



HAL
open science

El viaje del duelo: la fusión del modelo Kübler-Ross y el monomito en el caso transtextual de WandaVision

Adrián García Vidal

► To cite this version:

Adrián García Vidal. El viaje del duelo: la fusión del modelo Kübler-Ross y el monomito en el caso transtextual de WandaVision. El relato mítico: sus nuevas materialidades y dimensiones en las culturas contemporáneas, Comares, pp.103-112, 2023, 978-84-13-69543-3. hal-04671471

HAL Id: hal-04671471

<https://hal.science/hal-04671471v1>

Submitted on 14 Aug 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License



EL VIAJE DEL DUELO: LA FUSIÓN DEL MODELO KÜBLER-ROSS
Y EL MONOMITO EN EL CASO TRANSTEXTUAL DE *WANDA VISION*

Adrián García Vidal

Universidad Complutense de Madrid

publicado en

EL RELATO MÍTICO: SUS NUEVAS MATERIALIDADES
Y DIMENSIONES EN LAS CULTURAS CONTEMPORÁNEAS

editado por

Víctor Huertas Martín y Asunción López-Varela Azcárate

EL VIAJE DEL DUELO: LA FUSIÓN DEL MODELO KÜBLER-ROSS Y EL MONOMITO EN EL CASO TRANSTEXTUAL DE *WANDA VISION*

Adrián García Vidal

Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

En este artículo describiré la superposición temática entre el viaje del héroe o monomito, enunciado por Joseph Campbell en *The Hero With a Thousand Faces* (1949), y las cinco etapas del duelo o modelo Kübler-Ross, descritas por Elisabeth Kübler-Ross en *On Death and Dying* (1969) y *On Grief and Grieving* (2005). Debido al impacto cultural de las dos teorías —provenientes de áreas tan dispares como la teoría literaria (Campbell) y la psiquiatría y la enfermería (Kübler-Ross)—, las ideas de los dos autores se han utilizado a lo largo de los años como modelo narrativo sobre el que estructurar obras ficcionales. En el caso que expongo en esta contribución la estructura de las cinco etapas del duelo se superpone a la del viaje del héroe, sin subvertir los elementos de ninguna de las dos, en lo que he denominado *viaje del duelo*.

El caso a analizar es la serie de televisión *WandaVision*, creada por Jac Schaeffer en 2021, que ejemplifica el viaje del duelo. Además, *WandaVision* resulta interesante porque la mayoría de sus capítulos referencian tanto en la forma como en el contenido comedias estadounidenses —o *sitcoms*— de distintas décadas. Esto suma a la ecuación el elemento de la transtextualidad, que añade una capa narrativa que refuerza el viaje del duelo. En el segundo y en el tercer apartado de esta contribución abordo, respectivamente, la relevancia cultural del viaje del héroe y de las cinco etapas del duelo. El cuarto apartado está dedicado a formular los aspectos teóricos del viaje del duelo y, en el quinto y sexto, se pone en práctica esta teoría a través de la narración de *WandaVision* dentro del contexto mayor del Universo Cinematográfico Marvel.

2. EL MONOMITO O VIAJE DEL HÉROE

En *The Hero With a Thousand Faces*, Campbell describe tres estadios principales que forman la unidad nuclear del monomito: separación, iniciación y retorno. Campbell ejemplifica estos tres estadios del viaje del héroe con esta narración:

«A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder (x): fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won (y): the

hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man (z).»¹ (25)

Estos tres estadios principales están a su vez subdivididos en diecisiete etapas. El primer estadio, la *separación* del héroe, se sitúa en el mundo ordinario y se divide en (1) llamada a la aventura, (2) negativa a la llamada, (3) ayuda sobrenatural, (4) cruce del primer umbral y (5) vientre de la ballena (Campbell 41-79). El segundo estadio, la *iniciación* del héroe, comienza cuando este ya se ha adentrado en el mundo extraordinario y de él forman parte las etapas de (6) camino de las pruebas, (7) encuentro con la diosa, (8) mujer como tentación, (9) reconciliación con el padre, (10) apoteosis y (11) gracia última (Campbell 81-165). Tras superar estos retos comienza el último estadio: el *retorno* del héroe, dividido en (12) negativa al regreso, (13) huida mágica, (14) rescate del mundo exterior, (15) cruce del umbral de regreso, (16) posesión de los dos mundos y (17) libertad para vivir (Campbell 167-209).

A pesar de la claridad de Campbell al definir cada una de estas etapas, él mismo explica que muchas historias enfatizan determinadas partes del viaje del héroe, fusionan sus elementos o suprimen alguna de sus fases (212). George Lucas, creador de las tres películas de la primera trilogía de la saga *Star Wars* (1977, 1980 y 1983) se inspiró en el viaje del héroe para escribir los guiones (Taylor 278). Posteriormente, los dos autores trabajaron junto a Bill Moyers en la creación de la serie *Joseph Campbell and the Power of Myth* (1988), la cual terminaría cimentando la relevancia cultural —y económica— de las teorías de Campbell.

Otra de las obras surgidas del trabajo de Campbell es el libro *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1998) de Christopher Vogler, en el que el autor declara que «[i]nevitably Hollywood has caught up with the usefulness of Campbell's work» (9).² En el libro de Vogler se ofrece una versión del viaje del héroe adaptada a guionistas y escritores donde se aplican los tres estadios nucleares del monomito (separación, iniciación y retorno) a la narración en tres actos (introducción, nudo y desenlace). Vogler también reduce las diecisiete etapas de Campbell a doce. En el primer acto se desarrollan las etapas del mundo ordinario: (1) la llamada a la aventura, (2) la negativa a la llamada, (3) el encuentro con el mentor y (4) el cruce del primer umbral; en el segundo acto, dentro del mundo extraordinario: (5) pruebas, (6) aliados y enemigos, (7) llegada a la cueva profunda, (8) gran prueba y (9) recompensa; en el tercer acto, de vuelta en el mundo ordinario: (10) regreso a casa, (11) resurrección y (12) retorno con el elixir (Vogler 12).

Como también señala Houman Sadri, el libro de Vogler sirve para ejemplificar un cambio de paradigma que se desarrolla más aún durante el siglo XXI: además de para comprender y analizar obras ficcionales ya existentes, el monomito de Campbell comenzó a utilizarse como una herramienta para estructurar nuevas narrativas (27). *Back to the Future* (1985), *The Matrix* (1999), el libro y la película *The Hunger Games* (2008 y 2012)

¹ «El héroe inicia su aventura desde el mundo común hacia una región de maravillas sobrenaturales (x): se encuentra con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva (y): el héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus congéneres (z).» Traducción propia.

² «Inevitablemente, Hollywood se ha dado cuenta de la utilidad del trabajo de Campbell». Traducción propia.

o *Avatar* (2009) son otras de las muchas obras que se enmarcan en la narrativa del viaje del héroe.

3. EL MODELO KÜBLER-ROSS O LAS CINCO ETAPAS DEL DUELO

Elisabeth Kübler-Ross escribió su libro *On Death and Dying* (1969) como un manual de enfermería para mejorar el trato a los pacientes terminales. Según explica, los avances científicos han dejado en el olvido el trato personal e individual al paciente y defiende el papel humanitario de la medicina, anteponiéndolo a la mera prolongación impersonal de la vida (25). Con la intención de resaltar la importancia de los cuidados paliativos, la autora describe cinco etapas que documentó en su trato con pacientes terminales: negación, ira, negociación, depresión y aceptación.

La negación es la etapa en la que no se es capaz de asumir la realidad de la situación que se vive, creando para ello, si es necesario, fantasías enrevesadas que sirven para agarrarse a posibilidades minúsculas, como que exista un error con los resultados de unas pruebas médicas (51-52). La ira es una etapa que surge del dolor, la envidia y el resentimiento. Quienes están en esta etapa se preguntan por qué les ocurre ese mal a ellos y pueden desear que le ocurra a otra persona en su lugar. Kübler-Ross describe cómo algunos de sus pacientes levantaban la voz y trataban mal al personal de enfermería con la intención de demostrar que aún estaban vivos (63-65). En la etapa de negociación se busca llegar a algún tipo de acuerdo para obtener aquello que se desea. La idea principal es la de obtener algún tipo de beneficio —prolongar la propia vida o la de un ser querido— debido a un buen comportamiento (95). La inhabilidad para mantener un estado de negación o de ira puede dar lugar a la depresión, la etapa en la que ya no existen fuerzas para enfrentar la realidad. Kübler-Ross añade que la depresión no solo puede darse debido a pérdidas pasadas sino también a otras que están por llegar (97-99). La aceptación, la última etapa, no debe confundirse con la felicidad. Una persona en esta etapa puede expresar claramente sus emociones en las anteriores y, sobre todo, ser capaz de asumir la realidad de su situación (123-124).

En el libro *On Grief and Grieving* (2009), escrito junto a David Kessler, Kübler-Ross aplica su modelo a personas en duelo y no solo a pacientes terminales. A pesar del carácter aparentemente clasificatorio de las cinco etapas del duelo, la autora siempre ha insistido en que no deben interpretarse de forma lineal, ya que cada persona lidia con el trauma o el duelo de forma única y personal. En el libro de 2009 se explicita más aún esta idea:

«The stages have evolved since their introduction, and they have been very misunderstood over the past three decades. They were never meant to help tuck messy emotions into neat packages. They are responses to loss that many people have, but there is not a typical response to loss, as there is no typical loss. Our grief is as individual as our lives.»³

³ «Las etapas han evolucionado desde su introducción y han sido malinterpretadas enormemente a lo largo de las tres últimas décadas. Nunca estuvieron destinadas a ayudar a meter emociones complejas en categorías ordenadas. Son respuestas a la pérdida que muchas personas muestran, pero no hay una respuesta típica a la pérdida, ya que ninguna pérdida es típica. Nuestro duelo es tan individual como nuestras vidas.» Traducción propia.

A pesar de esto, en la cultura popular la interpretación que cobró relevancia fue la lineal, en la que cada etapa precede a la anterior. En narrativa, esta interpretación lineal de las cinco etapas del duelo cumple el objetivo de ofrecer a los creadores una estructura sencilla sobre la que desarrollar la evolución emocional de un personaje. Series como *Scrubs* (2001-2010), *House, M. D.* (2004-2012) o *Grey's Anatomy* (2005-actualidad), a pesar de tratar sobre el mundo médico, han contribuido a la representación del modelo Kübler-Ross de forma lineal. Harold Ramis, director y guionista de *Groundhog Day* (1993), afirma que Danny Rubin, su compañero guionista, utilizó las cinco etapas del duelo como un esquema sobre el que estructurar el argumento de la película (Langley).

Resulta necesario incidir sobre la diferencia entre la representación lineal de las cinco etapas del duelo en la cultura popular y su aplicación a personas reales, ya que ambas visiones se relacionan y entremezclan en el imaginario colectivo. Kübler-Ross y Kessler describen situaciones en las que personas familiarizadas únicamente con la interpretación popular de las cinco etapas del duelo violentan y revictimizan a otras personas, ya que las primeras increpan a las víctimas por no adecuarse a la forma de sobrellevar el trauma que ellos entienden como correcta —la lineal (26).

4. EL VIAJE DEL DUELO Y SU ESTRUCTURA

De forma incluso más palpable que en el viaje del héroe, los personajes que enfrentan el viaje del duelo no tienen opción de negarse a comenzar. Su viaje empieza con un suceso traumático que tiene lugar en el mundo ordinario y que escapa a su control —como la muerte de un ser querido o el diagnóstico de una enfermedad. Este suceso traumático, que ocurre en el estadio de la *separación* de Campbell, es el catalizador del viaje del duelo, ya que, sin él, no tiene sentido emprender este viaje. A pesar de que el sufrimiento en el mundo real puede tener causas complejas y poco definidas, en la ficción a menudo requiere una causa concreta e identificable por el público.

El estadio de la *iniciación* de Campbell es el que casi se solapa en su totalidad a las cinco etapas del duelo de Kübler-Ross. La iniciación, al contrario que la separación y el retorno, tiene lugar en el mundo extraordinario, alejado de la normalidad a la que los personajes están acostumbrados. La entrada al mundo extraordinario del viaje del duelo se refleja en la siguiente frase de Kübler-Ross y Kessler: «[a] different life appears before you, one in which your loved one will not be physically present» (29).⁴ Negación, ira, negociación, depresión y aceptación son las etapas que los personajes deben superar en este mundo extraordinario. La aceptación es la etapa que marca el *retorno* al mundo ordinario, donde el personaje en cuestión alcanza la libertad para vivir.

⁴ «Una vida diferente aparece delante de ti, una en la que tu ser querido no estará físicamente presente». Traducción propia.



En el sentido de las agujas del reloj, estructura del viaje del duelo.
Gráfico de creación propia, inspirado en el que Campbell utiliza para mostrar los tres estadios nucleares del monomito (23).

La decisión de no crear un paralelismo directo entre las cinco etapas del duelo y los estadios individuales del monomito —ni los de Campbell ni los de Vogler— es intencional, ya que creo que tales comparaciones están condenadas a quedar obsoletas o a convertirse en una búsqueda de excepciones. Es fácil encontrar obras que solo coincidan parcialmente con ciertas etapas del monomito y, tal y como el propio Campbell argumenta, es normal que cada narración, de forma particular, destaque unos aspectos del monomito por encima de otros (212). Ocurre lo mismo en el viaje del duelo.

5. CONTEXTUALIZANDO *WANDA VISION* EN EL UNIVERSO CINEMATOGRAFICO MARVEL

No es de extrañar que, tras el éxito del viaje del héroe como estructura narrativa, el monomito también se refleje en las películas del Universo Cinematográfico Marvel.⁵ Después de que *Iron Man* (2008) introdujese al primer superhéroe de la franquicia y de que *The Avengers* (2012) asentase el carácter transfuncional del universo que se estaba desarrollando, los creativos de Marvel se encontraban en el mejor momento en el que innovar sobre la fórmula de Campbell, utilizada en películas anteriores. *Avengers: Infinity War* (2018) no solo es interesante por ser —hasta la fecha— la única película que termina con la derrota de los superhéroes, sino que argumentalmente muestra el viaje del héroe del villano, Thanos, el cual debe reunir las seis gemas del infinito para llevar a cabo su plan genocida (Vary). Una vez obtenidas las gemas, Thanos acaba con la mitad de los seres vivos del universo, incluida Wanda y varios superhéroes protagonistas. Por supuesto, la victoria de Thanos se deshace en otra película posterior, *Avengers: Endgame* (2019), en la que, cinco años después, los superhéroes derrotan al villano y traen de vuelta al presente a la mayoría de las personas que desaparecieron.

⁵ Existen numerosos artículos, libros y otros textos académicos y divulgativos sobre las aplicaciones del monomito en varias películas del Universo Cinematográfico Marvel. Por tratar temas colindantes, remito aquí a los trabajos de McSweeney, Sadri, Walsh y Webster.

Como otros personajes femeninos de Marvel, hasta ahora Wanda Maximoff había estado relegada a papeles secundarios. Su momento más dramático se encuentra en el tramo final de *Infinity War*: encajando con uno de los temas centrales de la película —el sacrificio de aquello que amas por un bien mayor—, Wanda debe acabar con la vida de su novio Vision para que Thanos no se apodere de la gema que este tiene incrustada en su frente. No obstante, Thanos es capaz de dar marcha atrás en el tiempo para materializar de nuevo tanto a Vision como a su gema para poder arrancársela, asesinándolo brutalmente delante de Wanda. Después de la victoria de los superhéroes en *Avengers: Endgame*, *WandaVision* (2021) retoma la aventura de Wanda y coloca su dolor en el centro de la ficción.

5.1. *WandaVision*: transtextualidad y transficcionalidad

WandaVision es una serie transtextual que a su vez forma parte de un universo transficcional. La palabra «transficcional», usando el significado de la *transfictionnalité* de Richard Saint-Gelais, define aquellas obras ficcionales que comparten universos, personajes o tramas argumentales con otras obras (2011). Es por eso que las obras del Universo Cinematográfico Marvel, incluida *WandaVision*, son transficcionales: todas comparten un universo común. Este término debe diferenciarse de la transtextualidad o *transtextualité* de Gérard Genette, ya que el crítico francés da más importancia al carácter transformador y trascendente entre obras (15-16). Si *WandaVision* es también una obra transtextual es porque su forma y contenido hace referencia a *sitcoms* estadounidenses de los años 50 hasta la actualidad. Es decir, estas series precedentes han trascendido su propio universo ficcional y han transformado de forma directa la serie *WandaVision*.

Genette distingue cinco tipos de transtextualidad, pero, para el caso de *WandaVision* interesan especialmente la hipertextualidad y la intertextualidad. La hipertextualidad une un texto o hipertexto que evoca un texto anterior o hipotexto mientras que la intertextualidad es la relación directa entre dos textos, mediante citas o menciones (10-19). Las referencias a *sitcoms* que al principio de *WandaVision* son hipertextuales —aunque sean lo suficientemente claras para que un público conocedor las identifique— posteriormente se descubren como intertextuales cuando se mencionan directamente.

6. EL VIAJE DEL DUELO DE WANDA

6.1. El suceso traumático: llamada a la aventura

WandaVision comienza con una narración *in media res*, sin que el espectador sea consciente de que ya se encuentra dentro del mundo ficcional de Wanda. La serie transcurre en dos niveles narrativos: el nivel diegético en el que se enmarca todo el Universo Cinematográfico Marvel y el nivel intradiegético del mundo creado por Wanda e inspirado en *sitcoms* estadounidenses. Estos dos niveles narrativos coinciden, respectivamente, con el mundo ordinario y el mundo extraordinario usados en el monomito de Campbell. El octavo capítulo de la serie, titulado adecuadamente «*Previously On*», está dedicado a mostrar, a través de *flashbacks* o analepsis, los eventos que ocurrieron antes del primer episodio y que desembocaron en la creación del universo intradiegético de Wanda.

Aunque suene frívolo hablar de aventuras en relación a sucesos traumáticos, esta palabra debe entenderse en un sentido narrativo, como sinónimo de los sucesos que

presenciamos en la serie. De esta forma, el pasado traumático de Wanda, narrado en el octavo capítulo —la muerte de sus padres, de su hermano y de Vision— es el motivo principal de que comience su viaje del duelo y lo que se identifica con la llamada a la aventura. En la última escena de este capítulo también se observa el cruce del primer umbral de Wanda y cómo es ella misma la que crea su mundo extraordinario utilizando sus poderes. El papel creador de Wanda enfatiza aún más el carácter personal y emocional del viaje del duelo. No obstante, este mundo no es ficticio, ya que Wanda ha modificado el entorno de Westview —el poblado en el que se encontraba— y controla mentalmente a sus habitantes, haciéndoles actuar como personajes de una *sitcom*.

6.2. Negación: negativa a la llamada

Es importante resaltar la inversión de orden entre el cruce del primer umbral y la negativa a la llamada. En el caso de Wanda, su iniciación en el mundo extraordinario —y en las cinco etapas del duelo— implica negar la existencia misma del mundo ordinario. Su negación es activa y consciente y se refleja en su relación con Vision, a quien, a lo largo de gran parte de la serie, intenta convencer de que la realidad que viven es la auténtica. En ocasiones, la propia Wanda combate las intrusiones de personajes de fuera de Westview —situados en el nivel diegético— rebobinando los eventos que suceden dentro de su mundo.

El primer episodio, «Filmed Before a Live Studio Audience», además de ser grabado en un plató con público, comienza en blanco y negro y en formato de cuatro tercios. A estas cuestiones técnicas, típicas de las series referenciadas —*I Love Lucy* (1951-1957) y *The Dick Van Dyke Show* (1961-1966)—, se le suma el argumento cotidiano del episodio, en el que Wanda y Vision deben preparar la visita del jefe de este último. Agnes, uno de los personajes secundarios recurrentes, desempeña el papel de vecina cotilla mientras ayuda a Wanda en cada episodio, aunque al final de la serie se descubre como Agatha Harkness, la villana que busca hacerse con los poderes de Wanda.

En el segundo episodio, «Don't Touch That Dial» las referencias principales son a series de la década de los 60 en las que el componente mágico tiene vital importancia, como *I Love Jeannie* (1965-1970) o *Bewitched* (1964-1972). Al final de este episodio, después de que Wanda y Vision descubran que ella está embarazada, el estilo en blanco y negro cambia gradualmente a color, marcando de esta forma el paso a la siguiente época.

6.3. Ira: el camino de las pruebas

La negación de Wanda sobrevuela durante toda la serie su decisión de tratar de mantener el mundo que ha creado, pero, en el tercer capítulo, «Now in Color», comienza a cobrar mayor importancia su ira. Sin voluntad de explicarlo más allá de la idea de la magia, el embarazo de Wanda transcurre en apenas días y, al final de este episodio, da a luz a sus hijos, que resultan ser mellizos. El sentimiento de protección de su mundo se enfatiza a través del nuevo componente familiar de la serie, ya que ahora Wanda tiene una familia entera que proteger. Esta idea de familia se aprovecha con referencias a series como *The Brady Bunch* (1969-1974) y *All in the Family* (1971-1979).

Monica Rambeau, un nuevo personaje introducido en este capítulo, es esencial en el transcurso de la trama. Aunque al principio parece ser una vecina más, al final del

episodio le menciona a Wanda la muerte de su hermano, lo que provoca que esta última descubra que no pertenece a Westview. El capítulo cuarto, «We Interrupt This Program», se desarrolla fuera del mundo intradieético creado por Wanda y nos narra la vida de Monica Rambeau y su vinculación a SWORD, un equipo de agentes especiales que busca entender qué ocurre con Wanda y con el pueblo. Es en este episodio en el que se nos muestra —a modo de *flashback*— cómo Wanda utiliza sus poderes durante los eventos del capítulo anterior para lanzar violentamente a Monica fuera del pueblo.

6.4. Negociación: pruebas, aliados y enemigos

Utilizo en este y el siguiente punto nombres de las etapas de Vogler en lugar de las de Campbell, ya que ejemplifican mejor los eventos de *WandaVision*. A partir del quinto capítulo, la serie combina la narración de los dos niveles narrativos: por un lado, los eventos en el nivel intradieético de Wanda dentro de Westview y, por otro, lo que le sucede en el nivel diegético a Monica Rambeau y otros personajes secundarios de la serie.

El quinto episodio, «On a Very Special Episode...», referencia a series de los años 80 como *Family Ties* (1982-1989) o *Full House* (1987-1995) y se centra aún más en la familia que capítulos anteriores. En este capítulo vemos que los mellizos de Wanda han crecido tan rápido como se gestaron y ahora forman parte de la serie como nuevos personajes. La negociación de Wanda se refleja particularmente en sus escenas con Vision, ya que él comienza a ser consciente de que Wanda oculta algo. En otra escena del episodio, Wanda sale de Westview para dialogar con los agentes de SWORD, pidiendo que la dejen tranquila. En ese momento, Wanda es plenamente consciente de estar viviendo en un mundo ficcional y su negociación está dirigida a tratar de protegerlo.

El sexto episodio, «All-New Halloween Spectacular», está inspirado en *Malcolm in the Middle* (2000-2006) e introduce un nuevo personaje: Pietro, el hermano asesinado de Wanda, pero interpretado por un actor distinto. La confusión de Wanda ante el nuevo Pietro aumenta, ya que es un elemento de su mundo que no controla directamente (este Pietro es realmente un habitante más de Westview controlado por Agatha Harkness). Vision aprovecha la temática del capítulo, una fiesta de Halloween —otro tema clásico de muchas *sitcoms*—, para alejarse de Wanda y explorar las afueras de Westview: al salir del pueblo, comienza a desintegrarse, ya que él no puede existir fuera del mundo creado por Wanda. De nuevo, la negociación cobra protagonismo, ya que, para salvarle, Wanda se ve obligada a usar sus poderes, provocando que Vision comprenda la naturaleza falsa de su mundo.

6.5. Depresión: llegada a la cueva profunda

El título del séptimo episodio, «Breaking the Fourth Wall», es una referencia a las escenas en las que los personajes de series como *The Office* (2005-2013) o *Modern Family* (2009-2020) hablan directamente a cámara, al estilo de un falso documental. Estas series son también en las que se inspira el episodio. En él, vemos a Wanda deprimida, sin ganas de salir de la cama ni de estar con sus hijos, ya que Vision se aleja de ella y el mundo que ha creado comienza a desmoronarse. Al ir a buscar a sus hijos a casa de Agnes, después de que esta se ofrezca a cuidarlos, Agnes atrapa a Wanda en su sótano y se descubre como Agatha Harkness, una bruja que busca apoderarse de los poderes de Wanda.

El octavo episodio, ya comentado brevemente, se mueve entre la depresión y la aceptación. En él, Agatha usa sus poderes para mostrar a Wanda varios eventos de su pasado con la intención de averiguar qué tipo de magia utiliza para controlar Westview. En términos de Genette, las referencias que en capítulos previos eran hipertextuales e implícitas en este capítulo se vuelven intertextuales y explícitas, ya que se nos muestra a través de *flashbacks* a Wanda en varios momentos de su vida viendo series como *The Dick Van Dyke Show* o *Malcolm in the Middle*. Es en ese momento en el que se comprende que las referencias de los capítulos precedentes no eran casuales: las *sitcoms* representan un lugar seguro en la vida de Wanda y por eso ella construye su mundo extraordinario inspirándose en ellas. Al final del episodio, tras conocer el origen de sus poderes, Agatha declara que Wanda está utilizando magia del caos y que ella es la Bruja Escarlata.

6.6. Aceptación: apoteosis, recompensa y libertad para vivir

Aunque el estilo visual del séptimo y octavo episodio es similar al del noveno, es en este último, «The Series Finale», en el que se abraza abiertamente la estética del Universo Cinematográfico Marvel y donde los dos niveles narrativos —diegético e intradiegético— se vuelven uno solo. El clímax del episodio es el enfrentamiento entre Wanda y Agatha, que termina con la victoria de la primera —aceptando así su posición de Bruja Escarlata. Durante el capítulo, Wanda libera a los habitantes de Westview y, tras la batalla con Agatha, hace que el resto del pueblo vuelva a la normalidad, aunque eso implique perder a Vision y a sus hijos. De vuelta en el mundo ordinario, Wanda parece aceptar su nueva situación y se va del pueblo. No obstante, en una de las escenas posteriores a los créditos la vemos en una cabaña leyendo el *Darkhold*, un libro maldito que estaba en poder de Agatha, mientras escucha las voces de sus hijos.

Resulta complicado analizar *WandaVision* teniendo en cuenta la posterior aparición de Wanda en *Dr. Strange and the Multiverse of Madness* (2022). En esta película, Wanda, corrupta por su uso del libro *Darkhold*, intenta asesinar a América Chávez para obtener su poder de viajar a mundos paralelos y buscar en ellos a sus hijos. Aunque el viaje del duelo tenga sentido en *WandaVision* y esta posterior película no elimine la lectura de la serie, sí que problematiza la evolución transfuncional de Wanda en el Universo Cinematográfico Marvel, como se señala en la crítica de Joshua M. Patton. En términos de Kübler-Ross, en esta película Wanda recae de nuevo en la etapa de la ira, mostrando además una nueva cara de la misma: la de la envidia.

7. CONCLUSIÓN

Las cinco etapas del duelo de Kübler-Ross están presentes en la ficción y pueden coexistir con el monomito de Campbell sin que un modelo sobresalga necesariamente sobre el otro. Así ocurre en la serie *WandaVision* —aunque el viaje transfuncional de Wanda prosiga en el Universo Cinematográfico Marvel. En la serie, el viaje del duelo logra el objetivo de poner en el centro de la ficción el dolor de Wanda y sus emociones. La creación misma del mundo extraordinario se explica también a través de la necesidad de emprender el viaje del duelo, ya que Wanda modifica el entorno de Westview y controla mentalmente a sus habitantes para que todo se asemeje a las *sitcoms* que, desde

que era niña, han representado un lugar seguro para ella. Es ahí donde las referencias transtextuales de la serie producen el marco idóneo para que Wanda pueda explorar —y negar— sus emociones.

Como futura investigación en torno a este modelo queda pendiente su aplicación interdisciplinar a más obras ficcionales. Aunque, por cuestiones de espacio, hable únicamente de *WandaVision*, el viaje del duelo también está presente en otras obras, como la ya mencionada *Groundhog Day*. Haciendo honor tanto a Campbell como a Kübler-Ross, el viaje del duelo, al igual que sus dos modelos, no debe entenderse como una estructura cerrada y hermética sino como una herramienta fluida, puesta al servicio de la ficción analizada —tal y como se demuestra con mi utilización en el análisis de *WandaVision* de etapas de Campbell y Vogler. Si la etapa de la ira coincide con el camino de las pruebas, si la negociación va en paralelo al encuentro con la diosa o si la aceptación implica necesariamente que exista una posesión de los dos mundos son cuestiones que deberán responderse de forma individualizada, caso a caso. Parafraseando a Kübler-Ross y Kessler, cada obra ficcional es tan individual como nuestras propias vidas.

BIBLIOGRAFÍA

- CAMPBELL, Joseph, *The Hero With a Thousand Faces*, New World Library, 2008 [1949].
- KÜBLER-ROSS, Elisabeth, *On Death and Dying*, Scribner Classics, 1997 [1969].
- KÜBLER-ROSS, Elisabeth y David KESSLER, *On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss*, Scribner, 2014 [2005].
- LANGLEY, Travis, «The Kübler-Ross Model and Five Stages of ‘Groundhog Day’», *Psychology Today*, 2020, <https://www.psychologytoday.com/us/blog/beyond-heroes-and-villains/202001/the-k-bler-ross-model-and-five-stages-groundhog-day>.
- MCSWEENEY, Terence, *Avengers Assemble!: Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*, Wallflower Press, 2018.
- PATTON, Joshua M., «Wanda’s Journey in Doctor Strange 2 Failed WandaVision», CBR.com, 2022, <https://www.cbr.com/wanda-journey-doctor-strange-wandavision/>.
- RAIMI, Sam, *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Marvel Studios, 2022.
- RUSSO, Anthony y Joe Russo, *Avengers: Infinity War*, Marvel Studios, 2018.
- SADRI, Houman, *Reconfiguring the Hero’s Journey – The Monomyth in Contemporary Popular Culture*, Acta Universitatis Gothoburgensis, 2020, <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/64377>.
- SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Éditions du Seuil, 2011.
- SCHAEFFER, Jac, *WandaVision*, Marvel Studios, 2021.
- TAYLOR, Chris, *How Star Wars Conquered the Universe: The Past, Present, and Future of a Multibillion Dollar Franchise*, New York: Basic Books, 2014.
- VARY, Adam B., «Your Burning Questions About ‘Avengers: Infinity War,’ Answered», *BuzzFeed News*, 2018, <https://www.buzzfeednews.com/article/adambvary/avengers-infinity-war-ending-explained-spoilers>.
- VOGLER, Christopher, *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers*, Studio City, CA, M. Wiese Productions, 1998.
- WALSH, Cara, «Borders of Masculinity: The Hero’s Journey in the Marvel Cinematic Universe», *Digital Literature Review*, vol. 9, abril de 2022, pp. 101-11. [openjournals.bsu.edu](https://doi.org/10.33043/DLR.9.1.101-111), <https://doi.org/10.33043/DLR.9.1.101-111>.
- WEBSTER, Luke, «Marvel, Star Wars and the Risk of Being a Hero: Social Responsibilities for Transmedia Storytellers in the Age of Collective Journey», *Cultural Science Journal*, vol. 12, n.º 1, enero de 2020, pp. 59-67, [sciendo.com](https://doi.org/10.5334/csci.138), <https://doi.org/10.5334/csci.138>.