drácula* ha convertido a este personaje en uno de los mitos modernos más influyentes en la narrativa occidental, una creación que se ha trasladado de su original en forma de novela a otras formas artísticas que la mantienen presente en el mundo del entretenimiento (Virginia Fusco, 2014; Maximiliano E. Korstanje, 2016). Gracias a su migración a otros medios artísticos¹, especialmente al cine-

¹ Desde su publicación en 1897, se han catalogado más de 700 adaptaciones de esta novela a multitud de medios icónico-visuales (John E. Browning y Caroline J. Picart, 2011).

matográfico², las principales características del vampiro transilvano se han convertido en parte de la cultura popular contemporánea. En este sentido, hay que destacar, en primer lugar, que la obra literaria de Stoker y la mayoría de sus adaptaciones posteriores se encuadran dentro de lo que se ha denominado *novela gótica*, movimiento cultural que se inicia en el siglo XVIII y culmina con el Romanticismo decimonónico³. La influencia de la estética de lo sublime⁴ en la novela gótica encontró en la naturaleza de la experiencia sobrenatural un espacio ilimitado con el que confrontar la razón empírica propia de su tiempo (José Manuel Rodríguez Domingo, 2012). Los escritores románticos hallaron unos referentes estéticos en la búsqueda de lo extraño y la resolución de los misterios al margen de la lógica del mundo racional (Jordi Luengo, 2013). Como consecuencia, en este tipo de narraciones y experiencias estéticas nos encontramos con una voluntad de los autores de presentar una experiencia natural descarnada:

... el miedo y la repulsión son reacciones naturales en todos los mamíferos, destinadas a garantizar la supervivencia de los individuos, alejándolos del peligro o la agresión exterior. Pero el hombre, desde edad muy temprana, en ocasiones busca voluntariamente provocar la vivencia del miedo, como forma de gratificación personal. (Román Gubern, 2005, p. 284)

En segundo lugar, se identifica la presencia del relato fantástico que suscita fascinación y temor simultáneamente. La narración sobrenatural se asienta en una estructura doble, donde lo real y lo imaginario, lo vivo y lo muerto, lo nocturno y lo diurno, se entrecruzan para dar lugar a la concreción de los miedos subconscientes de la psique humana. Esta estructura dual escenifica un contraste entre el exceso y la continencia, entre lo explícito y lo implícito y nos conduce al concepto de lo sublime (Luengo, 2013).

En tercer lugar, tendríamos la idea que confronta Oriente y Occidente en términos estereotipados propios del contexto histórico: entre el mundo “civilizado” de Gran Bretaña y la “exótica” Europa del Este. Según esta visión, el mundo racional occidental se enfrenta a un mundo feudal oriental que se convierte en una amenaza. Esta es una visión derivada del imperia-

² La cinematografía ha sido una de las principales difusoras del vampiro transilvano, realizándose un catálogo cerca de 200 películas sobre su figura (Dan Munteanu, 2010).

³ La novela de Bram Stoker supone la culminación de este modelo narrativo y cultural (Ainhoa Fernández de Arroyabe, 2015).

⁴ Lo sublime es una experiencia estética que provoca en el espectador una reacción contradictoria, donde las imágenes resultan, a la vez, atrayentes y atemorizantes. (Valeriano Bozal, 1998).

lismo victoriano británico, que estableció un importante comercio colonial que generó una migración constante de extranjeros, especialmente a Londres. En este contexto, la presencia de antagonistas como el vampiro transilvano alimentan la amenaza sobre el *statu quo* de la sociedad occidental basándose en la desconfianza del “otro” (Aurora Murga, 2020). El miedo al extranjero dentro de la Inglaterra victoriana expresa un temor fundado en el etnocentrismo inglés (Korstanje, 2016). Esta cuestión explica la compleja estructura de dualidades existentes en la novela, que se manifiesta en el enfrentamiento cristianismo-paganismo, campo-ciudad, bien-mal, etc. (Joan Prat, 2019).

En cuarto lugar, surge la figura ancestral del vampiro, arquetipo principal en *Drácula*, que configura a un ser mítico presente desde entonces en la cultura popular. Desde muy pronto en la historia de la humanidad aparecen narraciones sobre el vampiro. Existen referencias que vinculan este ser fantástico a las culturas mesopotámicas, y consiguió difundirse por multitud de países como Siria, Turquía, Armenia, Grecia, Rusia, Birmania o India. Una entidad sobrenatural que, en todos ellos, comparte sus características: es un ser que ha trascendido la muerte, pudiendo continuar con vida alimentándose de víctimas inocentes a las que succiona la sangre (Munteanu, 2010; Carme Agustí, 2017). En este sentido hay que destacar la presencia de dos figuras diferenciadas según la tradición iconográfica y literaria. Por un lado, tendríamos la figura del vampiro que emerge de las tradiciones eslavas, cuyas características serían las de ser extremadamente flaco, presentar horrible rostro, ojos y labios rojos, piel pálida y ser poseedor de dientes blancos y afilados. Por otro lado, aparecería otro tipo de vampiro, que entraña con los modelos románticos y clásicos del súculo, cuyas características son su aspecto seductor y atractivo, de gran educación, y cuya terrorífica naturaleza se esconde en su interior; y que se encuentra fuertemente relacionado con la figura de la mujer-vampiro⁵ (Luengo, 2013). Es en la aparición de la novela de Stoker donde estos dos modelos confluyen en uno unificador, que, a su vez, bebe de las estructuras narrativas y estéticas del romanticismo y la *novela gótica*. Un proceso que aglutina las formas preexistentes y las convierte en un nuevo modelo estético-narrativo. Tal y como nos lo indica Ana Isabel Bonachera (2017):

⁵ Históricamente, esta es la representación habitual del vampiro hasta la llegada de *Drácula* de Bram Stoker. Este modelo femenino de vampiro conserva todos sus atractivos humanos: delgadas y de formas armoniosas, pálidas, melancólicas, voluptuosas, sensuales, de finos labios y dientes largos y afilados (Luengo, 2013).

El principal mérito de la novela de Stoker radica en la agudeza de dicho escritor para crear un mito deslumbrante, cuyas formas varían según la época, materializando todas sus representaciones en una figura evocadora y pintoresca que muestra no solo las inquietudes de su tiempo sino también algo que es a la vez monstruoso y humano, algo que, de una manera u otra, siempre nos ha turbado y todavía nos preocupa. (p. 278)

La reinterpretación de estos seres monstruosos se ha asentado en una iconografía más antigua y compleja. El vampiro de Stoker cambia el paradigma desplazando a la figura femenina que actúa basándose en la seducción por un modelo de vampiro masculino, marcado por un relato de dominación⁶. El conde Drácula acecha, persigue y domina a sus víctimas, pero no las seduce de la manera en que lo hacían los relatos mesopotámicos de Lilitú o Ardat Lili, la Lilith judía o la Esfinge, entre otras (Rodríguez Domingo, 2012), y que representa la profunda misoginia que el autor irlandés reflejaba en su novela respecto de las mujeres empoderadas y no sumisas. No es casual la relevancia de la *femme fatal* en un momento socio-histórico en el que las mujeres empezaban a incorporarse al mundo laboral lo que da lugar al movimiento feminista y a iniciativas civiles como la reclamación del voto y la igualdad de género (Michelle Mercure, 2010). De esta manera, estas representaciones tienen su origen en el relato de Stoker, especialmente en su vertiente cinematográfica. Es una manifestación de la capacidad del cine para nutrirse de otras formas artísticas con el fin de ampliar su significación (Loreto Gómez López-Quiñones, 2014).

Del mismo modo, Drácula ha proliferado en el cine gracias a las abundantes representaciones que se han realizado de este personaje (Agustí, 2017). Todas estas características ícono-narrativas se han convertido en un género en sí mismo, gracias a que el modelo se asentó con la llegada del cine, manteniendo las vertientes femenina y masculina, adaptándolas a su vez según los cambios sociales de la época (Rodríguez Domingo, 2012).

OBJETIVOS DE ANÁLISIS

El objetivo principal de este trabajo es analizar las formas artísticas y culturales del proceso de reescritura mediática realizado por la artista gráfi-

⁶ La aparición del vampiro psíquico es de gran importancia en las narraciones e iconografías posteriores. Sus principales características son: recreación de atmósferas terroríficas y una fuerte carga erótica de marcada sensualidad (Rodríguez Domingo, 2012).

ca Ana Juan (2015) en su obra *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Para conseguir este propósito, la metodología empleada se asienta principalmente en disciplinas como la Literatura Comparada, los *Comparative Media Studies*, los Estudios Intermediales y la Iconografía.

Aportaciones destacadas para la elaboración de este análisis constituyen, en el ámbito de los estudios literarios sobre intermedialidad, las teorías y terminologías propuestas por autores como Gérard Genette (1989), Julia Kristeva (1981), Henry Jenkins (2003), Antonio J. Gil González (2012), y Gil González y Pedro J. Pardo (2018), que a su vez se basa en el modelo previamente presentado por Irina O. Rajewsky (2005), y las de Juan Luis Lorenzo-Otero (2017, 2020, 2023). En el contexto de los estudios visuales sobre el análisis de la imagen sirven como cimiento de este artículo las obras de José Luis Brea (2005), y Fátima Gil y Francisco Segado (2011). Por último, en lo que respecta a la investigación iconográfica y al examen histórico-artístico sobre la figura del vampiro, elaboramos estas líneas con base en los trabajos previos, algunos ya mencionados, de Carlos A. Cuéllar Alejandro (1995), Salvador Rubio (2005), Rodríguez Domingo (2012), Luengo (2013), Gómez López-Quiñones (2014), Bonachera (2017), Prat (2019) y Murga (2020).

LA NARRACIÓN DE UN VIAJE DE MUERTE Y TERROR: *DEMETER: CUADERNO DE BITÁCORA DE VARNA A WHITBY*, DE ANA JUAN

Esta obra es una adaptación en formato álbum ilustrado de uno de los capítulos de la novela de Stoker: el viaje que lleva a Drácula desde su tierra natal de Transilvania hasta las costas de Inglaterra. Su autora, Ana Juan, artista e ilustradora que comenzó su carrera en el mundo del cómic gracias a la revista *Madriz* en los años 80, se adentra en la ilustración, la pintura y la escultura a partir de la década de 1990. Juan recibió el Premio Nacional de Ilustración en el año 2010 y ha trabajado como ilustradora para numerosas publicaciones de prestigio como *The New Yorker*, *Time Magazine* o *LA Times*. Desde principios del siglo XXI, ha realizado numerosas adaptaciones o reescrituras de obras literarias como *Snowwhite* (2001) –adaptando en una versión realista el cuento de Blancanieves–, *Cuentos esenciales* (2008) –donde ilustra los textos escritos por Guy de Maupassant–, o la adaptación de *Carmilla* (2013) –de Sheridan Le Fanu–, entre otras. Su obra se caracteriza por la reproducción de paisajes urbanos, el uso de contrastes acusados basados en el claroscuro e influenciados por la novela y el cine

negro, figuras de trazos geométricos, volúmenes de influencia picassiana y por la presencia de fuertes picados y contrapicados. Todos estos trabajos se han caracterizado por el uso de colores sucios en las ilustraciones, de grises oscuros, que crean una atmósfera fantasmagórica y particular (Adela Cortijo, 2011). Dentro de este grupo de obras se encontraría el libro que a continuación vamos a analizar.

Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby (Ana Juan, 2015)⁷ es un trabajo que se nos presenta bajo el formato de álbum ilustrado, donde se adapta el mencionado pasaje de la novela de Bram Stoker. En las siguientes páginas nos detendremos a presentar las que consideramos son las principales características de la obra, sus influencias y su significación, ya sea desde un punto de vista narrativo, artístico o iconográfico.

La narración en Demeter: modelos e influencias

El primer punto de este análisis es la presentación narrativa que se puede observar en la obra. Como hemos indicado, se trata de un formato de álbum ilustrado que tiene la característica de estar cargado de referencias narrativas alusivas a otras manifestaciones artísticas y/o comunicativas como pueden ser el cine, el cómic o el periodismo. Estamos, pues, ante un producto marcadamente intertextual e intermedial que transciende el mero ámbito del álbum en el que se desarrolla.

En primer lugar, *Demeter* muestra ya desde sus primeras páginas una vocación intermedial que aglutina lenguajes diversos. Al abrir la portada del libro, el lector se encontrará un mapa de Europa que representa, por medio de una serie de manchas que simulan sangre, el trayecto que realizará el barco donde se oculta el conde transilvano. A continuación, aparece un breve texto explicativo del significado de Demeter (el nombre del bergantín que utilizó Drácula para llegar desde Transilvania hasta Inglaterra) y otra página ilustrada donde observamos la representación de una fotografía de Mina Harker dedicada a su amado Jonathan. Esta imagen vuelve a aparecer al final del libro con las letras ensangrentadas y dos inquietantes formas blancas sobre el fondo oscuro que aluden a los ojos fantasmales de las páginas que la preceden (fig. 1). La ilustración de la fotografía está firmada por Haes&Vandyk, un estudio fotográfico que existió en Londres,

⁷ La edición utilizada para esta investigación es la de la Editorial Edelvives del año 2015, pero la obra fue publicada originalmente en 2007 por Ediciones de Ponent. También fue publicada en 2012 por Logos Edizione.

fundado por Carl Vandyk y más tarde fusionado como Bassano y Vandyk (National Portrait Gallery, s.f.).

De esta manera, tenemos ya, desde el comienzo, una cartografía que enseña los principales países de la Europa continental de la época, y que nos introduce en el viaje sobre el que tratará la narración. Por otro lado, el breve texto explicativo nos sitúa en la figura del narrador homodiegético que se utiliza en todos los textos de esta obra, y que se relaciona con la propia novela original de Stoker⁸, representados por medio de las entradas en el cuaderno de bitácora del capitán. La referencia al estudio Haes&Vandyk remite a los usos históricos de la fotografía, puesto que estos retratistas tenían como clientes a personalidades de la alta sociedad británica, entre ellas la reina Victoria y el rey Jorge V, situando así el contexto social del personaje. Todas estas cuestiones ya nos muestran la estructura intertextual existente dentro del álbum (Kristeva, 1981; Genette, 1989).



Figura 1. Representación de la fotografía de Mina Harker. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, pp. 3 y 94.

⁸ La novela *Drácula* se estructura desde una perspectiva homodiegética donde el narrador forma parte de la acción de forma testimonial. Toda la novela se compone en base a una serie de diarios, notas, noticias de prensa o cartas que nos dan información sobre la acción y los personajes.

Una de las principales influencias que se detectan en la obra de la autora valenciana es el mundo del cine a través de las películas sobre vampiros y las adaptaciones de la novela de Stoker. Precisamente, presentar un mapa para ilustrar un viaje, un cartel de texto que nos indica el nombre del barco y la imagen fotográfica que ilustra el motivo de ese desplazamiento son elementos que, en la época del cine mudo, se solían utilizar para narrar algún tipo de travesía. Esta influencia del cine se puede observar ya en las siguientes páginas, donde por medio de una serie de impresiones realizadas en papel vegetal y a tinta negra se muestra una composición secuencial superpuesta de un bosque en un entorno lluvioso. Al pasar las páginas, el lector puede ver paulatinamente una imagen mayor que desemboca en una portada interior, copiando al *travelling*⁹ cinematográfico, a modo de cabecera filmica. Con este artificio, la autora busca introducirnos en el bosque circundante al castillo del conde, por medio de un elemento narrativo característico del séptimo arte, generando así un espacio intermedial claro (Jenkins, 2003; Gil y Segado, 2011; Gil González, 2012; Gil González y Pardo, 2018) que hemos denominado, con anterioridad, como *intermedialidad narrativa* (Lorenzo-Otero, 2017, 2023). La introducción de estos elementos enriquece el desarrollo de la obra, además de incidir en un amplio proceso de reescrituras que se influyen unas a otras generando referencias cruzadas en todo momento. Precisamente, la siguiente página que se puede encontrar es la del carro que porta la tierra transilvana dejando el castillo bajo una noche tormentosa (fig. 2). Esta forma de narrar, de carácter cinematográfico, nos recuerda a la película *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu: Una sinfonía del horror*) de Friedrich Wilhelm Murnau (1922) (Agustín Sánchez Vidal, 1997).

⁹ Técnica cinematográfica que consiste en acercar o alejar una cámara del objeto que se quiere filmar.



Figura 2. Salida del conde de su castillo con destino al puerto de Varna. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, pp. 12-13.

Tras esta evocación de la narración cinematográfica, se presenta la aparición de una fórmula periodística cuando la autora introduce, por medio de un papel de gramaje distinto y que recuerda al de las revistas, una representación del diario *The Dailygraph* fechado a 7 de agosto de 1879. A doble página, podemos observar una portada del diario donde aparece la noticia del naufragio en la ciudad de Whitby de un bergantín fantasma¹⁰. En ella, se nos explica la misteriosa llegada del barco y la preocupación en la población local por este suceso. De esta manera, y gracias a la diferenciación de registro, papel y estructura, la autora nos presenta el medio periodístico de forma clara y evidente como contextualización de los eventos que nos ilustrará a continuación.

Tratándose de un álbum ilustrado no es extraño que la autora remita a lo largo de toda la obra a referencias procedentes del mundo del cómic. Sin embargo, no lo hace según la estructura tradicional del medio, sino que rompe los márgenes de este para presentar de una forma muy original su

¹⁰ Junto a esta noticia, aparece otra sobre la guerra Anglo-Zulú (11 de enero - 4 de julio de 1879) en Sudáfrica entre el Imperio Británico y el Reino Zulú. La inclusión de esta noticia evoca el miedo y la desconfianza en el “otro” imperante en la sociedad victoriana.

obra. Tradicionalmente, la historieta se sustenta en la estructura básica de la viñeta, la cual, a su vez, se integra en la página para mostrar la sucesión de viñetas como fórmula de narración (Gubern, 1972, 1996; Juan Antonio Ramírez, 1997). En el caso de *Demeter*, esta fórmula se rompe, presentando el marco de la página como unidad básica de representación en lugar de la viñeta. Para dicho fin, Ana Juan utiliza la misma estructura que Stoker a la hora de presentarnos cada secuencia de imágenes a modo de intertexto: utiliza la entrada con la fecha del cuaderno de bitácora del capitán del navío. Ya sea usándolo a pie de página o en una página previa, cada secuencia de imágenes empieza con ese registro para, a continuación, representar lo que sucede en una secuencia que varía en el número de páginas según las necesidades de la autora. El uso por parte de Ana Juan del lenguaje del cómic ha sido una constante en su carrera, especialmente en los años 80, combinando su labor de historietista con trabajos de ilustración para prensa y obra gráfica (Cortijo, 2011).

Otro elemento interesante de las ilustraciones que integran esta obra es el uso de estas para enfrentar la narración homodiegética del cuaderno de bitácora. A diferencia del texto escrito, en las anotaciones del capitán, las representaciones gráficas nos permiten observar distintos puntos de vista, gracias al encuadre o por medio de las acciones de los personajes. De esta manera, podemos ver el desplazamiento de Drácula por diversas zonas del barco, el trabajo de los marineros o la presentación de metáforas visuales del acechamiento del monstruo a sus presas por medio de la aparición de animales de diversa índole. La narrativa presentada nos permite visualizar los inquietantes sucesos que el capitán nos describe por medio de sus anotaciones.

El cuerpo narrativo del libro se compone de esa secuencia de imágenes y solo en la parte final se reincorporan los elementos que hemos visto en el inicio. Una vez observamos la llegada del bergantín a las costas británicas, y el desembarco de Drácula en forma de perro gigantesco, la autora nos vuelve a presentar otra doble página de diario, donde se muestran las noticias correspondientes al día 10 de agosto de 1879. En ellas se informa del traslado del cuerpo del capitán al cementerio de Whitby, las novedades sobre la guerra Anglo-Zulú, la preocupación por el perro desaparecido del barco y la primera noticia de las muertes provocadas por el conde. Nuevamente el lenguaje es periodístico y cambia la textura del papel. Finalmente, volvemos a encontrar páginas realizadas en papel vegetal, donde la composición y secuencia actúan como rastros del hostigamiento que el vampiro transilvano realizará sobre Mina Harker.

Como sabemos, muchas de las referencias que presentan las ilustraciones provienen del mundo del cine, a modo de lo que definimos como una *intermedialidad estética* (Lorenzo-Otero, 2020). La prolífica producción de adaptaciones de la novela de Stoker ha supuesto una clara influencia para las reescrituras mediáticas posteriores, como en este caso. A continuación, se analizarán estas influencias y se enmarcarán en los movimientos artísticos y culturales que hemos identificado.

El álbum se nos presenta en blanco y negro, por medio de un claroscuro sucio en la ilustración, realizado con una técnica que combina el carboncillo con la acuarela, pudiendo representar así una serie de luces y sombras tenebrosas y trémulas donde la naturaleza y lo fantástico se entremezclan en una imagen inquietante y sublime. Se muestran una serie de páginas ilustradas en base a una dualidad entre las masas negras y las zonas claras, que aumentan o disminuyen según el momento del día en el que tienen lugar. De esta manera, tenemos representaciones donde existen grandes zonas de blanco, ilustrando al día y a la seguridad de los marineros, cuando los mismos están en cubierta realizando sus quehaceres diarios. Sin embargo, al caer la noche, las masas negras acechan desde todo lugar a las efigies de los tripulantes. Una representación dicotómica en base a la oposición blanco-negro que refleja un simbolismo claro el cual reafirma ese enfrentamiento entre la seguridad del día y el peligro de la noche:

Los conceptos de día y noche juegan un importante papel tanto en la novela como en las películas de terror sobre el personaje. Frente a la concepción meramente cíclica de día y noche, tales conceptos, a nivel semántico, pueden incluir connotaciones tanto morales como éticas. Drácula, al igual que muchos personajes maléficos, está asociado con la noche. (Prat, 2019, p. 187)

Esta presencia de contrastes, de enfrentamiento entre mancha y claridad, nos conduce inevitablemente y de nuevo al mundo del cine. Ya hemos indicado que *Nosferatu* es una clara influencia en la autora. Además de la referencia en una de las primeras imágenes del libro mediante la marcha del vampiro de su castillo con la estética de la película de Murnau, las referencias a este filme se muestran en muchas de las páginas posteriores. La película alemana se integra en lo que, en la historiografía del arte, se conoce como Expresionismo Alemán, un movimiento artístico que buscaba evocar una expresividad emocional por medio de la subjetividad y la

distorsión formal. Gracias a la distorsión y a la exageración se conseguiría una representación de la realidad onírica (Rubio, 2005). En la película se dan una serie de características de corte pictórico que enriquecieron sus formas expresivas y que Murnau llevó a su máxima expresión, al realizar una composición plástica de los planos cinematográficos:

Si algo distingue a la pintura del cine es que el último es movimiento y tiempo. Murnau lo sabe, y es curioso comprobar cómo la mayoría de las escenas fácilmente identificables como influidas por la pintura son imágenes descriptivas, panorámicas o planos fijos en los que el movimiento, el tiempo, son eternos: las olas del mar, los animales en el campo, etc. (Rubio, 2005, p. 301)

Estas influencias se replican en los planos diseñados por Ana Juan. A consecuencia de ello, tenemos deformaciones de escenas por medio de fondos planos y tonalidades contrastadas. Al igual que sucede con la célebre escena del filme de Murnau, cuando el conde Orlok sube por una escalera (fig. 3a), y su sombra se proyecta de forma monstruosa, Ana Juan compone escenas de la misma índole, donde las sombras de Drácula se proyectan sobre las velas del barco mientras acecha a los marineros (fig. 3b).

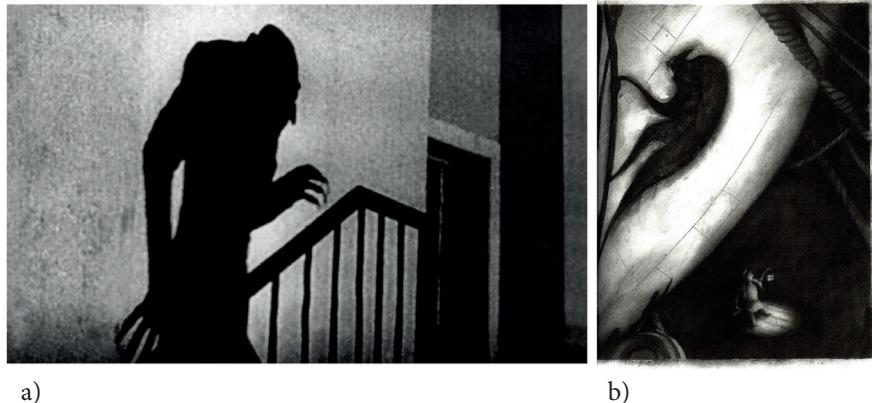


Figura 3. Comparación entre las imágenes de Nosferatu (a la izquierda fig. 3a) y Demeter (a la derecha fig. 3b). Fuente: F.W. Murnau (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal Prana-Film GmbH, y Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, p. 43.

Ana Juan también hace referencias a la estética derivada de la película *Bram Stoker's Dracula* (*Drácula de Bram Stoker* por Francis Ford Coppola) de 1992 (Sánchez Vidal, 1997), de la que la autora toma la estética de la

representación de Drácula. Ambos filmes se inspiran claramente en el Romanticismo: la naturaleza salvaje, inhóspita, sirve como una herramienta formal para anunciar el mal que está por venir. En *Demeter* las naturalezas salvajes alertan del peligro acechante para los marineros del bergantín. Los planos del álbum, al igual que sucede en el filme de Murnau, transmiten ideas de terror y angustia que se insertan en la narración. Los personajes no se mueven ni interaccionan entre sí, es la naturaleza la encargada de reflejar la angustia y el peligro (Rubio, 2005).

En lo que se refiere al cómic y la caricatura, esa naturaleza salvaje de influencia romántica¹¹ adquiere vida, pero no en un sentido metafórico, sino literal. La autora, en un claro acierto creativo, otorga a las nubes unos ojos enfurecidos mientras soplan salvajemente al barco, el mascarón de proa del propio navío al romper las olas posee una expresión maléfica y las olas gigantescas que acechan al bergantín tienen dientes. Todos ellos elementos que, tradicionalmente, el cómic y la caricatura han utilizado para realizar expresiones irónicas, se convierten aquí en imágenes que sirven de antesala del terror y de la muerte (fig. 4).



Figura 4. Representaciones de la naturaleza salvaje en *Demeter*. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, p. 25.

¹¹ Los cuadros de William Turner se muestran como obra referencial en muchas de las representaciones del barco y la naturaleza sublime que se presenta en *Demeter*.

Finalmente, no podemos olvidarnos de la influencia del *japonismo*¹² y de la estampa *ukiyo-e*¹³ en la producción de *Demeter*. Precisamente, la representación de las olas que acabamos de describir remite a los modelos popularizados en los grabados japoneses. Sin embargo, el ejemplo más evidente de esta influencia podemos observarlo en un primer plano de la cara del conde Drácula alusivo a la estética de las estampas japonesas (fig. 5a), en especial a la representación de la *geisha* (fig. 5b). No deja de ser interesante esta inclusión de la estética japonesa en el libro en diálogo con un estilo occidental tradicional aplicado a la representación de los marineros y tripulantes del barco. Esto, sin duda, viene a evocarnos, en forma de imágenes, ese miedo al extranjero que existía en el material fuente de Stoker, aunque esta vez el exotismo viene dado por la estética visual nipona y la influencia del manga¹⁴.



Figura 5. Comparativa entre la representación de Drácula en *Demeter* (a la izquierda fig. 5a) y la imagen de la geisha *ukiyo-e* (a la derecha fig. 5b). Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, p. 37, y Utagawa Hiroshige (1847). *Evening on the Sumida River*. Amsterdam: Van Gogh Museum.

¹² Término utilizado para referirse a la influencia japonesa en las artes occidentales. Empezó a utilizarse en el siglo XIX cuando los grabados japoneses empezaron a distribuirse por Europa, influyendo a muchos artistas de la época.

¹³ Literalmente, “imágenes del mundo flotante” (expresión que designa el universo de las diversiones, el teatro, las casas de té, los actores y las cortesanas); grabados sobre madera entre el siglo XVII y el XIX, que recreaban escenas de temática picaresca y fantástica.

¹⁴ Desde la década de 1980 el manga empezó a distribuirse por los países europeos y americanos creando una revolución estética que influyó en muchos autores de cómic occidentales.

Los rasgos icónicos y gráficos del vampiro en Demeter

Para finalizar, nos detendremos en algunas de las referencias iconográficas que Ana Juan ha presentado en *Demeter*. Comenzando con la imagen de Drácula, hemos observado cómo aparece representado con una serie de formas femeninas que refieren al estereotipo de la geisha del grabado japonés. A lo largo del libro, el conde se representa como una figura casi etérea, fantasmal, pero con un cuerpo estilizado y femenino, donde destaca el blanco sobre el negro. La selección de un cuerpo femenino para la identificación del conde alude al vampiro psíquico, masculino y moderno que poseía, por una parte, rasgos característicos de la mujer vampírica y de su poder de seducción y, por otro, ocultaba su monstruosidad en su interior. La elección de personificar al súculo con un aspecto refinado y femenino, de amplia sensualidad y facciones ambiguas, incide en este hecho. Tradicionalmente, y hasta la llegada de la configuración del vampiro psíquico en la novela de Stoker, la representación vampírica ha estado arraigada en la imagen femenina. Esta iconografía, que bebe de las culturas mesopotámicas y las referencias a la Lilith judía, es la que ha dado lugar a un relato y unas formas de representación arraigadas en este modelo iconográfico que se ha mantenido en el tiempo configurando la estética característica de lo que hoy se conoce como la *femme fatale* o la mujer-vampiro (Cuéllar Alejandro, 1995).

La pervivencia semántica de los mitos de tradición indoeuropea mediante su asimilación cristiana permitió la transmisión de la leyenda vampírica. Las bellas atrocidades de la mitología clásica fueron tamizadas por la exégesis y la moral religiosa, personificando a partir de entonces la variedad de pecados que podían conducir al cristiano a la condenación. (Rodríguez Domingo, 2012, p. 215)

La figura de Drácula que nos muestra la autora se transforma, gracias a su identificación con la mujer-vampiro y los espectros, en un símbolo del poder de la energía destructora. Es una naturaleza sensual y fascinante visualmente, pero monstruosa y perniciosa en su interior.

La imaginería del monstruo vampírico tuvo una gran vigencia a lo largo del Romanticismo. Una de las más influyentes en este contexto es *La Pesadilla* (1790-1791)¹⁵ de Johann Heinrich Füssli (Hugh Honour y John

¹⁵ El cuadro de Füssli tuvo diversas versiones a lo largo del tiempo, la primera de ellas apareció en 1781. Hemos escogido la que se encuentra en el Museo Goethe de Frankfurt por ser la que más se adecúa a los modelos posteriores de representación del asalto vampírico.

Fleming, 2004). En esta obra, se observa cómo una mujer es asaltada sexualmente por un íncubo dentro de una escena de gran dramatismo. Este modelo de representación fue incorporándose al tipo vampírico en los años posteriores con ejemplos como *El sueño de Eleanor* (1795) de Georg Klinger, las ilustraciones de los *penny dreadfuls* o, con la llegada del cine, los modelos presentados por el terror cinematográfico de *El gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) o el mencionado *Nosferatu* (Rodríguez Domínguez, 2012, p. 218).

Ana Juan demuestra en *Demeter* un dominio de la iconografía vampírica a la hora de representar el asalto de Drácula sobre uno de los marineros dormido en su hamaca. En un acierto creativo la autora cambia el paradigma del modelo creado por Füssli, gracias a la identificación del conde con la figura femenina. Por medio de una escena en blanco y negro, observamos a la figura blancuzca e impoluta del vampiro transilvano situarse encima del agonizante marinero, que posee una expresión a medio camino entre la agonía y el éxtasis, y que se relaciona con la complejidad de la proximidad del Eros y Tánatos¹⁶. Es una imagen de sensualidad y muerte, de éxtasis y pérdida, que replica una atmósfera de terror fascinante para quien la observa, mostrándonos de nuevo ese aspecto dicotómico de la propia vida. Sin embargo, la autora cambia la significación de la escena al darle a Drácula el aspecto y los rasgos de una vampiresa. Tradicionalmente, el modelo de representación diseñado por Füssli se situaba en una estructura de dominación patriarcal y falocéntrica sobre la mujer, a la que se representa acechada por estos monstruos como alegoría del vicio (fig. 6a). Un tipo de simbología que también se observa en la novela de Stoker por medio de la representación del varón activo y dominante frente a la mujer dócil y pasiva que es incapaz de resistirse a las pulsiones sexuales. Un arquetipo que nos muestra una representación simbólica del miedo en la época finisecular decimonónica a los cambios en el *statu quo* de su sociedad y al nuevo papel activo de la mujer en la época y a su liberación sexual (Rodríguez Domingo, 2012; Prat, 2019). El cambio realizado en *Demeter*, gracias a esa feminización de Drácula, transforma el relato de dominación, convirtiendo a la mujer en quien posee a la figura del hombre que rompe el discurso tradicional en las adaptaciones de la novela. Además, esta caracterización de la mujer vampira que envuelve al hombre hace referencia al terror masculino hacia la sexualidad femenina, observado en otros antecedentes, como es el

¹⁶ Desde la aparición del psicoanálisis, se ha relacionado al Eros y al Tánatos, siendo el primero la pulsión por la vida, mientras que el segundo lo sería por la muerte.

cuadro *Vampiro* (1893) de Edvard Munch o en *La vampira* (1897) de sir Philip Burne-Jones (Rodríguez Domingo, 2012, p. 223-225) (fig. 6b), cuyos modos notamos también en las ilustraciones de Ana Juan (fig. 6c).



Figura 6. Comparación entre la composición de *La pesadilla* (a la izquierda fig. 6a), *La vampira* (en el centro fig. 6b) y *Demeter* (a la derecha fig. 6c). Fuente: H. J. Füssli (1790). *La pesadilla*. Frankfurt: Museo Goethe; Philip Burne-Jones (1897). *La vampira*. Nueva York: Knoedler & Co. Exhibition Catalogs, The Metropolitan Museum of Art Libraries, y Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, pp. 32-33.

Por otra parte, la autora hace un nuevo ejercicio de reescritura mediática del mito cuando muestra el monstruo interior representado por medio de sombras de animales. Esto la distingue de la influyente *Nosferatu* porque, aun manteniéndose el estilo, en *Demeter* la representación entronca con las manifestaciones del vampiro masculino de cuerpo elegante y sensual¹⁷. Este enfoque se aleja de la iconografía tradicional y se relaciona con la adaptación de la estética de la mujer-vampiro y el vampiro psíquico masculino en la novela *Drácula*. Tradicionalmente, desde la aparición de las obras derivadas del trabajo de Füssli y de la iconografía vampírica, el vampiro acechante sobre la víctima inocente se representa como un ser monstruoso, con grandes incisivos, alas de murciélago o aspecto animalizado, un tipo de imaginería que se mantuvo durante gran parte del siglo XIX. Uno de los autores que usó esta iconografía fue Francisco de Goya, quien experimentó

¹⁷ En la película de Murnau se presenta al conde Orlok como un ser monstruoso y repulsivo.

con las formas simbólicas de este modelo por medio de grabados. En sus obras se puede ver la presencia de criaturas siniestras y monstruosas que amenazan al espectador por medio de la sinrazón y del miedo. Cabe destacar, precisamente, que Goya utilizó la efigie del vampiro como una metáfora de su tiempo y crítica al poder político-religioso (Rodríguez Domingo, 2012). Del mismo modo en el trabajo *Homenaje a Goya* (Odilon Redon, c. 1895), se incide en este modelo estético cercano al simbolismo, más, si cabe, debido a su interés en la imaginería de Edgar Allan Poe. Sin embargo, al igual que sucede en la adaptación de Ana Juan, para mostrar la imagen del vampiro monstruoso recurre a la imagen del animal salvaje, del humano con órganos animales o al animal antropomórfico.



Figura 7. Drácula mostrando sus rasgos animales en las sombras. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, p. 61.

Esta relación del vampiro con los animales nos lleva a otra representación que está presente en *Demeter*, la del vampiro como propagador de enfermedades (Jorge Martínez Lucena, 2010). A lo largo de las ilustraciones, se le da una importancia capital a la aparición de animales e insectos de distinta índole. No se trata solo de un mero recurso expresivo, sino más bien de una forma metafórica. En la novela de Stoker se nos indica que el conde tiene la capacidad de controlar a los animales salvajes como los lobos, las ratas o los murciélagos, además de tener la capacidad de convertirse en ellos. También en *Nosferatu* el poderoso vampiro se suele transformar en dichos animales, especialmente en ratas. Este hecho es muy importante en las imágenes que nos presenta Ana Juan en *Demeter*, en donde las ratas son acompañantes omnipresentes de las acciones relacionadas por Drácula dentro del bergantín. La autora nos presenta insectos, ratas y peces con el símbolo de la calavera en sus ojos como metáfora de las muertes que están sucediendo en el navío. Es un rasgo que, además, vincula la imagen de estos animales con la tradicional representación del vampirismo en la cultura popular. Las noticias y relatos de vampiros surgían en épocas de plagas, donde una gran cantidad de la población fallecía a causa de ellas. Las ratas eran unas de las principales fuentes de transmisión de enfermedades durante las plagas, por lo que eran vistas como una afirmación de la existencia del vampiro. En el filme de Murnau, el conde llega al puerto de Bremen acompañado por estos animales, simbolizando la expansión de la enfermedad y la muerte (Luengo, 2013). En este sentido, el vampiro es visto como una metáfora de la propagación de una enfermedad que afecta a aquellos que son atacados por el monstruo y a quienes rodean a la víctima (Gómez López-Quiñones, 2014). En *Demeter*, este hecho aparece en el cuaderno de bitácora como una maldición, simbolizando el barco como una comunidad de marineros que es asolada por la muerte en una secuencia sistemática de aniquilación, unas desapariciones de las que las ratas son testigo directo y que sirven de alegoría sobre la enfermedad personificada en Drácula.

La imagen de los insectos nos lleva a una relación intermedial con el libro de Stoker. Estos aparecen con asiduidad a medida que el barco se acerca a las costas inglesas. Además de simbolizar la muerte, nos acercan al personaje de Renfield, secuaz del vampiro en Inglaterra. Este personaje es un enfermo mental que, convaleciente en un manicomio, tiene una extraña fijación con los insectos, especialmente con las moscas y las arañas, convirtiendo a las primeras en alimento para las segundas. Por otro lado, Renfield se dedica a comerse a dichos insectos para adquirir la fuerza vital de los mismos. En la novela, este personaje caerá bajo la influencia del

conde Drácula, debido al control que ejerce sobre las criaturas de las que se alimenta Renfield. La aparición de los insectos en la adaptación de Ana Juan no solo nos enseña una metáfora de las muertes y desapariciones que se están dando a lo largo de la travesía maldita del navío, sino también esa influencia creciente que Drácula tiene sobre su acólito mientras se acerca a las costas británicas.

La representación de la relación de Drácula con el dominio de los animales cristalizará en una de las últimas imágenes del libro, la del desembarco del vampiro transformado en un perro monstruoso en Whitby (fig. 8). Esta transformación, de la que ya habíamos tenido noticias en las páginas del periódico, muestra la relación del conde transilvano con lo bestial, mostrándolo como un ser de apariencia humana, pero de naturaleza monstruosa, que amenaza con esparcir su enfermedad por todo el país. Una vez más estamos ante la expresión de una dualidad, en este caso entre la razón y la sinrazón.



Figura 8. Desembarco de Drácula en Whitby en Demeter. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, p. 72-73.

La representación icónica de la portada del libro, con unos dedos delgados y con unas largas uñas, nos vuelve a llevar a la figura icónica del vampiro de la película de Murnau, con esas manos monstruosas a modo

de garras. Ese aspecto desagradable del conde ya nos es explicado por parte de Stoker en su novela, cuando en la descripción que realiza el personaje Jonathan Harker del noble transilvano nos indica que posee una imagen más propia de un animal que de un humano:

Harker no solo menciona sus rasgos marcados y su particularmente arqueada nariz, sino que también recalca la presencia de orejas puntiagudas, pelos en las palmas de las manos y uñas excesivamente largas entre los atributos de Drácula. Todas estas características se consideran señales de la bestialidad de Drácula debido a su parecido con aves rapaces, lobos y monos, entre otros animales. (Murga, 2020, p. 83)

Estos rasgos nos acercan al modelo de vampiro masculino propio de las tradiciones eslavas. Unas características que muestran que la autora domina la iconografía morfológica del vampiro y la va modificando en función de las distintas facetas que nos quiere mostrar de Drácula y de sus acciones en el viaje. Así, nos muestra un ser de apariencia humana que por medio de la animalización se convierte en un ser bestial e inhumano. Una representación de la deshumanización del personaje, que se transforma abruptamente en un ser monstruoso o nos muestra un comportamiento desnaturalizado (Bonachera, 2017).

Por último, hay que destacar el uso iconográfico del claroscuro en el desarrollo de la obra. Según la tradición popular, la imagen del sol destruye al vampiro¹⁸, convirtiéndolo en un ser de oscuridad. Es en el espacio nocturno cuando Drácula puede desarrollar todo su poder. En *Demeter*, Ana Juan utiliza la estructura del claroscuro para poder enseñar esta iconografía vampírica. Es, a medida que crecen las sombras, cuando las atrocidades del conde suceden, mientras que durante el día los tripulantes trabajan en la cubierta y se encuentran a salvo. Una referencia que también se observa en algunas imágenes donde el vampiro se mueve dentro de la oscuridad de las bodegas, o en la aparición de ojos acechantes en las sombras del anochecer (fig. 9). Se trata de una presentación dicotómica donde las ideas de luz y oscuridad, de día y noche, simbolizan una constante tensión entre el bien y el mal (Gómez López-Quiñones, 2014). Esta es una idea que se nos muestra en la última imagen anterior al diario, en el deambular de Drácula en el cementerio que circunda la abadía de Whitby. Esta imagen nos evoca que

¹⁸ En la novela de Stoker, Drácula aparece en varias ocasiones a la luz del día y en ningún momento se afirma que la luz del sol pueda destruir a este ser. Las primeras veces en las que se ve cómo el sol destruye a un vampiro ocurre en las adaptaciones cinematográficas.

ese ser monstruoso que ha llegado a Inglaterra solo muestra su verdadera esencia durante la noche.



Figura 9. Ilustración de las sombras acechando a la figura del capitán. Fuente: Juan (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives, pp. 46-47.

CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos realizado un análisis de *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*, de Ana Juan. Hemos observado cómo la autora utiliza una original propuesta que aglutina elementos narrativos diversos, influencias de distintas corrientes artísticas, y un dominio de la iconografía característica sobre el tema del vampiro. A consecuencia de ello, podría sostenerse que:

En primer lugar, nos ofrece un modelo narrativo en el que se aúnan formas propias del cine, la literatura, el periodismo o el cómic, manteniendo reconocibles estas formas en su composición visual. En este apartado, tenemos que destacar la original composición historietista que presenta el libro, que rompe con el esquema fundamental de la viñeta para trasladarlo a la página.

En segundo lugar, la autora muestra una clara serie de influencias derivadas de las formas de representación artística del libro. En este sentido, se observa la influencia de la imagen cinematográfica en la expresividad visual

por medio de los modelos del Expresionismo alemán. Además, tenemos la imagen de la naturaleza sublime de influencia romántica, a las que se unen las formas del japonismo o la caricatura.

En tercer lugar, se observa un dominio claro de la simbología e iconografía del vampiro, mostrando las fórmulas más características para representar a este ser, desde la versión bestial y monstruosa del modelo eslavo a la imagen sofisticada de la mujer-vampiro clásica y que cristalizará en los rasgos característicos del vampiro psíquico. A causa de esto, hay que destacar la representación de Drácula como mujer-vampiro, rompiendo los cánones y modelos tradicionales del relato de dominación masculina por otro de empoderamiento femenino.

Ana Juan nos presenta una obra que muestra al conde Drácula en una metáfora del miedo al otro, al extranjero (Martínez Lucena, 2010), que viene derivada de una serie de dicotomías en forma de contraste de ideas: luz-oscuridad, sensualidad-monstruosidad, vivo-muerto o belleza-horror, que ya se observaba en la novela de Stoker.

Finalmente, el uso del libro ilustrado permite una experiencia estética que combina los elementos narrativos y visuales para crear una serie de imágenes que estimulan las emociones evocadoras: una forma expresiva que por medio de las metáforas visuales presentadas nos enseña el miedo de los tripulantes del Demeter sobre los sucesos que acontecen dentro de su navío y nos lo traslada a modo de *pathos*.

REFERENCIAS

- Agustí, C. (2017). Drácula en el cine: Coppola y Shore. Análisis comparativo de un arquetipo literario. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades*, 6(1), 9-18. https://www.researchgate.net/publication/341076679_Dracula_en_el_cine_Coppola_y_Shore_Analysis_comparativo_de_un_arquetipo_literario_Dracula_in_Film_Coppola_and_Shore_Comparative_Analysis_of_a_Literary_Archetype
- Bonachera, A. I. (2017). Drácula, un acercamiento a la caracterización del personaje vampírico: perspectivas narratológicas. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 5(1), 277-292. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.283>
- Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. En J. L. Brea (coord.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 5-14). Akal.
- Browning, J. E. y Picart, C. J. (eds.). (2011). *Dracula in Visual Media: Film, Te-*

- levision, Comic Book and Electronic Game Appearances, 1921-2010.* McFarland y Co.
- Bozal, V. (1998). *Historia de las ideas estéticas II.* Historia 16, Información e Historia, S.L.
- Burne-Jones, P. (1897). *La vampira.* Nueva York: Knoedler & Co. Exhibition Catalogs, The Metropolitan Museum of Art Libraries
- Coppola, F.F. (Director). (1992). *Bran Stoker's Dracula* [Película]. Columbia Pictures, American Zoetrope y Osiris Films.
- Cortijo, A. (2011). Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta 'cómic femenino'. *Arbor*, 187(Extra_2), 221-238. <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2120>
- Cuéllar Alejandro, C.A. (1995). *Bram Stoker's Dracula* y el prerrafaelismo. *Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història*, 45, 135-142. <https://doi.org/10.7203/saitabi.6003>
- Fernández de Arroyabe, A. (2015). Erotismo y profanación. La representación de la violencia misógina en *Drácula de Bram Stoker*. *Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, 9, 149-158. <http://hdl.handle.net/10550/57298>
- Fusco, V. (2014). Lucy y Mina: los personajes femeninos como Otros en 'Drácula'. *Herejía y belleza: Revista de estudios sobre el movimiento gótico*, 2, 231-239. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/660442>
- Füssli, J. H. (1790). *La pesadilla*. Frankfurt: Museo Goethe.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Gil, F. y Segado, F. (eds.). (2011). *Teoría e historia de la imagen*. Editorial Síntesis.
- Gil González, A. J. (2012). + narrativas. *Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gil González, A. J., y Pardo, P. J. (eds.). (2018). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Éditions Orbis Tertius.
- Gómez López-Quiñones, L. (2014). Vampirismo: Drácula y la lógica cinematográfica. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, 23, 471-494. <https://doi.org/10.5944/signa.vol23.2014.11744>
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Península.
- Gubern, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Historia 16, Información e Historia, S.L.
- Gubern, R. (2005). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Editorial Anagrama.
- Hiroshige (1847). *Evening on the Sumida River*. Amsterdam: Van Gogh Museum.
- Honour, H. y Fleming, J. (2004). *Historia mundial del arte*. Akal.
- Jenkins, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and*

- More Compelling.* MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Juan, A. (2001). *Snowwhite*. Edicions de Ponent.
- Juan, A. (2015). *Demeter: cuaderno de bitácora de Varna a Whitby*. Editorial Edelvives.
- Korstanje, M. E. (2016). Drácula y el principio de hospitalidad: una revisión conceptual. *Bajo Palabra*, 12, 311-316. <https://doi.org/10.15366/bp2016.12.025>
- Kristeva, J. (1981). *Semiótica 1*. Editorial fundamentos.
- Le Famu, J. S. y Juan, A. (2015). *Carmilla*. Siruela Ediciones.
- Lorenzo-Otero, J. L. (2017). Literatura, cine, videojuego y cómic: la transmedialidad en *The Warriors*. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, 14, 255-273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>
- Lorenzo-Otero, J. L. (2020). *Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego*. [Tesis doctoral, Universidad de Santiago de Compostela] minerva <http://hdl.handle.net/10347/23190>
- Lorenzo-Otero, J. L. (2023). Migraciones intermediales en el género del western: un análisis de la serie Red Dead. *Revista Humanidades*, 13(1). e52608 <https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>
- Luengo, J. (2013). La erótica del terror en la figura del vampiro: Nosferatu frente a Clarimonde. *Cuadernos de Investigación Filológica*, 39, 77-106. <https://doi.org/10.18172/cif.2556>
- Martínez Lucena, J. (2010). *Vampiros y zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. Gedisa editorial.
- Maupassant, G. y Juan, A. (2005). *Cuentos esenciales*. DeBolsillo.
- Mercure, M. (2010). The “Bad Girl” Turned Feminist: The Femme Fatale and the Performance of Theory. *Undergraduate Review*, 6, 113-119. https://vc.bridgew.edu/undergrad_rev/vol6/iss1/22
- Munteanu, D. (2010). La inmortalidad de Drácula: historia, leyenda, ideaciones... *Philologica Canariensis*, 16-17, 145-172. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/15561>
- Murga, A. (2020). Criminales monstruosos y detectives esotéricos en Drácula y The Beetle. *Babel – AFIAL: Aspectos De Filoloxía Inglesa E Alemá*, 29, 73-94. <https://doi.org/10.35869/afial.v0i29.3278>
- Murnau, F. W. (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal Prana-Film GmbH.
- Prat, C. (2019). Antropología de los grandes mitos: Drácula. *Periferia, revista de recerca i formació em antropologia*, 24(2), 172-191. <https://doi.org/10.5565/rev/periferia.718>
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermédialités / Intermediality*, 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Ramírez, J. A. (1997). *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra.

- Rodríguez Domingo, J. M. (2012). Imágenes de perversidad: el vampirismo en el arte. En M. Carretero González, D. Díaz Piedra, M. Reyes Martín y S. Rodríguez Fernández (coords.), *Vampiros a contraluz: constantes y modalizaciones del vampiro en el arte y la cultura* (pp. 211-229). Comares. <http://hdl.handle.net/10481/27432>
- Rubio, S. (2005). Nosferatu y Murnau: Las influencias pictóricas. *Anales de Historia del Arte*, 15, 297-325. <https://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/article/view/ANHA0505110297A>
- Sánchez Vidal, A. (1997). *Historia del cine*. Historia 16, Información e Historia, S.L.