



**Gubern, Román**

*Máscaras de la ficción*

Barcelona: Anagrama, 2002

(Argumentos).

FRANKENSTEIN, SUPERMAN, ALICIA, Sherlock Holmes, Drácula, el mago Merlín, Lolita, Mandrake, Fausto, la Mujer Araña, el doctor Jekyll y Mr. Hyde, Dorian Gray y Robocop, entre otros, son personajes míticos, generados por la cultura occidental, que han marcado de manera significativa el imaginario colectivo desde la Revolución industrial de los siglos XVIII y XIX, hasta nuestros días de globalización, ciberespacio y clonaciones.

El semiólogo e investigador catalán Román Gubern (Barcelona, 1934) ha reunido en su libro *Máscaras de la ficción* a un centenar de personajes emblemáticos de la narrativa, el cine y los medios de comunicación, a quienes ha agrupado en familias, por ejemplo, el cuarto capítulo, titulado “La mujer depredadora”, comprende a Carmen, la gitana de fuego, “la *femme fatale* andrógafa de la literatura moderna” (58); Lulú, la vampiresa nórdica, al igual que Lola-Lola, Rose Loomis, Lolita y Baby Doll, construyen y evocan “el arquetipo erótico de la *femme enfant*” (74), heroínas de distintos tiempos y procedencias. Estas criaturas presentan y representan, con sus contoneos, guiños y caprichos, una amenaza para el hombre y, también, son el objeto del deseo.

Para analizar a las catorce familias de personajes, el investigador rompe fronteras y se deja llevar por el estudio multidisciplinario, en el que el psicoanálisis, la semiótica, la narrativa, el cine y la antropología se enfrentan a la interpretación del mismo fenómeno y, así, arrojan resultados de enorme riqueza, al dilucidar

que “los personajes de ficción no pueden existir sin el soporte de una narración, literaria o audiovisual” (8). Asimismo, las relaciones entre esas familias muestran conjuntos más amplios: la dualidad del ser, el miedo y la pasión por la tecnología, el enfrentamiento entre el ser humano y la sociedad y la lucha de géneros. Se advierte, entonces, que quizá la obsesión más frecuente de la humanidad es la correspondiente a su desdoblamiento o fragmentación.

Durante su recorrido, Gubern no podía olvidar la novela policiaca, encabezada por el famoso detective Sherlock Holmes, el superhombre mental creado por Conan Doyle; pasando por la aparición de cómics como *Flash Gordon*, *Superman* o *Tarzán*; por personajes enmascarados como *El Zorro* y *Superman*, y el cine emblemático con *Lo que el viento se llevó*, *Casablanca*, *Rebelde sin causa* y *Los cuatrocientos golpes*.

En el duodécimo capítulo, “Voluptuosidad sangrienta”, Gubern expone minuciosamente el origen y desarrollo de la novela *Drácula* del irlandés Bram Stoker, publicada en 1897, y, entre otras cosas, señala que esta novela propone un subtexto intensamente erótico, convenientemente disfrazado para burlar la represión de la cultura victoriana.

La historia de Drácula, más que una gran historia de amor, es una historia de libertinaje, de modo que un hilo subterráneo conecta al castillo de Drácula, sede de placeres inconfesables, y el castillo de Selliny de *Les 120 journées de Sodome* de Sade. Drácula es un libertino sadiano que busca su placer en la agresión heterosexual sin fines reproductivos (345-346). Sin duda, Drácula es un personaje de larga y densa vida multimediática, que ha sufrido innumerables transformaciones hasta nuestros días. La saga sigue con éxito y cuenta con escritores jóvenes en diversos países.

Gubern nos lleva de la mano por un fabuloso y largo recorrido que inicia en 1814, con la desventura de Peter Schlemihl, en el linde de lo fantástico, quien vendió su sombra al diablo, a cambio de una bolsa de la que salen monedas sin cesar, y desemboca con Pinocho, en el ámbito de lo maravilloso, quien nació de un trozo de madera y luego se metamorfosea en un niño de carne y hueso. El mito de Pinocho —como todos los expuestos en este libro— recibió una inesperada remodelación por parte de Hollywood cuando Steven Spielberg produjo y dirigió *Inteligencia artificial*, cinta basada en un proyecto inicial de Stanley Kubrick. O sea, “En la cúspide se halla el personaje (del latín *personam*, máscara del actor), sujeto investido de una fuerte individualidad o singularidad y, muchas veces, fundador de una estirpe de descendientes o de variantes de su modelo original (453).

Esta espléndida obra de amenos análisis, contiene un capítulo final que hilvana todo lo dicho en quinientas páginas y un valioso índice analítico. Gubern nos ofrece una galería de protagonistas de nuestras ficciones a lo largo del tiempo, reconocibles retratos de familia. (MGPG)