



JACLR

*Journal of Artistic
Creation & Literary
Research*

JACLR: Revista de Creación Artística e Investigación Literaria (Journal of Artistic Creation and Literary Research) es una publicación bianual de la Universidad Complutense Madrid que aparece en texto completo, acceso abierto, y revisada por pares. La revista, publicada y editada por estudiantes graduados, ofrece trabajos de investigación, tesinas de grado y de máster, junto con contribuciones originales de creación artística. El objetivo es que los estudiantes aprendan el proceso de edición de una revista científica. Los autores cuyos trabajos se publican mantienen los derechos de autor sobre los mismos para su posterior publicación en otros lugares.

Volumen 8 Número 2 (Diciembre 2020) Artículo 2

Alejandro López Lizana

"Terror para todos los públicos: el impacto de H. P. Lovecraft en las series animadas para niños"

Para citar el artículo

López Lizana, Alejandro. "Terror para todos los públicos: el impacto de H. P. Lovecraft en las series animadas para niños" *JACLR: Journal of Artistic Creation and Literary Research* 8.2.2 (2020): <<https://www.ucm.es/siim/journal-of-artistic-creation-and-literary-research>>
©Universidad Complutense de Madrid, Spain

Resumen: El objetivo del presente artículo es el de mostrar una investigación llevada a cabo sobre la recepción de la obra de H. P. Lovecraft en series animadas dirigidas a un público infantil. Para ello se tendrá en cuenta su influencia tanto a nivel visual (poniendo especial énfasis en las apariciones de Cthulhu u otros seres de los mitos de Cthulhu) como en el plano narrativo, partiendo del ejemplo de tres series en las que el cosmicismo desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la trama: *Scooby Doo: Mystery Incorporated*, *Gravity Falls* y *Adventure Time*. En conjunto, la intersección entre el terror lovecraftiano y las particularidades de este género permite examinar los límites de una categoría, la de lo "infantil", cuya mera existencia se ve comprometida por la irrupción de una audiencia adulta paralela que favorece las referencias a productos culturales que, a priori, no son aptos para niños. Al mismo tiempo, sin embargo, una recepción favorable de dichos elementos por parte de la audiencia infantil pone a prueba la necesidad de proteger a los menores de títulos tradicionalmente considerados demasiado complejos o terroríficos para ellos.

Palabras clave: Lovecraft; cosmicismo; animación; series para niños; mitos de Cthulhu; literatura infantil

Alejandro López Lizana

Terror para todos los públicos: el impacto de H. P. Lovecraft en las series animadas para niños

0. Introducción: el terror en productos culturales para niños

Si se emplea la etiqueta "infantil" para referirse a aquellos productos culturales pensados y producidos para ser consumidos por niños, la intersección entre este género y el terror parece conllevar de manera inevitable una tensión tanto conceptual como ética¹. Sin embargo, la presunción generalizada de que estas categorías sean excluyentes se debe en gran medida al tradicional marginamiento al que, hasta muy recientemente, han sido sometidas por parte de la Academia². Pese a que ambos géneros han comenzado a despertar un creciente interés entre la crítica, K. Shryock Hood concluye, tras una breve exposición de sus respectivas historias, que estos siguen acusando en la actualidad una evidente "lack of academic position" (*Once Upon a Time* 25, en adelante OUP); de forma destacada, el nombre de Lovecraft es mencionado en dos ocasiones en este recorrido: una en calidad de pionero entre los teóricos del género por su ensayo de 1927 *Supernatural Horror in Literature* (OUP 25), otra para ejemplificar precisamente la desconexión entre estos teóricos y el público infantil, pues en sus estudios "Lovecraft ... neglect[s] the child as reader" (*Once Upon a Time*, 26)³. Con todo, dicha omisión por parte de Lovecraft no es justificable por la ausencia de productos culturales con elementos terroríficos dirigidos a niños si se tiene en cuenta que ya en su época contamos con varios ejemplos ilustres. Ciñéndonos al medio audiovisual, el cortometraje animado con el que se inaugura la serie de las *Silly Symphonies* de Walt Disney, *The Skeleton Dance* (1929), presenta un grupo de esqueletos bailando e interpretando música en un cementerio⁴, y en los años sucesivos aparecieron varios cortos más que seguían esta misma línea, como *The Haunted House* (1929) o *The Mad Doctor* (1933). Tampoco los primeros largometrajes de Disney (cuyo trabajo hizo posible el desarrollo del cine de animación estadounidense) están exentos de "zonas oscuras", como argumentó Guillermo del Toro en defensa del tratamiento de la muerte en su producción *El*

¹ Contra esta definición podría argumentarse que, en la práctica, los niños consumen (con permiso o sin él) un rango de productos mucho más amplio que aquellos ideados específicamente para ellos, tal y como indica Wojcik-Andrews (6). No obstante, para el presente artículo solo se tendrán en cuenta títulos dirigidos a un público infantil, excluyendo así series de animación para adultos con referencias a Lovecraft como *South Park* (Cthulhu aparece en la trilogía de episodios Coon 2: Hindsight, Mysterion Rises y Coon vs. Coon & Friends) o *Rick & Morty* (cuyos títulos de crédito presentan asimismo una versión animada del personaje).

² Sirva como muestra de esta sensación de desamparo académico el hecho de que, en una fecha tan reciente como el año 2001, Ken Gelder justificase la edición de *The Horror Reader* con el doble propósito de definir "the field of horror" y de afirmar que este "merece ser estudiado" (1).

³ Una tendencia similar se aprecia en la actualidad por parte de los críticos que estudian la influencia de Lovecraft en la cultura popular contemporánea; por ejemplo, Mark Jones apenas dedica unas líneas a la presencia de los mitos de Cthulhu en series como *Digimon* o *Scooby Doo* (238-39), y Charles P. Mitchell rechaza de forma tajante tratar series de animación como *The Real Ghostbusters* en su trabajo *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* pese a que, como él mismo indica, algunos episodios contengan referencias a Lovecraft (219).

⁴ Según Merritt y Kaufman (6-8), la base de este corto fue un poema de Henri Cazalis en el que varios esqueletos bailan al compás de una canción interpretada por la Muerte desde medianoche hasta el alba. Dicho poema inspiró también la conocida composición de Camille Saint-Saëns "Danse Macabre" (1874); como el propio título sugiere, estas obras beben del motivo medieval de la *danse macabre* o "danza de la muerte", aunque la versión de Disney omite su significado alegórico al plasmar esqueletos idénticos en lugar de representantes de los distintos estamentos sociales.

libro de la vida (Domínguez, "Entrevista con Guillermo del Toro"); para el cineasta mexicano, la presencia de estos "aspectos grises" en obras tan comerciales como *Dumbo*, *Bambi* o *Pinocho* no supone un impedimento para que estas alcancen el estatus de clásicos del cine, lo que a su vez demuestra la capacidad de los niños para asimilar temas e imágenes sensibles⁵.

Como es lógico, esta cuestión cobra aún más fuerza al analizar los cuentos populares en los que Disney ha basado gran parte de sus historias, los cuales contienen una serie de argumentos macabros que tienden a ser suavizados o incluso eliminados en su traslación a la gran pantalla. Por ejemplo, y aun partiendo de la conclusión de Shryock Hood de que las "horror stories for children" no comenzaron a considerarse una categoría propia hasta finales de la década de 1980 (*On Beyond Boo!* 2), Jessica R. McCort (6) ilustra la tesis de que el terror lleva mucho tiempo teniendo presencia en este tipo de narraciones remitiéndose a los cuentos de Perrault o de los hermanos Grimm, cuya premisa gira a menudo en torno a un evento terrorífico: la madrastra de Blancanieves desea comerse el corazón de la joven, el cazador salva a Caperucita y su abuela abriendo en canal el estómago del lobo feroz, etc. Dicho esto, sería inexacto asumir que la mentalidad occidental del siglo XIX tolerara sin reticencias que los niños accediesen a obras literarias que hoy serían consideradas demasiado oscuras o explícitas. Como indica Jack Zipes (47), Wilhelm Grimm procuró rebajar los elementos sexuales y escabrosos en ediciones posteriores de sus cuentos al mismo tiempo que hacía mayor énfasis en los elementos didácticos con el fin de acercarlos al público infantil, que no era su destinatario original. Del mismo modo, Linda Dégh (91-93) se ha hecho eco de la enorme polémica que rodeó la publicación de la obra, con un importante número de críticos que cuestionaron el valor educativo de los textos o su moralidad; incluso Achim von Arnim, autor cercano a los Grimm, tuvo que sugerirles que añadiesen un subtítulo para advertir a los padres sobre el contenido (un consejo que terminaron aceptando al añadir una introducción en la que se invitaba a los adultos a elegir con cautela los títulos en función de la edad de los pequeños). Como ya sucediera en los tiempos de los hermanos Grimm, esta dimensión ética de la confluencia entre el terror y los productos dirigidos al público infantil a la que se aludía al comienzo de este artículo ha sido una constante desde los inicios del cine de animación: de forma paradigmática, *The New York Times* informaba en 1931 de que *The Skeleton Dance* había sido prohibido en Dinamarca por ser "demasiado macabro" (citado en Merritt y Kaufmann 55), y algunos de los cortos de terror que lo sucedieron sufrieron un destino similar en varios países europeos; irónicamente, *The Mad Doctor* llegó a ser censurado en la Alemania nazi (Leslie 114-15). Hacia finales de la década de los 80, el auge de las películas y novelas infantiles de terror devolvió la actualidad al debate centenario entre quienes argumentan que los niños deben ser protegidos de la oscuridad a toda costa (cfr. Fitzsimmons 110), los defensores de la "pedagogía del miedo" (Tatar 1992) y aquellos que sencillamente abogan por permitir (si no fomentar) el acceso de los más pequeños a este tipo de contenido en función de sus propios intereses y capacidades⁶.

⁵ En esta misma línea, Stephen King ha catalogado *Bambi* como su primera película de terror (Bouzereau 2011), lo que a su vez habla de las dificultades para definir los límites del género de terror.

⁶ Cfr. por ejemplo "Scare Tactics" (1996), Li (2014) y Westcott (2014).

El fondo de esta problemática se encuentra en un rasgo esencial de los productos audiovisuales infantiles, y es que, pese a estar diseñados para el disfrute de los niños, sus artífices son siempre adultos. Esto conlleva un evidente desequilibrio entre los gustos y expectativas de creadores y consumidores que se torna aún más complejo al tomar en consideración el filtro que suponen tanto los padres como los medios de producción y difusión de dichos productos. Nodelman ha acuñado el concepto de “*hidden adult*” para referirse a “the adult editors, publishers reviewers, librarians, and parents who produce, market, distribute, recommend, select, and purchase children’s books” (207), los cuales conforman una segunda audiencia implícita cuya influencia económica y moral interviene de forma decisiva en el que a priori constituiría el público final de este tipo de literatura: el infantil. Aunque resulta sencillo trasladar la teoría de Nodelman al sector audiovisual, Megan Estelle Troutman propone retirar el apelativo “hidden” de esa audiencia adulta al considerar que, dadas las pretensiones por parte de las productoras de llegar a un público lo más amplio posible, esta se ha convertido en un *target* con el mismo peso que los propios niños (6)⁷; síntoma de esta tendencia serían los mensajes y referencias codificados en las películas para ser comprendidos solo por los adultos que acompañan a los niños a las salas de cine (Booker xxi). El hecho de que los creadores de contenido para niños sean adultos (artistas, en definitiva, con sus propios intereses y referentes culturales) y la necesidad de captar la atención de los padres para poder llegar a los hijos son dos factores clave para comprender cómo es posible que un autor como H. P. Lovecraft haya gozado de una inusitada presencia en series y películas infantiles.

1. La domesticación de la imaginación lovecraftiana

Como señala Mark Jones, “Lovecraftian imagery, concepts, and modes —albeit usually moderated— have become significant features of mainstream popular culture, while simultaneously retaining their esotericist attractions” (228), hasta el punto de que “the previously obscure and arcane mythos is in danger of becoming mainstream horror fodder” (240–41); en consecuencia, es razonable que esa imaginación lovecraftiana que ya está consolidada en el imaginario popular sea tan susceptible de adaptarse a productos para niños como sucede con *Frankenstein*, *Drácula* y otros monstruos clásicos. Con todo, huelga decir que dichas representaciones nunca pueden ser tan sangrientas o explícitas en un producto infantil como en otro dirigido para adultos, y esta exigencia cobra quizá más importancia si cabe en adaptaciones televisivas o cinematográficas de textos literarios. En lo referente a la recepción de los monstruos y deidades lovecraftianas por parte de este público, sin embargo, una reciente propuesta artística a cargo de David Milano puede servirnos para poner en duda el instintivo impulso de proteger a los niños de estas visiones de pesadilla. El experimento de Milano consistió en narrar versiones abreviadas de *The Shadow Out of Time*, *At the Mountains of Madness*, y *The Call of Cthulhu* a un grupo de chicos y chicas de entre 8 y 18

⁷ La propia Troutman concluye que este argumento compromete los límites del género infantil hasta el punto de que se antoja necesario redefinirlo. Atendiendo a esta consideración, en lugar de hablar de productos culturales *pensados para* los niños tal vez sería más preciso decir que se trata de productos realizados *pensando en* los niños, distinguiéndolos así de aquellas manifestaciones que solo buscan un público adulto.

años para, a continuación, pedirles que dibujaran los monstruos de las historias (Milano "The Monsters"). Tanto los resultados (que pueden verse en la página web del autor) como el entusiasmo generalizado que el grupo manifestó hacia estas historias parecen evidenciar dos cosas: que la respuesta al terror es individual (y en todo caso no puede predecirse atendiendo de forma exclusiva a la edad de los espectadores) y que, más allá de que su trasfondo filosófico y literario pueda resultar incomprensible para los más pequeños, los monstruos de Lovecraft en sí mismos sí son capaces de fascinarlos o repelerlos. En consecuencia, no es de extrañar que los creadores de series y películas de animación para niños recurran a diseños inspirados en ellos por motivos prácticos, al margen de que también sea factible emplearlos a modo de homenaje o parodia (bien como guiño a la audiencia adulta, o bien como reflejo del bagaje literario y cultural del autor en cuestión⁸). El caso más conocido es también el primero que se emitió en televisión: *The Real Ghostbusters* (1986-1991). En el capítulo "The Collect Call of Cathulhu"⁹, emitido el 27 de octubre de 1987, los Cazafantasmas se enfrentan a Cathulhu, uno de los seres conocidos como los *Great Old Ones*¹⁰; junto a él se encuentran además unas criaturas marinas denominadas "spawn of Cathulhu" y un culto de humanos que, con la ayuda del Necronomicón, tratan de invocar a su dios.

No sería la última vez que Cthulhu inspirase el aspecto de un monstruo para un programa de animación para niños: Diagon, una combinación entre Cthulhu y Dagon, es el villano principal de *Ben 10: Ultimate alien* (2010-12); las tortugas ninja (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 2003-10) luchan contra una criatura muy similar en "The Darkness within" (29/01/2005) y hasta Superman y la Liga de la Justicia tuvieron que enfrentarse al terrible dios Icthultu en el episodio doble "The Terror Beyond" (15/10/2003) de la serie *Justice League* (2001-2004). No obstante, la necesidad de llegar a un público lo más amplio posible y la tendencia protectora de los *hidden adults* han propiciado una domesticación de lo terrorífico en los productos infantiles "[by] riffing on the motifs of horror while simultaneously stripping them of their power to frighten" (McCourt 5), una práctica habitual en el género conocido como *faux-horror* y a la que a menudo se alude de forma popular con el término "disneyficación" (Fitzsimmons 113) por la tendencia de este estudio a suavizar y simplificar clásicos de la literatura para sus adaptaciones animadas. La obra de Lovecraft no ha sido inmune a esta tendencia: por ejemplo, en el capítulo de *The Grim Adventures of Billy and Mandy* titulado "The prank Call of Cthulu" (21/10/2005), una versión caricaturizada del monstruo es despertado por la llamada telefónica de los niños protagonistas. Pese a la

⁸ Un ejemplo célebre de esta clase de guiños se encuentra en la segunda referencia a Lovecraft en un producto audiovisual infantil más antigua de la que se tiene constancia. En el capítulo de la serie *Ducktales* titulado "The Status Seekers" (1987), el tío Gilito busca desesperadamente un símbolo de status con el que ganarse una posición dentro de la comunidad de millonarios que frecuenta, y dicho objeto resulta ser una horrorosa pieza de arte tribal conocida como "la máscara de Kuthu-lulu", en evidente alusión a Cthulhu. Por lo demás, el diseño de la máscara no parece guardar relación alguna con la imaginería lovecraftiana, aunque es de destacar que este elemento se trata de una adición a la historia que no se encontraba en el cómic original en el que se basa la serie, donde lo que se busca es un diamante (Barat, "Ducktales Retrospective").

⁹ Uno de los responsables de la serie, el escritor J. M. Straczynski, explicó en Twitter que el personaje "Should've been Cthulhu, but the stupid title person thought it was a typo missing a vowel and 'fixed' it" ("Tweet").

¹⁰ Los Antiguos volverían a ser mencionados en "Russian About" (27/10/1990)

amenaza de que el despertar de Cthulu conllevaría el fin del mundo, el tratamiento del tema y los diseños de los personajes tienen una vocación humorística mucho más marcada que en las series mencionadas con anterioridad. Aún más llamativo es el caso de la trilogía de películas iniciada con *Howard Lovecraft & the Frozen Kingdom* (2016), en las que un joven Lovecraft rebautiza cariñosamente a un manso Cthulhu como "Spot" ante la incapacidad de comprender su nombre¹¹.

En paralelo a esta clase de manifestaciones, Jones hace notar que "the embracing of Lovecraft by postmodern popular culture is marked especially by phenomena such as webcomic mash-ups between Cthulhu and Hello Kitty, and Snoopy from Peanuts" (240). En efecto, el fenómeno fan ha llevado a artistas profesionales y amateurs de todo el mundo a idear fusiones del universo de Lovecraft con los personajes más dispares imaginables, lo que en el caso de los productos culturales infantiles puede implicar tanto una domesticación de los monstruos para adaptarlos a la serie de destino como el método opuesto: la creación de versiones terroríficas o adultas de programas para todos los públicos a raíz de la introducción de lo lovecraftiano. Esta clase de manifestaciones nos obliga una vez más a cuestionar la presuposición de que los niños son los únicos consumidores de series infantiles, al mismo tiempo que nos invitan a explorar las posibles intersecciones entre el modo en que Lovecraft entiende el terror y la manera en que este se plasma las series animadas para niños.

2. El cosmicismo como argumento de series para niños

Una característica habitual de la literatura de terror infantil es que los niños que protagonizan estas historias están solos, bien porque los personajes adultos se omiten por no ser relevantes para la historia, o bien porque estos han desaparecido (Shryock Hood, *OUP* 24, 137). En lo que respecta a las artes audiovisuales, para Troutman el cine de animación de terror para niños se diferencia del resto de películas de animación infantiles en que, mientras que lo habitual entre estas últimas es que los protagonistas sean adultos (piénsese en las producciones de Pixar, por ejemplo), los papeles principales de las películas animadas de terror sí suelen recaer en niños, permitiendo así que los espectadores más jóvenes se identifiquen "not with adult protagonists and their need to protect childhood innocence, but rather with a child protagonist himself or herself", que puede ser incluso el perpetrador de la violencia (26-27). En este sentido, existe cierta afinidad entre la sensación de desamparo que surge de la ausencia de los padres y el horror lovecraftiano, al menos en la medida en que este también gira en torno a individuos que de pronto se ven perdidos e impotentes ante la vastedad de un universo en el que Dios no tiene cabida. Pero los presupuestos del cosmicismo, como denominó el autor de *Providence* esta actitud vital, no pueden reducirse a un mero abandono. Según la definición de S. T. Joshi,

¹¹ Pese a tratarse de una serie dirigida al público adolescente, resulta interesante abordar un caso de domesticación del terror completamente distinto a los dos ejemplos anteriores como es el del anime japonés *Nyaruko: crawling with love* (2010-11), cuyo argumento es el que sigue: Mahiro Yasaka, un estudiante de instituto japonés, se convierte en el objetivo de un traficante alienígena que desea secuestrarlo, motivo por el cual la Agencia de Defensa Espacial envía a Nyarlathotep, Cthuga y Hastur para protegerlo; con el fin de pasar inadvertidos, estas entidades del caos asumen la forma de estudiantes normales (entre ellos, la de la joven Nyaruko) que se mudan a casa de Mahiro.

Cosmicism is at once a metaphysical position (an awareness of the vastness of the universe in both space and time), an ethical position (an awareness of the insignificance of human beings within the realm of the universe), and an aesthetic position (a literary expression of this insignificance, to be effected by the minimizing of human character and the display of the titanic gulfs of space and time) (182).

Una diferencia fundamental entre ambas concepciones del horror es el carácter introspectivo y existencial de los relatos de Lovecraft, cuya profundidad puede ser sugerida o esbozada en un producto infantil, pero rara vez explotada de forma abierta. Además, y mientras que las circunstancias que llevan a los protagonistas de estos productos a tener que enfrentarse a una amenaza por sí mismos, no dejan de ser casos particulares que no tienen por qué poderse extrapolar a los demás niños; Los relatos de Lovecraft no dejan lugar a dudas: todos los humanos somos seres insignificantes para el universo, y aquellos que pueden darse cuenta de la magnitud de las fuerzas que lo rigen están condenados a la incompreensión generalizada o incluso a la alienación y la locura. Partiendo de este punto, y en vista de que todas las series citadas en el epígrafe anterior se limitan a explotar el potencial visual de los monstruos de Lovecraft o a aprovecharlos como referente cultural (a excepción quizá del capítulo dedicado a Cthulhu en *The Real Ghostbusters*, con una primera parte centrada en la investigación del fenómeno en sí que recuerda a la estructura de varios de los relatos de Lovecraft), es lícito preguntarse si es posible siquiera encontrar un atisbo de horror lovecraftiano en una serie infantil. No obstante, existen algunos casos en los que las bases del cosmicismo constituyen de hecho la premisa de la trama, aunque con una divergencia evidente: si los productos infantiles persiguen un final feliz que fomenta la superación personal y el castigo del mal, para Lovecraft se trata de una victoria imposible a largo plazo, por mucho que sus protagonistas logren escapar con vida. A continuación me centraré en el análisis de tres de estos títulos: *Scooby-Doo: Mystery Incorporated* (2010–13), *Gravity Falls* (2012–2016) y *Adventure Time* (2010–18).

Scooby-Doo: Mystery Incorporated, la undécima encarnación del célebre perro Scooby, introduce el universo de Lovecraft según el esquema clásico del *faux-horror* que ha caracterizado a esta serie desde sus inicios: en el episodio titulado “The Shrieking Madness” (18/10/2010), los protagonistas se enfrentan a Char Gar Gothakon, un monstruo basado en Cthulhu que en la ficción protagoniza las historias del conocido escritor H. P. Hatecraft (a quien pone voz Jeffrey Combs, que ya interpretara el papel de Herbert West en *Re-animator* [1985]), aunque acabarán descubriendo que quien sembraba el caos era en realidad uno de los fans de Hatecraft bajo un disfraz. Dado que *SD:MI* se caracteriza por sus innumerables referencias al cine y la literatura de terror, desde Edgar Allan Poe hasta la saga de *Saw*, no es de extrañar que el capítulo entero sea un homenaje a Lovecraft. Sin embargo, lo excepcional de esta serie es que, por primera vez en una franquicia que llevaba décadas repitiendo la misma fórmula (con episodios autoconclusivos en los que el monstruo o espíritu protagonista nunca era tal, sino que acababa siendo un ser humano corriente disfrazado o una ilusión de algún tipo), *SD:MI* contiene un arco argumental que gira precisamente en torno a un antiguo dios oscuro atrapado bajo la ciudad de Crystal Cove: tanto la formación del grupo de investigadores de Scooby y compañía como los terrenales misterios que estos

se encargan de resolver tienen que ver con un plan para liberar a esta deidad y desencadenar el apocalipsis. Así, lo lovecraftiano irrumpe con tal fuerza en una serie regida hasta entonces por la ley no escrita de que todos los misterios debían tener explicación racional, que nos obliga a replantear su adscripción genérica¹². Para Mike Davis, “the use of cosmic horror and Lovecraftian tidbits such as mentions of Miskatonic University and the Cthulhu Mythos are a large part of the show’s success”, pero resulta paradójico que su llamamiento a darle una oportunidad a la serie tenga la necesidad de desmarcarla del público infantil (que es el que, en última instancia, mantuvo el programa en antena) al sentenciar que “*Scooby-Doo! Mystery Incorporated* is not a children’s show” (“The Crystal Cove Horror”).

Por su parte, *Gravity Falls* cuenta la historia de los mellizos Dipper y Mabel, que son enviados por sus padres a pasar el verano en casa de su tío abuelo Stan en el pueblo de Gravity Falls (Oregón). Stan regenta una tienda en la que vende falsificaciones que tienen que ver criaturas sobrenaturales, pero el hallazgo en el bosque de un extraño diario revela que lo que parecía ser una mera trampa para turistas tiene mucho más de real de lo que los hermanos podrían haber imaginado: desde ese momento, Dipper y Mabel se dedicarán a enfrentarse con los misterios que rodean el pueblo. Esta premisa da pie a una serie de capítulos que siguen la estructura del *monster of the day* característica de series como *Expediente X*; poco a poco, sin embargo, la naturaleza episódica del programa va quedando en un segundo plano a medida que se introducen las pistas que conducirán al descubrimiento del auténtico enemigo: Bill Cipher. Tras su apariencia inocente (se trata de un pequeño e irreverente ser triangular de un solo ojo que viste con sombrero y monóculo), Bill es en realidad un demonio originario de otro plano de existencia cuya única meta es la de manipular a los incautos humanos para propiciar que pueda manifestarse de forma física en nuestro mundo y, tras ello, aprovechar la grieta de Gravity Falls para hacer que la dimensión demoníaca tenga acceso a la Tierra. Al contrario de lo que sucede a menudo con otros villanos de este tipo de producciones, Bill no tiene redención posible, ni tampoco pretende buscar la empatía o la comprensión del espectador: es una entidad impredecible y manipuladora sin respeto alguno por las insignificantes vidas humanas que, en perfecto equilibrio con el tono humorístico que caracteriza a la serie, despierta un innato temor a lo desconocido. Estas reminiscencias lovecraftianas se tornarán un homenaje explícito en los tres episodios finales de la serie, en los que Dipper y Mabel deberán luchar para revertir el apocalíptico *Weirdmagedon* de Bill: a uno de los demonios, Xanthar, se le describe como “aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado”, igual que al dios Hastur; la fisura dimensional entre el mundo de Cipher y el real está basada en el trapezoedro resplandeciente del relato *The Haunter of the Dark* y, de forma destacada, un demonio diseñado a imagen de Cthulhu puede ser visto durante la destrucción de Gravity Falls. Inevitablemente, el final de la serie refuerza el mensaje positivo esperable de una historia para niños, y la amistad, la capacidad de sacrificio, la entereza y la esperanza terminan siendo argumentos suficientes para vencer

¹² De acuerdo con la definición de Roas (2011), en el género fantástico se produce una ruptura de las leyes físicas conocidas que los personajes no son capaces de aceptar. En este caso, esta ruptura afecta también a las expectativas de una audiencia acostumbrada ya a que lo fantástico no tuviese cabida en la serie.

al mal... al menos por el momento, pues hay un siniestro presagio en el hecho de que Bill interprete la canción *We'll meet again* en el último capítulo.

También en *Adventure Time* se repite la misma fórmula que en las dos series antes mencionadas, aunque con un matiz: a diferencia de ellas, *AT* no transcurre en nuestro mundo, sino en la post-apocalíptica y mágica tierra de Ooo. La sucesión de monstruos, demonios, animales parlantes y seres de caramelo que pueblan este colorido universo suponen un subterfugio perfecto para introducir elementos lovecraftianos, pero a la vez propicia que su irrupción no cause asombro en unos Finn y Jake acostumbrados a lidiar con esta clase de amenazas. Ni siquiera el terrible nigromante conocido como el Lich, una entidad cósmica destructiva que se postula a lo largo de las temporadas de la serie como el archienemigo de Finn, atenta contra las leyes físicas de Ooo; se trata, pues, de un peligro tangible, pero no de uno cuya mera concepción obligue a los protagonistas a reexaminar lo que creen saber sobre el orden natural. Con todo, las referencias visuales y argumentales a Lovecraft son abundantes, destacando (además del propio Lich, de una raza de humanoides con rasgos de pez o de los mutantes corrompidos por el caos) la historia del Rey Hielo, un brillante científico que acaba cayendo en la locura por la perniciosa influencia de una corona arcana que trata de estudiar para comprender la fuente de su poder. Pendleton Ward, creador de la serie, reconocía de forma abierta la influencia de Lovecraft incluso en sus primeros años, antes de que *AT* comenzara a introducir temas e historias más dirigidas al público juvenil y adulto: "I've wanted to do more Lovecraft inspired stories. Maybe next season we'll get into that. Of course, it's just hard to pull off the suspense of a Lovecraft story with characters that like to charge into scary situations" (Carroll, "Pendleton Ward Interview"). Esas aspiraciones de dar con una forma de contar historias inspiradas en Lovecraft culminarían con la introducción del que a la postre se convertiría en el antagonista definitivo de la serie: GOLB, un ser de auténtica pesadilla que bien podría pasar por una interpretación del dios Azathoth. Lo más destacable de esta deidad es que, a diferencia del Lich (quien, por cierto, en la octava temporada se define a sí mismo como el último discípulo de GOLB, dejando clara la jerarquía entre ambos) sus motivaciones nunca son explicadas. No es un heraldo del mal, sino la personificación del caos y la discordia, y la destrucción que le sigue a todas partes no obedece a ningún plan, sino que es la consecuencia de una naturaleza primordial incomprensible para el intelecto humano. Su poder está por encima del de cualquier artefacto o personaje que haya aparecido en la serie; su mera voluntad transfigura la realidad, y su corruptora influencia basta para mutar o hacer desaparecer la materia (viva o no) a su alrededor. De nuevo, mientras que el Lich es vencido e incluso purificado, a GOLB no se le derrota de forma directa ni siquiera en el último capítulo de la serie (en el que, tras años de apariciones crípticas sin consecuencias para la trama, llega por fin a Ooo), sino que a duras penas es forzado a regresar a la dimensión de la que procede, una dimensión que, por primera vez en una historia cargada de elementos fantásticos naturalizados, supone un genuino atentado contra el orden del universo conocido que despierta el temor y la incomprensión de los protagonistas.

3. Conclusión

No es casual que las tres series citadas como ejemplo de la intersección entre el cosmicismo lovecraftiano y el entretenimiento infantil se hayan consolidado como títulos de culto para un amplio público joven y adulto de todo el mundo. En este sentido, quizá el caso más llamativo sea el de *Adventure Time*, pues el largo tiempo que permaneció en antena permitió a su creador hacer que la serie madurara a la vez que su audiencia inicial sin por ello perder de vista sus orígenes como un show para todos los públicos. La sofisticación del horror cósmico presente en las últimas temporadas es un fenómeno achacable en gran medida a este proceso, aunque en la práctica podemos observar que, ya en los primeros capítulos (antes de que *AT* ganase popularidad entre los adolescentes), hubo escenas y diálogos que se censuraron en numerosos países de todos los continentes por considerarse problemáticos para los niños ("Censorship", *Adventure Time Wikia*). Esta censura, sin embargo, no implica necesariamente que la industria estadounidense sea más permisiva que la de los países de Europa o Asia, como puede constataarse al analizar el caso de *Digimon 02* (2000–2001). En el capítulo 13, "His Master's Voice" (titulado originalmente "The Call of Dagomon" en Japón), se introduce una historia en homenaje a Lovecraft fuera de continuidad con el resto de la serie en la que Kari y T.K. (dos de los Niños Elegidos protagonistas) se ven arrastrados a un mundo que no es el real ni tampoco el mundo digital en el que transcurren sus aventuras; allí, unos seres que se hacen pasar por *digimons* para solicitar la ayuda de Kari resultan formar parte de una tribu de Profundos que adoran al dios Dagomon (basado, claro, en el Dagon de los Mitos). Pero lo que levantó la polémica no fueron las referencias a la ciudad de Insmouth o al lema "*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*", ni tan siquiera que, de forma excepcional, se mostrara la muerte de varias de estas criaturas durante el combate, sino que en el doblaje original los Profundos confesasen a Kari que su plan era secuestrarla y tener descendencia con ella para fortalecer a su pueblo y derrocar a su dios: semejante declaración de intenciones fue resumida en el doblaje americano diciendo que querían "nombrarla su reina" ("*Digimon Adventure 02*"). En conjunto, tanto la popularización de Lovecraft en el imaginario popular y su consiguiente influencia visual, como la introducción de los temas característicos del cosmicismo en productos de animación para niños, ponen a prueba los límites de un género (el infantil) cuya definición básica continúa estando en disputa (Troutman 2015, McCort 2016, Shryock Hood 2018). Queda claro en cualquier caso que, como demuestra el creciente número de títulos en los que la huella de Lovecraft está presente, el impacto su obra en este tipo de productos es un fenómeno constatable y en alza, sirviendo en algunos casos como núcleo de la trama principal de la serie y en otros como elemento disruptivo de la adscripción genérica.

Obras citadas

- Atoms, Maxwell, creator. *The Grim adventures of Billy & Mandy*. Cartoon Network, 2001-2007.
- Aykroyd, Dan; Ramis, Harold y Straczynski, J. M., creators. *The Real Ghostbusters*. DIC Entertainment – Columbia Pictures Television, 1986–1991.
- Barat, Chris. "DUCKTALES RETROSPECTIVE: Episode 59, 'The Status Seekers'". *News and Views by Chris Barat*, 12 Oct. 2013,

- <http://newsandviewsbychrisbarat.blogspot.com/2013/10/ducktales-retrospective-episode-59.html>. Accessed 30 October 2019.
- Booker, M. Keith. *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. Praeger, 2010.
- Bouzereau, Laurent. *A Night at the Movies: The Horrors of Stephen King*. Turner Classic Movies, EEUU, 2011.
- Carroll, Bart. "Pendleton Ward Interview". *Dungeons & Dragons*, 4 Oct. 2011, <http://dnd.wizards.com/articles/interviews/pendleton-ward-interview?x=dnd/4spot/20110408>. Accessed 30 October 2019.
- Casey, Joe; Kelly, Joe et al., creators. *Ben 10 Ultimate Alien*. Cartoon Network, 2010-2012.
- "Censorship of Adventure Time". *Adventure Time Wikia*, 2018, http://adventuretime.wikia.com/wiki/Censorship_of_Adventure_Time. Accessed 30 October 2019.
- Davis, Mike. "The Crystal Cove Horror: H.P. Lovecraft, Cosmic Terror, and Scooby-Doo". *The Lovecraft eZine*, 12 April 2016, <https://lovecraftzine.com/2016/04/12/the-crystal-cove-horror-h-p-lovecraft-cosmic-terror-and-scooby-doo/>. Accessed 30 October 2019.
- Dégh, Linda. "Grimm's Household Tales and its Place in the Household". *Western Folklore*, vol. 38, nº 2, 1979, pp. 85-103.
- "Digimon Adventure 02 - Episode 13". *Digimon: Original and Dub Differences*, 2013, <http://digimon-jp-and-en.tumblr.com/post/63131508183/digimon-adventure-02-episode-13>. Accessed 30 October 2019.
- Disney, Walt, director. *The Skeleton Dance*. Walt Disney Productions, EEUU, 1929a.
- Disney, Walt, director. *Mickey Mouse - The Haunted House*. Walt Disney Productions, EEUU, 1929b.
- Domínguez, Daniel. "Entrevista con Guillermo del Toro, quien habla sobre *El libro de la vida*". *La prensa*, 18/10/2014, https://www.prensa.com/cine_y_mas/Entrevista-Guillermo-Toro-habla-libro_7_4052664700.html. Accessed 30 October 2019.
- Fitzsimmons, Phil. "Turning Dark Pages and Transacting with the Inner Self: Adolescents' Perspectives of Reading Horror Texts". *The Palgrave Handbook to Horror Literature*, editado por Kevin Corstorphine y Laura R. Kremmel, Palgrave MacMillan, 2018, pp. 101-112.
- Gelder, Ken, editor. *The Horror Reader*. Routledge, 2001.
- Goldfine, Lloyd, creator. *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Mirage Studios et al., 2003-2010.
- Hand, David, director. *The Mad Doctor*. Walt Disney Productions, EEUU, 1993.
- Harmon, Dan y Roiland, Justin, creators. *Rick & Morty*. Harmonius Claptrap et al., 2013-
- Hirsch, Alex, creator. *Gravity Falls*. Disney Television Animation, 2012-2016.
- Hongo, Akiyoshi, creator. *Digimon 02*. Toei Animation, 2000-2001.
- Jones, Mark. "Lovecraftian Being in Popular Culture". *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*, editado por D. Simmons, Palgrave Macmillan, 2013, pp. 227-47.

- Joshi, S. T.. *H. P. Lovecraft in his Time: A dreamer and a Visionary*, Liverpool University Press, 2001.
- Kane, Bob et al., creators. *Justice League*. Warner Bros Animation et al., 2001–2004.
- Leslie, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, critical theory and the avant-garde*. Verso, 2004.
- Li, Shirley. "The Importance of Scaring Children". *The Atlantic*, 18 Oct. 2014, <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/11/why-childrens-books-should-be-scary/382745/>. Accessed 30 October 2019.
- Magon, Jymn, creator. *Ducktales*. Disney Television Animation, 1987-1990.
- McCort, Jessica R.. "Why Horror? (Or, the Importance of Being Frightened)". *Reading in the Dark: Horror in Children's Literature and Culture*. Editado por Jessica R. McCort, Mississippi University Press, 2016, pp. 3–36.
- Merritt, Russell y Kaufman, J. B.. *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series*. Cineteca del Friuli, 2006.
- Milano, David. "The Monsters of H. P. Cthulhu Mythos, as drawn by Children". *David Milano Wordpress Site*, 17 Oct. 2010, <https://davidmilano.wordpress.com/2010/10/17/cthulhu-mythos-as-imagined-by-kids/>. Accessed 30 October 2019.
- Mitchell, Charles P.. *The Complete H. P. Lovecraft Filmography*. Greenwood Press, 2001.
- Nagasawa, Tsuyoshi, creator. *Haiyore! Nyaruko-san (Nyaruko: crawling with love)*. Xebec, 2012–2013.
- Nodelman, Perry. *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*. The Johns Hopkins UP, 2008.
- O'Reilly, Sean Patrick, director. *Howard Lovecraft & the Frozen Kingdom*, Arcana Studio, Canadá, 2016.
- Parker, Trey; Stone, Matt y Graden, Brian, creators. *South Park*. Comedy Central et al., 1997.
- Roas, David. *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma, 2011.
- Ruby, Joe y Spears, Ken, creators. *Scooby-Doo! Mystery Incorporated*. Warner Bros, 2010–2013.
- "Scare tactics: Who's afraid of horror books, kids or parents". *Chatelaine*, vol. 69, nº 6, June 1996, p. 24.
- Shryock Hood, Katherine E.. *Once Upon a Time in a Dark and Scary Book: The Messages of Horror Literature for Children*, McFarland, 2018.
- Shryock Hood, Katherine E. *On Beyond Boo!: Horror Literature for Children*. Tesis doctoral, Indiana University of Pennsylvania, 2008.
- Straczynski J. M.. "Tweet". *Twitter*, 3 April 2016, <https://twitter.com/straczynski/status/705681256705470464>. Accessed 30 October 2019.
- Tatar, Maria. *Off with Their Heads!: Fairy Tales and the Culture of Childhood*. Princeton UP, 1992.

- Troutman, Megan Estelle. *(Re)Animating the Horror Genre: Explorations in Children's Animated Horror Films*. Tesis doctoral, University of Arkansas, 2015, <http://scholarworks.uark.edu/etd/1090>. Accessed 30 October 2019.
- Ward, Pendleton, creator. *Adventure Time*. Cartoon Network et al., 2010-2018.
- Westcott, Rebecca. "How dark is too dark in children's books?". *The Guardian*, 2 Sept. 2014, <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2014/sep/02/dark-childrens-books-censorship-rebecca-westcott-discussion>. Accessed 30 October 2019.
- Wojcik-Andrews, Ian. *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*, Garland Publishing, 2000.
- Zipes, Jack. *The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World*. 2nd ed., Palgrave Macmillan, 2002.

Perfil del autor(a)

Alejandro López Lizana es, desde octubre de 2019, doctor en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid, donde cursó también la licenciatura en Filología Alemana (2013) y el Máster de Traducción literaria (2014). Su tesis doctoral, por la cual fue beneficiario de un contrato de Formación de Profesorado Universitario del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, trató sobre la internacionalización de la narrativa de Heinrich von Kleist. Entre sus áreas de investigación se encuentran la literatura alemana del siglo XIX, la Literatura Comparada y los estudios en torno al concepto de Literatura Mundial, con especial énfasis en los procesos de recepción literaria e intermedialidad.

Contacto: < alejandro.l.lizana@gmail.com >