



Óscar Lapeña Marchena (ed.)

Mitos y pantallas

Óscar Lapeña Marchena (ed.)

Mitos y pantallas

Universitat Autònoma de Barcelona
Servei de Publicacions
Bellaterra, 2023

Primera edición: octubre de 2023

© del texto: los autores, 2023

Edición e impresión:

Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona

Plaça de l'Acadèmia. Edifici A

08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)

T. +34 93 581 10 22

sp@uab.cat

<https://publicacions.uab.cat>

Depósito legal: B-18877-2023

ISBN 978-84-19333-85-8

Impreso en España. Printed in Spain

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

Índice

El amante de ocho brazos. Mito y desarrollo del sexo con seres monstruosos en el <i>ukiyo-e</i> y las narrativas audiovisuales <i>Antonio Míguez Santa Cruz</i>	9
El color que surgió del espacio y llegó a la multipantalla: el mito del meteorito maldito según Lovecraft <i>Miguel Dávila Vargas-Machuca</i>	19
De mitos y héroes: una construcción del mito bolivariano en la cultura (audio)visual <i>Gloria Zarza Rondón</i>	41
Falsos dioses y antiguas creencias: construcción de la figura audiovisual del vikingo como pagano <i>Alberto Robles Delgado</i>	55
<i>Los trabajos de Hércules</i> de Gustave Doré (1832-1883), ilustrador y precursor del cómic <i>Cristina Soler Gallo</i>	67
La reproducción de los mitos de la historia de España en la historieta histórica <i>Jacobo Hernando Morejón</i>	77
Reelaboración del viaje del héroe en la serie <i>Breaking Bad</i> <i>Amor López Jimeno</i>	91
Subaru Natsuki: un nuevo Sísifo de la novela web al anime <i>José Manuel Herrera Moreno</i>	125
Cabalgando con Alejandro Magno. Algunas consideraciones sobre la recepción de un mito a través del cómic <i>Eleonora Voltan</i>	139
<i>The Wicked + The Divine</i> . Un cómic para varias mitologías <i>Alfonso Ramírez Contreras</i>	149

Eréndira: la heroína deseada <i>María Rocío Ruiz Pleguezuelos</i>	157
<i>Hollywood sul Tevere</i> . Otra visión del mito de la Roma cinematográfica <i>Óscar Lapeña Marchena</i>	169

El presente volumen, *Mitos y pantallas*, recopila un total de doce trabajos presentados en un congreso de título y temática similares celebrado en la Universidad de Cádiz el mes de marzo del pasado año 2022. Este encuentro científico fue organizado por el grupo de investigación de la Universidad de Cádiz Hum 1026. Imagen y Memoria: Miradas Transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales,¹ activo desde febrero del año 2019, aunque algunos de sus componentes se conocen y comparten experiencias investigadoras desde hace bastantes años.

La pretensión de las páginas que componen esta obra —heterogénea en contenido y forma— no es otra que reflexionar acerca de las relaciones y los vínculos entre las humanidades y los medios audiovisuales, del cine al videojuego o de la televisión al cómic. Al contrario de lo que sucede con otras disciplinas relacionadas con el conocimiento, en el ámbito de las humanidades resulta mucho más provechoso abrir sendas que cerrar espacios, iniciar conversaciones que completar discursos. Esperemos que este libro sirva para ello.

Para el grupo de investigación Hum 1026, la edición de *Mitos y pantallas* significa un paso más en su trayectoria como plataforma de investigación y no el final de un trayecto.

Óscar Lapeña

1. <http://imagenymemoria1026.es/>

El amante de ocho brazos. Mito y desarrollo del sexo con seres monstruosos en el *ukiyo-e* y las narrativas audiovisuales

Antonio Míguez Santa Cruz

Hum 1026

No todos los amantes de la cultura japonesa conocen hasta qué punto las láminas *shunga-e* fueron representativas del periodo Edo tardío (Almazán, 2013). Hablamos de una tipología concreta de *ukiyo-e*, recordémoslo, esas xilografías producidas en masa y vendidas entre la gente sencilla, y cuya temática era erótica cuando no directamente pornográfica. *Shunga-e* significa literalmente ‘imágenes de primavera’, en un eufemismo que equipara el sexo con el renacimiento de la naturaleza o el vitalismo más vívido. Al término podrían otorgársele otras figuraciones más rebuscadas, pues el reverdecimiento optimista es una analogía de los únicos momentos de confort femenino: la lisonja que precede al acto sexual y, solo quizá, el sexo en sí mismo. Son múltiples los ejemplos de *ukiyo-zōshi* en los que samuráis venidos a menos eran capaces de hipotecar sus vidas a cambio de pasar una noche con alguna mujer galante de Yoshiwara. La cortesana pasaba a ser, por ende, un objeto de deseo casi deificado en estas estampas, ídolo de culto, evocador de las sensaciones y los placeres, paradójicamente insertado en medio de una sociedad budista que promulgaba todo lo contrario.

Las *bijin*² eran entonces las estrellas esenciales de estas xilografías, que conmocionaban un sistema social casi milenario a través de sensuales grabados, casi análogos al consumo de una revista erótica o un portal web de corte pornográfico en nuestros días. Y decimos casi porque, pese al alto grado de explicitud común a este tipo de arte popular, la imaginación del espectador jugaba un papel crucial en su disfrute. He ahí las características pictóricas del *ukiyo-e*, siempre tendente a la estilización de las figuras y la marcada planitud de los colores, alejándose, en suma, del realismo visual consuetudinariamente explotado en el mundo occidental (Koyama, 2008). Lo mismo sucede con la mayoría de desempeños artísticos propios del Japón, cuyos arquetipos actúan para que el consumidor acabe de construir en su mente la percepción transmitida por la obra. En realidad, estamos ante otra influencia prototípica del pensamiento budista, que, según algunas de sus ramas y caminos más destacados, defiende la irrealidad de nuestro entorno. Y si fuera así, ¿por qué el teatro *noh*, las esculturas de los *kongōrikishi* o los grabados del mundo flotante habrían de ser realistas?

En ese caudal artístico de expresividad minimalista e ideográfica, tan proclive a apoyarse en la sugestión del individuo, resultó más sencillo que otra serie de factores propios del folclore nacional —y nacionalista— fuese introduciéndose hasta adquirir gran relevancia. Uno de ellos fue el elemento fantástico, o, más concretamente, usan-

2. Mujer bella.

do la retórica de Todorov aplicada a Japón, lo *extraño* e *insólito*. De este modo, no será difícil hallar subgéneros del *shunga* en los que hagan acto de aparición criaturas sobrenaturales como *yūrei*,³ *yokai*⁴ o multitud de bestias que adoptan comportamientos propios de los humanos. La lámina más famosa de esta tipología animal es, sin lugar a dudas, *Tako no ama*, más conocida globalmente como *El sueño de la mujer del pescador*.

En ella, una hermosísima buceadora *ama* reclinada sobre las rocas recibe los favores sexuales de una pareja de pulpos. El primero, de grandes dimensiones, fricciona sus numerosos tentáculos a lo largo del cuerpo desnudo de la mujer y le practica un cunnilingus, mientras que el segundo, de tamaño más reducido, estimula el pezón y la besa de manera entusiasta. Condicionado tal vez por el anime reciente, el espectador podría figurarse que está presenciando una suerte de violación, lo cual puede ponerse en entredicho al apreciar el semblante distendido de la protagonista, junto al hecho de que esta se aferre vehementemente con sus manos a los tentáculos del calópodo mayor.

Para despejar cualquier tipo de duda, acudamos al texto que acompaña a la lámina:

Pulpo mayor: Desde hace tiempo me cuestionaba cuándo llegaría el momento de raptarte y hoy ha llegado ese día. Ha tardado, sí, pero ya estás bajo mi posesión mientras disfruto de tu turgente y sabroso coño. No voy a parar de chupártelo hasta que me canse y luego te llevaré conmigo al palacio del Rey Dragón, donde te mantendré cautiva.

Mujer: (gemidos de placer) ¡Ay, maldito pulpo! Si sigues lamiendo el interior de mi matriz vas a dejarme sin aliento y conseguirás que me corra. Estás consiguiendo con tu pico que mi vagina se abra cada vez más y más... ¡Pero no me juzguéis! Porque ¿quién puede resistirse al placer de ocho brazos? (gemidos). Noto que me estoy inflamando por dentro... ¡tus líquidos me queman! No puedo parar de sentir la quemazón una y otra vez... Me estoy dejando llevar... ¡Me corro! ¡Me corro!

Pulpo menor: Cuando mi hermano haya acabado, yo también restregaré mi boca por tu culo y tu coño hasta que te desmayes. Pero ahí no acaba todo... en el momento que te despiertes lo haré de nuevo (risas).

(Traducción propia)

El tono explícito del pasaje no significa en absoluto que su autor, Katsushika Hokusai, el celeberrimo padre de *La gran ola de Kanagawa*, fuese un perturbado o explotara el sexo como denominador común en su prolija obra. Más bien al revés. Nacido en 1760, fue adoptado en Edo por una familia llamada Nakajima a la

3. Fantasma japonés.

4. Espíritu procedente del *shinto*, de multitud de formas y comportamientos. Es común que su figura pueda confundirse con la de los fantasmas o demonios, aunque su origen sea radicalmente opuesto.

temprana edad de tres años. A partir de los cinco ya era capaz de plasmar pictóricamente multitud de conceptos complejos, y se cree que en torno a los diez comenzó a trabajar en un taller de grabados xilográficos. Ya adulto, pasó a estar bajo la tutela del conocido especialista de *ukiyo-e* Katsukawa Shunshô, lo cual le permitió iniciar uno de los ascensos más meteóricos del periodo Tokugawa. Tan grande llegó a ser nuestro personaje que pertenece al selecto grupo de «grabadores famosos en vida», mérito poco frecuente en un ámbito artístico de corte popular, que solo llegaría a ser universalmente reconocido tras la caída de la política Sakoku y el inicio del fenómeno japonista. Entonces, Hokusai volvería a fascinar al mundo a través de sus *Treinta y seis vistas del monte Fuji* (1823-1833) o su obra semipóstuma, *Hokusai Manga* (1814-1878), entre otras muchas.

Al hilo de esta última obra, detengámonos por un instante en el significado literal de los sinogramas del vocablo *manga*: Man (漫) quiere decir ‘ilustración’ o ‘dibujo’, mientras que Ga (画) expresa ‘informalidad’. En suma, gran cantidad de láminas *ukiyo* abordarían escenas cotidianas o singulares, costumbristas o fantásticas, desde una perspectiva distendida e incluso paródica. A *El sueño de la mujer del pescador* puede y debe aplicársele dicho precepto, pues no hace sino caricaturizar por medio del sexo un ancestral relato del siglo VII llamado *Taishokan*. Este *monogatari* multiaadaptado aborda un episodio legendario de la vida de Nakatomi no Kamatari, fundador del clan de validos más importante de Japón: los Fujiwara. Según el cuento, la belleza de la hija menor de Kamatari no conocía parangón, por lo que constantemente recibía en palacio comitivas ofreciéndole casamiento. Ninguna satisfizo al padre de la joven salvo la del emperador chino Taizong, acaso el hombre más poderoso bajo el Cielo según el punto de vista asiático de la época. Una vez erigida en emperatriz de la China Tang, la niña se convirtió al budismo y quiso construir en su ciudad natal, Nara, un fastuoso templo en honor a Buda. Taizong, ansioso por complacer a su bellísima esposa, asumiría el coste de la construcción enviando un tesoro que incluía una joya de incalculable valor.

Los acontecimientos parecieron discurrir con normalidad hasta que la comitiva encargada de defender la fortuna fue atacada durante el trayecto por el ejército del Rey Dragón del Mar. Cuando Kamatari supo que la gema había caído en las garras de la criatura urdió un plan maestro en un intento desesperado de revertir la situación. Primeramente, se hizo pasar por plebeyo y se casó con la más diestra nadadora de la región. Al cabo de tres años ambos concibieron un hijo, momento en que Kamatari reveló su verdadera identidad y rogó a su esposa que buceara para recuperar la piedra. Mientras tanto, él convocaría a los mejores músicos de Japón para que interpretaran un concierto en medio del mar y así distraer al Rey Dragón y su ejército, que se verían obligados a abandonar momentáneamente el palacio submarino donde se guardaba la gema.

En un principio la estrategia pareció dar resultado, puesto que la esposa de Kamatari llegó hasta las entrañas de la gran construcción y recuperó la joya. Desgraciadamente, justo antes de llegar a la embarcación que la aguardaba en la superficie fue sorprendida por uno de los vigilantes. Sabedora de la imposibilidad de escapar de aquel dragón marino en su medio natural, se abrió discretamente el pecho e introdu-

jo la piedra en su interior. Unos pocos días después los hombres de Kamatari recuperaron el cuerpo sin vida de la buceadora y descubrieron dentro de su tórax aquel tesoro tanpreciado. En Nara se dice que, gracias a la heroicidad de la esposa del primer Fujiwara, la joya pudo irradiar su magnífico brillo en la frente del *Daibutsu* de Kōfuku-ji.

Si bien la popularidad de la pieza no dejó de aumentar, las recreaciones teatrales de *Taishokan* se acortaron paulatinamente hasta limitarse a escenificar tan solo el agón principal, es decir, el episodio de la buceadora pretendiendo escabullirse del monstruo de manera infructuosa, también llamado *La toma de la joya*, o *Tamatori Monogatari*. Por consiguiente, la narración fue avanzando por la historia japonesa adaptándose tanto al hieratismo del *noh* como a la ligereza del *kyōgen*, reinterpretándose bajo la gravedad del *kōwakamai* o vistiéndose de mil colores en el caso del *kabuki*.

Quisieron los hados, pues, que el éxito de *Taishokan* se perpetuara hasta coincidir en el tiempo con el esplendor del *ukiyo-e*, que siempre le reservaría un trato especial al capítulo de la buceadora. Cada vez en mayor grado y gracias a las ventas de las estampas, la mujer submarinista y su pérfido rival ofidio fueron desplazando en el imaginario colectivo a los verdaderos protagonistas del relato: Kamatari y el Rey Dragón. Solo quedaba la ocurrencia de Hokusai de sustituir al reptil y sus ansias de recuperar la gema por un pulpo gigante movido por otro tipo de pulsiones más terrenales.

Pero ¿por qué habría el maestro de parodiar la iconografía de una obra de consuno aceptada?

La leyenda de *Taishokan* se concibió como una flagrante propaganda del aún por entonces poco extendido budismo *mahayana*. Durante los periodos Nara (710-794) y Heian (794-1185), muy próximos al relato en cronología, el budismo se asentaba en su mayoría entre la conocida como «buena gente», estrato formado por la nobleza palaciega japonesa. No podía ser de otra manera, si tenemos en cuenta la complejidad de una doctrina que exige cierto intelecto y capacidad cultural por parte del creyente que la abraza. Por otro lado, los llamados *inakabitaru*, personas rústicas, sin apenas tiempo entre sol y sol de trabajo, persistían en sus creencias sintoístas, mucho más sencillas y adaptables a su *modus vivendi*.

Tanto el sintoísmo como el budismo han cohabitado armoniosamente a lo largo de casi toda la historia del país, lo cual no evita que, eventualmente, ciertos sectores favorables a alguno de los dos sistemas confrontasen con partidarios del opuesto. Lo mismo ocurrió con los interesados creadores del *Taishokan*, capaces de convertir a Kamatari, ministro del *Jingikan* —departamento de culto sintoísta— en personaje principal de una historia exaltadora del budismo. Y lo hicieron por medio de un cuento simple y directo, en el que esa celebridad histórica se desvivía por dignificar la figura de un santón extranjero. Nada hay aquí de intrincados acertijos *koan* que allanen el camino hacia la iluminación, ni tan siquiera enseñanzas dotadas de una mínima complejidad. Y es que el texto se construyó precisamente para impactar a los sintoístas incapaces de asimilar los sutras o los sermones de los bonzos. Y asumido esto, ¿por qué no tantear las ventajas de simpatizar con la creencia que aparece en

una epopeya tan conocida y popular? En consecuencia, el éxito del cuento fue rotundo, pues no olvidemos que consiguió plantar de una manera asequible la semilla del budismo en un sector de la población hasta entonces impenetrable.

Mas por todos es sabido que la historia consiste en ciclos que se alternan, y curiosamente en la época de Hokusai el sintoísmo fue la religión promocionada por las élites políticas y sociales del país. Las sensaciones adversas hacia los *namban* que movieron al tercer shogun, Iemitsu, a la clausura de Japón «bajo siete llaves» siempre permanecieron latentes. Tan solo se necesitó el avistamiento de balleneros rusos y estadounidenses cerca de las costas del país, o las noticias llegadas a Dejima sobre el avance tecnológico en Occidente, para volver a despertar las suspicacias hacia todo lo que oliera a extranjero. La respuesta fue cerrar filas amparándose en la santidad del Mikado, así como en el nacimiento de un nacionalismo de corte extremista que germinaría décadas más tarde en la filosofía política del *sonno joi*: reverenciar al emperador y expulsar a los bárbaros.

Refugio dentro del país y refugio bajo el seno omnipotente del dios-emperador, no lo olvidemos, también sumo sacerdote de la religión autóctona: la vía de los *kami*. Ahora es fácil entender por qué durante el primer tercio del siglo XIX podía interesar comercialmente burlarse de una historia con sustrato budista. Pero no todo estaba hecho; aún faltaba execrarla mediante símbolos sintoístas, paso dado por Hokusai al sustituir el dragón por un pulpo dotado de actitudes humanas que fornicaba con una mujer. Ejecutando solo una maniobra magistral, el autor consiguió hacerle un guiño al animismo masivo propio del *shintó*, al tiempo que explotó el vitalismo inherente a esa religión por medio del acto más regenerador del mundo: el sexo.

Evoquemos ahora, para cerrar el círculo, el rol del falo en *matsuris* sintoístas tan conocidos universalmente como el Kanamara. Pene o tentáculo, ambos apéndices lúbricos capaces de sentir el tacto en grado sumo y explorar cualquier resquicio corporal. No obstante, si la lucha invisible entre religiones librada en el interior de la xilografía de Hokusai pasaba totalmente inadvertida para la mayoría de japoneses, imagínese el lector en el caso de los extranjeros. A ellos, el estímulo les llegaba exclusivamente desde lo sexual-grotesco, porque en tales casos la moral judeocristiana suele bascular entre la repulsa hacia lo abyecto y la fascinación por lo prohibido. De ahí que, en pleno esplendor del japonismo, el motivo del pulpo y su erótica viscosidad fuera adoptado por artistas tan universales como Felicien Rops en *El pulpo* (circa 1860), o Pablo Picasso en su desconocida obra de juventud, *Mujer y pulpo* (1903). Y eso solo sería el principio.

El salto al cine

En lo más hondo de la psique universal quedó incrustado el motivo del violador inhumano —¿acaso los hay de otro tipo?—, monstruoso y de múltiples apéndices al servicio del sometimiento y la penetración. El año 1981, en uno de esos prodigios fruto de la casualidad, cuatro directores de cine homenajearon en pantalla grande, ya fuera de manera directa o indirecta, el mito de *Tako no ama*. El primero de ellos fue

el maestro Kaneto Shindô en *Hokusai Manga* (1981), un biopic libre sobre la vida del autor de *La gran ola de Kanagawa* y *El sueño de la mujer del pescador*. Entre otros activos el filme plasma la rivalidad entre Hokusai y Utamaro, aparte del irrefrenable deseo del primero por captar en sus láminas el éxtasis sexual femenino. A los fans del *Cool Japan* se nos ofrece el instante preciso en que Hokusai concibe su obra magna, en un juego muy sugestivo en el que las imágenes de su modelo de cabecera, Onao, se intercalan con el proceso creativo en la propia mente del artista. Mención especial merece el notable animatrónico construido para esa secuencia.

El polaco Andrzej Zulawski retomaría el mito con una luz distinta mediante *Possession* (1981). Rodada en el Berlín occidental en plena Guerra Fría, dejó unas actuaciones para el recuerdo de Sam Neill y, sobre todo, Isabelle Adjani. La narración da comienzo convencionalmente con la ruptura de la pareja protagonista, para evolucionar a continuación hacia un *thriller* psicológico de gran espesura semántica al estilo de Polanski y su *Repulsión* (1965), y transformándose en un *body horror* con ribetes de cine experimental emparentado con *Cabeza borradora* (David Lynch, 1977) o incluso con *Cromosoma 3* (David Cronenberg, 1979).

En cierto punto de la historia, Mark —Sam Neill—, decidido a impedir el fin definitivo de su relación marital, contrata a un detective que descubre que su mujer convive en un edificio semirruinoso con una aberrante criatura. Por si fuera poco, Anna se pasaba los días fornicando con ese ser tentacular, en una clara alegoría de cómo un hombre obsesionado y consumido por los celos percibe al nuevo amante de su excompañera. O tal vez el monstruo es la metáfora de una crisis matrimonial y solo existió en las mentes de los protagonistas. Discernir tales extremos correspondería al ya fallecido Zulawski, pero lo que a nosotros nos interesa es el ente en sí mismo y sus prominentes tentáculos/falo. Se ha de subrayar la disposición de la mujer para tener sexo con el monstruo, y es ostensible el placer que siente durante el acto, en la línea de la buceadora *ama* vista en la lámina de Hokusai.

Ahora pide turno Sam Raimi, en representación del clásico del horror *Posesión infernal* (1981). Lo verdaderamente extraordinario y genuino de esta cinta es que su director contaba con tan solo veintiún años en el momento de rodarla. Resulta evidente porque pasados unos breves veinte minutos de introducción da comienzo un imparable *rush* de secuencias sobrenaturales, desmembramientos y escopetazos, en que se usa el encuadre subjetivo para simular la visión del espíritu liberado en las entrañas de aquella cabaña. El momento relevante comienza cuando Cheryl Williams —en la piel de Ellen Sandweiss— se siente observada en el interior de su habitación, de modo que decide internarse en la oscuridad del bosque con el objetivo de descubrir a su hipotético *voyeur*. De pronto, entre la hojarasca y la densa niebla nocturna, una malla de enredaderas se cierne sobre ella, se le enrosca por los senos y las piernas abiertas, y la somete hasta que es penetrada por una rama de mayor grosor. Aunque aquí no hablamos de seres monstruosos a la usanza habitual, la esencia extraterrena de estos árboles embrujados preludiará a los violadores por antonomasia del manganime japonés: los demonios.

En diciembre del mismo año se estrena *La galaxia del terror* (Bruce D. Clark), una producción de Roger Corman nacida a rebufo de la todavía reciente *Alien*, el

octavo pasajero (Ridley Scott, 1979). Aquí el *Macguffin* consiste en la pérdida de una nave espacial en el lejano planeta Marooned, para cuyo rescate se organiza una expedición formada por un *roster* de personajes de lo más variopinto. Lástima que van falleciendo uno detrás del otro, a manos —o garras— de las criaturas alienígenas que allí habitan. El lector podrá imaginarse cómo alguno de estos engendros va más allá de las simples pulsiones exterminadoras, concretamente uno de tipo insectoide, dotado además de múltiples patas tentáculo, que abusa sexualmente de la ingeniera Dameia.⁵ Al igual que sucedía con los árboles poseídos de *Evil Dead*, ahora no hablamos de un contacto cómplice, sino de una agresión en toda regla y de lo más traumática.

Manganime y cine japonés

El *shokushu zeme*, más conocido internacionalmente como *tentacle rape*, fue creado por el *mangaka* Toshio Maeda «bajo posible influencia inconsciente de la obra de Hokusai», tal y como el propio autor me confesó en una entrevista que le hice en el XXII Salón del Manga de Barcelona (Míguez, 2016). Hablamos del subgénero que popularizó a nivel global el fetichismo del tentáculo, nuevamente amortizado como obvio remedo del falo. Sin embargo, a esta posible narrativa circular, que empieza y acaba en Japón por las inherentes particularidades de su folclore, hemos de añadirle un factor de tipo legal: la legislación japonesa prohíbe mostrar en pantalla órganos sexuales de cualquier tipo. Dicho de otra forma, no importa que un ser demoníaco penetre por todos los orificios posibles a una menor de edad, siempre que no se exhiban penes y vaginas humanas. He aquí otra extraña dicotomía del Japón contemporáneo, país donde quizá existan las modalidades de prostitución más sofisticadas y a la vez hay que pixelar las vergüenzas del porno.

Sin embargo, es preciso fijarse en las enormes discrepancias entre este subgénero y la lámina original de *ukiyo-e*: ahora las colegialas sufren, son vejadas, humilladas y sus rostros transmiten la desesperación del abuso. Por el contrario, en *El sueño de la mujer del pescador* nada sugiere tormento o violación, sino deleite y erotismo consentido, aunque sea a medias, en un juego en el que la mujer es consciente de su rol y disfruta del «raptó». Tamaño retroceso o involución se explica sobre la base de los diversos traumas ahogados de la sociedad japonesa durante la posguerra. La derrota militar, la frustración acumulada, la energía retenida y, sobre todo, la prohibición de señas de identidad nacionales bajo imposición de las autoridades *yankees*, supuso una potenciación de todas estas expresividades una vez los americanos abandonaron el país, así como la gestación de narrativas cada vez más radicales. Pionero al respecto fue el manga *Devilman* (1972), tipo de ficción en que la sexualidad o el gore resultan pilares básicos al servicio de mensajes superiores. Es decir, como si fuera un

5. El director Lucky McKee homenajeó esta secuencia en el capítulo *Metamorfosis* (1 x 10) de la serie *Masters of Horror* (2005).

arrebato de identidad irrefrenable, la exposición de la violencia y el sexo supuso para los consumidores un solaz en el que dar rienda suelta a sus instintos más primitivos, mientras que para los autores significó una manera de expresar parte de la pesadumbre y frustración acumuladas en unos años difíciles (Matsubara, 1969). El cine tampoco le dio la espalda a este fenómeno multidisciplinar, y entre una infinidad de casos escogemos *El imperio de los sentidos* (1976) para demostrarlo. Nagisa Oshima, su creador, puso otra piedra de toque más en la construcción del *eroguro*, que a su vez se iría ramificando en expresiones tan populares como el *ecchi*⁶ y el *hentai*⁷ (Palacios, 2008).

Los ochenta fueron un periodo fecundo en este aspecto, pues por fin trascendió la obra de Toshio Maeda gracias a su manga *Urotsukidoji* (1986). Se trata de un hábil híbrido entre gore y pornografía en el que distintas razas de demonios interdimensionales violaban a estudiantes de instituto humanas. El éxito incontestable del cómic conllevó una fantástica adaptación al anime, que, por si fuera poco, disfrutó de una distribución planetaria gracias al *boom* de las series de animación japonesas en esa década. *Urotsukidoji* y sus varias secuelas no hicieron sino asentar otro arquetipo más dentro de la subversiva narrativa manganime, que se afianzó por medio de sus tentáculos en el seno de la industria, como si se tratase de una de aquellas criaturas que pululan dentro de sus ficciones. Toshio Maeda siguió explotando el mismo filón en *La Blue Girl* (1989), aunque la complejidad de su obra precedente dejaba paso a un manierismo sin fondo intelectual alguno. De una forma u otra, el manga cosechó bastante éxito y además era mucho más fácil de adaptar que *Urotsukidoji*, por lo que recibió un *live action* en 1995.

El *tentacle rape* de imagen real no fue inaugurado ni mucho menos por *La Blue Girl*, pues ya llevaba casi una década filtrándose por el *V-cinema* y la periferia de los videoclubs. Así lo demuestra *Guzoo: la cosa olvidada por Dios* (Kazuo Gaira, 1986), subproducto *trash* en el que una especie de engendro primigenio que vive en el sótano de un resort vacacional se da un festín con un grupo de colegialas.

La veta seguiría explotándose ampliamente en la serie de películas *Angel of Darkness* (Atsushi Shimizu, 1994), cuyo eje gira en torno al profesor de un colegio concertado de señoritas que se convierte en engendro/pulpo cuando se ve sometido a estrés. Laten en la narrativa cuestiones interesantes sobre las parafilias sepultadas bajo losas de formalismo cívico, algo inherente a la sensibilidad nipona si partimos de conceptos sociales como el *honne* y el *tatemae*.⁸ Después de todo, en pantalla se nos plantea la figura de un docente intachable que al excitarse se convierte en

6. Derivación en lengua japonesa del sonido H del alfabeto occidental, en referencia al subgénero *hentai*. Suele utilizarse para clasificar ciertas ficciones con un alto componente erótico, pero no pornográfico.
7. Subgénero de explotación japonés de contenido pornográfico. Especialmente utilizado para referirse al manganime, suele fijar sus intereses visuales en mujeres demasiado jóvenes según nuestra perspectiva occidental. El homónimo clip de la artista Rosalía homenajea este concepto.
8. El *honne* concierne a los verdaderos sentimientos de un individuo, mientras que el *tatemae* es la apariencia que se mantiene en sociedad. Por mucho que estos fenómenos atañan a la mayoría de ciudadanos del Primer Mundo, en Japón la dinámica se exagera hasta límites difíciles de asimilar para un occidental.

una bestia sexual, analogía idéntica a las del vampiro u hombre lobo en el contexto de la también cuadrículada Inglaterra victoriana. Ergo el instinto versus la Civilización, o, si lo preferís, el Ello freudiano versus el superyó, probablemente libren una batalla campal en la psique de millones de profesores en todo el mundo, al menos si tratan a diario con muchachas bellas y jóvenes. *Angel of Darkness* tan solo cuenta la historia de alguien que no pudo contenerse, parece susurrarnos su director Shimizu.

Sus numerosas secuelas se alejan del anime original de Kaneari Tokiwa y cada una es peor que la anterior. Sentimos, eso sí, la voluntad de imbricar el *tentacle rape* con algunos de los hitos del terror estadounidense, y en este sentido, son evidentes los homenajes a *La cosa* de Carpenter en *Angel of Darkness 2* (Atsushi Shimizu, 1995); a la totalidad del subgénero exorcismos en *Angel of Darkness 3: Live Action* (Mitsunori Hattori, 1996) —resulta esclarecedor para nuestro estudio visualizar a un cura cristiano exorcizando a un demonio pulpo—; a *Carrie* y *La semilla del diablo* en *Angel of Darkness 4: jishsha-ban* (Mitsunori Hattori, 1996); y finalmente a *Pesadilla en Elm Street* en *Angel of Darkness 5* (Atsushi Shimizu, 1997), que supuso el cierre definitivo de la saga. En todo caso, la suma facilidad del *tentacle rape* a la hora de intercambiar fluidos con narrativas despojadas de folclorismo nipón, nos da una medida para entender la holgura del mito creado por Hokusai.

A lo largo de las páginas anteriores hemos visto cómo el mito del *Taishokan* ha evolucionado y se ha adaptado a distintos espacios históricos. El dragón original introducido en loor del mensaje budista fue sustituido por unos pulpos que cumplían los sueños de la mujer del pescador. Aquella suerte de bestialismo sintoísta ejerció de disparador en la mente de un sinnfín de artistas europeos y llegó a aparecer en el colorista cine occidental de comienzos de los ochenta. Con todo, las nuevas plasmaciones del mito convirtieron a la mujer en una víctima sin paliativos, en una inercia que los propios japoneses respetaron, paralelamente a la implementación de otro elemento nuevo: la colegiala menor de edad. Por ello animes del siglo XXI como *Bible Black* (Kazuyuki Honda, 2001), en el que se usa la magia negra con motivaciones sexuales, o *To Love-Ru* (Takao Kato, 2009), colmado de cefalópodos libidinosos que abrazan a chicas *lolicon*, no deberían sorprendernos por extravagantes a estas alturas.

Los japoneses casi nunca estuvieron constreñidos por moral sexual alguna. Si a este gusto reprimido por las adolescentes sumamos la manipulación de los medios, la preeminencia de las redes sociales respecto a lo social, la falta de contacto humano, o la exigencia del sistema capitalista, obtendremos a un individuo alienado, psicológicamente impropio, predispuesto, si se diera el caso, a convertirse en un *hikikomori* o a frotar sus genitales con mujeres en el metro. Si lo pensamos, es otra forma de monstruosidad que busca aliviarse a través del sexo. Olvídense, el país de los kamis y los budas ha metamorfoseado en una nación eufemística en cuanto a lo sexual, donde oficialmente está prohibida la prostitución, pero se encuentran multitud de servicios alternativos; donde la natalidad y el sexo de pareja cada vez venden menos, pero el sexo «a secas» cada vez vende más; y, por supuesto, donde los pro-

ductos que explotan temáticas pederásticas e incestuosas multiplican su rentabilidad todos los años.

Un pulpo y las bombas atómicas tuvieron la culpa.

Bibliografía

- ALMAZÁN TOMÁS, D. 2013. «El grabado *ukiyo-e* como reflejo de los valores de la cultura japonesa». *Kokoro: revista para la difusión de la cultura japonesa*, núm. extra 1.
- KOYAMA-RICHARD, B. 2008. *Mil años de Manga*. Barcelona: Electa.
- MCMULLEN, J. 1996. *Religion in Japan: arrows to heaven and earth*. Cambridge University Press.
- MATSUBARA, H. 1969. «The Family and Japanese society after World War II». *The Developing economies*, VII.
- MÍGUEZ SANTA CRUZ, A. 28 de noviembre de 2016. «De tentáculos y hentai: Entrevista al maestro Toshio Maeda en el XXII Salón del Manga de Barcelona». *Cool Japan*. <<https://cooljapan.es/entrevista-toshio-maeda/>>.
- PALACIOS, J. 2008. «Hentai, sexo, anime y fantasía». En: J. A. NAVARRO (coord.). *Cine de animación japonés*. Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián. San Sebastián.

El color que surgió del espacio y llegó a la multipantalla: el mito del meteorito maldito según Lovecraft

Miguel Dávila Vargas-Machuca

Hum 1026

Introducción: del miedo al meteorito a su reflejo en las pantallas

Los objetos brillantes del cielo, sobre todo si se mueven rápidamente y dejan estelas tras de sí, han provocado una fascinación continua en la raza humana, desde creencias en su origen sobrenatural hasta el estudio científico, pasando por las más diversas referencias mitológicas asociadas a ellos. Hay ejemplos incluso de aerolitos caídos a la superficie terrestre que han recibido algún tipo de veneración, como ocurre con la Piedra Negra de la Kaaba en La Meca, o que han sido aprovechados para crear objetos artísticos de culto, como la escultura tibetana del siglo XI conocida como *El hombre de hierro*.

Pero la amenaza de un objeto procedente del espacio exterior que pueda causar una gran destrucción, o incluso acabar con la vida en la Tierra también nos acompaña desde la noche de los tiempos. Y son muchos los ejemplos de cometas, meteoros y meteoritos que han llegado a impactar en nuestro planeta, así como la incertidumbre y el terror por si alguno de los que aún están por venir conseguirá acabar con nuestra civilización. De hecho, no es un miedo ya superado por el espíritu científico, sino que los medios de comunicación actuales siguen incluyendo noticias al respecto, en su mayoría simples titulares sensacionalistas o meros *clickbait*s, que son debidamente suavizados y puntualizados en los propios subtítulos, o en el cuerpo mismo del texto de la noticia en cuestión para apaciguar la inicial desazón del crédulo o fugaz lector.

Como es lógico, un mito o un miedo ancestral tan extendido ha tenido mucha repercusión en diversas representaciones culturales, especialmente en los ámbitos fantástico y de la ciencia ficción. Entre otros muchos ejemplos, se pueden mencionar relatos escritos por ilustres nombres de la literatura mundial, como la historia corta de Edgar Allan Poe *The Conversation of Eiros and Charmion* (*La conversación de Eiros y Charmion*, 1839), la novela corta de Jules Verne *Hector Servadac: Voyages et aventures à travers le monde solaire* (*Héctor Servadac. Viajes y aventuras a través del mundo solar*, 1877), o la novela corta de H. G. Wells *In the Days of the Comet* (*En los días del cometa*, 1906).

Si nos fijamos en los medios audiovisuales, son muchos los meteoritos o cometas que han aparecido en las diversas pantallas. Quizá los más representados son los que representan una gran amenaza para la Tierra y pueden causar la destrucción total del planeta, o la extinción de la humanidad por su devastación, responsables de lo que en lengua inglesa se conoce como *extinction level event*. El primer ejemplo destacable es la cinta danesa *Verdens Undergang* (August Blom, 1916), que trataba el «fin del mundo» en el noroeste de Europa causado por un cometa catastrófico, un argu-

mento influido por el paso del cometa Halley cerca de nuestro planeta en 1910, entendido entonces como un signo funesto que generó un pánico importante a escala mundial. En la edad dorada del cine de ciencia ficción encontramos la estadounidense *When Worlds Collide* (*Cuando los mundos chocan*, Rudolph Maté, 1951), que planteaba una amenaza similar, aunque el cometa era sustituido por dos planetas errantes, uno que pasaba cerca de la Tierra provocando catástrofes, pero que al mismo tiempo servía de vía de escape para una nave espacial con un reducido grupo de humanos justo antes de que un segundo planeta chocara contra el nuestro. Un clásico del cine de desastres de la década de los setenta es la superproducción estadounidense *Meteor* (*Meteoro*, Ronald Neame, 1979), que planteaba una necesaria colaboración entre Estados Unidos y la Unión Soviética para desviar un enorme asteroide que se mueve directo hacia la Tierra mediante el lanzamiento conjunto de misiles nucleares, muy en la línea de la etapa de la «Guerra de las Galaxias» en plena Guerra Fría. 1988 fue un año clave en esta representación cinematográfica de objetos celestes devastadores para la Tierra, al coincidir dos superproducciones de Hollywood con esta temática: la supuestamente seria, *Deep Impact* (Mimi Leder), en la que la destrucción por un meteorito es aceptada con resignación y se disponen refugios para salvaguardar bajo tierra a personas seleccionadas que después pudieran reconstruir la civilización; y *Armageddon* (Michael Bay), de más acción y entretenimiento, en la que un grupo de perforadores de pozos de petróleo es entrenado rápidamente y enviado al espacio para intentar fragmentar y desviar el amenazante meteoro, mientras fragmentos desprendidos del mismo van destruyendo Nueva York o París. Ya en el nuevo milenio, sin abandonar esta temática de extinciones totales, puede mencionarse la serie televisiva *Post Impact* (Christoph Schrewe, 2004), coproducida por Alemania y Estados Unidos, que presenta una nueva edad de hielo en el mundo tras el impacto de un meteorito. En los últimos años, Hollywood ha seguido transitando esta senda catastrofista con conocidas obras, caso de *Greenland* (*Greenland: el último refugio*, Ric Roman Waugh, 2020), que muestra fragmentos de meteoritos causando una gran destrucción antes de la llegada de uno de extinción total, mientras gente seleccionada (y otros de manera desesperada) buscan protección en refugios secretos. O también *Don't Look Up* (*No mires arriba*, Adam McKay, 2021), superproducción de ilustre reparto en la que la inminencia de un bólido que causará la extinción total sirve de excusa para realizar una crítica al populismo político o al negacionismo científico.

En otras ocasiones, las producciones han planteado argumentos sobre qué hacer cuando la amenaza de destrucción total y una muerte segura a causa de un meteorito inminente acaba con toda esperanza. En el cine español pueden mencionarse *3 días* (Francisco Javier Gutiérrez, 2008), centrada en una familia enfrentándose al caos, o *Al final todos mueren* (2013), largometraje colaborativo formado por segmentos sobre cómo afrontar de diferentes maneras el fin del mundo. La coproducción europea *Melancholia* (*Melancolía*, Lars Von Trier, 2011) plantea desde una perspectiva dramática la incertidumbre de una familia al enfrentarse a un misterioso planeta a punto de colisionar con la Tierra. Y, desde un polo opuesto, la estadounidense *Seeking a Friend for the End of the World* (*Buscando un amigo para el fin del mundo*,

Lorene Scafaria, 2012) hace gala de un argumento mucho más cómico y amable para narrarnos la historia de un hombre que, abandonado por su mujer cuando se anuncia la llegada de un asteroide a la Tierra, se plantea buscar a su amor de juventud para pasar sus últimos días en su compañía.

Hay otras películas que tratan la amenaza que representan cometas o meteoritos, pero no por su impacto directo sobre la Tierra, sino por los influjos negativos o efectos catastróficos que pueden causar al pasar cerca de nuestro mundo. Dos cintas estadounidenses de terror fantástico de los años ochenta sirven como buenos ejemplos de esta línea: *Night of the Comet* (*La noche del cometa*, Thom Eberhardt, 1984), producción de serie B gamberra en la cual un cometa convertía en polvo a todas las personas que salieron a la calle a verlo, o transformaba en zombis a quienes no se expusieron directamente a él; y *Maximum Overdrive* (*La rebelión de las máquinas*, Stephen King, 1986), el único largometraje dirigido por el ilustre escritor de Maine, que creaba una ficción llena de humor negro en la que el paso de la cola de un cometa cerca de la Tierra convertía a las máquinas del mundo en despiadadas asesinas de los seres humanos.

También hay ejemplos de películas en las que la cercanía de un objeto celeste puede causar un caos biológico en nuestro planeta y no necesariamente una extinción repentina. En este sentido, en la estadounidense *Evolution* (Ivan Reitman, 2001) un meteorito aparentemente normal cae en Arizona, pero contiene una forma de vida alienígena que evoluciona rápidamente y pone en peligro a todo lo que se pone en su camino. Por su parte, la también estadounidense *Love and Monsters* (*De amor y monstruos*, Michael Matthews, 2020) plantea que la acción antrópica puede ser el germen del caos a partir de la utilización de armas nucleares para hacer frente a un asteroide que está a punto de caer en la Tierra, pues su radiación provoca una mutación a escala planetaria de los animales de sangre fría, cuyo tamaño aumenta considerablemente y se convierten en monstruos cuyo menú principal son los humanos.

Hasta ahora todo suena a argumentos tétricos y desesperanzadores por lo general, pero también hay producciones que plantean un escenario más amable, en el que un meteorito pasó de largo cerca de la Tierra y no llegó a causar la extinción masiva de los dinosaurios, con ejemplos en los últimos años desde el terreno de la animación estadounidense. Uno de ellos es la película de Disney-Pixar *The Good Dinosaur* (*El viaje de Arlo*, Peter Sohn, 2015), que le da un enorme giro a la evolución al convertir ese meteorito en simple estrella fugaz y presentar unos dinosaurios evolucionados, civilizados y con la facultad del habla (mientras que los humanos quedan en estado salvaje). Otra es *Ice Age: Collision Course* (*Ice Age: El gran cataclismo*, Michael Thurmeier y Galen T. Chu, 2016), quinta entrega de esta saga de Dreamworks en la que un meteorito impulsado (por pura casualidad) por la ardilla Scrat, después de rebotar en varios objetos celestes, amenaza con llegar a la Tierra y acabar con la vida de los animales (incluidos dinosaurios anacrónicos), pero otro asteroide ya presente en la superficie terrestre, que tiene una gran carga magnética y un colorido peculiar que hace que los animales que viven en él no envejecan, puede servir para repeler el peligro.

Uno de los casos reales más conocidos de un meteorito es el denominado evento de Tunguska, ocurrido el 30 de junio de 1908 en una zona remota de Siberia, cuando la explosión de un bólido en la atmósfera, antes de llegar al suelo, provocó una devastación difícil de explicar y que, de algún modo, ha sido asociada con cierta perspectiva sobrenatural e incluso ha sido relacionada en ocasiones con alguna civilización extraterrestre. Evidentemente, un caso tan conocido y enigmático ha tenido su eco audiovisual en conocidas producciones cinematográficas estadounidenses, como por ejemplo *Ghostbusters (Los cazafantasmas)*, Ivan Reitman, 1984) y *Coherence* (James Ward Byrkit, 2013), en las que era mencionado, mientras que en la cinta fantástica *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004) se hace una mención concreta al mostrar una estela pétreo tallada al parecer con algún resto del meteorito de Tunguska. Incluso hay una referencia indirecta en *Archive 81* (2022), la serie creada por Rebecca Sonnenshine, cuando se habla del cometa ficticio Caronte, que pasa cada setenta años por el sistema solar y es la mitad de un cuerpo celeste cuya otra parte colisionó con la Tierra hace millones de años, la cual es presentada en un vídeo con correspondencia geográfica en la localización del impacto de Tunguska.

A continuación este texto se centra en un relato que presenta aspectos de algunas de estas líneas audiovisuales, pero desarrollados de manera diferente. Un meteorito maligno o maldito, surgido del espacio a través de la imaginación de un escritor, y que ha tenido un eco amplio y diverso en distintas manifestaciones culturales contemporáneas.

Lovecraft y el mito del meteorito maligno: *The Colour Out of Space* (1927)

El escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft es lo suficientemente conocido en la actualidad para no tener que hacer una presentación pormenorizada sobre su vida y obra.⁹ En el plano personal, fue una persona con una biografía bastante peculiar y llena de contradicciones, marcada y condicionada por un ambiente familiar y unas relaciones sociales muy particulares que, unidos a su gran imaginación y a una formación autodidacta fuera de lo común, dieron como resultado una obra sorprendentemente prolija y muy original. En lo que respecta a esta producción literaria, según muchos estudiosos y aficionados, Lovecraft es uno de los principales creadores del terror moderno, junto a otras grandes figuras como Poe, Shelley o Stoker. También es considerado como uno de los más influyentes autores de ciencia ficción, ya que a lo largo de su creación literaria creó y sistematizó el género híbrido del horror cósmico, que bebe tanto del terror sobrenatural como de la fantasía con tintes científicos. Dentro de esta línea híbrida destaca su ciclo de los Mitos de Cthulhu, un corpus de

9. Para profundizar en las facetas biográfica y literaria de Lovecraft y para no ser excesivamente prolijo en notas al pie, se recomienda la consulta de diversos estudios manejados en este texto y reflejados en la bibliografía final. Entre otros: García-Álvarez, 2020; Hernández de la Fuente, 2017; Houellebecq, 2021; Pérez de Luque, 2020 y Sprague de Camp, 2002.

relatos independientes que, en conjunto, sin necesidad de coherencia entre ellos (García-Álvarez, 2020: 243), conformó una cosmogonía y mitología propias que han ejercido y siguen ejerciendo aún hoy gran influencia en otros autores contemporáneos y posteriores (Harms, 2005: 9). Este ciclo mitológico moderno es, además, el mayor punto de contacto de la obra del escritor de Providence con el imaginario cultural mundial desde mediados del siglo xx y la gran baza de su enorme influencia en diversos medios y manifestaciones, ya sea la propia literatura (narrativa, cómics), el audiovisual (cine, televisión, videoclips), e incluso otras vertientes lúdicas (videojuegos, juegos de mesa, juegos de rol).

Tras unas primeras etapas creativas en las que escribió principalmente relatos de terror gótico y cuentos fantásticos, Lovecraft fue añadiendo elementos sobrenaturales a sus escritos, así como aspectos relacionados con distintas disciplinas científicas e incluso pseudocientíficas, entre las cuales destaca el gran interés que siempre tuvo en la astronomía. Todo ello daría lugar en su etapa de madurez a la creación del mencionado horror cósmico y la mitología moderna de los Mitos de Cthulhu, en los que aludía a la existencia de terribles y poderosas entidades de origen extraterrestre (dioses exteriores, primigenios y todas sus razas y acólitos) que amenazaban con dominar la Tierra, e incidía en la insignificancia de la humanidad respecto a la inmensidad del cosmos (Míguez Santa Cruz, 2019: 3).

Dentro del núcleo principal de la mitología lovecraftiana¹⁰ y de los «grandes textos» más destacados por muchos de sus estudiosos (Houellebecq, 2021: 39), que son considerados como hitos de la imaginación literaria (King, 2021: 18), se encuentra *The Colour Out of Space*,¹¹ un relato escrito por Lovecraft en marzo de 1927, que envió a la revista *pulp Amazing Stories*,¹² la cual lo aceptó en junio y lo publicó en septiembre del mismo año (Lovecraft, 2017: 360, nota 1). Se trata de un relato de ciencia ficción con tintes de horror sobrenatural, lo que explica que se encuadre en el núcleo principal del horror cósmico y en los Mitos de Cthulhu. Según Klinger (Lovecraft, 2017: 359), el propio escritor consideraba esta historia como la favorita de su producción. Su argumento, en el que no puede dejar de intuirse cierta influencia del mencionado evento de Tunguska, se sitúa en lo que hoy conocemos como «Territorio Lovecraft», un conjunto de localizaciones ficticias situadas por el escritor de Providence en su amada Nueva Inglaterra. En esta ocasión, la trama se localiza en una zona aislada al oeste de la imaginaria ciudad de Arkham, a la que acude un in-

10. Pese a no aparecer en el *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, el término *lovecraftiano/a* está suficientemente aceptado en ámbitos literarios y audiovisuales (por ello en este texto no será expresado en cursiva). En palabras del mismísimo John Carpenter, que tantas veces acudió a los relatos lovecraftianos para sus películas: «Pocos autores cuentan con la distinción de ver su nombre convertido en un adjetivo: lovecraftiano. Aunque Frankenstein y Drácula sean considerados clásicos, la gente no llama a una historia “shelliana” o “stokeresca”» (2004).

11. Traducido en ambientes hispanohablantes de diversas maneras: *El color surgido del espacio*, *El color que surgió del espacio*, *El color que cayó del espacio*, *El color que cayó del cielo*...

12. Primera publicación especializada en ciencia ficción, creada por el luxemburgués afincado en Estados Unidos Hugo Gernsback (1884-1967), quien también acuñó el término *scientifiction* (ciencia ficción) (Barceló, 2008: 59-61).

geniero para inspeccionar el terreno en el cual está prevista la construcción de un embalse. Los testimonios locales sobre un «páramo maldito» llevan al ingeniero a constatar la existencia de una extensión de tierra yerma que se va ensanchando y a contactar posteriormente con el anciano granjero Ammi Pierce, quien le narra unos hechos sorprendentes acaecidos décadas atrás y agradece que toda la zona vaya a quedar anegada por las aguas del embalse. El relato de Pierce parte de la caída de un meteorito en 1882 en la granja vecina a la suya, en la que vivía la familia Gardner, el cual, además de crear confusión entre los investigadores de la Universidad Miskatonic que intentaron estudiarlo, provocó que a partir del impacto las cosas empezaran a empeorar en el lugar, con extraños efectos nocivos tanto en la vegetación y en los animales como en los Gardner. Será la presencia de una entidad extraterrestre contenida de algún modo en el meteorito y materializada a través de un color fuera del entendimiento humano la que cause todo el mal a los Gardner y su granja, que llega a un clímax terrorífico después de haber absorbido la vida de toda criatura cercana y que acaba con su partida de nuevo hacia el espacio, dejando tras de sí ese páramo yermo y grisáceo que pronto cubrirían las aguas del embalse que abastecería de agua a la zona de Arkham (Sprague de Camp, 2002: 545-546; Harms, 2005: 61-62; García-Álvarez, 2020: 262-263).

El relato pertenece por méritos propios a los Mitos de Cthulhu por muchas de sus características argumentales. Por ejemplo, la presencia de una entidad exterior poderosa e implacable que ni siquiera se detiene a sopesar la posibilidad de que la raza humana sea un adversario a tener en cuenta, sino que sigue el curso de sus normalmente inexplicables razones, que no suelen responder a las convenciones de nuestro planeta. En este sentido, la presencia de un color difícil de explicar o de comparar con los espectros conocidos en nuestro mundo (Harms, 2005: 61) incide en esa constante en los relatos de Lovecraft de enfrentarse a peligros difíciles de combatir precisamente por sus particulares características extraterrestres, que escapan al entendimiento humano. Como en la mayoría de sus relatos, no puede hablarse de maniqueísmo entre buenos y malos, sino solo de entidades exteriores que podríamos entender como malignas, pero que en realidad son portadoras de un destino fatal e inevitable (Houellebecq, 2021: 111), que no suele ser respondido con actos heroicos, sino que es aceptado con resignación o deriva en locura. Es el caso de este meteorito, que acarrea unos efectos malditos que repercuten sobre quienes han tenido la mala suerte de toparse con él, pero que también añade la típica inevitabilidad de los relatos lovecraftianos, al plantear la incertidumbre de si el color seguirá influyendo negativamente en la ciudad de Arkham y en sus «incautos urbanitas» (García-Álvarez, 2020: 263) cuando sean abastecidos de agua por el embalse que sepultará el lugar.

Inspiraciones y adaptaciones en papel

La publicación en vida de la mayoría de sus relatos en revistas de aficionados o *pulp*¹³ explica en gran medida los limitados ingresos conseguidos por Lovecraft a lo largo de su carrera que, añadidos a diversos problemas económicos familiares y a su propia incapacidad para adaptarse al mercado laboral, le abocaron a llevar una vida pobre, pero digna (King, 2021: 15). Pero la edición de sus relatos en este tipo de publicaciones aficionadas también le permitió contactar con multitud de escritores contemporáneos y crear un grupo de amistades que mantendría no solo como su más cercano círculo de relaciones sociales (principalmente a distancia, por correspondencia), sino también como un núcleo de autores con los que intercambiaba impresiones, correcciones, consejos e incluso colaboraciones creativas como coautor, aunque a veces como *ghost-writer*, sin ser reconocido explícitamente. La revista en la que aparecieron más escritos suyos fue *Weird Tales*, una publicación aficionada *pulp* que trascendió su condición *amateur* para ser considerada como centro de una verdadera escuela literaria (Sprague de Camp, 2002: 404). En ella aparecerían relatos de escritores de terror, ciencia ficción o fantasía heroica del círculo de Lovecraft, como Frank Belknap Long, August Derleth, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard o Robert Bloch, que harían sus propias aportaciones a los Mitos de Cthulhu. Otros nombres ilustres como Tennessee Williams o Ray Bradbury también publicaron en esta mítica revista.

Lovecraft obtendría su gran reconocimiento de manera póstuma, ya que no hubo ninguna publicación profesional de su obra hasta después de su muerte en 1937.¹⁴ De hecho, sería a partir de la creación en 1939 de la editorial Arkham House por sus amigos August Derleth y Donald Wandrei cuando se publicó el conjunto de sus relatos en diversas antologías, que impulsaron la difusión de la obra del escritor de Providence, así como la de diversos autores afines (incluidos Derleth y Wandrei), que enriquecieron el corpus del ciclo de Cthulhu con relatos inspirados en su universo o incluso partiendo de notas del propio Lovecraft.

De este modo, la combinación de la presencia de relatos de Lovecraft primero en *Weird Tales* y otras revistas *amateurs* y después en las antologías de Arkham House permitió un aumento del interés en su obra, y que al impacto inicial en Estados Unidos y en el ámbito de habla inglesa le sucediera una fama a nivel internacional. Lógicamente, su creciente notoriedad también se tradujo en influencia en otros escritores posteriores, que fue patente y reconocida en Ray Bradbury, Stephen King, Clive Barker, Neil Gaiman o, más recientemente, Matt Ruff, entre otros.¹⁵

En el caso del relato *The Colour Out of Space* son varios los autores literarios que de algún modo han partido de esta narración sobre un meteorito maligno para desa-

13. Otras publicaciones *amateurs* o *pulp* en las que publicó son *The Vagrant*, *Pine Cones*, *Home Brew*, *Astounding Stories* y, sobre todo, *Weird Tales*.

14. Pérez de Luque (2020: 59) apunta como excepción a *The Shadow over Innsmouth* (*La sombra sobre Innsmouth*), escrita en 1931, el único libro editado en vida de Lovecraft, en 1936.

15. Stephen King (2021: 16-17) aporta algunos nombres más de escritores bajo el influjo de Lovecraft.

rollar sus propias historias. Un ejemplo claro es *The Saliva Tree* (*El árbol de saliva*), novela corta del escritor británico Brian W. Aldiss que se publicó en el número de septiembre de 1965 de *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* y que ese mismo año recibiría el Premio Nébula a la mejor novela corta, *ex aequo* con *He Who Shapes* (*El que da forma*) de Roger Zelazny. Aldiss sitúa la acción de su relato en una granja en la Inglaterra del siglo XIX y narra la caída de un meteorito que provoca un crecimiento inusual en los cultivos y el ganado, si bien esta aparente bonanza inicial da lugar después a ciertos problemas, además de la presencia de una monstruosa criatura invisible (Harris, 2019).

Años después, el estadounidense Michael Shea escribió la novela *The Color Out of Time* (*El color fuera del tiempo*, 1984), cuyo título ya da una primera idea del evidente parecido en el título con *The Colour Out of Space*.¹⁶ Pero es el argumento el que confirma realmente la influencia de este relato, ya que se trata de una secuela ambientada décadas después en la misma zona, que ya ha sido ocupada por las aguas del embalse que estudiaba el ingeniero ideado por Lovecraft, y que cuenta con nuevos protagonistas, además de uno relacionado con la historia original, que vuelven a enfrentarse al color y a sus efectos malignos.

La influencia de Lovecraft en el maestro estadounidense del terror Stephen King es reconocida y aplaudida por el propio escritor de Maine,¹⁷ que cuenta con varias novelas y relatos cortos inspirados en historias de los Mitos de Cthulhu, ya sean del autor de Providence o aportaciones de otros escritores afines a este ciclo de mitología moderna, como *Jerusalem's Lot* (*Los misterios del gusano*, 1978),¹⁸ *The Mist* (*La niebla*, 1980), *IT* (*Eso*, 1986) o *Needful Things* (*La tienda*, 1991).¹⁹ King cuenta con dos relatos que él mismo reconoce que están inspirados precisamente por *The Colour Out of Space*, y que tendrían posteriormente sus respectivas adaptaciones audiovisuales. Por una parte, *Weeds*, historia corta aparecida originalmente en el número de mayo de 1976 de la revista estadounidense para adultos *Cavalier Magazine*, que narra cómo la caída de un meteorito en una granja de Nueva Inglaterra enciende la avaricia de su descubridor, Jordy Verrill, aunque antes de que pueda hacer nada con la piedra, esta se deshace y comienza a provocar un crecimiento exponencial de la hierba a su alrededor, con efectos catastróficos para el propio granjero. Por otra, la novela *Tommyknockers* (1987), que no cuenta con un meteorito como tal, pero sí con la influencia negativa en una pequeña localidad de Nueva Inglaterra de una nave alienígena desenterrada en un bosque cercano, y cuyo personaje principal también se apellida Gardner, como el malogrado granjero del relato original de Lovecraft.

16. Puede considerarse también la posible referencia en el título de esta novela de Shea a otro relato de Lovecraft, *The Shadow Out of Time* (*En la noche de los tiempos*, 1934-1935).

17. Muy recomendable al respecto es su prólogo al estudio de Houellebecq sobre Lovecraft: «Introducción: la almohada de Lovecraft» (King, 2021).

18. Relato incluido en su colección *Night Shift* (*En el umbral de la noche*).

19. Datos y fechas de la producción literaria del escritor de Maine cotejados en su web oficial (King 2000-2022).

La mitología surgida de la imaginación del genio de Providence ha tenido también un eco amplio y diverso en los cómics (Rentero, 2017: 187) y otras artes gráficas como la ilustración, disciplinas que precisamente marcan un puente de gran influencia entre la literatura y los medios audiovisuales que se han acercado a los Mitos de Cthulhu. Autores ilustres (Mota, 2013) y muy dispares del arte secuencial y la ilustración como el suizo H. R. Giger, el estadounidense Richard Corben, el británico Alan Moore, el japonés Junji Ito, el francés François Baranger o el español Raúl Cáceres se han inspirado en el universo de horror cósmico de Lovecraft, o directamente han adaptado alguno de sus relatos.

En lo referente a las adaptaciones de *The Colour Out of Space* en el cómic, una de las más conocidas es la que realizó el argentino Alberto Breccia para su antología *Los mitos de Cthulhu* (1973), cuyo estilo difuminado en blanco y negro encaja perfectamente con la indeterminación descriptiva que suele poblar los relatos de Lovecraft, que en este caso recibe el añadido de inquietantes y terroríficas imágenes, más sugerentes que impactantes conforme a ese estilo de trazo menos definido.

Ya en el nuevo milenio, todo un guionista de Marvel y DC como el británico David Hine se asoció con su compatriota dibujante Mark Stafford para una adaptación del mismo relato en *The Lovecraft Anthology* (2011-2012), dirigida por Dan Lockwood. El argumento está desarrollado por Hine de manera resumida (pero efectiva), mientras que los dibujos de estilo caricaturesco o *cartoon* de Stafford añaden cierta explicitud visual que, en cualquier caso, no se desmarca completamente de la esencia del horror cósmico.

Mención especial merece *Isekai no Shikisai* (*El color que cayó del cielo*, 2015), la excelente y peculiar versión realizada por el *mangaka* japonés Tanabe Gou, que ya tiene en su haber varias adaptaciones de relatos de Lovecraft,²⁰ un autor al que admira y del cual le gusta revisar a su manera sus historias.²¹ Tanabe aporta su estilo típicamente manga sin perder un ápice de la esencia original de la historia, hasta el punto de ser capaz incluso de representar el horror causado por ese extraño e irreal color fosforescente precisamente prescindiendo del color (García, 2022), sin necesidad de abandonar el blanco y negro más que de manera muy sutil con azules y violetas en algunas imágenes independientes al inicio y al final del volumen. El resultado es una adaptación que visualmente enriquece el propio relato y que también comprende muy bien la indeterminación descriptiva y la preferencia por sugerir más que mostrar del ilustre escritor de Providence, y en la que no faltan, además, algunas viñetas realmente complejas y de un efecto aterrador.

20. *El Forastero, El templo, El sabueso, La ciudad sin nombre, El morador de las tinieblas, Dagon, La llamada de Cthulhu, La sombra sobre Innsmouth, En la noche de los tiempos, En las montañas de la locura.*

21. «Noches sin poder dormir. Presencias detrás de la puerta. El miedo y la ansiedad que todos hemos sentido de niños. El instinto primitivo de atracción hacia la muerte. Lovecraft es el autor que transforma la oscuridad del amanecer en leyendas. Siento tanto temor como admiración por su poder creativo. He dibujado estos relatos como si fuera uno de los mensajeros de los dioses que él creó. Y no siento haberlo conseguido en su totalidad. Aún sigo viéndolo en mi mente. Continúo escuchando la voz de un dios que me dice: “Dibújalo tal y como te digo”, “¿Por qué lo has hecho así?”» (Tanabe, 2015).

Inspiraciones audiovisuales

En el campo audiovisual pueden reconocerse múltiples argumentos inspirados en relatos de Lovecraft, ya sea de manera directa, a partir de sus propias historias, o indirecta, tomando como base alguna de sus revisiones o inspiraciones a lo largo del tiempo, que en cualquier caso permiten discernir cierta cercanía con la atmósfera y el universo creados por él. Dejando aparte muchas producciones el contacto de las cuales con su mitología es meramente tangencial,²² sí pueden rastrearse otras que, o bien han partido de la mención o presencia de algún elemento concreto de los Mitos de Cthulhu o de algún otro escrito de Lovecraft, o bien se han querido sumar a su atmósfera de horror cósmico y entidades extraterrestres o sobrenaturales de una manera menos explícita, pero ligeramente cercana a su obra.

Aunque no sean adaptaciones directas o expresas, el eco de los relatos de Lovecraft está presente en producciones cinematográficas bastante conocidas de autores ilustres como Ridley Scott (*Alien*, 1979; *Prometheus*, 2012); John Carpenter (*The Fog*, 1980; *The Thing*, 1982; *Prince of Darkness*, 1987; *In the Mouth of Madness*, 1994); Lucio Fulci (*Paura nella città dei morti viventi*, 1980; *L'aldilà*, 1981; *Quella villa accanto al cimitero*, 1981); Sam Raimi (*The Evil Dead*, 1981; *Evil Dead II*, 1987; *Army of Darkness*, 1992); Guillermo del Toro (*Hellboy*, 2004; *Hellboy II: The Golden Army*, 2008), o Frank Darabont (*The Mist*, 2007), entre otros muchos. Tampoco hay que olvidar diversas series televisivas que se han visto inspiradas de algún modo por Lovecraft y sus historias de manera directa o indirecta, con ejemplos en los últimos años como *True Detective*, *Ash vs. Evil Dead*, *Carnival Row*, *Stranger Things*, *The Mist*, *Lovecraft Country*, *30 monedas*, *Chapelwaite* o la mencionada *Archive 81*.

En el caso concreto de *The Colour Out of Space* hay algunas producciones audiovisuales que están claramente inspiradas en esta obra de Lovecraft, ya sea de manera directa o bien a través de relatos de otros autores que, a su vez, beben de aquel. Esta opción indirecta es la responsable de una de las partes que componen la película episódica estadounidense *Creepshow* (George A. Romero, 1982). El segmento *The Lonesome Death of Jordy Verrill* (*La solitaria muerte de Jordy Verrill*) se basa en el mencionado relato de Stephen King *Weeds* (1976), inspirado a su vez en *The Colour Out of Space*. Protagonizado por el propio King, en uno de sus papeles cinematográficos más recordados y divertidos (por caótico y «pasado de vueltas»), en este segmento su personaje del *redneck* Jordy Verrill sucumbe a la avaricia cuando un meteorito cae junto a su granja, y sus cortas entendederas le llevan a manipularlo y

22. Son muchas las producciones audiovisuales sin relación directa con los relatos de Lovecraft que mencionan algunos de sus elementos más reconocibles. Son muchas las menciones al *Necronomicon*, el libro ficticio maldito creado por el escritor de Providence, así como de la localidad de Arkham surgida de su imaginación para dar nombre a localizaciones ficticias. Es especialmente ilustre su uso en adaptaciones audiovisuales sobre el personaje de Batman, producto de los cómics de DC, como el famoso sanatorio mental de Gotham City (Míguez Santa Cruz, 2019: 3), o la referencia al apellido de la madre de Bruce Wayne en la película *The Batman* (Matt Reeves, 2022).

a causar un efecto catastrófico en el lugar, en su casa y en su propio cuerpo, que se ven invadidos por unas plantas que crecen de manera vertiginosa y que dan lugar al funesto final ya anunciado en el propio título. Una buena muestra del terror y el humor negro que destila la película en su conjunto, y que en este caso concreto conecta con el relato de Lovecraft a través de su revisión por King, con un final diferente pero igualmente trágico por la aparición del funesto meteorito.

Otra obra de Stephen King inspirada por el relato del genio de Providence es su novela *The Tommyknockers* (1987), que en 1993 tendría su propia adaptación en televisión con la miniserie estadounidense homónima dirigida por John Power. Ambientada en el estado natal de King, Maine, muestra como personaje protagonista a un hombre apellidado Gardner, igual que en el relato de Lovecraft, aunque en esta ocasión no se narra la caída de un meteorito, sino que el descubrimiento y posterior desenterramiento de una estructura artificial de origen extraterrestre son los desencadenantes de efectos negativos de origen sobrenatural sobre la población del lugar.

Por último, otro ejemplo cercano de inspiración indirecta en *The Colour Out of Space* es *Annihilation* (*Aniquilación*, 2018), el segundo largometraje dirigido por el cineasta británico Alex Garland. El propio director firma el guion de la película junto a Jeff VanderMeer, adaptación de la novela homónima de este último publicada en 2014 y galardonada ese mismo año con el Premio Nébula, que muestra ciertas similitudes e inspiración en el relato de Lovecraft sobre el meteorito maldito. A caballo entre la ciencia ficción y el terror, el argumento se centra en una operación militar secreta en una zona costera de Florida aislada del exterior desde que un meteorito cayera allí, lo que ha causado un desarrollo muy peculiar de la flora y la fauna del lugar y ha generado extrañas emisiones electromagnéticas que impiden realizar comunicaciones desde dentro del área restringida, que además se expande poco a poco. La misión de un grupo de científicas dentro de la zona las llevará a enfrentarse a esa extraña realidad de especies de seres vivos modificados, de colores y texturas alejadas de la naturaleza terrestre, de distorsiones visuales y de peculiares efectos en sus propios cuerpos y mentes. En el desenlace, la protagonista debe enfrentarse cara a cara con el meteorito y con sus efectos, en un final bastante desasosegante, descorazonador y desconcertante, muy en la línea de la aceptación del mal inevitable que pregonaba Lovecraft en muchas de sus historias.

Adaptaciones audiovisuales

En el caso de las adaptaciones audiovisuales más o menos libres de los relatos de Lovecraft, suele darse el caso común de la dificultad de conseguir una plasmación fiel de su universo personal y de su peculiar disposición narrativa. Sus atmósferas sutiles y etéreas no conllevan necesariamente descripciones detalladas de personajes, criaturas, lugares o elementos, y los argumentos suelen ser bastante indeterminados, más sugerentes que explícitos, y se necesita la colaboración de los lectores para cubrir con su propio fondo los huecos evocados y no desarrollados. Todo esto no hace más que añadir dificultad para que los relatos del escritor de Providence sean trasla-

dados sin modificaciones a un medio tan directo y explícito en sus imágenes como el audiovisual. Para Guillermo del Toro adaptar a Lovecraft es algo difícilísimo por la ambigüedad de sus escritos frente a lo concreto del cine (Alarcón, 2017: 115) y, aunque el audiovisual también es capaz a veces de sugerir antes que mostrar, las re-interpretaciones de los relatos lovecraftianos siempre han topado con un gran problema en ese sentido.

El resultado de esta dificultad es que las adaptaciones audiovisuales de Lovecraft son, en general, títulos bastante libres en su expresión o que han debido ajustarse el cinturón económico frente a una puesta en escena que podría ser demasiado compleja y costosa, lo que generalmente se ha traducido en producciones modestas, con un alcance en taquilla bastante tímido y una consideración general normalmente negativa por parte de la crítica. Pero todo esto no ha sido un obstáculo para que muchos autores hayan querido trasladar al audiovisual a un escritor tan reputado y reconocido como Lovecraft, y por ello hay una buena cantidad de cortometrajes, medimetrajes, largometrajes o series que han adaptado y siguen adaptando sus relatos. De hecho, es tanta la cantidad y variedad de estas producciones que incluso existe un H. P. Lovecraft Film Festival, que se celebra en Portland y Providence desde 1995 (Engel, 2020). Se pueden mencionar títulos de adaptaciones audiovisuales de sus historias como *The Haunted Palace* (*El palacio de los espíritus*, Roger Corman, 1963), *The Dunwich Horror* (*Terror en Dunwich*, Daniel Haller, 1970), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985), *From Beyond* (*Re-Sonator*) (*Re-Sonator*, Brian Yuzna, 1986), *The Unnamable* (*El innumerable*, Jean-Paul Ouellette, 1988), *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991), *Dagon: la secta del mar* (Stuart Gordon, 2001), *The Call of Cthulhu* (*La llamada de Cthulhu*, Andrew Leman, 2005), o *The Whisperer in Darkness* (Sean Branney, 2011).

El primer largometraje cinematográfico que adapta *The Colour Out of Space*, bastante temprano en el historial de los trasvases entre la literatura de Lovecraft y el audiovisual,²³ es la coproducción británico-estadounidense *Die, Monster, Die!* (*El monstruo del terror*, Daniel Haller, 1965).²⁴ Con un planteamiento estético algo añejo para el momento de su estreno, cercano a las producciones de la Hammer, o a las adaptaciones de Poe y Lovecraft por Roger Corman, su recurso a un Boris Karloff muy veterano como reclamo también parece anticuado (Míguez Santa Cruz, 2019: 4), sobre todo teniendo en cuenta su papel tremendamente plano y desdibujado. La película se separa bastante del estilo de Lovecraft para convertirse en una mezcla limitada entre suspense, terror y ciencia ficción, y contiene situaciones bastante absurdas y estereotipadas. El argumento reinterpreta la historia de manera bastante libre²⁵ y se toma algunas licencias, como situar la ambientación en un lugar apartado

23. La primera película que fue considerada como tal, a pesar de mezclar a Lovecraft con Poe es la mencionada *The Haunted Palace*, estrenada en 1963 (Kelahan, 2011: x).

24. Conocida también como *Monster of Terror*, título en el que se basó su denominación en España (Kelahan, 2011: x-xi).

25. Una libertad adaptando a Lovecraft que el propio Daniel Haller repetiría más adelante con la mencionada *The Dunwich Horror* (1970).

de Inglaterra (Sprague de Camp, 2002: 847) que, en cualquier caso, sí adopta el nombre de Arkham. A pesar de haber cambiado el apellido de los personajes relacionados con el meteorito, de modo que el original Gardner es ahora Whitley,²⁶ el personaje de Boris Karloff sí mantiene el nombre de Nahum, en otro guiño de complicidad a Lovecraft, mientras que el nombre Merwin, uno de los hijos de Nahum en el relato literario, en esta ocasión corresponde al malogrado mayordomo de la familia. La película también se acerca a Lovecraft al mostrar la hostilidad de la población del lugar respecto a la casa de los Whitley a la que se dirige el protagonista de origen estadounidense, que no será explicada de manera directa, pero se intuye relacionada con el impacto de un meteorito cerca de ella décadas atrás. Los efectos inmediatos del objeto precipitado desde el cielo aparecen en la grisácea desolación de vegetación carbonizada y muerta alrededor del cráter formado en su caída. Pero el grueso de las consecuencias del objeto de origen celeste aparece en la mansión a la que fue trasladado tiempo atrás para intentar aprovechar sus sorprendentes propiedades, que permitían convertir un erial en un lugar hermoso, según apunta el propio Nahum en un diálogo. Los efectos de la exposición al meteorito son más cercanos a la radiación atómica que a la original influencia sobrenatural, ya que así parecen explicarlo las mutaciones en las plantas y los animales del invernadero adosado (Hernández de la Fuente, 2017: 102), de manera similar a los efectos radiactivos en el cuerpo de algunos de los habitantes de la mansión (Rosales, 2017: 122). De hecho, la presencia del trozo más grande del meteorito en el sótano de la casa y su fulgor verdoso, además de su zumbido, remiten de nuevo a un efecto ya conocido por entonces y no tanto a la indeterminación del relato de Lovecraft, efecto que es bastante explícito en el final fantasioso del personaje de Karloff.

Habrá que avanzar dos décadas para encontrar la siguiente adaptación reseñable en *The Curse (Granja maldita, David Keith, 1987)*,²⁷ una coproducción italo-estadounidense de bajo presupuesto que contó como productor asociado con el cineasta italiano Lucio Fulci²⁸ y para el papel protagonista con un joven Wil Wheaton.²⁹ Típica producción ochentera de serie B de terror, arrastra serios problemas de ritmo y narración, con un guion bastante limitado que se toma ciertas licencias respecto al texto de Lovecraft como prescindir de los nombres originales o cambiar la ambientación en Nueva Inglaterra por una granja en Tellico Plains (Tennessee).³⁰ Pero el argumento sí que se acerca bastante al relato a lo largo del metraje, que se inicia con un prólogo planteado como *flash-forward* en el que un ingeniero alerta a las autoridades

26. Muy similar al apellido Whateley del relato de Lovecraft *The Dunwich Horror* (1928) como para pensar en una mera casualidad.

27. Previamente se había estrenado el telefilme francés *La couleur de l'abîme* (Pascal Kané, 1983), otra adaptación libre del relato de Lovecraft (Manola, 2020).

28. Fulci ya tenía experiencia realizando películas inspiradas en Lovecraft, en concreto a inicios de la década de los ochenta con las mencionadas *Paura nella città dei morti viventi*, *L'aldilà* y *Quella villa accanto al cimitero*.

29. Wheaton había tenido un éxito muy reciente al participar en *Stand By Me (Cuenta conmigo, Rob Reiner, 1986)*.

30. De hecho, la cinta se rodó en una granja propiedad del propio director, David Keith.

sobre un problema en el agua antes de ser arrestado y de mostrar ciertas protuberancias en su cara. El *flashback* que ocupa la mayor parte del metraje es el que presenta la caída del meteorito junto a la granja de los protagonistas y los efectos que tiene en el agua y el terreno, que se dejan ver en plantas, animales y en los propios miembros de la familia. El personaje de Wil Wheaton no aparece en el relato de Lovecraft, ya que es el único que de algún modo recela del meteorito y sus efectos, y trata de aislarse de ellos y huir de allí, algo muy alejado de lo planteado por el escritor. La sutilidad original de la historia se pierde en la cinta de Keith (Míguez Santa Cruz, 2019: 4), que se deja llevar por una trama más efectista y cercana por momentos al terreno del *gore* con unos efectos visuales y de maquillaje efectivos, aunque hayan envejecido regular. Desgraciadamente, el guion no se desarrolla de manera sólida porque, aunque el planteamiento intentaba al menos acercarse a Lovecraft de un modo ambicioso, chocó con una modestia y unos clichés que no acaban de acompañar. De todos modos, hay que valorar positivamente otros detalles que remiten directamente a *The Colour Out of Space*, como la referencia a que los árboles cercanos a la granja se movían de noche a pesar de la falta de viento. El epílogo, con un programa televisivo que anunciaba que la zona ya había sido descontaminada, es otro guiño al relato original en el sentido de que, aunque aparentemente el peligro había pasado, el color y la maldición asociadas al meteorito seguirían en las aguas de la zona. Pese a un resultado muy pobre en taquilla, la película dio lugar a tres secuelas que, en cualquier caso, no tenían mucha relación con ella ni con el relato original (Rosales, 2017: 125).

Tendrían que pasar dos décadas más para encontrar otra adaptación directa del relato del meteorito maldito de Lovecraft. Se trata de *Colour from the Dark* (Ivan Zuccon, 2008), producción italiana de terror fantástico rodada en inglés con un reparto proveniente de diversos países, con vistas a una distribución internacional. Una película muy modesta, con unas actuaciones aún más modestas, que adapta de manera bastante libre la historia original, y, por ejemplo, en un cambio de ambientación considerable sitúa la acción en la Italia de 1943, en plena Segunda Guerra Mundial. Allí, en una granja apartada, vive el matrimonio de Pietro y Lucia junto a la joven hermana de esta, Alice, que tiene serios problemas mentales que se traducen en terrores nocturnos, una amiga imaginaria materializada en una muñeca o la incapacidad de hablar. El punto de mayor diferencia con el relato de Lovecraft es, sin duda, el hecho de que la amenaza que se cierne sobre los personajes no proviene del espacio, sino que al parecer ya estaba latente en el pozo de la granja. Es decir, no hay impacto de meteorito, sino un mal endógeno que se transmite como un resplandor por el aire, sin referencia explícita a la corrupción del agua (como ocurría en *The Curse*), que causa un crecimiento desmesurado y repentino de las plantas y posteriormente da paso a una corrupción generalizada hasta que todo queda gris y sin vida, mientras que en los humanos produce una especie de posesión demoníaca. Por lo tanto, no se incide en una entidad extraterrestre incorpórea, sino en una especie de espíritu maligno que se entiende como tal por oposición a los símbolos religiosos cristianos, lo que acerca por momentos esta producción a una revisión muy modesta de *The Exorcist*. Es una pena que se desvíe hacia este maniqueísmo, pero en cualquier caso es de agradecer

que, a pesar de sus escasos medios, consiga meritorios momentos de sustos repentinos, una atmósfera decadente y un final desasosegante que sí se acercan al relato de Lovecraft.

Una de las adaptaciones más sorprendentes de *The Colour Out of Space* es la producción independiente alemana de suspense y terror *Die Farbe* (Huan Vu, 2010). Se trata de la ópera prima de este director alemán de origen vietnamita, que partió de su proyecto fin de carrera en la Universidad de la Imagen de Stuttgart para finalmente realizar la película de manera autónoma, convencido de las posibilidades que tenía de crecer como producción más ambiciosa. A pesar de su modestia, el resultado es más que aceptable y convincente por su despliegue de inventiva, imaginación y economía de recursos. La acción se sitúa cronológicamente en la década de los setenta y, tras un fugaz inicio en Estados Unidos, con un joven que sigue la pista de su padre de camino a Alemania, el grueso de la narración tiene lugar en el suroeste del país europeo, concretamente en la región de Suabia. La búsqueda por parte del joven estadounidense le llevará a contactar con el habitante local Armin Pierske, cuya narración en *flashback* marca la unión con la historia de Lovecraft. Pierske cuenta que varias décadas antes un meteorito cayó en los terrenos de sus vecinos, los Gärtener, y fue estudiado sin resultados convincentes por un grupo de científicos, mientras causaba extraños efectos en los seres vivos de la zona. Pierske asistió a la degeneración y al infausto final de la familia Gärtener, lo que le animó a huir del lugar, aunque en las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial coincidiría de nuevo allí con el padre del joven, destinado en la guerra como soldado del ejército estadounidense, y ambos habrían sido testigos del terror sobrenatural asociado al meteorito que había provocado el fatal desenlace de la familia Gärtener. A pesar del cambio de ambientación, la película intenta respetar el texto original en algunos aspectos, como mantener la cercanía con los apellidos Gardner y Pierce, germanizándolos como Gärtener y Pierske, respectivamente. La presencia del meteorito, volatilizado poco después de que los científicos trataran de estudiarlo infructuosamente, también está bien resuelta de manera efectiva, al igual que sus efectos en las plantas de la granja y en los propios Gärtener, que van cayendo enfermos y agotados, consumidos por la presencia de la influencia invisible, hasta llegar a un terrible desenlace presenciado por Armin Pierske. El tratamiento del extraño color asociado al meteorito es precisamente uno de los mayores aciertos de la cinta, ya que se rodó en blanco y negro con una cámara modificada artesanalmente para intentar dar la sensación de imagen añeja y acercarse a la estética del expresionismo alemán (Rosales, 2017: 130), y tan solo se utiliza el color para las puntuales apariciones de la entidad etérea surgida del meteorito, representada con tonos entre rosáceos y violáceos después de haber descartado otras opciones, como unos verdes que no convencieron al equipo.³¹ La representación del color en forma de burbujas que se mueven con ligereza y que se muestran de manera fugaz y sin demasiada explicitud se antoja bastante respetuosa respecto al

31. Recordemos que en *Die, Monster, Die!* ya se habían usado esos tonos verdes, asociados a la radiactividad emanada por el meteorito.

relato original. El planteamiento cronológico del argumento recurre a la diferencia de varias décadas entre los hechos del presente, en la década de los setenta, y los del pasado, en la de los cuarenta, que conocemos mediante el *flashback* que narra la caída del meteorito y sus consecuencias. El segmento del pasado se aleja un poco de la historia original al no mostrar a Armin Pierske enfrentándose al color maligno emanado del meteorito en el momento del final de los Gärtener, sino años después, al acabar la Segunda Guerra Mundial, cuando es obligado por soldados estadounidenses a volver a la granja de sus vecinos y asistimos entonces al clímax en el que el color se muestra en su esplendor y se precipita de nuevo hacia el espacio. También hay varias modificaciones en el segmento del presente, pues en esta ocasión no es un ingeniero el que visita la zona, sino un joven que va tras los pasos de su padre, atormentado precisamente durante décadas por el recuerdo del color surgido del meteorito. Y la mayor novedad, quizá, es que el personaje de Armin Pierske, que parece mostrar ciertos problemas mentales, probablemente causados por el propio meteorito, plantea una pirueta argumental osada y diferente al relato de Lovecraft al final del metraje, cuando recuerda que el meteorito no cayó en los terrenos de los Gärtener, sino en los suyos, y que él tuvo relación con la desaparición de sus vecinos. Eso sí, las imágenes de agua y tuberías que llegan hasta los confines de una gran ciudad durante los títulos de crédito finales vuelven a plantear una perspectiva cercana a la del relato del escritor de Providence, y aportan la incertidumbre sobre si el color ha desaparecido realmente o aún puede afectar a nuestro mundo décadas después de que la caída del meteorito.

La última película hasta la fecha que ha adaptado *The Colour Out of Space*³² es, junto a la producción alemana recién analizada, la que tiene un resultado más cercano a la atmósfera ideada por Lovecraft. Se trata de *Color Out of Space* (Richard Stanley, 2019), coproducción entre Estados Unidos, Portugal y Malaysia (con rodaje en el país ibérico) que marcaba la vuelta a la dirección del cineasta sudafricano Richard Stanley, quien regresaba tras veintitrés años de ostracismo después de haber sido despedido y sustituido como director por John Frankenheimer debido a diversos problemas en el rodaje de *The Island of Dr. Moreau* (*La isla del Dr. Moreau*, 1996). El argumento se sitúa en la actualidad en una granja apartada en Arkham, Massachusetts, a la cual se ha ido a vivir la familia Gardner para huir de la gran ciudad y rehacer sus vidas después de que la madre, Theresa, haya pasado por un tratamiento contra el cáncer. Mientras ella trabaja de manera remota en temas financieros, su marido, Nathan, cultiva el huerto familiar y cría alpacas para aprovechar su leche. Sus tres hijos no están demasiado adaptados a la nueva situación: Benny parece enganchado a la marihuana demasiado joven y es tan despistado como huraño; Lavinia está totalmente fuera de lugar y recurre a rituales ocultistas para pedir salir de allí; y el pequeño Jack, inocente y sensible, es el único que da muestras de haberse habituado a una vida plácida allí. Después de que aparezca en la zona el hidrólogo Ward

32. Anteriormente había aparecido *A Cor que Caiu do Espaço*, segmento dirigido por Petter Baiestorf para la película episódica brasileña independiente *13 Histórias Estranhas* (2015), con una adaptación surrealista y experimental (Rosales, 2017: 130).

Phillips, encargado de realizar estudios para la construcción de una gran presa, un extraño meteorito cae en el jardín de los Gardner y cambia por completo la vida de la familia. Mientras el hidrólogo comprueba por sí mismo ciertos cambios tanto en el ambiente como en el agua de la zona, la flora y la fauna experimentan sorprendentes cambios. Pero será la propia familia Gardner la que sufra una terrible e inesperada influencia en sus vidas y en su realidad a causa del meteorito, que hace que se vea totalmente sobrepasada por las circunstancias sobrevenidas a partir de la aparición del objeto celeste. En el capítulo narrativo y argumental, el guion del propio Stanley junto a Scarlett Amaris recoge muchos de los postulados de Lovecraft³³ en cuanto a terrores poco visibles y acciones a veces no demasiado lineales ni demasiado claras, y consiguen que esta adaptación sea quizá la más respetuosa hasta el momento. A pesar de ello, hay también evidentes cambios en el guion que responden a una ambientación moderna y acorde con el público del nuevo milenio al que va destinada, por lo que son varias las lógicas licencias adoptadas en la cinta. Hay diversos guiños a Lovecraft, como la referencia directa al nombre del escritor en el del propio hidrólogo, Ward Phillips,³⁴ mientras que el actor que lo interpreta, junto a la alcaldesa del municipio de Arkham, aportan una diversidad racial inexistente en el relato literario, pero normal hoy en día en Estados Unidos. Igualmente lógico, a pesar de no aparecer en el original, es que uno de los descendientes de los Gardner (que sí mantienen el mismo apellido) sea una chica, que además aporta detalles interesantes como un nombre tan lovecraftiano como Lavinia,³⁵ su afición por el ocultismo que puede ser afín a la del propio director de la película, o manejar en sus rituales un manual denominado «Necronomicon» que de nuevo alude directamente al universo de los Mitos de Cthulhu. La ambientación se sitúa acertadamente «al oeste de Arkham», como en el original, y el hecho de que el tamaño del meteorito se vaya encogiendo, o que atraiga los rayos de una tormenta también son detalles respetuosos con el relato del escritor de Providence. Hay que aplaudir el esfuerzo técnico de la producción para recrear con unos efectos especiales digitales muy cuidados y efectivos la presencia del color emanado del meteorito y sus consecuencias, que aciertan de pleno en la creación de una atmósfera irreal en torno a la entidad extraterrestre, pero sin quedarse atrás en cuanto a dar rienda suelta a ciertos efectos en busca de una espectacularidad explícita lejana al estilo del genio de Lovecraft, pero tópica y necesaria en las películas de terror sobrenatural actuales. Así, encontramos varios momentos en los que el colorido de toda la zona adquiere unos tonos muy originales en torno a los rosas o los violetas,³⁶ mientras que la representación etérea del propio color se apoya en los

33. Después de hacer esta película, Stanley pensó en abordar alguna otra adaptación de las historias de Lovecraft, y declaró, por ejemplo, la posibilidad de adaptar en el futuro a la gran pantalla *The Dunwich Horror*.

34. Recordemos que a lo largo de su producción literaria, Lovecraft jugó en varias ocasiones con el nombre de algún personaje para convertirlo en su *alter ego*, como Charles Dexter Ward (García-Álvarez, 2020: 261)

35. Referencia inequívoca al personaje de Lavinia Whateley en *The Dunwich Horror*.

36. En la línea de *Die Farbe*, aunque esta producción está rodada totalmente en color. De hecho, la relación estética más patente sería con los tonos rojos y violetas predominantes en *Mandy* (Panos Cosmatos, 2018), estrenada solo un año antes y con la que *Color Out of Space* comparte la empresa productora (Spectrevisions) y a sus creadores y productores (Elijah Wood, Daniel Noah y Josh C. Waller).

trucajes digitales para adquirir una entidad propia muy atractiva, sin necesidad de adoptar formas determinadas, sino desarrollándose como una atmósfera, un fulgor o un haz de luz que, en cualquier caso, sí que tiene consecuencias tangibles en lo que le rodea. A pesar de que excede la típica elección de Lovecraft de insinuar más que mostrar, en esta ocasión la plasmación de cuerpos de seres vivos y humanos modificados de maneras grotescas (con especial mención a la sobrecogedora unión física de Theresa con Jack) es más que efectiva y acorde con los postulados del terror sobrenatural actual, sin llegar a recrearse y en ocasiones jugando con los encuadres o la iluminación para ser algo menos explícitos y más inciertos y sorprendentes. Resulta igualmente acertado respecto al relato de Lovecraft el epílogo de la película, en el que el hidrólogo se sitúa frente a las aguas del embalse ya terminado y genera la misma incertidumbre que el final de *The Colour Out of Space*. Una de las mayores críticas recibidas por la película alude al papel alocado y pasado de vueltas de Nicolas Cage, una percepción negativa que parte de la similitud con otros papeles exagerados en películas cronológicamente cercanas;³⁷ pero, más allá de algunos diálogos sarcásticos prescindibles, resulta convincente que vaya perdiendo la cabeza por una situación que le sobrepasa a él y a su familia, a pesar de que este carácter le aleje del resignado Nahum Gardner del relato original. Son muchas las críticas negativas que, en términos generales, ha recibido la película, pero hay tantos gustos como colores (incluso los que vienen del espacio), así que también hay quienes han (hemos) reconocido en ella diversos aspectos más que positivos y disfrutables, además de su clara intención de acercarse al espíritu de los Mitos de Cthulhu desde una perspectiva moderna, que no irrespetuosa.³⁸

Consideraciones finales

El eco del relato *The Colour Out of Space* sigue resonando en nuestros días en múltiples manifestaciones culturales, al igual que muchos de los elementos de la mitología moderna creada por Howard Phillips Lovecraft que conocemos como Mitos de Cthulhu. En el caso del audiovisual, hay proyectos en curso o en desarrollo que siguen acercándose a ese meteorito maldito y a sus consecuencias. Es el caso, por ejemplo, del montaje visual alemán aún inconcluso *The Colour Out of Space*, que se inició en 2015, dirigido por Andreas Hartung, como una serie de cinco capítulos que adaptan el relato de Lovecraft con acompañamiento musical a cargo de la banda The

37. Es inevitable recordar su papel extremo como Red en *Mandy*, incluido su viaje lisérgico y sanguinario de venganza. Pero también hay mucho de los momentos iracundos mostrados por otros actores protagonistas de cintas inspiradas en el universo de Lovecraft, como Jeffrey Combs o Bruce Campbell (Tones, 2019; Manola, 2020).

38. Resulta significativo que en los títulos de crédito finales haya un agradecimiento especial a la H. P. Lovecraft Historical Society (HPLHS), a Andrew Leman y a Sean Branney. La HPLHS es una organización internacional de aficionados a Lovecraft que incluso ha producido películas que intentan ser lo más respetuosas posible con la obra del escritor de Providence, como *The Call of Cthulhu* (2005) y *The Whisperer in Darkness* (2011), dirigidas precisamente por Leman y Branney, respectivamente.

Dunwich Orchestra, de los cuales hasta ahora se han estrenado tres y al parecer los dos restantes están en fase de desarrollo.³⁹ O de la película estadounidense *Colonizer*, que también adapta el mismo relato, con dirección de Jason Bourque y un estreno que tiene como última fecha estimada 2024.⁴⁰

En el escenario actual cabría hacerse esta pregunta: ¿nos sigue interesando un meteorito maldito? Parece que las continuas noticias sobre bólidos que están «a punto» de chocar con la Tierra, pese a que la distancia de paso más cercana realmente sean decenas de miles de kilómetros de nuestra atmósfera, así lo atestiguan. Hay tantas cosas absurdas en el mundo actual que siguen vendiendo y generando impacto... Pero el empacho de titulares estilo *clickbait* que son como el cuento de Pedro y el Lobo podrían causar la desidia en mucha gente y que se vaya perdiendo el interés.

Es más, vista la cantidad de obras que se han inspirado en el relato *The Colour Out of Space* o han intentado adaptarlo, podemos hacernos otra pregunta: ¿nos sigue interesando esta historia de principios del siglo xx? La honda impronta de la obra de Lovecraft parece invitar a responder de manera positiva, y el hecho de que haya varias adaptaciones cinematográficas en nuestro tercer milenio del mismo relato demuestra que este aún sigue vigente y que puede seguir siendo revisado y reescrito cuantas veces se quiera. Tenemos más que superada esa rémora de que la literatura y el cine de terror o ciencia ficción son un nicho de entretenimiento para jóvenes (de edad o de espíritu). Y, como ya se ha comentado, sobre gustos, colores (ya sean terrestres o venidos del espacio).

Las distintas relecturas y adaptaciones de este relato en la multipantalla que tenemos disponible en la actualidad confirman la vigencia del universo, la cosmogonía y la mitología surgida de la imaginación de Lovecraft y cómo puede seguir transmitiéndose y proyectándose hacia las nuevas generaciones. Su meteorito, que se rige por leyes extraterrestres traducidas en lo que podemos entender como una entidad maligna, aporta una perspectiva típica de los relatos del genio de Providence: el funesto e inevitable destino de quienes se han topado desgraciadamente con ese objeto surgido del espacio. ¿Esta inevitabilidad responde solo a la ficción basada en Lovecraft o realmente esperamos que este mito de Lovecraft se materialice y que un pedrusco espacial acabe con nosotros? La respuesta es tan indeterminada y posiblemente tan variada como la descripción del color surgido del espacio.

39. Para más información: <<https://www.the-colour-out-of-space.com/>>.

40. El estreno se había previsto para el año 2021, pero fue postergándose quizá por la situación de pandemia mundial o quizá por problemas de financiación (o por ambas cosas). Para más información: <<https://www.abandomoviez.net/db/pelicula.php?film=30344>>.

Bibliografía

- ALARCÓN, T. L. 2017. «Horribles disonancias desafinadas: la difícil relación entre Lovecraft y el cine». En: R. MONEDERO; A. RENTERO (coords.). *Lovecraft: la alargada sombra del tentáculo*. Murcia. P. 113-120.
- BARCELÓ, M. 2008. *La ciencia ficción*. Barcelona.
- BRECCIA, A. 2011. *Los mitos de Cthulhu*. Madrid.
- CARPENTER, J. 2004. «Introducción». En: H. RODIONOFF; E. BRECCIA; K. GIFFEN. *Lovecraft*. Barcelona.
- ENGEL, P. 2020. «Un Lovecraft sin tintes racistas». *La Vanguardia*, 30 de agosto de 2020. <<https://www.lavanguardia.com/cultura/culturas/20200830/483119075820/lovecraft-colour-out-of-space.html>> [consultado el 22/01/2021].
- GARCÍA, F. 2022. «El color que cayó del cielo, de Tanabe Gou. Un horror visual que devora la vida». *Zona Negativa*. <<https://www.zonanegativa.com/el-color-que-cayo-del-cielo-de-tanabe-gou/>> [consultado el 31/03/2022].
- GARCÍA-ÁLVAREZ, R. 2020. *H. P. Lovecraft: el caminante de Providence*. Málaga.
- HARMS, D. 2005. *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu*. Madrid.
- HARRIS, J. W. 2019. «The Saliva Tree, by Brian W. Aldiss». *Classics of Science Fiction*. <<https://classicsofsciencefiction.com/2019/08/18/the-saliva-tree-by-brian-w-aldiss/>> [consultado el 17/03/2022].
- HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. 2017. *Lovecraft: una mitología* [Nueva edición corregida y aumentada]. Segovia.
- HOUELLEBECQ, M. 2021. *H. P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*. Barcelona.
- KELAHAN, M. 2011. «H. P. Lovecraft on the silver screen». En: LOVECRAFT, H. P. *H. P. Lovecraft goes to the movies*. Nueva York. P. ix-xiii.
- KING, S. 2000-2022. *Official Web Site of Stephen King*. <<https://stephenking.com/>> [consultado el 16/06/2022].
- 2021. «Introducción: la almohada de Lovecraft». En: M. HOUELLEBECQ. *H. P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*. Barcelona. P. 7-19.
- LOCKWOOD, D. (ed.). 2013. *Lovecraft. La antología gráfica*. Barcelona.
- LOVECRAFT, H. P. 2017. *H. P. Lovecraft anotado* [edición, notas y prólogo, LESLIE S. KLINGER]. Madrid.
- MANOLA, E. J. 2020. «Color Out of Space». *Dirigido por...*, julio de 2020. <<https://www.dirigidopor.es/2020/07/01/color-out-of-space/>> [consultado el 19/03/2022].
- MÍGUEZ SANTA CRUZ, A. 2019. «La locura y otras dimensiones exteriores: Lovecraft y su influencia en el terror cinematográfico». *Windumanoth: Revista de género fantástico*, 7: 2-7.
- MOTA, M. 2013. «Lovecraft en los cómics. El horror cósmico en viñetas». En: L. PASCUAL; P. LUMBRERAS. *Lovecraft: un homenaje en 15 viñetas*. Madrid. P. 7-10.
- PÉREZ DE LUQUE, J. L. 2020. *Ideology and scientific thought in H. P. Lovecraft*. Granada.
- RENTERO, A. 2017. «Viñetas primigenias». En: R. MONEDERO; A. RENTERO (coords.). *Lovecraft: la alargada sombra del tentáculo*. Murcia, 187-201.

- ROSALES, L. M. (2017). “Adaptaciones acreditadas”. En: R. MONEDERO; A. RENTERO (coords.), *Lovecraft: la alargada sombra del tentáculo*. Murcia. P. 121-130.
- SPRAGUE DE CAMP, L. 2002. *Lovecraft: una biografía*. Madrid.
- TANABE, G. 2015. *El sabueso y otras historias de H. P. Lovecraft*. Barcelona.
- 2021. *H. P. Lovecraft. El color que cayó del cielo*. Barcelona.
- TONES, J. 2019. «Sitges 2019: “Color Out of Space”. Un delirio de terror ochentero que sale airoso de su reimaginación de Lovecraft». *Espinof*, 12 de octubre de 2019. <<https://www.espinof.com/criticas/sitges-2019-color-out-of-space-delirio-terror-ochentero-que-sale-airoso-su-reimaginacion-lovecraft>> [consultado el 19/03/2022].

De mitos y héroes: una construcción del mito bolivariano en la cultura (audio)visual

Gloria Zarza Rondón
Universidad de Limoges

Introducción

A unos años de cumplirse el doscientos aniversario de la muerte de Simón Bolívar, bien puede afirmarse que su presencia y representación en buena parte de las artes no es baladí. Tratamos una figura incluida en el ranking de los diez personajes históricos sobre los cuales se han divulgado mayor número de publicaciones a lo largo del tiempo. Asimismo, teniendo en cuenta el número de referencias de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, solo es superado por Jesucristo, Mahoma y George Washington.⁴¹ Aunque en este estudio no se precisará estadísticamente el número de obras y referencias a Bolívar, sí podemos afirmar que se trata de uno de los personajes más divulgados y representados de los últimos siglos. Con respecto a Venezuela, patria que lo verá nacer el 24 de julio de 1783 y primer país latinoamericano que se independizó de la Corona española, fue uno de los lugares donde, según Guerra, «los mitos, los héroes y los cultos nacionales son los más marcados» (Guerra, 1996: 7-8. Hebrard, 2006: 281-300).

La presente investigación se vertebrará en dos tiempos bien diferenciados. En primer lugar, trataremos la cuestión de la formación de los mitos, más concretamente de los mitos políticos vinculados a la América Latina posterior al proceso de independencia, y centraremos nuestra atención en la configuración del mito de Bolívar. Incidiremos en la idea de la existencia de un héroe nacional, un padre de la patria, que se constituye como símbolo y emblema de la patria misma. Para ello se hará especial hincapié en el lugar ocupado por la literatura latinoamericana de los siglos XIX y XX como factor y motor de la cimentación de este mito de la venezolaneidad. En un segundo tiempo, se planteará la construcción del mito bolivariano a partir de su representación audiovisual, y para ello se estudiarán diversas producciones cinematográficas y televisivas que han contribuido a mantener o ensalzar una determinada imagen del prócer. Para finalizar este capítulo, se recopilarán las ideas trabajadas a modo de conclusión, y se incluirá una tabla con la información principal de las producciones audiovisuales que hemos considerado más destacadas a lo largo del siglo XX y las dos primeras décadas del actual, en cuanto a cine, series, telenovelas y animación infantil, inspiradas en la vida y obra de Bolívar.

41. Información procedente de: <<https://aboutbasquecountry.eus/2021/10/03/simon-bolivar-la-forja-de-un-mito/>>.

Mitos políticos y fundacionales. Bolívar en el Olimpo criollo

Al referirnos al término mito, eje transversal a partir del cual se plantea el presente estudio, y de acuerdo con la idea propuesta por Nelly Arenas y Luis Gómez Calcaño en torno a la concepción de los mitos políticos destacaremos que:

La existencia de los mitos se inscribe en la superficie de lo colectivo. Donde hay sociedad hay mito, porque el mito, según lo dicho por Doutté, «es el deseo colectivo personificado». Así pues, las construcciones míticas son inherentes a la condición humana y la condición humana no es tal sin el referente de colectividad (Arenas y Gómez, 2005: 167-193).

Aun cuando la trascendencia de los mitos es innegable en las sociedades premodernas, también en las sociedades modernas ha tenido un valor preponderante, especialmente en la construcción de las denominadas mitologías políticas (Arenas y Gómez, 2005: 168). Dichas mitologías se vertebran en torno a la figura de un héroe nacional o padre fundador de la patria, una figura heroica que trasciende su naturaleza humana para convertirse en un modelo catalizador de virtudes máximas. De esta forma, el llamado «Mito de Bolívar» o «Mito bolivariano», que se caracteriza por un enraizado sincretismo a partir del cual se edifica buena parte de la idiosincrasia venezolana, influirá de forma determinante en la sacralización y el misticismo del héroe nacional.⁴² Como parte del imaginario social, «la figura de Bolívar se construye y asienta en un conjunto de representaciones gestadas históricamente [...]. Es el conjunto de símbolos y mitos que acompañan a la venezolaneidad [...] la venezolaneidad es hija de la *mitología bolivariana*» (Mora García, 2005). En este sentido, dicho conjunto de representaciones nos llevaría a recordar el papel determinante que Simón Bolívar jugó en el proceso de emancipación de las colonias hispanoamericanas a comienzos del siglo XIX. Las guerras de independencia, evento central de la historia patria venezolana, propiciaron la génesis de nuevos mitos fundacionales, y la figura de Bolívar acabaría alzándose como el héroe por excelencia y protagonista del mito fundacional.⁴³

42. (Coutinho, 2020: 7-8). La autora del estudio destaca que no hay una unanimidad histórica en el inicio del culto a Bolívar. Mientras que Carrera Damas lo sitúa en 1842, coincidiendo con la repatriación de sus restos, Pierre Vayssière da por comenzado dicho culto con la construcción del sepulcro en 1852, y Nikita Harwich es proclive a localizar el inicio del culto bolivariano durante el régimen de Antonio Guzmán Blanco, quien propiciaría la creación de «lugares de memoria», que adquirieron así una dimensión propiamente religiosa. <Simon Bolivar, le culte du héros - Archive ouverte HAL (cnrs.fr)>.

43. Tradicionalmente se hace la diferencia entre mitos cosmogónicos (los que tratan de explicar la creación del mundo), mitos antropogónicos (referidos a la aparición del hombre en la Tierra), mitos etiológicos (cuyo objetivo es explicar el origen de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones), mitos teogónicos (acerca del origen de los dioses), mitos morales (sobre la existencia del bien y del mal), mitos escatológicos (que narran el fin del mundo o de una civilización) y mitos fundacionales (cuentan la fundación de una cultura, nación, civilización o ciudad) (Jorquera, 2019: 66).

Según Sáez Arance, «el mito de Bolívar, como el propio Bolívar, también tiene su historia, y dicha historia comienza su andadura con el proceso de construcción nacional de la Venezuela del siglo XIX» (Sáez Arance, 2013: 178). A este respecto, la representación de Bolívar como héroe patrio, *quasi* divino e integrante del llamado «Olimpo criollo», ha sido estudiada por diversos autores, de los cuales señalaremos a Ángel Bernardo Viso, quien destaca que:

La independencia aparece como una gesta heroica cumplida durante un tiempo prolongado por un grupo de hombres excepcionales, con caracteres parecidos a los de los semidioses de la antigüedad clásica [...] el primero de los héroes es Bolívar [...] identificado con la Independencia misma, de la cual fue el primer actor (Viso, 1983: 53 y 66).

Interesa en este punto detenernos en la idea de «gesta heroica» y «Olimpo criollo» como elementos esenciales en el proceso de concepción de héroe mítico, para el caso que nos atañe, de la patria venezolana. A este respecto, es importante destacar que la literatura latinoamericana supuso un significativo aporte en el proceso de creación y reforzamiento de la citada mitología bolivariana. Siguiendo la idea de Mircea Eliade, quien afirmaba que: «la poesía lírica retoma y prolonga los mitos» (Mircea, 1957), al calor del halo romántico, no solo atribuido a la vida personal y amorosa de Bolívar, sino principalmente al desarrollo de sus campañas militares en el proceso emancipador, la gesta literaria sobre su persona podría darse por comenzada con el escritor ecuatoriano José Joaquín Olmedo⁴⁴ en su oda a *La victoria de Junín* de 1825 (Sinar-det-Seewald, 2012). Más conocida bajo el título de *Canto a Bolívar*, Olmedo nos sumerge en un extenso poema épico de novecientos nueve versos, en el que la figura de Bolívar, considerado el principal autor de la mencionada victoria,⁴⁵ se glorifica y exalta como héroe fundamental del éxito militar logrado en Junín y Ayacucho entre los meses de agosto y diciembre de 1824. Baste citar los primeros versos de la composición para dejar clara evidencia de la relevancia e imagen semidivina del prócer venezolano: [...] «Y el rayo que en Junín rompe y ahuyenta la hispana muchedum-

44. José Joaquín Eufasio de Olmedo y Maruri, nacido en Guayaquil en 1780, fue un poeta, político y prócer de la independencia cuya vida transcurrió entre Ecuador, su patria, y Venezuela, su segunda cuna. Fue diputado por Guayaquil en las Cortes de Cádiz, y tras la firma del Acta de Independencia (1820) fue proclamado presidente de la Provincia Libre de Guayaquil. Hacia 1830, al crearse el Estado de Ecuador ejerció las funciones de primer vicepresidente del país bajo el primer mandato de Juan José Flores.

45. Se cita a continuación la primera parte de la proclama de Simón Bolívar a los peruanos con motivo del enfrentamiento abierto entre las tropas realistas y patriotas: «¡Peruanos! La campaña que debe completar la libertad ha empezado bajo los auspicios más favorables. El ejército del general Canterac ha recibido en Junín un golpe mortal, habiendo perdido, por consecuente de este suceso, un tercio de sus fuerzas y toda su moral. Los españoles huyen despavoridos abandonando las más fértiles provincias, mientras el general Olañeta ocupa el Alto Perú con un ejército verdaderamente patriota y protector de la libertad. ¡Peruanos! Bien pronto visitaremos la cuna del Imperio peruano y el templo del Sol. El Cuzco tendrá en el primer día de su libertad más placer y más gloria que bajo el dorado reino de sus Incas».

bre» [...] «y el canto de la victoria que en ecos mil discurre [...] proclaman a Bolívar en la tierra árbitro de la paz y de la guerra».⁴⁶

De esta forma podemos observar cómo, desde el ámbito literario, la génesis del mito de Bolívar se sitúa incluso antes de su muerte, acaecida en 1830. En la misma senda podemos citar el poema «A Bolívar», del autor cubano José María Heredia. «A Bolívar» (1827), formó parte de una antología titulada *Poesías* (1825-1832), que reunía, junto al antes mencionado, poemas como «En el Teocalli de Cholula» o «Niágara» (Vásquez, 2012). Cabe mencionar que en la composición de Heredia destacan estrofas y versos en los que, al carácter heroico que promulgaba Olmedo en su oda, el poeta cubano suma la condición sagrada de Bolívar como un símbolo patrio del imaginario político latinoamericano. Reproducimos seguidamente algunos versos esclarecedores de dicho poema: «Columna de América», «Allí el ángel de América la vista dilata por sus llanos», «Bolívar inmortal», «Sublime atlante», o «¿Qué gloria humana puede igualar a tu sublime gloria? ¡Oh Bolívar divino!».⁴⁷

Continuando con la formación del mito bolivariano a través de la literatura latinoamericana, y dando un salto en el tiempo, nos trasladamos desde la primera mitad del siglo XIX y con autores contemporáneos al propio Bolívar, hasta la época de las vanguardias literarias. Entre finales del XIX y comienzos del siglo XX, dichas vanguardias prolongaron la senda ya marcada por Olmedo y Heredia y contribuyeron al ensalzamiento del Libertador como figura mítica. Sirvan de ejemplo y referencia de dicha continuación las composiciones del mexicano Carlos Pellicer, el puertorriqueño Luis Llorens Torres, o los venezolanos Andrés Eloy Blanco y Miguel Otero Silva. No obstante, si de todas las obras podemos escoger la que desde nuestro punto de vista resultaría más esclarecedora a partir de la temática tratada, esta sería sin duda el llamado «Padre Nuestro» de Pablo Neruda. «Un Canto para Bolívar», publicado en 1941, propuso un elemento clave en el reforzamiento de la épica bolivariana que comenzaría a gestarse incluso antes de su fallecimiento. La primera estrofa de la composición, a partir de la cual se la reconoce como «Padre Nuestro» de Neruda, da buena cuenta del estilo de este canto ritual que retoma y reconstruye el Padre Nuestro católico para adaptarlo a una suerte de «oración sacra» en la que, «cual semi-dios griego adquiere formas telúricas para incorporarse en la venezolanidad» (Mora García, 2005).

PADRE nuestro que estás en la tierra, en el agua, en el aire
de toda nuestra extensa latitud silenciosa,
todo lleva tu nombre, padre, en nuestra morada:
tu apellido la caña levanta a la dulzura,
el estaño bolívar tiene un fulgor bolívar,
el pájaro bolívar sobre el volcán bolívar,

46. Versos procedentes de «La victoria de Junín. Canto a Bolívar», de José Joaquín Olmedo. Versos 5 a 13. <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-victoria-de-junin-canto-a-bolivar--0/html/fe82578-82b1-11df-acc7-002185ce6064_5.html>.

47. Versos procedentes del poema de José María Heredia, «A Bolívar». <<https://estanterias.cubava.cu/poesia-cubana/a-bolivar-de-jose-maria-heredia/>>.

la patata, el salitre, las sombras especiales,
las corrientes, las vetas de fosfórica piedra,
todo lo nuestro viene de tu vida apagada,
tu herencia fueron ríos, llanuras, campanarios,
tu herencia es el pan nuestro de cada día, padre.⁴⁸

Y como «complemento» al Padre Nuestro, se hacía necesario sumar al cuerpo de oraciones un Credo que consumara el devocionario bolivariano. Dicha «oración» nos llega de la mano del escritor guatemalteco Miguel Ángel Asturias, quien, en 1954, publicó lo siguiente:

Credo en la Libertad, Madre de América
creadora de mares dulces en la tierra,
y en Bolívar, su hijo, Señor Nuestro
que nació en Venezuela, padeció
bajo el poder español, fue combatido,
sintióse muerto sobre el Chimborazo,
resucitó a la voz de Colombia,
tocó al Eterno con sus manos
y está parado junto a Dios! (Asturias, 1954: 97-101).

De esta forma, «las dos oraciones más potentes que identifican el rito cristiano habrían sido *mutatis mutandis* aplicadas ahora al rito bolivariano» (Mora García, 2005). Así pues, en aras de concluir este primer apartado de nuestro estudio, destacaremos que, el culto a personajes ilustres como elemento fundamental en la conformación de identidades colectivas y culturas políticas es una constante en la época contemporánea, particularmente en la América Latina posterior al proceso de independencia. La deificación de los próceres independentistas como condensadores de las máximas virtudes humanas y patrióticas se constituirían en un potente agente nacionalizador, y de entre ellos, la figura de Bolívar acabaría erigiéndose como héroe y mito capital latinoamericano (Marcilhacy, 2020).

Mito y hombre en pantalla. La construcción (audio)visual de una identidad forjada

Como ya se señaló en la introducción, a lo largo del presente epígrafe se planteará un recorrido por una selección determinada de obras audiovisuales en las que la vida y obra del mantuano plantean al (tele) espectador un nuevo soporte en la continuación de la forja del mito bolivariano.

48. Estrofa del poema procedente de: <https://www.archivochile.com/Homenajes/neruda/de_neruda/homenaje-neruda0015.pdf>.

Ya en la primera mitad del siglo xx, el cine supuso un nuevo método de difusión a la hora de reinterpretar el pasado. Elementos que no permitían la literatura o la pintura, tales como el sonido o la imagen (Martínez, 2010: 191-213), ofrecieron a la ya gestada mitología bolivariana nuevos cauces de expansión. Para el caso que nos ocupa, nos centraremos en obras cinematográficas y televisivas en cuya trama se recrearon e interpretaron las gestas militares, políticas, e incluso personales y afectivas que jalonaron la trayectoria vital del llamado «Libertador de América». Siguiendo el orden cronológico de emisión de las producciones seleccionadas, comenzaremos por el filme de origen mexicano dirigido por Miguel Contreras Torres, estrenado en 1942.

La producción de Contreras Torres no estuvo exenta de vicisitudes hasta llegar a su filmación (Díaz, 2009). El proyecto fílmico había comenzado su andadura casi dos décadas antes, entre 1924 y 1926, a partir del propósito de Rafael Pino Roca, ministro de Guerra de Ecuador de 1916 a 1920. El objetivo, producir una película para conmemorar el centenario de las independencias, más concretamente la victoria patriota en la ya mencionada batalla de Ayacucho, que supuso el «golpe final» a la presencia colonial en Sudamérica. Asimismo, esta efeméride se acercaba al año 1930, fecha en la que se cumplía el primer centenario de la muerte de Bolívar. La producción, ideada por Pino Roca, retomada (aunque inconclusa) por Roosevelt y la Warner, quienes proponían a Errol Flynn como Bolívar y a Bette Davis como Manuela Sáenz, acabaría viendo la luz en 1942, bajo una coproducción México-venezolana dirigida y guionizada por Miguel Contreras Torres y Jesús Grovas. Conocido ya en Hollywood, con películas como *Juárez y Maximiliano* (1933) o *¡Viva México!* (1935), Contreras Torres daría inicio al primer biopic cinematográfico centrado en la figura del Libertador. Tengamos en cuenta que en 1942 ya había sido estrenada y reconocida mundialmente la famosa producción de David O. Selznick, *Lo que el viento se llevó*, la cual imprimía a su trama romántica una buena dosis de historia estadounidense. Podría decirse que Contreras se desafió a sí mismo al intentar imprimir a su obra buena parte de rigor histórico, sin olvidar, el espectáculo.

De acuerdo con el análisis realizado por Rafael Arreaza Scrocchi (Arreaza, 2017), Contreras nos sumerge en la vida y obra del prócer venezolano a partir de tres miradas: introspectiva, extrovertida y decadente. La apertura de la película nos sitúa ante una imagen reflexiva de Bolívar, que se sitúa entre los años 1802 y 1819. Los acontecimientos psicoafectivos vividos por nuestro protagonista parecen acaparar la pantalla en esta primera parte. Desde la boda con María Teresa del Toro en Madrid, pasando por el fallecimiento de esta solo un año después del matrimonio, y hasta el Paso de los Andes de 1819, Contreras muestra al espectador en esta primera parte a un Bolívar revestido de momentos íntimos y humanos, un hombre preso de altibajos, alegrías, fracasos y sufrimiento, revistiendo a la figura del venezolano de un tono religioso y sacro que casi nos susurra: «Dios está con Bolívar y con la causa patriótica». En una segunda parte, florece la imagen de un Bolívar extrovertido, muy posiblemente «abierto» nuevamente a la vida tras conocer a la que se convertiría en la «Libertadora del Libertador», Manuela Sáenz. Tanto es así, que esta segunda fase de la vida de Bolívar retratada por Contreras se reviste de un tono melodramático que

en algunos casos podría recordar al espectador una secuencia de telenovela. En la tercera y última trama propuesta por el director mexicano, este nos sitúa a las puertas de San Pedro Alejandrino, la hacienda de Santa Marta que acogería en su interior los últimos y fatídicos días del prócer.

Por orden cronológico, la siguiente producción entre las seleccionadas en este estudio es la película hispano-italiana de Alessandro Blasetti de 1969, *Simón Bolívar*, mejor conocida como, *La epopeya de Bolívar*, y protagonizada por Maximilian Schell, sin olvidar la participación de Francisco Rabal y Sancho Gracia. Considerada como la «versión hispánica» de la vida de Bolívar y producida por la empresa cinematográfica PEPSA de Madrid, su coste ascendió a unos tres millones de dólares.

De corte bien diferente sería la primera obra que el director de cine venezolano, Diego Rísquez dedicara a Simón Bolívar. En 1979, como alternativa poética al cine venezolano, Rísquez estrenó *Sinfonía tropical*. En una suerte de referencias históricas e iconográficas, el venezolano sumerge al espectador en una sucesión de imágenes que rememoran, en esta propuesta cinematográfica, el pasado del prócer a través de las artes plásticas. En palabras del propio Rísquez, el objetivo de la película consistía en:

Tocar el inconsciente colectivo de los venezolanos a través de toda una cantidad de cuadros famosos y todo lo que puede ser la iconografía patriótica de la época de la independencia. Hacer una revisión de estas imágenes, imágenes a las que está acostumbrado el pueblo venezolano y darles una nueva visión a estas imágenes. Por otro, en la película hay dos actores que hacen el papel de Bolívar, uno de ellos hace el Bolívar de los libros de texto, el Bolívar más cerca del superhombre y del héroe que del hombre, y el otro es el ser humano simplemente.⁴⁹

Las siguientes dos producciones, ambas fechadas en la década de los ochenta (1981 y 1989) y realizadas en Colombia, nos presentan dos versiones bien diferentes del prócer venezolano. Nos referimos a la serie escrita y dirigida por Eduardo Lemaître, *Bolívar, el hombre de las dificultades*, y a la telenovela *Nicolasa y Bernardina, Las Ibáñez. Dos preciosas coquetas*, de Bernardo Romero. La serie de Lemaître, enmarcada en el proyecto televisivo conocido bajo el nombre de *Revivamos nuestra historia*,⁵⁰ constaba de un total de cuarenta capítulos protagonizados por Pedro Mon-

49. Palabras de Diego Rísquez procedentes de la plataforma CINEMESTIZO. 3 de abril de 2021. <<https://www.youtube.com/watch?v=VEAatKSoC8E>>.

50. *Revivamos nuestra historia* fue un programa de televisión que se mantuvo en antena entre 1979 y 1986, que tenía por objetivo revivir en la pequeña pantalla los acontecimientos históricos más relevantes de Colombia, y por ello era considerado «como un elemento de análisis privilegiado en el debate de la historia como realidad o ficción». Tanto Eduardo Lemaître como el propio Jorge Alf Triana jugaron un importante papel dentro del proyecto, que se inició en 1979 con una primera serie de veinte capítulos bajo el título de *José María Córdoba*. Le siguió el documental histórico *Panamá y su separación de Colombia*, y en tercer lugar se estrenaría la serie que nos compete en este estudio, *Bolívar, el hombre de las dificultades*, que logró importantes galardones televisivos, entre los que destacaron los premios Esmeralda, otorgados al mejor libretista, y los premios Simón Bolívar, a la mejor investigación histórica (Vega, 2009).

toya (actor sobre el que volveremos posteriormente) en el papel del Libertador. Sin dejar de lado la representación de un Bolívar en todas sus facetas: intelectual, emocional y amorosa, política y militar, cumplía con un requisito indispensable en función del proyecto en el que se encuadraba, mostrar la figura del prócer a partir de un cuidado rigor histórico, fruto de un ingente esfuerzo de investigación puesto en marcha por el equipo. Por su parte, *Nicolasa y Bernardina, Las Ibáñez. Dos preciosas coquetas*, de Bernardo Romero, fue emitida en Colombia por Caracol Televisión. Protagonizada por Martha Senn, como Nicolasa, Rudy Rodríguez, como Bernardina, así como por Luis Fernando Montoya y Víctor Mallarino en los papeles de Simón Bolívar y Francisco de Paula Santander, se situaba dentro del género melodramático de la telenovela de época. Ambas mujeres, Nicolasa y Bernardina, hijas de una familia patriota de la alta sociedad de Ocaña, compartieron parte de la estadía de Bolívar y Santander en la zona. A lo largo de trece episodios, sus protagonistas nos muestran el aspecto más íntimo y privado de los personajes que interpretan. Concretamente, nos interesa destacar la relación amorosa y pasional entre Simón Bolívar y Bernardina, pues nos hace partícipes de esa otra faceta del Libertador, la de seductor, conquistador y mujeriego.

La entrada en un nuevo milenio es inaugurada por, entre otras,⁵¹ la filmación de una película que causaría no poco asombro por su estilo y forma de representar a Bolívar. Nos referimos a la obra de Jorge Alí Triana, *Bolívar, soy yo*, estrenada en el año 2002.

La propuesta de Triana, como contrapunto y antítesis al proyecto de 1981, *Bolívar, el hombre de las dificultades*, nos plantea en este argumento tragicómico la puesta en escena de una historia real. Pedro Montoya, actor encargado de interpretar el papel de Simón Bolívar en la producción de 1981, dio pie (aun sin saberlo) a este nuevo proyecto en el que, en palabras del propio Triana:

El actor tuvo un grado de identificación muy grande con el personaje, el personaje lo persiguió y él no se volvió a quitar el uniforme, iba a la Quinta de Bolívar, a San Pedro Alejandrino y en general a los espacios de Bolívar [...]. Pero lo realmente grave era que el país lo tomaba como tal, lo invitaban a campañas políticas, a desfiles militares y la gente de la calle le pedía cosas, y no se sabía si se las pedían al actor popular o a Bolívar.⁵²

Así pues, la trama presentada por la película plantea la grabación de una telenovela histórica centrada en la vida de Simón Bolívar. El actor que interpreta a Bolívar, Santiago Miranda (Robinson Díaz en la realidad), cual Alonso Quijano, asumiendo como identidad propia la de Bolívar, se revela contra el desenlace propuesto por la

51. Referimos la película de Diego Rísquez, *Manuela Sáenz, la Libertadora del Libertador*, del año 2000. Un filme muy diferente al de 1979 (*Sinfonía tropical*), en el cual su director centra la atención en el desenlace de la relación amorosa/íntima que existió entre Bolívar y Sáenz.

52. <<http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=126>>. Entrevista íntegra de Orlando Mora a Jorge Alí Triana realizada en Bogotá en 2009.

productora, en la que previsiblemente acabaría siendo fusilado. Fantasía, comedia, tragedia y demencia se entremezclan en un filme cuyo director consideró «levantar de la tumba a un personaje que soñó con la posibilidad de una América Latina fuerte y que mira ahora la catástrofe que estamos atravesando».⁵³

Unos años después del estreno de *Alí Triana*, comenzaría la «década de los bicentenarios», a la cual contribuyó significativamente el género audiovisual. Baste recordar que en el transcurso de los años 2013 y 2014 se estrenaron al menos tres películas latinoamericanas (o coproducidas con América Latina) cuyas tramas se inspiraban en la vida de Bolívar: con el mismo nombre que la serie colombiana de 1981, *Bolívar, el hombre de las dificultades*, de Luis Alberto Lamata; *Diario de Bucaramanga*, de Carlos Alberto Fung; y *Libertador*, de Alberto Arvelo. La obra de Lamata, protagonizada por Roque Valero, sería tildada de «chavista» al haber contado con la promoción del gobierno en su momento. Su trama adaptaba el breve periodo transcurrido entre 1815 y 1816, para mostrarnos a un Bolívar atribulado por los acontecimientos (políticos, familiares y personales), casi superado por los mismos, humanizado y muy lejos de la figura mítica, heroica o casi divina de las primeras producciones. Por su parte, la película de Arvelo, protagonizada por Edgar Ramírez, acompañado por actores como Imanol Arias, Juana Acosta, María Valverde o Iwan Rheon, se inicia con la Conspiración Septembrina de 1828 y la presencia de Manuela Sáenz, y, como si de un punto de inflexión se tratara, nos traslada en un viaje al pasado hasta el fallecimiento de la madre de Bolívar en 1792. La película no sigue íntegramente una continuidad cronológica, pues de la conspiración de Bogotá y el enterramiento de su progenitora, la trama nos sitúa en la corte española de Carlos IV, frente a una joven María Teresa del Toro, que «rápidamente» es trasladada a Venezuela como flamante esposa del futuro prócer. Tras el fallecimiento de su mujer y el disfrute de una intensa estancia en París, «el noble salvaje» (sobrenombre dado por su tutor, Simón Rodríguez) «parece despertar» de su letargo y, acompañado por Miranda, vuelve a tierras americanas. Lo que nos interesa destacar de esta película es que, si bien la producción de Lamata fue designada como «chavista», los minutos finales de la de Arvelo, que concluye con la frase «La causa oficial de su muerte fue tuberculosis», bien podrían sugerir que el óbito de Bolívar se debió a un posible asesinato en la Quinta de San Pedro Alejandrino (Alarico, 2008: 119-138), un factor determinante que propondría al espectador un final «mítico» (y adecuado) para un héroe de la patria.

La última producción a la cual nos referiremos en este estudio será la titulada, *Bolívar, una lucha admirable*, que se estrenó a mediados del año 2019 en la plataforma Netflix. Identificada claramente como una telenovela histórica, la dirección de esta producción corrió a cargo, entre otros, de Luis Alberto Restrepo, quien en 1993 dirigiera la serie *Crónicas de una generación trágica*. Se trató de una serie de televisión colombiana basada en un proyecto de Gabriel García Márquez para la progra-

53. <<http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=126>>. Parte de la segunda pregunta planteada a Triana, en que el autor explica cuáles fueron sus inspiraciones para elaborar la trama de *Bolívar, Soy Yo*.

madora Audiovisuales. Dirigida por Jorge Alí Triana y Luis Alberto Restrepo, y producida por Jorge López Abrella y Óscar Aguarín, la miniserie recrea a lo largo de sus seis capítulos, que transcurren en el periodo comprendido entre 1781 y 1816, el proceso de independencia del Virreinato de Nueva Granada. Si bien en su trama se entrelazan personajes ficticios y reales, no dejó de ser una plataforma a partir de la cual el telespectador pudo conocer los principales acontecimientos y protagonistas del periodo a través de capítulos perfectamente identificados en el tiempo.⁵⁴

Bolívar, una lucha admirable, creada por la guionista y productora de televisión colombiana Juana Uribe para Caracol Televisión, con la asesoría histórica de Camilo Uribe e Isabel Arroyo, plantea al telespectador sesenta capítulos que pueden dividirse en tres etapas claramente diferenciadas en la vida de Bolívar. Los cinco primeros se encuadrarían en su niñez, y en ellos se reproducen acontecimientos destacados de esta primera fase, como la muerte de su madre, María de la Concepción Palacios y Blanco, su estrecho vínculo con los esclavos que pertenecían a la familia, en especial con Matea, y la llamada Conspiración de Gual y España de 1797. A este último acontecimiento, zanjado con el ahorcamiento de uno de los participantes en el complot, Joaquín (Manuel) Montesinos, asiste el Bolívar infante, a quien la cámara mantiene en primer plano cuando el futuro ajusticiado pronuncia las palabras: «La semilla está sembrada y ustedes tienen que cultivarla, para recoger los frutos de la libertad».⁵⁵ A partir de ese momento, la trama, en una alteración cronológica hacia el futuro, nos presenta a un Bolívar joven, interpretado por el actor venezolano José Ramón Barreto. Si bien los cinco primeros capítulos ya hacían vislumbrar al espectador que el «pequeño Bolívar estaba predestinado a algo grandioso», la segunda etapa de la producción (entre los capítulos 5 y 25) nos presenta a un Bolívar impetuoso, por momentos impulsivo, seductor e insistente en una primera fase de su juventud, pero también sufriente por los cambios del destino y la muerte de María Teresa, que hace palpable la dimensión humana y el carácter intimista que se imprime a la figura del prócer. Esta segunda parte del Bolívar joven concluye durante su exilio en Jamaica, en cuyas últimas secuencias destaca una declaración de intenciones con respecto a sus ideales de revolución: «La revolución hay que hacerla con los negros, con los pardos, con los indios, pero no para que ellos reemplacen a los que tienen hoy el privilegio, no, porque eso sería una revolución resentida, eso no sirve de nada, hay que unirnos. La verdadera revolución es unirnos todos juntos para construir un nuevo orden social, esa es la verdadera revolución».⁵⁶

Por su parte, la tercera y última etapa, tanto de la producción como de la propia vida de Bolívar, protagonizada por el también venezolano Luis Jerónimo Abreu, discurre desde la salida de Jamaica y su llegada a Haití, con una renovada intención de victoria, hasta su fallecimiento en Santa Marta. Entre los últimos minutos del

54. 1. «Los comuneros (1781)», 2. «Los derechos del hombre (1794)», 3. «Los conspiradores (1797-1810)», 4. «El florero de Llorente (1810)», 5. «La Patria Boba (1810-1813)» y 6. «La pacificación (1813-1816)». (Zarza, 2022: 165-176).

55. *Bolívar, una lucha admirable*. Capítulo 5, minuto 12:03. Netflix

56. *Bolívar, una lucha admirable*. Capítulo 25, minuto 18. Netflix

capítulo 25 y el episodio final, Bolívar vuelve a tierras latinoamericanas para retomar la lucha, y Manuela Sáenz se presenta como coprotagonista de la trama, si bien en las anteriores etapas se había mantenido un argumento paralelo en el que se desarrollaba, desde su niñez, la vida de quien se convertiría en la «Libertadora del Libertador». Hemos de señalar que, si algo prevalece en esta última adaptación de la trayectoria de Bolívar es el papel que jugaron las mujeres a lo largo de su vida. Todas ellas, casi sin excepción, parecieran «haber moldeado» al futuro Libertador. Desde su propia madre, la biológica, la que consideraba como una segunda madre, la esclava Hipólita, sus hermanas, especialmente María Antonia, la esclava Matea, María Teresa, las conocidas en París, Pepita Machado y la propia Sáenz, todas, en cada uno de los momentos que jalonan su vida, parecen imprimir una particularidad más a ese conjunto de características que acabaron por definir, no ya al mito, sino al hombre.

A modo de conclusión, como hemos visto en el presente texto, la existencia de mitos, casi inherentes a las sociedades premodernas, continuarían su andadura durante la modernidad (y la contemporaneidad). La construcción de mitologías políticas se convirtió en un requisito «casi obligado» en América Latina, donde tras la colonia, quedaba abierto el necesario camino de crear «una historia propia», y no hay historia sin protagonistas, especialmente sin héroes. La creación de una figura nacional heroica, padre de la patria venezolana (pero también latinoamericana) cristalizó en un personaje cumbre del proceso emancipador, Simón Bolívar, el Libertador de América. Difícilmente podría entenderse la construcción nacional de Venezuela sin su presencia. Dicha presencia, en forma de verso, oda, Padre Nuestro o Credo, también ha sido personificada en la pequeña y gran pantalla. Desde aquella primera producción de Contreras Torres, pasando por la versión «hispanica» de Blasetti, las diferentes interpretaciones de Rísquez, el rigor histórico de Lemaître, la pasión y el arrebató sentimental de Bernardina y Nicolasa, hasta las obras del Bicentenario y la última producción de Netflix, todas ellas, en esencia, continúan manteniendo un punto en común: realidad o ficción, mito u hombre, pero siempre, Bolívar.

Bibliografía y referencias web

- ALARICO GÓMEZ, C. 2008. «El problema de la causa de la muerte de Bolívar». *Revista Politeia* 31, 41: 119-138. Instituto de Estudios Políticos, UCV. <<https://www.redalyc.org/pdf/1700/170018434004.pdf>>.
- ARENA, N.; GÓMEZ CALCAÑO, L. 2005. «Los círculos bolivarianos: El mito de la unidad del pueblo». *América Latina Hoy*, 39. Universidad de Salamanca.
- ARREAZA SCROCCHI, R. 2017. «Introspectiva, extrovertida y decadente: las tres imágenes del Libertador en el biopic mexicano *Simón Bolívar* (1942) de Miguel Contreras». *E-Revista de Estudos Interculturais do CEI-ISCAP*, 5. <https://www.iscap.pt/cei/e-rei/n5/artigos/Rafael-Scrocchi_Simon-Bolivar-Tres-Imagens.pdf>.

- ARTEAGA MORA, C. G. 2010. «Mito fundacional y héroes nacionales en los libros de texto de primaria venezolanos». *Revista Politeia* 33, 45. Instituto de Estudios Políticos, UCV.
- ASTURIAS, M. A. 1954. «Bolívar». Credo. Edición digital a partir de *Humanismo*, 23.
- CARRERA DAMAS, G.; LEAL CURIEL, C.; LOMNÉ, G.; MARTÍNEZ, F. (eds.). *Mitos políticos en las sociedades andinas. Orígenes, invenciones, ficciones*. Editado por Institut Français d'Études Andines, Universidad de Marne-la-Vallée. Caracas: Equinoccio.
- COUTINHO FILIPPONE, V. 2020. *Simón Bolívar, le culte du héros*. Éducation. <Simon Bolivar, le culte du héros – Archive ouverte HAL (cnrs.fr)>.
- DÍEZ, E. 2009. «Bolívar en el laberinto del cine». X Congreso de la Asociación de historiadores de la comunicación. <https://www.academia.edu/6491270/Simón_Bolívar_en_el_laberinto_del_cine>.
- GUERRA, F. X. 1996. «Préface». En HEBRARD, V. *Le Venezuela indépendant. Une nation par le discours (1808- 1830)*. París: L'Harmattan.
- HEBRARD, V. 2006. «El hombre en armas. De la heroización al mito». P. 281-300.
- HEREDIA, J. M. «A Bolívar». <<https://estanterias.cubava.cu/poesia-cubana/a-bolivar-de-jose-maria-heredia/>>.
- MARCILHACY, D. B. 2020. «Coloso de América y Héroe de la Raza. Un mito transnacional en los centenarios de entreguerras». Dossier. Conmemoraciones e identidades (trans)nacionales, entre España y América Latina. Mélanges de la Casa de Velázquez [En línea], 50-2|2020. <<https://doi.org/10.4000/mcv.13747>>.
- MARTÍNEZ, J. 2010. «La pervivencia de los mitos: la Guerra de la Independencia en el cine». *Cuadernos de Historia Moderna*. Anejos, IX.
- MIRCEA, E. 1957. *Mythes, Rêves et Mystères*. París: Gallimard.
- MORA, O. 2009. Entrevista íntegra de Orlando Mora a Jorge Alí Triana realizada en Bogotá en 2009. <<http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=126>>.
- MORA GARCÍA, J. P. 2005. «Bolívar en el imaginario venezolano (Contribución al estudio de la Historia de los Imaginarios Sociales en Venezuela)». *Mañongo*, 24.
- OLMEDO, J. J. «La victoria de Junín. Canto a Bolívar». Versos 5 a 13. <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-victoria-de-junin-canto-a-bolivar--0/html/fef82578-82b1-11df-acc7-002185ce6064_5.html>.
- SÁEZ ARANCE, A. 2013. *Simón Bolívar. El libertador y su mito*. Madrid: Marcial Pons.
- SINARDET-SEEWALD, E. 2012. «La victoria de Junín. Canto a Bolívar (1825) de José Joaquín Olmedo: representación de una americanidad en marcha». *América*, 41. <<http://journals.openedition.org/america/464>; <https://doi.org/10.4000/america.464>>.
- VÁSQUEZ, C. 2012. «Simón Bolívar (28 de octubre de 1926), poema inédito de Alejo Carpentier» *América*, 41. <<http://journals.openedition.org/america/472>; <https://doi.org/10.4000/america.472>>.
- VEGA GARCÍA, E. 2009. *Revivamos nuestra historia. La historia se debate entre la realidad y la ficción*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Historia y Geografía.

VISO, Á. B. 1983. *Venezuela: identidad y ruptura*. Caracas: Alfadil.

ZARZA RONDÓN, G. 2022. «Historia y guerra en clave de telenovela. México y La antorcha encendida». En: O. LAPEÑA (ed.). *Pantallas en guerra*. Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions. P. 165-176.

Título	País/Año	Dirección/Producción
<i>Simón Bolívar</i>	México/1942	Miguel Contreras Torres
<i>Simón Bolívar (La epopeya de Bolívar)</i>	España-Italia/1969	Alessandro Blasetti
<i>Bolívar, sinfonía tropical</i>	Venezuela/1979	Diego Rísquez
<i>Bolívar, el hombre de las dificultades</i> (serie)	Colombia/1981	Eduardo Lemaître
<i>Nicolasa y Bernardina, Las Ibáñez. Dos preciosas coquetas</i> (telenovela)	Colombia/1989	Bernardo Romero
<i>Simón Bolívar, ese soy yo</i> (serie de animación)	Colombia/1994	Edmudo Aray-Raiza Andrade
<i>Manuela Sáenz, la Libertadora del Libertador</i>	Venezuela/2000	Diego Rísquez
<i>Bolívar soy yo</i>	Colombia/2002	Jorge Alí Triana
<i>Bolívar, el héroe</i> (serie de animación)	Colombia/2003	Guillermo Rincón
<i>Bolívar, el hombre de las dificultades</i> (película)	Venezuela/2013	Luis Alberto Lamata
<i>Diario de Bucaramanga</i>	Venezuela/2013	Carlos Alberto Fung
<i>Libertador</i>	Venezuela-España/2014	Alberto Arvelo
<i>Pequeños héroes</i> (película de animación)	Venezuela/2017	Juan Pablo Buscarini
<i>El corazón de Bolívar</i>	México/2019	Leonel González
<i>Bolívar, una lucha admirable</i> (serie)	Colombia/2019	Juana Uribe-Luis Alberto Restrepo

Falsos dioses y antiguas creencias: construcción de la figura audiovisual del vikingo como pagano

Alberto Robles Delgado
Universidad de Alicante

Introducción

A menudo hemos percibido mitología y religión como esferas separadas. La primera es entendida comúnmente como el conjunto de historias y relatos sobre deidades o personajes de carácter sobrenatural que conforman una cosmogonía y una forma de entender el mundo por parte de una cultura histórica concreta. La religión haría referencia al conjunto de normas regladas y formas de culto que permiten la adoración de dichas divinidades (en su forma monoteísta o politeísta), que en el imaginario básicamente occidental también ha adquirido una connotación de importancia y poder, tanto institucional como ideológico. A pesar de sus diferencias, ambos términos están entrelazados de una forma estrecha que no permite entender la religión sin la mitología ni la mitología sin la religión, moldeando una complejísima forma de entender la realidad y, sobre todo, lo que hay más allá del plano tangible por parte, en el caso que nos ocupa, de las sociedades escandinavas de la alta Edad Media (García Losquiño, 2020: 159).

La mitología nórdica en particular resulta compleja y problemática pues, por un lado, las fuentes primarias de las que disponemos⁵⁷ fueron escritas o recopiladas varios siglos después de lo que entendemos como la Era Vikinga⁵⁸ y en una Islandia ya a todas luces cristianizada, por lo que aunque está fuera de toda duda el sustrato consuetudinario que poseen, hay que tener cierta cautela a la hora de interpretarlas. Además de esto, la religión nórdica carecía por completo de normas regladas o concepciones heterodoxas sobre las formas de culto, que respondían a unas concepciones totalmente heterogéneas y diversas, como diversa fue la sociedad escandinava precristiana (Price, 2019).

Esta compleja agrupación de mitos y creencias valió a los vikingos el apelativo de paganos, que fue la principal característica con la que fueron retratados por las crónicas medievales contemporáneas. Su condición de paganos ha continuado viva

57. Las fuentes para el estudio de la mitología son muy amplias y abarcan desde cultura material, piedras rúnicas a sagas y poemas. De entre todas ellas, la más conocida es la *Edda Prosaica* del erudito islandés Snorri Sturluson (1179-1241), una obra destinada a ser un manual de mitología para poetas, ya que las antiguas metáforas poéticas y las narrativas legendarias estaban siendo olvidadas (Bernárdez, 2017: 24-25).

58. Tradicionalmente se ha considerado la Era Vikinga como un periodo comprendido entre el año 793, con el asalto a Lindisfarne, y el año 1066, cuando la batalla de Stamford Bridge y Hasting marcaron el final de dicho periodo. Esta división cronológica es debatida a día de hoy, dado su fuerte talante anglocéntrico, y se han establecido cronologías alternativas como por ejemplo del 800 al 1050, en base a cambios sustanciales que se producen dentro de la propia cultura escandinava, como la propagación de la actividad pirática o la cristianización (Hall, 2008: 24-28).

como una característica intrínseca en nuestra concepción popular sobre esta cultura, que además es percibida como un elemento diferenciador que traza una línea divisoria y ancestral entre un «ellos» y un «nosotros» que nos habla de nuestra capacidad (o más bien incapacidad) para entender otras formas de religiosidad, alejadas de nuestras propias percepciones monoteístas y fundamentalmente cristianas.

El objetivo de nuestro trabajo será conocer cómo se ha conformado esa imagen de alteridad de los nórdicos dada su condición de paganos. Hemos escogido como vehículo de acercamiento el medio audiovisual en sus múltiples formas y productos, pues como medio de masas por antonomasia es posible entender desde qué presupuestos ideológicos y cronológicos se ha ido configurando esta percepción sobre los vikingos, pues además el medio audiovisual y la cultura vikinga tienen una larga y prolija relación.⁵⁹

Mirando a través de este prisma comprobaremos que retratar la mitología y la religión vikinga no ha sido un aspecto que haya despertado un gran interés dentro de la amplia producción cinematográfica de temática vikinga, aunque hay algunas excepciones.⁶⁰ En cambio, sí que es perceptible, desde casi los orígenes del medio, la presencia del elemento pagano como característica definitoria del vikingo. Es por ello por lo que en este trabajo nos hemos inclinado por centrar nuestra atención en el surgimiento de este elemento asociado a la imagen audiovisual nórdica, y cómo ha ido evolucionando hasta nuestro más inmediato presente.

Bárbaros y paganos

La acepción del vikingo como ser pagano es una de las principales características que define nuestra visión sobre los nórdicos y que ha estado presente en su configuración desde siempre. Y es que nuestra concepción sobre los vikingos siempre se ha basado en situarlos en una posición de alteridad, es decir, entenderlos como un ente ajeno que funciona como elemento de disparidad ante un nosotros, y que por tanto facilita la identificación común de una esfera heterogénea, ante la presencia y oposición de un elemento diferente, un «otro».

Podemos establecer una analogía ilustrativa de esta idea con la figura del bárbaro en la Antigüedad Clásica. En la antigua Grecia, la simple condición para ser considerado bárbaro era no hablar la misma lengua y, por supuesto, no pertenecer al

59. Para un estudio sobre las distintas etapas de la cinematografía vikinga y sus principales producciones, véase Robles Delgado (2020).

60. La referencia más conocida y obvia es el personaje del dios Thor (Chris Hemsworth) de la saga cinematográfica de Marvel. No cabe duda de que el inmenso éxito de esta franquicia ha propiciado una enorme popularidad de esta deidad nórdica, pero cabe resaltar que más que una recreación del antiguo dios en la pantalla se trata de una adaptación del personaje de cómic, creado en 1962 por Jack Kirby, a pesar de las similitudes existentes entre el superhéroe y el dios vikingo (Alves, 2021). En los últimos años, también hemos asistido a un renacimiento de la temática mitológica por parte de la industria escandinava, con películas como *Valhalla* (Fenar Ahmad, 2019) o *Mortal* (André Øvredal, 2020), y la serie de Netflix *Ragnarok* (Emilie Lebech Kaae y Adam Price, 2020-).

mundo heleno. Esta concepción se reformularía en la etapa romana, y la idea de barbarie se asoció con una amenaza al propio Estado romano, por lo que la existencia de este enemigo se convirtió en una necesidad ideológica para la legitimidad del poder romano y el aglutinamiento social, de manera que distintas culturas y pueblos ocuparon este puesto, desde galos y germanos a partos y hunos (Guzmán Armario, 2003: 332). Esta noción, heredada durante la Edad Media, convirtió a los vikingos en los perfectos bárbaros, no solo por sus incursiones piráticas, sino porque en una Europa dividida en dos grandes bloques religiosos (cristianismo e islam), que los vikingos profesaran otras creencias fue la principal motivación para verlos y entenderlos como un «otro», e incluso llegaron a ser vistos como un castigo divino.⁶¹

No fue hasta finales del Siglo de las Luces y, sobre todo, con la llegada del romanticismo y su ruptura con las tradiciones clasicistas y su oposición a la racionalidad de la Ilustración y el neoclasicismo, cuando la concepción del vikingo comenzó a cambiar. Ya en el siglo XVIII se inauguró una etapa conocida como Renacimiento Nórdico⁶² en la que comenzaron a modificarse los parámetros con los que se construía la imagen de los hombres del norte como personajes bárbaros, al enmarcarlos en unas nuevas coordenadas culturales, sustentadas en el mayor conocimiento y difusión de las propias fuentes nórdicas, como las sagas islandesas.

Con la llegada de la nueva centuria, e influenciado por las ideas del romanticismo, surgió un movimiento de carácter nacionalista y patriótico que abogaba por la tradición, la cultura popular y la búsqueda de una identidad a través de la gloria ancestral. En el caso de Escandinavia, esta mirada hacia el pasado recayó en los vikingos, que se habían ido convirtiendo en una figura cada vez más frecuente durante los siglos anteriores, pero que ahora resurgirían en un nuevo marco tanto teórico como cultural, pues la figura del vikingo emergió bajo el auspicio de un naciente nacionalismo escandinavo que presentaba a sus antepasados nórdicos como imagen de orgullo y poder. Se produjo una asimilación cultural de un pasado que hasta cierto punto había sido denostado, para reconvertirlo en parte de un bagaje cultural nacional y en un elemento de identidad perfectamente enmarcado y definido en los nuevos parámetros políticos y sociales que surgirían durante el siglo XIX (Clunies Ross y Lönnroth, 1999: 20).

61. Un ejemplo popular que condensa esta idea es la frase *A furore normannorum libera nos, Domine* (de la furia de los hombres del norte, protégenos señor), comúnmente atribuida como letanía repetida por los monjes y eclesiásticos de Inglaterra ante las invasiones vikingas, pero de la cual no hay registro alguno en los textos medievales de la época, y probablemente se trata una invención moderna (<<http://www.vikingswerlady.com/vikfury.shtml#01>>) [consultado el 20/12/2022].

62. El término que da nombre a este periodo fue acuñado en 1911 por el historiador sueco Anton Blanck en su obra *Den nordiska renässansen i 1700-talets litteratur*. Un trabajo pionero de la literatura comparada que trazaba la influencia y recepción de la literatura nórdica antigua, sin centrarse en un país o lengua concretos, sino en la literatura prerromántica europea. Para Blanck, el Renacimiento Nórdico fue un movimiento literario inspirado en el mito nórdico y la poesía édica, pero se basó en la visión obsoleta de esta etapa como una simple antesala de lo que será la ebullición literaria, artística y poética del romanticismo decimonónico (Clunies Ross y Lönnroth, 1999: 3-4).

Dado el talante nacionalista que colonizó este movimiento cultural en torno a los vikingos, se configuró una imagen de ellos en la que se revalorizaron los aspectos heroicos y aventureros. Pero no debemos caer en el error de pensar que esta imagen más «caballeresca» de los antiguos nórdicos desterró todos los estereotipos negativos del pasado que tradicionalmente habían conformado su imagen como bárbaros, como fue su naturaleza pagana. El vikingo se convirtió en un personaje sobre el que fantasear e imaginar, y quedó a disposición de la visión de los artistas y literatos de la época que lo plasmaron desde diversos puntos de vista en base a los intereses creativos.

Con el surgimiento del cine y su implantación como nuevo medio artístico en el siglo xx, los vikingos encontraron pronto su lugar en el séptimo arte, gracias a la ola de popularidad vivida durante la etapa decimonónica. Es muy complejo saber en qué medida fueron representados y concebidos en estas primeras expresiones cinematográficas, pues la gran mayoría de estas películas están perdidas, pero dado que el cine, como cualquier otro arte, buscó sus referencias en las artes precedentes, podemos inferir que cuestiones como su condición de paganos continuaron presentes.

Como ejemplo de filme ilustrativo de estas primeras décadas del cine, contamos con *The Viking* (Roy William Neil, 1928), película clásica de aventuras en color, que adapta de una manera libre las sagas de Vinland⁶³ con la intención de ser un canto a las ideas nacionalistas norteamericanas, que buscaban los orígenes de la nación estadounidense en el mito de la llegada de los vikingos a las costas de Nueva Inglaterra.⁶⁴ Mas allá de la cuestión en torno a la llegada a América, que queda claramente explicitada, en esta película, se condensan todos los estereotipos y tropos visuales de la época decimonónica en cuanto a la representación de los vikingos se refiere, que quedan retratados bajo el estereotipo más clásico de todos, el del bárbaro. Esta imagen arquetípica como personajes bárbaros, atrasados y violentos, se sustenta principalmente en el elemento pagano como marcador diferencial, lo que supondrá un problema argumental de cara a justificar la posterior imagen de los vikingos como padres fundadores. Este hecho será resuelto mediante la conversión al cristianismo del personaje protagonista, Leif Erikson, que lo llevará incluso a enfrentarse a su

63. Popularmente, se conoce como Sagas de Vinland a dos textos islandeses: *Grœnlendinga Saga* (Saga de los Groenlandeses) y *Eiríks Saga Rauða* (La saga de Erik el Rojo). Ambos textos comparten época, argumento y personajes, y son las fuentes de información escrita más extensa sobre la colonización vikinga de Norteamérica que poseemos.

64. Esta corriente de pensamiento decimonónica que surgió en Estados Unidos presentaba a los vikingos como los orígenes raciales de la nación norteamericana. Esta creencia se debe a la figura del historiador, filólogo y anticuario danés Carl Christian Rafn, que en 1837 publicó su obra *Antiquitates Americanae*, en la que defendía que a finales del siglo X colonos establecidos en Groenlandia habían alcanzado las costas norteamericanas e incluso se habían asentado en ellas, en el territorio conocido como Vinland. A partir de las referencias náuticas y las descripciones dadas en las sagas, Rafn situó esta colonia en la región de Nueva Inglaterra, en el noroeste de Estados Unidos. Para sustentar esta idea, el anticuario danés se basó en una serie de hallazgos arqueológicos atribuidos erróneamente a los vikingos (Langer, 2012: 4-5).

padre, Erik el Rojo, orgulloso vikingo pagano,⁶⁵ como clímax de las pulsiones que se producen entre cristianismo y paganismo. Como resultado, Leif afianzará su imagen como héroe civilizado y caballeresco, más propio de la visión romántica decimonónica, que salva la problemática dicotomía de los vikingos como imagen de alteridad y barbarie, matiz este que es uno de los motivos políticos subyacentes de esta producción cinematográfica. Además, a través de esta conversión al cristianismo se abre un hilo conductor que permite a estos nórdicos relacionarse con los indígenas norteamericanos y, por supuesto, evangelizarlos y civilizarlos en un ambiente pacífico (Lunde, 2011: 34-36).

Otro momento importante dentro de la cinematografía vikinga fueron las décadas de los cincuenta y los sesenta, pues fue entonces cuando las películas coloristas de espadachines, proyectadas en gran formato (Cinemascope), encontraron en la Edad Media un caldo de cultivo perfecto para desarrollar sus tramas, y los vikingos se convirtieron en candidatos ideales para el cine épico americano. A este periodo pertenece la mítica película producida y protagonizada por Kirk Douglas, *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958), que supuso el punto de partida de un auténtico maremágnum de filmes vikingos, procedentes de diferentes industrias cinematográficas,⁶⁶ y que desató un auténtico furor por los hombres del norte.

A pesar de que en esta película podemos hallar un cierto afán por mostrar la cultura vikinga desde una perspectiva histórica, pues tuvo asesoramiento por parte de especialistas escandinavos y se efectuó una recopilación de documentación abundante (Coma, 1996: 52-53), encontramos nuevamente la figura del vikingo representada bajo la idea de la barbarie, articulada en torno a unos parámetros totalmente maniqueístas propios de las narrativas de este género cinematográfico, en que las esferas de la civilización y la barbarie se presentan constantemente como opuestos, lo cual facilita que el espectador se identifique rápidamente con los valores contemporáneos de su sociedad, a la vez que esta comparativa permite celebrar los logros de la sociedad occidental, con el resultado de una representación del pasado totalmente dicotómica y politizada.

Dada su condición *sine qua non* como base de la barbarie, el carácter pagano de los vikingos no jugará un papel relevante en la narrativa de esta película, aunque se

65. La condición de Erik el Rojo como pagano viene representada, aparte de por una tácita aseveración de este hecho en los cuadros de intertítulo que suceden a las secuencias en las películas silentes, por la presencia de una estatua del dios Thor en el gran salón de este personaje. Esta deidad aparece representada con sus atributos más significativos, el martillo y los rayos, dando muestra del afianzamiento y la popularidad de este dios en el imaginario popular, del que ya venía siendo objeto en el pasado siglo (Langer 2015(a): 160). Esta es la primera vez que aparecerá la representación de una deidad nórdica en el cine.

66. Destaca especialmente la industria cinematográfica italiana, que entre finales de los cincuenta y mediados de los sesenta, vivió una etapa de esplendor con uno de sus géneros más insignes, el *peplum*. Se conocen por este nombre las películas realizadas en serie y con un bajo presupuesto, normalmente ambientadas en la Antigüedad Clásica, aunque dada la ambigüedad de su cronología y la disposición de la historia como un mero decorado, la Edad Media, y más concretamente los vikingos, encontraron espacio dentro del género, en algunos casos de la mano de directores de primer nivel como el insigne Mario Bava (Lapeña Marchena, 2019).

introducirán algunas cuestiones novedosas. La primera será la referencia a Odín como deidad principal (y única mencionada) del panteón nórdico, del cual se destaca principalmente su carácter como dios de la guerra, lo cual viene acompañado de la implementación de la ya mítica idea del guerrero vikingo que ha de morir con la espada en la mano para poder acceder a los salones de *Valhöll*, junto a Odín. Mas allá de ofrecer un elemento narrativo épico, en esta idea podemos apreciar una subyacente justificación de la innata belicosidad de los barbaros vikingos, que movidos por un afán «religioso» buscan la confrontación y la lucha, que hace más comprensible y asumible para los espectadores la condición de alteridad de la barbarie.

A estas vagas referencias se reduce toda la dimensión mitológica y religiosa de la película, ya que como fue habitual en estas décadas la función histórica de estos filmes era básicamente ofrecer un marco narrativo sobre el cual desarrollar un guion, por lo que adentrarse en un mundo tan complejo como el de la mitología nórdica nunca fue una opción. La representación de esta religiosidad parte de un problema importante, la falta absoluta de unidad dogmática, institucionalización, normas regladas o libro sagrado, de modo que las formas de adoración en dioses, la propia narrativa mitológica, así como los tipos de rituales llevados a cabo eran cuestiones sujetas a las diferencias regionales o las clases sociales de los individuos envueltos en el proceso (Hultgard, 2012: 215). A esta problemática debemos añadir nuestras propias concepciones religiosas y sociales, que en Occidente han confluído en un programa de valores fuertemente impregnado por un modelo civilizatorio judeocristiano, por lo que tradicionalmente ha existido una incapacidad manifiesta para entender y representar la religión nórdica precristiana desde un contexto propiamente nórdico. Esto ha lastrado su recreación, que ha quedado reducida mayoritariamente a escenas sobre sacrificios rituales, cráneos para beber, águilas de sangre o ceremonias mágicas, que añaden una dosis de espectacularidad y morbo muy atractiva visualmente, pero que han revestido nuestra concepción clásica sobre el paganismo de una pátina de exotismo, misterio y fantasía que actúa a modo de catarsis para dar cabida a todo aquello que no podemos explicar o que, desde nuestras concepciones culturales, no tiene razón de ser (Langer, 2015(a): 176).

Como contrapunto a esta visión tan estereotipada de claro corte hollywoodiense, pues no en vano esta es la industria hegemónica en Occidente y la que más películas sobre vikingos ha producido, vamos a analizar la perspectiva ofrecida por el cine nórdico, que aunque no ha sido muy prolijo en cuanto a recrear su pasado en la pantalla, representa una excepción interesante.

Sin duda, el gran hito de la cinematografía nórdica de temática vikinga ha sido la comúnmente conocida como trilogía del cuervo, a cargo del director islandés Hrafn Gunnlaugsson, compuesta por *When the raven flies* (1984), *In the shadow of the raven* (1988) y *The white viking* (1991). La gran particularidad de estas películas es que abordan la temática vikinga desde contextos propiamente nórdicos. Por primera vez vemos como desde una óptica totalmente escandinava se plantean paradigmas culturales propios, pues lo que venía sucediendo con anterioridad era la transformación y acondicionamiento de creaciones ya existentes a nuevas realidades, de forma totalmente interesada. Ya no habrá un cine de aventuras con protagonistas exóticos o

un choque de civilizaciones, sino historias propias dentro de un marco de representación islandés.

Por todo ello, la esfera mitológica y religiosa que podemos apreciar en estas películas es mucho más rica y profunda que en otras anteriores, a pesar de que esta temática no supone el hilo conductor principal de la narrativa. En el primer filme nos presentan varias secuencias en las que se representan diferentes escenas rituales, como el sacrificio de animales en honor a los dioses o formas de adoración y culto, así como los espacios religiosos dentro del hogar vikingo, todo ello insertado en una historia sobre la venganza y mezclado de forma brillante con el aspecto más íntimo de la superstición, el folclore y las creencias paganas. En las otras producciones, el elemento pagano vuelve a aparecer pero como elemento divisorio, enmarcado en el eterno conflicto entre paganos y cristianos, que en *The white viking* adopta especial relevancia y ambienta la trama y los personajes en los intentos de conversión y evangelización de Islandia, elemento ampliamente recogido en las sagas y con gran peso en el folclore islandés (Grimbert y Bronholdt, 2011: 89). Lo que cabe destacar de esta contraposición es que por primera vez la idea de civilización no va pareja a la de cristianismo, sino que las férreas líneas divisorias dibujadas hasta el momento se reconfiguran en un discurso más intermedio, incluso peyorativo en algunos momentos para el cristianismo, en el que destaca especialmente el carácter agresivo y violento con el que se quiere representar esta cristianización, en la cual la espada y la Biblia son los elementos iconográficos sobre los que se articula la imagen de esta conversión.

Continuando con esta idea de la oposición religiosa de carácter violento, contamos con una producción anglo-danesa, *Valhalla Rising* (Nicolas Winding Refn, 2009). Se trata de una película cargada de referencias mitológicas pero presentadas mediante complejas alegorías que diluyen la narrativa en un viaje hacia los infiernos personales del hombre, que roza el surrealismo y lo onírico y que poco tiene que ver con una película de temática vikinga al uso. Aun así, el filme nos sitúa en medio de un conflicto religioso declarado entre paganos y cristianos pero dominado por la crueldad y la ferocidad, y en el que de alguna manera la línea de la barbarie, representada tradicionalmente por la violencia, se extiende a ambas esferas. De esta manera tenemos al protagonista, al cual le falta un ojo y se presenta como un guerrero salvaje y brutal, que recuerda al furor presentado por los *berserkr*,⁶⁷ y por otro, a un grupo de cristianos cuya devoción religiosa y agresiva queda retratada mediante la imagen de una espada usada como símbolo devocional y litúrgico, al conformar la figura de una cruz en la empuñadura.

Poco a poco estamos viendo que los paradigmas clásicos sobre la barbarie y la civilización han ido evolucionando. Si tradicionalmente los vikingos, como personificación de la barbarie y la otredad, eran invocados como elementos que por contras-

67. Los *berserkr* (plural) son guerreros de élite en la tradición escandinava, relacionados con algún tipo de culto al dios Odín, a los que se describía como furiosos combatientes que se comportaban como animales, rugían, mordían sus escudos y a los que ni el fuego ni el hierro podían herir (Hjardar y Vike, 2019: 62-63). Para un estudio sobre la representación audiovisual de los *berserkr*, véase Robles Delgado (2018).

te servían para celebrar los triunfos del mundo moderno, en los albores del nuevo milenio la sociedad se retrata como completamente alienada por su propia cultura y sus valores «civilizados». Comienza a desarrollarse un discurso más crítico hacia el nosotros y se plantea una nueva mirada hacia el «otro», en que la esfera de alteridad y atavismo ofrece un lugar de satisfacción, en el cual encontrar verdades humanas que nuestra desarrollada civilización ha ido perdiendo. Esto tendrá un correlato fílmico bastante claro en producciones como *The vikings sagas* (Michael Chapman, 1995), *The 13th warrior* (John McTiernan, 1999) o *Outlander* (Howard McCain, 2008) (Tveskov y Erlandson, 2077: 46).

Esta tendencia alcanzará su punto álgido con la llegada de los nuevos formatos audiovisuales⁶⁸ y con la producción más insigne de toda esta temática, la serie de televisión *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020). La llegada de esta serie ha supuesto un punto de inflexión en el tratamiento y construcción de la figura del vikingo. Con una tendencia mucho más próxima al historicismo e incluso al documentalismo que las películas y series que la precedieron, se busca contar una historia «de» o «sobre» vikingos, y llevar a la pantalla la recreación de hechos históricos relevantes o conocidos de la cultura vikinga, que supeditan el propio devenir de la trama a fin de que estos eventos encajen, de manera que se genera una imagen mucho más cercana a la realidad histórica que conocemos hoy en día, sin abandonar las cotas propias de ficción de este tipo de producciones (Pollard, 2019: 1-2). Este novedoso planteamiento ha provocado que las tradicionales líneas entre civilización y barbarie se difuminen y hayan dado lugar a un nuevo panorama en el que la imagen de alteridad del vikingo da paso a una visión en primera persona que permite desarrollar una relación más íntima y estrecha entre el espectador y los vikingos. El atavismo clásico de la barbarie es ahora representado como una cualidad atractiva, que rompe con los paradigmas maniqueos y aboga por contextos mucho más heterogéneos, en los que los personajes interpretan roles más ambiguos y antiheroicos (Gómez Ponce, 2016: 11).

Dadas las premisas conceptuales sobre las que se ha construido la narrativa de esta serie, la representación de la mitología y el paganismo cobra una nueva dimen-

68. Desde más o menos finales de los años noventa y hasta nuestro más inmediato presente, se ha producido toda una revolución en torno a las series de televisión, que parece continuar vigente en nuestros días. Esta nueva fase se caracteriza por la generalización e implementación del uso de nuevas tecnologías, principalmente internet, que han modificado las formas de consumo tradicionales de estas ficciones televisivas, y no solo mejoran la disponibilidad de las producciones y su popularización a través de las redes sociales, sino que deslocalizan completamente el propio aparato de televisión ante una multiplicidad inmensa de dispositivos de reproducción portátiles o fijos. El uso de nuevas tecnologías también ha permitido una mayor ambición estética en las producciones, que ha generalizado el uso de efectos especiales, y un horizonte narrativo mucho más amplio y profundo del que ofrecía el formato televisivo tradicional. Todo esto ha discurrido de forma paralela junto a la tendencia comercial inherente al medio, que se ha desarrollado en el marco de un libre mercado de competencia entre cadenas, que han recurrido a la búsqueda de la innovación y la emulación como forma de crear una identidad propia que las distinga de las demás. Un claro ejemplo de esto será el canal History Channel y su decisión de complementar sus habituales documentales de historia con series temáticas como *Vikings* (García Martínez, 2014: 2-4).

sión de amplitud y profundidad como no se había visto anteriormente, gracias también a que el formato serial permite una dilatada exposición en el tiempo y, por tanto, un mayor espacio para explorar diferentes materias, en comparación con la película cinematográfica. A través de diferentes escenas y secuencias se abordan de forma sucinta distintas cuestiones de esta religión, bien mediante narraciones sobre los dioses o distintos mitos y leyendas, o bien recreando diferentes aspectos rituales y religiosos, que dado el carácter casi documental de la serie (al menos en sus primeras temporadas), acerca al espectador a la mitología de los vikingos de una forma didáctica.

Por otra parte, la intencionada decisión del creador de ambientar la serie en un contexto de choque religioso⁶⁹ nos vuelve a retrotraer a la clásica presentación del paganismo como elemento clave de la alteridad nórdica y siempre en contraste con la religión cristiana. Aunque como decíamos anteriormente esta serie desdibuja en gran medida la representación maniquea de sus personajes, hay un nuevo añadido que permite acercarnos al paradigma del paganismo de una forma diferente. Se trata del personaje de Athelstan (interpretado por George Blagden), un monje capturado durante el asalto a Lindisfarne y convertido en esclavo personal de Ragnar Lodbrok, a través del cual conoceremos diversos aspectos de las costumbres y de la religión nórdica. Así, Athelstan se convierte en nuestro referente, en la figura que identificamos con el «nosotros» y al que reconocemos culturalmente, que al verse inserto en un nuevo contexto de alteridad desempeña la función de traducir los componentes religiosos y mitológicos que nos resultan extraños, al no haber sido asumidos como propios, a un plano de comprensión y aceptación para nuestra óptica que generan un diálogo entre las concepciones del espectador y la realidad pagana de las culturas nórdicas precristianas (Erwich, 2029: 111-112).

Pese a todas sus virtudes, la serie no está libre de una importante carga estereotípica en su representación de la naturaleza pagana de los vikingos, en los que ha consolidado de una forma muy rotunda estos parámetros macabros asociados a la representación de la mitología vikinga y su religiosidad, que mencionamos anteriormente, y que tiene su reflejo en algunas escenas sobre rituales y ceremonias religiosas cargadas de sangre y sacrificios humanos o animales, que si bien son de un impacto y una potencia atronadora, caen en los más básicos estereotipos y sirven como pretexto para lo escabroso y el morbo. Aunque es innegable que este contraste entre la realidad histórica y escenas sobresalientemente realizadas como la del águila de sangre (2x07)⁷⁰ se convierte en un elemento que ofrece al espectador sensación

69. <<https://www.creativescreenwriting.com/vikings/>> [consultado el 22/12/2022].

70. El águila de sangre o *blóðörn* es un ritual que consistía en abrir las costillas de la víctima y extraer los pulmones hacia fuera, para abrirlos simulando la forma de unas alas. La veracidad sobre su práctica esta cuestionada, pues algunos especialistas atribuyen a las narrativas y fuentes sobre el tema un carácter sesgado y propagandístico, para reforzar la imagen sanguinaria de los vikingos. Otros autores, en cambio, defienden la existencia de esta práctica como parte de los sacrificios humanos que se realizaban para el dios Odín (Langer, 2015(b): 22). A pesar de su espectacularidad nunca se había representado en la gran pantalla, y fue a raíz de la serie *Vikings* que pudo verse por primera vez una recreación de este ritual. Desde

de autenticidad, también inculca una dosis de exotismo y extravagancia adicional que refuerza los estereotipos sobre el paganismo y la barbarie.

A raíz del éxito y el impacto de la serie *Vikings* han aparecido una gran cantidad de producciones audiovisuales que, de maneras más o menos acertadas, abordan la temática vikinga en sus tramas y continúan proyectando una visión «renovada» sobre la barbarie, que ha generado una ola de popularidad en torno a esta cultura histórica, que aún hoy en día es palpable. De entre todo este maremágnum fílmico queremos destacar la última y más novedosa producción cinematográfica sobre temática vikinga, *The Northman* (2022), una película estadounidense, dirigida por el aclamado director Robert Eggers y coguionizada junto al artista y literato islandés Sigurjón Birgir Sigurðsson, más conocido como Sjón. La película, basada libremente en la historia de Amleto (Amleth), que fue popularizada en el siglo XI por la obra de Saxo Gramático *Gesta Danorum*, nos propone una creación sobre la traición y la venganza al más puro estilo de las sagas islandesas.

El filme está plagado de referencias mitológicas y folclóricas, contenido de sagas islandesas, cultura material y vestimenta, que se traducen en un cuidado y un detalle en su puesta en escena, así como en sus pretensiones de mostrar el pasado vikingo, como no se había visto igual en el séptimo arte. Y es que esta película continúa la línea apuntada por la anterior ficción televisiva, con una apuesta directa por la colaboración con historiadores, arqueólogos, lingüistas y especialistas para su desarrollo. Por citar algunos, la cinta ha contado con la participación de Neil Price, arqueólogo de la Universidad de Uppsala, Jóhanna Katrín Friðriksdóttir, investigadora de la Biblioteca Nacional de Noruega y actualmente profesora en la Universidad de Yale, y Haukur Þorgeirsson, del Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, que ha colaborado como traductor en las múltiples escenas en las que se emplea el nórdico antiguo.

La grandilocuencia de la película reside en que plantea una historia sobre vikingos dentro de su propio contexto cultural e histórico, como ya hiciera Hrafn Gunnlaugsson en la década de los ochenta, lo que junto a una brillante forma de llevar la asesoría academicista al plano narrativo audiovisual, sin sacrificar sus dosis de ficcionalidad pero ofreciendo un contrapunto historicista más que palpable, ha generado un contexto narrativo y audiovisual en el que los vikingos son representados dentro de unos parámetros en los que no son percibidos desde la otredad, puesto que no hay elementos con los que se establezca diferenciación o comparación, ni tampoco es necesaria una «infantilización» que haga a los vikingos más aceptables a nuestros ojos para que encajen mejor en nuestras concepciones cristocéntricas occidentales. Sin duda, se trata de una película que huye de las tradicionales representaciones estereotipadas sobre la religión y las creencias nórdicas precristianas como un elemento exótico y siniestro, que ofrece una visión extremadamente creíble y única sobre esta esfera, que por primera vez adquiere una dimensión como elemen-

entonces ha sido representado nuevamente en varias ocasiones, y en películas de diversa índole, como por ejemplo en *Midsommar* (Ari Aster, 2019).

to motivacional y vivo del mundo interior de los personajes, con el que se relacionan y en el que creen, que produce una imagen hasta ahora única de los vikingos y su mitología y que con toda seguridad quedara para la posteridad.

Conclusiones

La imagen de los vikingos como una cultura con unas creencias religiosas propias siempre se ha sido visto como un elemento diferencial, y en muchos casos con cierta carga peyorativa, pues no en vano la primera adscripción de estos por las fuentes medievales cristianas fue la de paganos, no porque su religión fuese conocida por ese nombre, sino simple y llanamente porque no estaban bajo la esfera de influencia cristiana. Esta percepción excluyente de su condición religiosa ha permanecido intacta a lo largo de los siglos y no ha tenido mejor fortuna en su trasvase artístico, iconográfico y visual.

Que en nuestro imaginario popular exista una imagen nítida de la condición de paganos de los vikingos, pero en cambio poca información sobre sus dioses, mitos o creencias, se debe en gran medida a que en los medios audiovisuales este ámbito no ha ocupado un espacio de relevancia, lo que junto a una representación generalizada de los nórdicos como un otro, cuya condición ha servido para afianzar nuestros modelos mediante la diferenciación y la comparación, tampoco ha sido de mucha ayuda.

Es cierto que estos paradigmas han ido cambiando, o al menos están evolucionando hacia otras líneas de representación, lo cual es buena muestra de una mayor concienciación de los presupuestos ideológicos culturales que rodean nuestro imaginario, y también de una mayor muestra de referencias visuales, iconográficas y artísticas sobre un tema complejo y amplio como es la mitología nórdica precristiana, que esperamos sirva en el futuro como catálogo referencial para producciones que aborden esta temática, de una manera, esperamos, más rica y renovada. Pues si algo está claro de todo esto es que los vikingos no van a desaparecer de nuestro legado cultural.

Bibliografía

- ALVES, V. H. S. 2021. «De þórr da mitologia escandinava ao Thor da marvel nos cinemas». *Fênix-Revista de História e Estudos Culturais* 18, 1: 509-531.
- BERNÁRDEZ, E. 2017. *Mitología nórdica*. Madrid: Alianza.
- CLUNIES ROSS, M.; LÖNNROTH, L. 1999. «The Norse Muse: Report from an international research project». *Alvíssmál: Forschungen zur mittelalterlichen Kultur Skandinavien* 9, 3-28.
- COMA, J. 1996. *Los vikingos-Scarface*. Barcelona: Libros Dirigido.
- ERWICH, R. 2020. «Someday our gods will be friends. The VIKINGS series as Embodiment of Religion and Liquefaction of Meaning». *Journal for Religion, Film and Media* 6, 1: 103-126.

- GARCÍA LOSQUIÑO, I. 2020. *Eso no estaba en mi libro de Historia de los Vikingos*. Almuzara.
- GARCÍA MARTÍNEZ, A. 2014. «El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión». En: E. FUSTER (coord.). *La figura del padre nella serialità televisiva*, Pontificia Università della Santa Croce. P. 1-20.
- GÓMEZ PONCE, A. 2016. «El retorno de los bárbaros. Fronteras semióticas y desmitificación de complejos culturales en la figura del vikingo». *Revista de Culturas y Literaturas Comparadas* 6, 1-15.
- GRIMBERT, J. T.; BORNHOLDT, C. 2011. «The love of all mankind but also the love of one woman alone: Hrafn Gunnlaugsson's *Shadow of the raven* (1988)». En: K. J. HARTY. (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*. Carolina del Norte: McFarland. P. 83-95.
- GUZMÁN ARMARIO, F. J. 2003. «El "relevo de la barbarie": la evolución histórica de un fecundo arquetipo clásico». *Veleia*, 20: 331-340.
- HALL, R. 2008. *El mundo de los vikingos*. Madrid: Akal.
- HJARDAR, K.; VIKE, V. 2019. *Vikingos en guerra*. Madrid: Desperta Ferro.
- HULTGARD, A. 2012. «The religion of the vikings». En: S. BRINK; N. PRICE (eds.). *The Viking World*. Londres: Routledge. P. 212-218.
- LANGER, J. 2012. «Vikings, cultura e região: o mito arqueológico nórdico dos Estados Unidos». *O olho da história*, 18: 1-16.
- 2015a. «Fe, Exotismo e Macabro: Algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no cinema». *Ciências da Religião: história e sociedade* 13, 2: 155-180.
- 2015b. «Águia de sangue». En: J. LANGER (org.). *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra. P. 22-23.
- LAPEÑA MARCHENA, Ó. 2019. *El Ojo de Piedra. Cinco perspectivas sobre el mundo antiguo y los géneros cinematográficos*. Universidad de Cádiz.
- LUNDE, A. 2011. *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*. University of Washington Press.
- POLLARD, J. 2019. «Foreword». En: P. HARDWICK; K. LISTER (eds.). *Viking and the vikings. Essays on Television's History Channel Series*. Carolina del Norte: McFarland. P. 1-2.
- PRICE, N. 2019. *The viking way. Magic and mind in late iron age Scandinavian*. Oxford y Filadelfia: Oxbow Books.
- ROBLES DELGADO, A. 2018. «El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental)». *Fuera de Campo* 2, 2: 53-69.
- 2020. «Proyectando la historia: un recorrido por la cinematografía vikinga». *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, 3: 548-561.
- TVESKOV, M. A.; ERLANDSON, J. M. 2007. «Vikings, Vixens, and Valhalla: Hollywood Depictions of the Norse». En: J. M. SCHABLITSKY (ed.). *Box Office Archaeology: Refining Hollywood's Portrayals of the Past*. Walnut Creek: Left Coast Press. P. 34-50.

Los trabajos de Hércules de Gustave Doré (1832-1883), ilustrador y precursor del cómic

Cristina Soler Gallo
Universidad de Cádiz/ Hum 1026

Hércules, del mito al cómic

La figura de Hércules⁷¹ lleva milenios despertando fascinación. Es posible que, de todo el elenco de historias que podemos hallar en cualquier tradición mitológica, la suya sea la que mayor atracción haya generado. Sin que nunca se haya perdido el conocimiento de su origen como parte de un relato adscrito en una cultura mítica, el relato hercúleo ha pasado del mito a la cultura popular. Es reconocido por todo tipo de público, con especial seguimiento por parte del sector infantil y juvenil, debido a su versatilidad para ser representado en múltiples formatos: pintura, escultura, teatro, narrativa, poesía, ópera, cómic, televisión, cine, juguetería, etc. Esta versatilidad es lo que ha posibilitado que Hércules entre en la denominada «cultura de masas». La base de esta atracción podría encontrarse en el hecho de que la vida de este semidiós implica seguir un trayecto de superación de trabas, desde un estado de carencia hasta alcanzar la plenitud gracias al esfuerzo. Convertido en personaje central, propone un modelo de vida práctica: la vida es un constante peregrinar y en ese trayecto debe estarse en situación para vencer barreras tanto a nivel físico como emocional.

Por otro lado, pese a este mensaje positivo que puede extraerse de la vida del héroe, no debemos obviar que su figura contiene aspectos que ponen en duda su valor como ejemplo ético. Es decir, si por un lado sus hazañas hicieron que el mundo fuera más seguro al librarlo de innumerables monstruos salvajes y de situaciones terribles que hacían que la civilización humana viviera en constante peligro, también fue un héroe con actitudes que lo hacían estar al margen de una vida civilizada, incluso teniendo en cuenta que, pese a aquellos comportamientos que podrían catalogarse de reprochables en un plano ético hizo posible la existencia segura para otros seres. Es sabido que, en la vida de Hércules, se cuentan episodios de asesinatos, saqueos, abusos, que nivelan las buenas acciones que de ella pueden tomarse (Blondell, 2007: 239). Sin embargo, el hecho de poseer estas dos vertientes en su personalidad hacen que sea un personaje cómodo a la hora de construir en torno a él argumentos o tramas en los formatos artísticos en los que puede recrearse alguna aventura.

71. En este trabajo se utiliza principalmente la denominación romana del personaje mítico, que en la mitología griega es Heracles.

La conveniencia del héroe para el discurso ilustrado

Umberto Eco explica que en la relación del público con la figura del héroe es de suma importancia el reconocimiento que pueda hacerse del mismo (Eco, 2007: 241), es decir, la identificación que una colectividad haga con la historia del personaje. No olvidemos que Hércules es semidiós, lo cual le hace poseer una parte humana. Centrándonos en el cómic, el personaje de Hércules no ha sido inventado para este formato, sino que se trata de un traslado a esta modalidad artística que permite apreciar, por medio de la imagen, lo que la imaginación colectiva ha recreado sobre él. Hércules, convertido ya en arquetipo de fortaleza y perseverancia a la hora de vencer trabas, se desliga del mito originario para entrar en recreaciones y entornos modernos. Eco señala que la historia mítica sufre así un proceso de «coparticipación entre un repertorio elaborado desde lo alto (el mito) a una esfera popular que es el cómic» (Eco, 2007: 262). La esencia del héroe permanece, pero cambian las localizaciones y las aventuras, que pueden no ser reales pero sí verosímiles o adaptadas a entornos contemporáneos urbanísticos o naturales, en caso de que se distancien del mito original.

Hércules posee unas cualidades que lo hacen ser un personaje idóneo para el cómic o para cualquier formato audiovisual, tales como la astucia, la rapidez en la toma de decisiones, la habilidad en la lucha, la inteligencia y el espíritu de observación. En definitiva, valores a los que el ciudadano vulgar aspira y que puede costarle lograr. Campbell señala que los mitos inspiran «la realización de la posibilidad de tu perfección, la plenitud de la fuerza» (Campbell, 1991: 210). El personaje mítico, en nuestro caso Hércules, según Campbell, se convierte en modelo ejemplar de la cultura en la que tiene presencia y relaciona al individuo con su sociedad (Campbell, 1991: 93). Por su parte, Jung habla del mito como «expresión de una verdad espiritual que no puede traducirse por un lenguaje científico» (Jung, 1984: 76). De estas opiniones puede extraerse la idea de que Hércules, como dios-hombre, como ser triunfante ante la adversidad, ayuda a exaltar al individuo vulgar con su sociedad. Asimismo, indica que la figura heroica es el fruto de un «residuo» psíquico que denomina «arquetipo». Para Jung, los arquetipos son imágenes primordiales instaladas en el inconsciente colectivo. No provienen del mundo físico, sino que son producto del «alma» y ahí van acumulándose y transmitiéndose con el sucesivo paso de las generaciones de la especie humana (Jung, 1996: 84).

Por consiguiente, trasladada la figura de Hércules al cómic, quien se interese por la lectura de su relato y contemple sus viñetas, posee ya un conocimiento previo, es decir, en su inconsciente almacena información para intuir aspectos de su historia que han ido elaborándose con la ayuda de otros referentes culturales sobre la misma historia. Se puede saber, incluso, que el peregrinar del héroe termina bien y, en consecuencia, el horizonte de expectativas es amplio y esto motiva, porque, aunque haya cambios de escenas, se añadan o supriman pasajes, se introduzcan nuevos personajes o se acomode el relato a entornos cercanos al público de la época en la que se cree la adaptación, el final será siempre reconstituyente y aleccionador. De modo que el relato de Hércules posee un sentido didáctico. La fortaleza tan típicamente identifi-

cada con el semidiós pasa, en realidad, a un segundo plano en favor de su firmeza de espíritu. Por su parte, el patrón episódico de la historia de Hércules es considerado un antecedente «de la narrativa de aventuras» (Balló y Pérez, 2005: 12), debido a la secuencialidad de las escenas que se presentan en el argumento y a la evolución del personaje que va configurándose conforme actúa con los demás elementos con los que se encuentra. Esta tipología de narración, que consiste en la sucesión de aventuras, genera en el público que la consume cierto suspense y despierta su interés, al apreciar cómo el héroe (o la heroína, si el protagonista fuese un personaje femenino), a pesar de las serias dificultades que entraña su relación con los adversarios o los obstáculos a los que se enfrenta, va pasando triunfante en su camino o en su ascenso espiritual.

Gustave Doré (1832-1883), precursor del cómic, ilustrador de fama universal

Paul Gustave Doré ha pasado a la historia por ser una figura trascendental de la cultura visual. Nacido el 6 de enero de 1832 en Estrasburgo y fallecido el 23 de enero de 1883 en París, destacó desde muy joven en varias disciplinas artísticas en las que desarrolló su trabajo con gran destreza, sin ayuda especializada y sin estudios iniciales sobre la materia: grabador, dibujante, caricaturista, ilustrador, acuarelista, pintor y escultor. Además, es considerado uno de los precursores del cómic y de la imagen en movimiento (Groensteen, 2000; René, 2014), una antesala de la técnica cinematográfica. En su producción compagina la sátira con la elaboración de temas serios y profundos. Destacan sus ilustraciones para libros tan trascendentales de la literatura universal como la *Divina comedia* (1861), *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1863) o la Biblia (1886).

Los Trabajos de Hércules y la versión de Doré en sus inicios artísticos

La historia de Hércules, antes de que apareciera el ciclo de los «trabajos», había tenido presencia en la tradición literaria griega. En la *Ilíada* se reflejaba la animadversión de Hera y el mandato por parte de Euristeo de un trabajo consistente en sacar a Cerbero del Hades, además de otras cuestiones. En la *Odisea* se habla de la unión entre el héroe y Hebe, hija de Zeus y Hera. En la *Teogonía* se mencionan algunas hazañas como la del león de Nemea, la hidra de Lerna, Gerión y las manzanas de las Hespérides. Es probable que Pisandro, nativo de Rodas, compusiera un poema, *Heraclaea*, en el siglo C a. C., a partir del cual se crease el icono tradicional del héroe con la clava y la piel de león y se fijase el número de los «trabajos» (el *dodekaethlon*), los doce Trabajos de Hércules (Calderón Dolda, 2002: 14).

Recordemos que, según el relato mítico, Hércules era hijo ilegítimo de Zeus, casado con Hera, y de la princesa mortal Alcmena. Celosa Hera de la infidelidad, decide vengarse a través del joven Hércules invocando distintos castigos contra él, entre ellos, la locura. Esta patología provoca que el héroe, confundiendo a sus hijos

con los de su primo Euristeo, los mate a ellos y también a su esposa. Tras estos crímenes, Hércules es entregado como esclavo a su primo y este le impone doce trabajos como penitencia que son imprescindibles para quedar en libertad y conseguir la inmortalidad. Estos son: 1. Matar al león de Nemea; 2. Matar a la hidra de Lerna; 3. Capturar a la cierva de Cerinea; 4. Capturar vivo al jabalí de Erimanto; 5. Expulsar a las aves del Estínfalo; 6. Domar al toro de Creta; 7. Limpiar los establos de Augías; 8. Robar las yeguas de Diomedes; 9. Robar el cinturón de Hipólita; 10. Robar el ganado de Gerión; 11. Robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides; 12. Raptar al perro de Hades Cerbero.

La aventura se convierte así en una penitencia por haber matado a su mujer e hijos en un arrebato de locura. Hércules es el ser temperamental y guerrero por antonomasia, el héroe material que vence por la constancia y la fortaleza tanto física como mental. No obstante, Racionero Ragué entiende que la única prueba que no pudo superar fue la de «aplacar su ira, pues la violencia le llevó a matar a inocentes, y por eso su alma nunca pudo estar en paz» (Racionero Ragué, 2021: 47). De forma que alude de nuevo a esa otra vertiente del héroe, a ese lado no tan positivo o ético.

El mito tiene diferentes localizaciones, dependiendo de las versiones que se han diseñado de la historia, y ha sido ubicado desde el Peloponeso hasta en tierras lejanas próximas a Oriente. En lo que se refiere a la cultura española, episodios de este devenir del héroe se han identificado con lugares geográficos reconocibles. El sur de España, la zona de Cádiz, en concreto, considerada el extremo occidental del mundo conocido, fue entendida por los griegos como el espacio en el que se desarrolló la lucha de Heracles con Gerión y el robo de los toros o bueyes, o el robo de las Manzanas de oro del Jardín de las Hespérides. Como recuerdo de ello, la ciudad gaditana posee en su escudo, datado en el siglo XIII, la figura de Hércules con dos leones delante de las dos columnas que la tradición mítica señalaba como las puertas al más allá o el fin del mundo terrestre y que, igualmente, se han situado en el Estrecho de Gibraltar. El escudo lleva el lema de la ciudad: *Hercules Fundator Gadium Dominatorque* (Hércules fundador y gobernante de Cádiz). Inspirado en este, el escudo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, oficialmente de 1982, representa la misma escena descrita y en él también se puede leer: *Dominator Hercules Fundator*, que da constancia de la antigüedad de la cultura andaluza (Soler Gallo, 2021). Otras ciudades españolas, como Sevilla o La Coruña, también presentan alusiones a su vinculación mítica con Hércules. En el caso de Galicia ocurre lo mismo que con el extremo occidental de Andalucía, pero entendiéndose los confines del mundo, en lugar de en el sur, en el norte. Estas ubicaciones, al ser más o menos identificables, conceden a la historia del semidiós un halo de ilusionismo que la conecta con la realidad o con un relato verosímil que pueda construirse en torno a él y a los espacios por los que transita.

La obra que analizamos, *Les Travaux d'Hercule*, de 1847, fue compuesta cuando Doré tenía quince años y editada en París por Aubert, en la serie «Jabot». El entonces aprendiz de caricaturista e ilustrador conocía el asunto, pues, como ya hemos señalado, se trata de uno de los personajes míticos más populares a nivel mundial. Kaenel recoge algunas de las características que poseía el joven Doré en aquel momento de

su vida: «bromista, caprichoso, un poco rebelde, pero, sobre todo, precoz y ambicioso, de una imaginación desbordante y de una prolijidad asombrosa» (Kaenel, 2005: 400). Con todo, no debe restársele relevancia a este producto, el cual tiene una originalidad innegable que hacía presagiar la genialidad del artista, puesto que supo adaptar el mito al gusto del público francés de la época en la que se publica. En este sentido, la imagen icónica del héroe sufre una importante transformación y en la serie podemos verlo con características grotescas, que pretendían despertar la risa: de fornido y exultante a rechoncho, tosco y desaliñado. La propuesta del Hércules grotesco de Doré podría considerarse un adelanto de lo que será el arte expresionista de principios del siglo xx, como ocurre con el ciclo de las pinturas negras de Goya. Con esta estética del héroe, Doré, aparte de despertar la risa en un formato tan propicio para ello como el cómic, actúa contra la belleza y las proporciones clásicas, características que hasta ese momento tenía el héroe y que son las que perdurarán en el tiempo. Es un ejemplo más de la versatilidad del héroe griego, el cual va adaptándose según sea el canon estético imperante o las intenciones serias o sarcásticas de la mano del artista que recrea su historia.

Respecto a su primera época, que es en la que se inserta la obra que aquí nos ocupa, Kunzle (2010) anota que la inspiración de Doré fue Rodolphe Töpffer (1799-1846), pedagogo, escritor, pintor y caricaturista suizo, considerado el padre de la historieta moderna, aunque matiza que «también aprendió del estilo del mundo infantil de Richard Doyle». Se trata, como es lógico, de una etapa inicial en la que aún no está bien asentada su personalidad artística, la cual se irá viendo con más claridad en sus trabajos futuros.

El tratamiento del movimiento, ya indicado, es uno de los principales recursos técnicos que presenta la obra. Leclerc señala que el dominio del movimiento es tal en esta obra que «da ritmo a la acción y sugiere el paso del tiempo» (Leclerc, 2012: 31).

Breve análisis de la obra

La serie de *Los trabajos de Hércules* de Doré comienza siguiendo el orden del mito. El autor coloca una breve descripción en las imágenes, que ayuda a comprender el sentido que quiere darles. Para la descripción de las escenas utilizamos la edición de la obra de René Parra (2014).

El primero de los trabajos es acabar con el león de Nemea. Este pasaje se recrea con libertad y con el espíritu burlesco de un joven de quince años. En la imagen se aprecia cómo el animal, al saltar sobre Hércules, es agarrado por la cola y en esa posición comienza a balancearlo. La fuerza del héroe se distingue porque el león es lanzado a gran distancia. El último giro que da queda plasmado en la imagen y en ella se observa esa magistral capacidad para captar el movimiento a la que hemos aludido anteriormente. En otra imagen se ve a Hércules sentado en un sillón oficial con el alcalde de Nemea de pie y el león colgado en la parte superior a modo de trofeo.

A continuación Hércules, ya ataviado con la piel del león, hace una especie de reverencia a su primo Euristeo y este le manda terminar con la hidra de Lerna, la gran serpiente de agua, multicéfala y con capacidad de regenerar dos cabezas por cada una cercenada. El héroe percibe, al saltar sobre varias ranas, que el terreno es pantanoso. Se hunde y mientras sale de él, empapado y cubierto de plantas acuáticas, se encuentra con la hidra, la cual cree que Hércules es un sapo de los que se alimenta. El héroe lucha contra el monstruo y, en este momento del relato, Doré se ve en la necesidad de diseñar un ambiente dantesco al pintar varias cabezas por los aires, aunque en el mito original, es el sobrino de Heracles, Yolao, quien quemaba los cuellos de la hidra para que no volvieran a reproducir nuevas cabezas. Al vencer a la hidra, Hércules es aclamado como libertador por el pueblo al que el monstruo amenazaba y la gente sirve vino.

Euristeo, que siente respeto hacia Hércules, coloca su mano temblorosa sobre él y señala al jabalí de Erimanto, el cual arrasa con las cosechas. En esta ocasión, el héroe arrastra al animal por la cola y lo lleva en brazos ante su primo (en el mito original, este se esconde en el interior de una vasija por miedo). Y un nuevo encargo: la captura y entrega de la cierva de Cernea, consagrada a la diosa Artemisa. En la escena se aprecia que Doré representa el movimiento del animal al ser sujetado por Hércules por la cola.

La dispersión de las aves del Estínfalo es otro de los trabajos, unos pájaros que atacan a los humanos y estropean las cosechas con sus excrementos. En la propuesta de Doré, las aves, o «gallinetas», como él las denomina, son tantas que tapan la luz del sol. El trabajo finaliza con un ambiente cargado de sarcasmo, pues Hércules se lleva algunas aves a casa de Euristeo para hacer un fricasé, plato tradicional francés consistente en un guiso de carne con verduras espesado con una salsa. En una de las imágenes de este pasaje aparece de fondo un soldado al estilo francés.

Doblegar al toro de Creta, que corresponde al sexto trabajo, fue tarea sencilla para Hércules. En la propuesta de Doré se ve ya al animal capturado para llevarlo ante Euristeo. Recordemos que en el mito original lo deja libre y es Teseo quien acaba con él.

En la escena que representa los establos de Augías se observa a Hércules limpiándolos, pues, como se nos dice en la versión original del mito, en ellos se acumulaban residuos y estiércol desde hacía más de treinta años. Al principio, el héroe hace uso de una regadera, pero el artista opta por amoldarse a la historia y, con su fuerza, consigue cambiar el curso del río Alfeo para sanear el espacio, arrastrando la suciedad al paso de las aguas. El octavo trabajo consistía en capturar las cuatro yeguas de Diomedes, atadas por su dueño con cadenas y a las que alimentaba con carne humana. Así aparecen ilustradas en la imagen de Doré. Hércules consiguió que las yeguas devorasen al dueño y estas, tras habérselo comido, se volvieron mansas y pudieron ser entregadas a Euristeo.

El siguiente trabajo consiste en robar el cinturón de Hipólita. En el mito se trata de una amazona, pero en la obra de Doré se representa mediante una mujer soldado al estilo francés, que hace guardia mientras su marido hila. La escena que continúa es el robo del ganado de Gerión, el cual, en la mayoría de las versiones, es descrito

como un ser antropomorfo formado por tres cuerpos, con sus respectivas cabezas y extremidades. En la serie de Doré se recrea a este personaje un tanto rechoncho como pastor de sus bueyes, los cuales debían ser llevados por Hércules a Micenas. Después, el episodio del jardín de las Hespérides es ideado por un Hércules risueño y satisfecho con dos cestas repletas de manzanas, sostenidas una en cada brazo, como si las hubiese comprado en un mercado de la época. En el mito, las manzanas eran doradas y proporcionaban la inmortalidad. En la recreación de Doré son utilizadas por la mujer de Euristeo para hacer una compota, un alimento consumido habitualmente en Francia.

Su último trabajo consiste en raptar a Cerbero, el perro de Hades, y llevarlo ante Euristeo. Como sabemos, Cerbero era un gran perro de tres cabezas que custodiaba las puertas del Tártaro, el lugar donde residían los muertos y gobernaba el dios Hades. En la escena de Doré se ve al barquero de este dios del inframundo, Caronte, de pie en tierra, famélico y al lado de una caseta de perro. De esta forma, se nota el carácter burlesco del joven autor, al colocar una caseta típica de este animal doméstico en una de las partes más graves de la historia mítica.

Finalmente, Hércules llega arruinado de sus labores y se sienta junto a su primo, con quien había apostado una botella de cerveza por cumplir los trabajos encomendados, en lugar de la inmortalidad que es lo que espera conseguir en el relato original.

La última escena de la saga de Doré se dedica a reflejar al héroe que intenta posar para un pintor con la intención de inmortalizar el episodio de la lucha con el león de Nemea.

Conclusiones

Analizada la propuesta del artista francés sobre *Los trabajos de Hércules* pueden establecerse algunas consideraciones finales, algunas de las cuales ya han sido mencionadas con anterioridad. En lo que respecta al paso de la historia al cómic, o al discurso ilustrado, Hércules continúa siendo arquetipo, a pesar de la imagen grotesca y deforme que le concede el artista y a su tono paródico con el relato de esta serie de la mitología griega. La fuerza del mensaje que envuelve a la figura del héroe está presente, aunque los demás personajes y el ambiente sean también grotescos. Por consiguiente, la enseñanza o el componente didáctico que puede deducirse de la historia de Hércules es lo que hace inmortal a esta figura y la convierte en imperecedera, por encima de los elementos que en un plano ético pudieran considerarse negativos, la apariencia física con la que se represente, o el contexto espaciotemporal en el que se inserten sus hazañas: la firmeza interior a la hora de enfrentarse a cualquier dificultad o la fortaleza en la actitud para la consecución de los logros son las cualidades que priman.

Doré innova en la configuración del personaje de Hércules y del resto de componentes que aparecen en el relato ilustrado, y esto es importante reconocérselo como parte de su genialidad. Sin embargo, los «trabajos», las pruebas por las que debe

pasar el héroe, se corresponden con las del mito, de modo que la redundancia de estos hechos, que han perdurado con el paso del tiempo, predomina y el público, si conoce o tiene idea de la trayectoria del protagonista, puede deducir la totalidad o parte del peregrinaje. Si bien la libertad imaginativa del público, su propio inconsciente (donde se alberga información que constituye arquetipos), independientemente de cuáles sean las intenciones artísticas de la firma creadora, va dando forma a los episodios en función de cuáles sean sus intereses, deseos, necesidades y experiencias.

Por otro lado, además del espíritu sarcástico y humorístico que recorre la serie y de elementos vanguardistas como el intento de plasmar el movimiento y, en otros momentos, el instante en que se produce un hecho, o la conclusión de una acción importante de la aventura, en varios pasajes se distingue el interés del autor por insertar la obra en su tiempo, con la idea de que el público pudiera reconocer ciertos guiños, símbolos o aspectos que, de alguna manera, lo hicieran partícipe de la historia o la sintiera más cercana. Se trata, por consiguiente, de una particular actualización de parte del mito, que asume con una estructuración propia y un reflejo del comportamiento humano muy especial. Doré desacraliza el mito para llevarlo al terreno humano con una perspectiva grotesca. Repite el tema pero reproduce a su manera algunas fases del contenido, para rearticularlas en la contemporaneidad del público: la alusión al plato típico de Francia o a la compota de manzana, postre muy consumido allí, el uniforme militar que porta Hipólita, son algunos ejemplos.



Escena del león de Nemea. A la izquierda se aprecia el intento de captar el movimiento. A la derecha, Hércules sentado en un sillón oficial, en actitud relajada, tras conseguir su objetivo (René Parra, 2014).



Escena de la hidra de Lerna. A la izquierda, Hércules cubierto de plantas marinas frente al monstruo. A la derecha, el héroe lucha hasta acabar con él (René Parra, 2014).



A la izquierda, la escena de Gerión con su ganado. A la derecha, la escena del robo de las manzanas de las Hespérides, las cuales porta en cestas (René Parra, 2014).

Bibliografía

- BALLÓ, J.; Pérez, X. 2005. *Yo ya he estado aquí: ficciones de la repetición*. Barcelona: Anagrama.
- BLONDELL, R. 2007. «Hercules Psychotherapist». En: W. HASLEM; A. NDALIANIS; J. CAMPBELL. 1991. *El poder del mito*. Barcelona: Emecé.
- ECO, U. 2007. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- EURÍPIDES. 2002. *Tragedias. V. Heracles, Ifigenia en Áulide* (ed. de E. CALDERÓN DOLDA). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

- GROENSTEEN, T. 2000. «Gustave Doré's Comics». *International Journal of Comic Art* 2, 2: 111-120.
- JUNG, C. G. 1984. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- 1996. *Lo inconsciente*. Buenos Aires: Losada.
- KAENEL, P. 2005. *Le métier d'illustrateur (1830-1880): Rodolphe Töpffer, J. J. Grandville, Gustave Doré*. Ginebra: Droz.
- KUNZLE, D. 2010. *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*. University Press of Mississippi.
- LECLERC, C. 2012. *Gustave Doré, le rêveur éveillé*. París: L'Harmattan.
- MACKIE, C. (ed.). *Super/heroes: From Hercules to Superman*. Washington: New Academia Publishing. P. 239-250.
- RACIONERO RAGUÉ, A. 2021. *El viaje del héroe: Mitología, storytelling y transformación personal*. Barcelona: Kairós.
- SOLER GALLO, C. 2021. *Las Columnas de Hércules como símbolo más allá del mito*. Trabajo Fin de Máster. Universidad de Cádiz.
- VV. AA. *Pioneros del cómic. Töpffer, Cham, Doré, Petit* (2014) (ed., trad. y notas R. PARRA). Valencia: El Nadir.

La reproducción de los mitos de la historia de España en la historieta histórica

Jacobo Hernando Morejón
Universidad de Málaga / Hum 1026

Introducción

Todo nacionalismo requiere de un sustrato desde el cual erguirse. Una historia *ad hoc* que le permita justificar su existencia y sus objetivos ideológicos dándoles un sentido inteligible, un propósito. Incluso la propia historia en sí no es tan importante como el relato mismo, y son los protagonistas y las narrativas de sus hechos los que permanecen en la memoria colectiva de la sociedad, elemento aglutinador de una identidad colectiva.

La cultura o, más concretamente en nuestro caso, la cultura popular, puede llegar a ser instrumentalizada como una vía de adoctrinamiento con la que transmitir valores, pero también una imagen predeterminada del pasado mediante la fabricación de recuerdos de leyendas áureas y glorias que ensalcen el espíritu y la identidad del ser (Rey, 2001).

Los autores de cómic, y específicamente los editores, se convierten, consciente o inconscientemente, en receptores y repetidores de un mensaje gestado y desarrollado por intelectuales movidos por un ideario nacionalista del cual pueden ser simpatizantes. Incluso cuando este puede haber quedado atrás en el tiempo, el mensaje puede llegar a persistir. ¿Qué mensaje puede ser este? Depende del periodo y también del enfoque temático que se le pretenda caracterizar. Los tebeos que cuentan la historia antigua son muy diferentes de los que transcurren en la Edad Moderna, tanto en su propia cronología como en las narrativas que desarrollan.

Este estudio tiene la intención de explorar cuál es la presencia de las temáticas más comunes en la historieta histórica española, aquellas que pueden ser relacionadas directamente con los principales mitos de la historia de España a través de su reiterada publicación a lo largo de las décadas, y un breve desarrollo de contorno de la evolución de las narrativas que utilizan. A fin de lograr acometer esta tarea, hemos tomado unos cientos de títulos como referencia (Hernando Morejón, 2021) para establecer una serie de patrones de la comercialización de estos títulos, pero también temáticos, que sirven como indicadores para observar la fuerza editorial que determinados mitos tienen como productos para los editores y la industria.

Existe un público, lector y consumidor, que constituye la cuota de mercado para todas estas editoriales que ven en la historia en cómic un producto. La demanda popular del consumo de la historia, no tanto la académica como la cultural y de entretenimiento, posibilita la oferta desde la industria. Y debemos entender que la historia que se está buscando, basándonos en lo que llega a ser dispuesto en las estanterías comerciales, está en consonancia, no solo con las materias que se enseñan en los centros de educación, sino también con elementos históricos ligados a eventos locales.

Mitos y viñetas

Si comenzamos a observar los títulos de las historietas publicadas desde 1940, podríamos concluir que, ya desde los primeros momentos de la dictadura franquista, el tebeo de temática histórica dio muestras de que seguiría a pies juntillas los planteamientos de la propaganda nacionalista. Pese a que la industria se decantaba por historietas de aventuras, lo menos comprometidas posible con referencias al contexto real de la sociedad española, la historia no era, a veces, simplemente un marco en el que desarrollar un guion, sino precisamente el protagonista de sus títulos.

Un vistazo a la primera década de la dictadura pone en evidencia un decidido interés por algunos temas que se desmarcan del género aventurero, aunque mantienen algunas de sus trazas de identidad. No se pretende que estos tebeos sean meras reproducciones en viñetas de los libros de texto, y se opta por dramatizaciones con toques de ficción para construir una trama que entretenga a los jóvenes lectores al mismo tiempo que los instruye, pero que enmascara la didáctica de fondo. Ya las colecciones seriadas de la dictadura, principal vía de publicación de este tipo de productos, dejan pocas dudas acerca de este género histórico que no se decidía por una divulgación cercana de una historiografía moderna, sino como lectura de refuerzo a los contenidos y valores que les impartían en la escuela, al presentar arquetipos y modelos ideales a través de sus temas y personajes (Fandiño Pérez, 2007). *Las Grandes Aventuras*, *Heroicos Episodios de la Historia de España*, *Grandes Aventuras Selección*, *Tiempos Heroicos*, *Historia y Leyenda*, o *Efemérides Históricas* son todas cabeceras españolas publicadas entre 1941 y 1956, con una vida comercial de apenas un año de recorrido y en cuyo listado de títulos encontramos un determinado número de temáticas que, de manera frecuente y repetida, irán reproduciéndose sucesivamente en el tiempo. Incluso cuando este primer franquismo es superado y comienza la importación de tebeos extranjeros, las mismas temáticas seguirán reapareciendo en estas y otras colecciones, tanto tardofranquistas como también durante todo el periodo democrático, hasta la misma decadencia y resurgimiento del concepto comercial de colección de cómics de historia de estas últimas décadas. Actualmente podría argumentarse que, aunque presentes de nuevo en los puntos de venta, la actual colección de *Historia de España en viñetas* de Cascaborra Ediciones tiene un contenido más diversificado frente a pretéritos ejemplos españoles, que va más allá de los mismos ciclos mitos de historia nacional y permiten al público lector conocer diferentes épocas y situaciones nunca adaptadas a las viñetas con anterioridad. Esto ha sido posible gracias a su viabilidad en el mercado y al esfuerzo de la editorial, lo cual evidencia la demanda por este tipo de género de la historieta.

Vamos, por tanto, a proceder a efectuar una breve panorámica y a resaltar aquellos eventos que destacan por su reincidencia dentro del medio de comunicación del cómic desde 1940 hasta 2022.

Historia antigua

Si tuviéramos que empezar por un periodo de la historia, cuál mejor que la propia Antigüedad ibérica, punto de inicio de la historia del pueblo español y de unas pretendidas virtudes prístinas. Curiosamente, este periodo aparece encorsetado en tebeos sobre los momentos finales de la libertad de los iberos ante la conquista de Cartago, o más bien la familia Barca, y la conquista romana, que se ignora para pasar directamente al reino visigodo de Toledo. No nos debe extrañar que se ignoren otros elementos como Tartessos, ya que la idea principal era el refuerzo de los rasgos característicos de resistencia frente a los invasores de la Península, en especial los de aquellos antiguos españoles del norte, en la forma étnica de los celtíberos, cuyo territorio se correspondía con la base de lo que fuera Castilla, vertebrador de lo que un día llegará a ser la nación española (Wulff Alonso, 2003: 231). Más aún, que la Antigüedad esté centrada en la conquista romana, y que ahí termine para autores y editores, incide en el hecho de querer resaltar estos rasgos de espíritu indómito. Que se ignore cualquier otro aspecto de la aportación hispana al imperio, solo denotaba las propias incapacidades del medio y género como forma de expresión de todo lo que se alejara de la propia violencia y conflicto bélico, pero no así de ideas prácticamente sacadas de las propias fuentes cristianas, como la corrupción final del imperio y la restauración de la raza con la llegada de la sangre visigoda que se ve en *Batallas decisivas*. *Guadalete* (Boix, 1968: 15).

Desde luego, si nos fijamos en el volumen de publicaciones, pero, sobre todo, a qué están dedicadas, veremos una asombrosa correspondencia con la *Iberiké* de Apiano porque, precisamente, las fechas más antiguas que pueden hallarse en una historieta son las conquistas en Iberia y la destrucción de Sagunto a manos del ejército cartaginés. Esto no nos puede sorprender porque, ya durante la educación propiamente franquista, el conocimiento de la Antigüedad enseñado a la población era muy abreviado, o incluso sustituido a favor de la historia del génesis bíblico, para evitar explorar el pasado y la presencia fenicia en la península Ibérica (Ruiz Zapatero y Álvarez Sanchís, 1997: 266). No solo esto, es que la propia historia antigua ibérica podía ser identificada con un punto de inicio en el cruce del estrecho de Gibraltar por parte de Amílcar Barca (Ruiz Zapatero y Álvarez Sanchís, 1996-1997: 151). Los relatos, por tanto, reducidos considerablemente a un periodo anterior a Roma no hacen sino girar en torno a la etnia superior de Iberia, aquella nacida de celtas e iberos que daría origen a las esencias patrias: los celtíberos (Ruiz Zapatero, 1998: 150-152). La importancia, simbólica, de la historia antigua plantaba las semillas de las esencias patrias, virtudes que los hacen ser diferentes y superiores, entre las que destacan su independencia y belicosidad frente a cualquier tipo de control foráneo intruso, así como la humildad, la sencillez y el estoicismo innatos (Pina Polo, 2014: 576-577).

Para Pina Polo, el principal motivo de que estos temas históricos se hayan mitificado hay que buscarlo en la obra de Mariana. Este cronista creará una amalgama entre Apiano y otras versiones para que se acentúe el dramatismo y horror de las escenas descritas (Pina Polo 2014: 573-574).

Si empezamos por la primera inclusión de los indígenas en la historieta histórica, en la conquista cartaginesa de Iberia, incluso alguno de los títulos referidos a Sagunto,⁷² están influidos por el relato de Apiano, al introducir la ciudad al lector como una de origen griego (*Iber* 7). Por motivos socioculturales que no podemos desentrañar definitivamente, el mito de Sagunto perdió protagonismo y popularidad en la historieta como suceso histórico y quedó reducido a un episodio más en la carrera militar de Aníbal, dentro de sus biografías en viñetas.

Si seguimos con el fluir del relato de Apiano, nuestro siguiente protagonista no es otro que Viriato. Pese a que sus historietas tan solo podemos encontrarlas en un número reducido de tres publicaciones dispersas cronológicamente a lo largo de los últimos ochenta años, ejemplifica también el desarrollo de la historieta histórica como producto y como agente receptor y transmisor de la historia.

En efecto, el primer Viriato (Gago, 1942) que encontramos reúne todas las virtudes que se le podían atribuir e incluso más, que lo convierten en un auténtico héroe defensor de la patria, con parecido con los héroes de la guerra de la independencia. La semblanza y vínculo con el presente se hace para marcar al caudillo lusitano como un representante más de una lista de líderes que pudieron haber dirigido el país (Gago, 1942: 14), en la misma línea ideológica de un libro de enseñanza de la posguerra.⁷³

El segundo Viriato (Manolo, 1955) rompe esta imagen heroica y presenta un personaje consumido por su odio a Roma, obligado por sus propios hombres a negociar con sus enemigos tras años de conflicto. No solo es una representación más virulenta y belicista, sino que también ataca las ciudades romanizadas o fundadas por Roma, y de este modo discrimina entre españoles.

El tercer y último Viriato (Gol, Camello y Aragón, 2020), más actual y con una mayor extensión de páginas para desarrollar su historia, además de las virtudes aúna también los defectos anteriormente señalados y ayuda a entender mejor, no solo el contexto de la guerra lusitana, sino también la situación tan crítica que podía alcanzar la existencia de un caudillo victorioso y tan poderoso en Hispania (López Melero, 1998: 247-262). El mito de Viriato se enriquece con nuevos personajes que anteriormente no habían llegado a ocupar ningún lugar en los relatos, más centrados en el belicismo que en su vida personal, como su mujer o su cuñado. Esta imagen introspectiva del personaje permite conocerlo más allá de la guerra y los campos de batalla, posibilita una imagen del hombre en base a lo que los textos grecorromanos nos permiten conocer de él, aunque sean versiones idealizadas del personaje.

Por último, queda la cuestión del protagonismo del asedio de Numancia. Encumbrada como la gran temática de la Antigüedad hispana (De la Torre Echávarri, 2002),

72. Especialmente visible es el caso de *Epopéya* 85. *Sagunto*, de Fernando Gay y Eduardo Martínez (1965. Ciudad de México: Novaro), en que la ciudad de Sagunto y sus habitantes presentan una cultura y civilización claramente griega o, incluso, con un altísimo grado de romanización. Puede que para enfatizar la idea de que eran aliados de Roma.

73. *Historia de España. Primer grado*. 1945. Zaragoza: Luis Vives. P. 23.

la guerra celtibérica destaca por estar descontextualizada tanto de los antecedentes entre los pueblos de la región y sus relaciones con Roma, como de los sucesos que ponen en relación a estos y la resistencia de Viriato. Más allá, la propia estructura del relato numantino es afectado por la influencia de la obra cervantina *La Numancia*, y a menudo toma prestados personajes y actos dramáticos, pero no simbolismos, como las encarnaciones del Duero o de España.

La historieta de la Antigüedad ibérica cuenta, mediante narraciones verbográficas, dramáticos episodios de resistencia a ultranza, de héroes suicidas por el amor a su propia libertad y negación de una victoria, que humillan con superioridad moral a su enemigo. Pero el verdadero mito no es tanto la defensa de los indígenas frente a la conquista sino los propios conquistadores. No es solo que a menudo se ha carecido de una perspectiva romana de la conquista, pese a que las fuentes disponibles son las grecorromanas, es que la recreación histórica de ellos mismos ha dejado que desear. Ya la propia estética y capacidad de representación de los ejércitos conquistadores ha tenido una trayectoria muy pobre para los dibujantes españoles, quienes han preferido siempre la anacronía de situar legionarios más propios de los tiempos de César o del Alto Imperio. Otro tanto podríamos decir sobre la propia imagen de los fieros hispanos, pero, teniendo en cuenta que la legión romana es uno de los cuerpos militares más estudiados, cabría suponer la rectificación de su indumentaria gracias a la disponibilidad de información de la era digital.

Edad Media

La Edad Media presenta también algunos mitos y tópicos a través de los cómics de ambientación medievalista (Galván Freile, 2008), debido a la distorsión de la idea que tiene la población general sobre el periodo (Sergi, 2001: 19-24). El gran mito del medioevo hispano gira entorno al concepto de Reconquista, concepto mayoritariamente rechazado por los medievalistas como un periodo más relacionado con el oportunismo de los reyes cristianos, que esgrimen discursos de restauración y cruzada frente al invasor musulmán que derrotó, periclitó y sustituyó al reino visigodo de Toledo.

Las historietas de historia, muy limitadas y con estrictas limitaciones espaciales de extensión, no han sido capaces de sobrepasar los límites temporales de la biografía en un sentido narrativo que permita crear un relato cercano a la novela histórica. Esto también es debido a que autores y editores han tenido predilección por las historias de sus reyes y batallas medievales favoritos para transmitir el objetivo propagandístico de las crónicas, o bien que la coyuntura del momento ha favorecido su publicación. Esta última razón es el caso, por ejemplo, de Jaime I de Aragón, de quien en 2008, coincidiendo con el octavo centenario de su nacimiento, aparecieron varias publicaciones sobre su vida. Otros ejemplos, llamados teóricamente a ser grandes reclamos de las efemérides de la historia nacional, como la batalla de las Navas de Tolosa, pasaron más bien sin pena ni gloria al no ser políticamente correctos los grandes fastos conmemorativos para evitar herir sensibilidades.

La Reconquista se centra, en cualquiera de los casos, en sus orígenes, en los que las batallas de Guadalete y Covadonga tienen gran proyección editorial. Más allá de esto, podemos encontrar títulos sueltos, singulares, de otros episodios que podríamos reconocer como relacionados con la guerra de frontera. Lo que se ofrece como epílogo de estas historietas es la promesa de un futuro grandioso para la nación española gracias a la forja de la experiencia bélica pero no un final *per se* del dominio musulmán de la península Ibérica.

Uno de los mejores testimonios de cómo la guerra forja destinos es el ciclo cidiano. Gran estrella del cómic de corte medieval, el Cid se nos muestra como un hombre de armas leal en extremo a su señor Alfonso VI y con una mesnada que constituye una fuerza por su propio derecho en un mundo de pactos, pago de parias, galopadas y golpes de mano. La propia popularidad del personaje no hace sino coincidir con el favoritismo y complacencia del régimen, con un Caudillo que se veía reflejado en él (Peña Pérez, 2010).

No podemos tampoco dejar pasar por alto que no solamente la península Ibérica contiene todas las temáticas del medievo hispano. El Cid no es el único ejemplo de aventurero hecho a sí mismo, los almogávares del reino de Aragón demuestran ser tan aguerridos y valientes como el de Vivar, al luchar, saquear y formar su propio ducado en Grecia a costa del Imperio bizantino. A este episodio también se suma la expansión mediterránea aragonesa, con la conquista del reino de Nápoles y la isla de Mallorca como ejemplos de hacia dónde se focaliza la imagen del reino de Aragón a través de la historieta.

La Edad Media también genera otros mitos, más dirigidos a crear una ilusión de coexistencia pacífica entre las tres culturas. Desde el cómic dicha convivencia está comenzando a ser revisada pero no ofrece visos de que esté presente en su versión más idílica (Hernando Morejón, 2021: 485-491). Sí que podemos encontrar relaciones sociales en clara desigualdad tanto en sociedades cristianas como musulmanas.

En cualquier caso, Al Ándalus se destaca como un antimito moderno. No solo no se enfatizan valores negativos, sino que, gracias a la atención de los historiadores y la difusión de su memoria y cultura por la dedicada labor de historiadores y divulgadores, las publicaciones en las que el elemento andalusí adquiere protagonismo nos muestran una sociedad mucho más allá de la guerra y la influencia peyorativa de las crónicas cristianas.

Las hazañas de los almogávares en Grecia son un capítulo más de la expansión mediterránea aragonesa, y la conquista de Nápoles es otro episodio trasladado al medio del cómic.

Edad Moderna

La Edad Moderna, época importantísima para la comprensión del presente, se yergue como el periodo cronológico más publicado en nuestro país, muy por encima de la Edad Media. Desafortunadamente, los tres siglos que comprende han tenido una radical y desequilibrada atención y, por ello, la mayoría de los títulos se encuentran

ambientados en el siglo XVI y, más concretamente, en la conquista de América. El principal monarca expuesto en viñetas es Carlos V y su reinado; Felipe II queda como secundario en las biografías de su hermanastro don Juan de Austria, personaje, este último, con gran presencia gracias, no a los tebeos en los que aparece como protagonista biografiado, sino a que fue el comandante de la flota cristiana en la batalla de Lepanto, que es el conflicto de armas en el mar más reproducido en la industria española para este o cualquier otro periodo, seguido de cerca por la batalla de Trafalgar.

La conquista de América, o, mejor dicho, el ciclo de la búsqueda del oro, colma la mayoría de los números publicados, con un Hernán Cortes, Cristóbal Colón o Magallanes-Elcano en la práctica universalmente presentes en la inmensa mayoría de las colecciones publicadas desde 1940 hasta la actualidad.

Tanto el siglo XVII como el XVIII carecen todavía de una suficiente exploración por parte de los autores españoles. Los Austrias menores o los monarcas borbones tan solo aparecen de manera secundaria en los pocos cómics que se enmarcan en esos años, pues se les relaciona con la decadencia del imperio y no han gozado de buena publicidad. La recuperación de la memoria de los tercios o la de Blas de Lezo, héroe de Cartagena de Indias, se ha producido recientemente a través del cómic y debido a la popularidad generada gracias a la transmisión de su historia por las redes sociales. En los últimos años de la década del 2010 han aparecido una serie de novelas gráficas destinadas a contar el asedio de Cartagena y el mito de su figura.

Es inevitable señalar las enormes diferencias a la hora de retratar estos siglos entre las editoriales españolas y las mexicanas. El peso de la historia social y cultural de la Edad Moderna hispana ha recaído sobre las colecciones de la editorial Novaro, que logró producir historietas de divulgación con esmeradas explicaciones de por qué los biografiados se ganaron su hueco en la historia de las artes y las letras. Sin embargo, durante la segunda mitad de la dictadura de Franco apenas se publicaron tebeos que hicieran referencia al Siglo de Oro y su tiempo, así como a figuras destacadas del periodo virreinal en Latinoamérica.

Si nos fijamos en los grandes sucesos que afectaron a la publicación de cómics sobre esta época, el mayor momento de esplendor de las leyendas rosa y negra fue sin duda 1992. Gracias a políticas del pasado y a un esfuerzo conmemorativo del V Centenario del descubrimiento de América, se creó la colección *Relatos del Nuevo Mundo* (VV. AA., 1992), destinada a mostrar una nueva versión de la conquista y exploración de América. Tras aquel V Centenario, paulatinamente ha habido otros que han tenido mayor o menor acogida, debido a la conmemoración de hechos de conquista y exploración, pero ninguno de estos eventos ha logrado igualar el de 1992 hasta el trienio 2019-2022.

La celebración de la primera Vuelta al Mundo ha comportado una importante estimulación de la industria, que ha favorecido la multiplicación de títulos dedicados a la expedición tanto desde sectores privados como públicos. Su condición de empresa comercial, lo extraordinario de la gesta y su benigna consideración, han favorecido decisivamente todo tipo de medidas para que el mundo de la cultura se interesara por la efeméride (López Calvo, 2019: 58). La otra cara de la moneda ha sido que

coincidía con el V Centenario de la conquista de México, cuya exposición y programa de memoria ha sido mucho menor.

Desde entonces, como desde siempre, las publicaciones del periodo moderno han girado en torno al continente americano, y se ha dado la espalda a los sucesos en los que la monarquía hispánica estuvo envuelta en Europa con posterioridad a Felipe II. Sí que es verdad que, gracias a la popularidad de la historia de los tercios españoles, en el siglo XXI han comenzado a adaptarse los momentos más célebres del ejército castellano de la mano de la editorial Cascaborra.

El siglo XIX

El denominado «nefasto» siglo XIX ha estado durante mucho tiempo alejado del medio de las viñetas. Los motivos de base son, en todo caso, ideológicos. La corriente nacionalista pretendía una ruptura con una España decadente, cuyo momento más bajo fue la crisis de 1898. El gobierno de Franco no hizo sino acentuar esta condena al ostracismo y no fue hasta las décadas de los cincuenta y los sesenta cuando volvió a producirse una renovación de la historiografía sobre el siglo XIX (Ruiz Torres, 1999). Vamos a suponer, entonces, como ya había pasado con la historia antigua ibérica, que no se ha desarrollado un suficiente poso de apreciación ni conocimiento general sobre todo el periodo, más allá de determinados hechos clave como la guerra de la Independencia o las guerras carlistas.

Si, como hemos aducido antes, el siglo XVIII es reducido al asedio de Barcelona de 1714, a la reivindicación de la figura de Blas de Lezo, la vacuna contra la viruela y la evangelización de California, no nos puede resultar extraño, por tanto, que las editoriales hayan puesto su vista sobre aquellos hechos que puedan superar el sesgo aprobatorio del discurso nacionalista español: la guerra contra Napoleón.

Existe cierto paralelismo entre la conquista púnica y romana y la guerra contra el francés. No solo porque las grandes gestas se desarrollan en trágicos y heroicos asedios, sino porque constituye un ejemplo de defensa, amor y sacrificio por la patria. La tardía representación del conflicto ha tenido sus repercusiones positivas. Gracias a que se produce al calor de una renovada fuente de bibliografía, muchos mitos y tópicos (Stampa Piñeiro, 2006) han podido ser excluidos prácticamente desde el principio gracias al desarrollo propio del medio y del género en particular. Y podemos hablar de una incorporación tardía a las temáticas publicadas debido a que durante el franquismo constituyó una temática residual. Ni siquiera bajo la democracia aparecen señales claras de recuperación de la historia de este siglo. Fue gracias al fuerte impulso generado por las conmemoraciones de su bicentenario cuando la guerra de la Independencia obtuvo claramente una mayor presencia en el *mass media* del cómic, pero no desde el ámbito de la editorial privada.

Las políticas del pasado, como ocurriera en 1992, han estimulado la producción de historietas sobre este episodio de la historia nacional que ha permitido un aumento significativo de las mismas, aunque no desde una óptica general, sino desde el localismo. Así, el patrocinio económico ha surgido desde los propios consistorios de

ciudades españolas, especialmente Cádiz, con su serie *12 del Doce* (VV. AA., 2009-2012). Entre todos los episodios bélicos, destaca sin duda Trafalgar como el más antiguo y con mayores números de tebeos dedicados, seguido por Bailén. Otros mitos que no han perdido su cita con la recreación histórica desde el cómic han sido Agustina de Aragón, o la propia biografía de Goya y su relación con los afrancesados y el gobierno de ocupación francés. En los últimos años, la editorial Cascaborra se ha destacado por ofertar en su catálogo diversos momentos y personajes procedentes del siglo XIX, que le ha dado una vitalidad que nunca había conocido.

Si hay algo que podemos destacar es que los propios autores no se engañan ni pretenden engañar al público. El reconocimiento como aliado de las tropas enviadas por Inglaterra y Portugal para apoyar en el esfuerzo bélico es meramente a título nominativo; no se ofrece un lavado de cara benigno ni una justificación. Muy pronto son reconocidos como elementos nocivos y sin control, no mucho mejores que el enemigo al que se califica de invasor (Hernández Cava, 1986: 36). Como tampoco escapa la paradoja y contradicción española, que marcará decisivamente la lucha entre conservadores y liberales durante todo el siglo, amantes y defensores de la libertad y de las cadenas de Fernando VII. También ha habido espacio para combatir cualquier semblanza de memoria alterada sobre este ejército aliado, como en la descarnada *La gloria impune* (Olaba, 2013), y los salvajes actos cometidos por lusos y británicos sobre la población de San Sebastián.

Como la mayoría de los conflictos, la narrativa de la guerra de la Independencia termina con la retirada del ejército francés de la Península y la sombra del incierto futuro. Esto no es sino un recurso literario que juega en connivencia con el lector que sabe de antemano, o se le presupone conocedor, cuáles serán los sucesos posteriores pero que queda lejos del *leitmotiv* de las historietas. El reinado de Fernando VII apenas es representado, con una excepción: como parte de la primera biografía dedicada a la figura de un guerrillero, Juan Martín Díez, El Empecinado, por pertenecer a las filas de las fuerzas liberales que combatieron (Gol y Garriga, 2019).

Otro de los mitos que aparecieron en los quioscos españoles se lo debemos principalmente a las importaciones procedentes de México y que, curiosamente, tampoco podríamos considerar como mito propiamente español sino latinoamericano. Sí es un mito, acaso, si lo consideramos como parte de la ideología nacionalista que lo considera como un síntoma más de la decadencia del país, cuyo colofón acabaría siendo la pérdida de Cuba y Filipinas en 1898. Estamos hablando de las guerras de emancipación americanas, que acabaron con la independencia de los territorios que constituyeron los virreinos españoles.

Esta nueva guerra, o mejor dicho, el conjunto de guerras que ocurrieron en paralelo, posee sus propias características en la manera en que se conciben las justificaciones de la causa criolla. Desde el punto de vista exclusivo de las viñetas, es aceptado el hecho de que España mantenía en un estado de explotación perenne al indio... ¿O es al criollo? En efecto, el relato mitificado de las independencias latinoamericanas confunde en muchos aspectos y desvía la atención de otros aspectos incómodos, más difíciles de justificar para los lectores de los tebeos. La emancipación, vista a través de las colecciones mexicanas de la editorial Novaro, es un con-

flicto que enfrenta dos posturas irreconciliables. Se caracteriza por una premisa reduccionista que se contradice y juega con la información que muestra, a la vez que señala las flaquezas de la historieta histórica para mostrar contextos socioculturales complejos más allá de una guerra. Desde España, la emancipación de ultramar es un tema prácticamente ignorado, con una aportación mínima. La fobia o desinterés que tanto autores como editores nacionales han mostrado por este conflicto contrasta con la importancia capital como material de forja para la construcción de los mitos nacionalistas, allende el Atlántico, que así se muestran expresados a través de su propia industria del cómic.

El mito se inicia precisamente con algunos tebeos dedicados a caciques indígenas que son aplastados por las fuerzas virreinales durante el siglo XVIII. El sujeto oprimido, el indio, se muestra y se expone, pero quienes lo derrotan son aristócratas y terratenientes locales. La independencia es construida sobre esta tesis, la búsqueda de la libertad para la población, pero, al mismo tiempo se muestra que no se aplica universal ni coetáneamente. Esta vez, el protagonismo no recae en un pueblo sino en los criollos y la aristocracia local, quienes poseen esclavos a los que, incluso, niegan el mismo derecho de libertad que reclaman para sí mismos. Tampoco puede perderse de vista el hecho de que se llega a jugar con la romántica idea del amo esclavista amado y apoyado por sus propios oprimidos (Laviña, 2005), como en *Los héroes de Aragua* (De Lugo y Mariño Ruiz, 1961: 22, 23, 25 y 31), o minimizar la acción inglesa de apoyo a los rebeldes. Pero el asunto es, si cabe, todavía más enmarañado al usar los motivos originales de la rebelión, el rechazo a José Bonaparte y apoyo a Fernando VII, para transformarlos en una lucha contra los denominados como «malos españoles», pero no los españoles de España sino los de Latinoamérica, los cuales son... ¿españoles? La consecuencia final, como no puede ser otra, es la victoria, pero sus consecuencias apenas llegan a ser transmitidas y exploradas en las viñetas.

Conclusiones

Es tentador poder afirmar que la historieta histórica española se adscribe a una corriente ideológica, cercana a la derecha, debido a los temas publicados de manera recurrente en el tiempo. Sin embargo, conviene recordar que la cultura popular a veces no es sino el conducto de expresión de los propios tópicos e intereses generales que impregnan a la población; de las aspiraciones artísticas e ilusiones privadas de sus autores, quienes no hacen sino reproducir la historia que para ellos es importante, por interés o por algún tipo de vínculo sentimental de sus respectivas biografías.

Independientemente de que las colecciones de historia estén condenadas a ciclos de reproducción de las mismas temáticas, sin que el relato llegue a ofrecer verdaderas novedades historiográficas o estéticas, hay que observar que la historia, por sí sola, ya ejerce una gran seducción entre los lectores de todas las épocas, independientemente del público lector. El error, en todo caso, es relacionar y asumir la apropiación de la historia por parte de una tendencia ideológica concreta pero también la

falta de reflexión y autocrítica de la industria: ¿se va a publicar un cómic que realmente esté aportando algo nuevo?

Teniendo en cuenta la repetición de las temáticas a lo largo de los siglos xx y xxi, si ponemos en práctica una lectura comparada podemos atisbar que la recepción de la historia y su aplicación práctica se ven amortiguadas por el formato y fórmulas narrativas. Es un ejercicio voluntario y dependiente de la intencionalidad de los autores encontrar el equilibrio entre la inclusión de los datos históricos proporcionados por los académicos y la exposición narrativa de un relato. Lo que sí puede ser un indicativo es la autocomplacencia de los lectores ante este tipo de productos, cuando el cambio historiográfico es en pequeñas dosis o muy limitado entre publicaciones. Se busca la historia cuya forma ofrezca aires de renovación y mantenga toda la esencia clásica y brillante de los mitos nacionalistas; es decir, actualmente parece que se está ofertando una historieta histórica que supere la percepción de consumo de producto de entretenimiento que cumpla su función, y se acerca más a una reproducción del pasado histórico, con la falsa sensación para el lector de que es un buen acercamiento no académico al pasado y no una creación verbográfica derivada.

La divulgación de la historia queda en manos que no necesariamente se deben a ningún tipo de rigor. El discurso de los investigadores es tomado, adaptado y reproducido transformado para que el público no especializado pueda entenderlo y entretenerse con una trama que resulta tener una semblanza con lo que los libros de historia cuentan, pero con una ficcionalidad que parece más o menos reconocida y aceptada. Este discurso asimilado que sirve de base científica no necesariamente tiene por qué estar ni bien orientado, ni actualizado ni libre de los motivos subjetivos.

El futuro de la historieta histórica sobre historia de España parece, en todo caso, alentador al calor de la perduración del trabajo editorial de Cascaborra Ediciones, cuya especialización en la temática histórica muestra el interés actual de la sociedad tanto hacia el cómic como por este género. Su éxito obliga y permite el escenario para continuar con la recreación de nuevas historietas, que enriquezca el mercado español y ofrezca al gran público la oportunidad de conocer partes ignoradas de la historia, que no suelen colarse ni en las discusiones habituales ni en los libros de texto de los programas educativos.

Bibliografía

- BOIX, J. 1968. *Batallas decisivas 16. Guadalete*. Barcelona: Galaor.
- DE LUGO, P. y MARIÑO RUIZ, A. 1961. *Aventuras de la vida real 62. Los héroes de Aragua*. Ciudad de México: Recreativas. P. 22-23, 25 y 31.
- DE LA TORRE ECHÁVARRI, J. I. 2002. «El pasado y la identidad española, el caso de Numancia». *Arqueoweb: Revista sobre Arqueología en Internet* 4, 1.
- FANDIÑO Pérez, R. G. 2007. «El héroe sumiso. El arquetipo masculino conformado por el franquismo desde las publicaciones al diario local». En: J. P. CASTELLANI; M. ZAPATA (coords.). *Texte et image dans les mondes hispaniques et hispano-américains*. Tours: Université François Rabelais. P. 57-55.

- GAGO, M. 1942. *Viriato y la destrucción de Numancia*. Barcelona: Marco.
- GALVÁN FREILE, F. 2008. «La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad». *Revista de Poética Medieval*, 21: 125-173.
- GAY, F.; MARTÍNEZ, E. 1965. *Epopeya 85. Sagunto*. Ciudad de México: Novaro.
- GOL; GARRIGA, A. 2019. *Historia de España en viñetas 14. El Empecinado*. Barcelona: Cascaborra.
- GOL; CAMELLO, P.; ARAGÓN, L. 2020. *Historia de España en viñetas 28. Viriato*. Barcelona: Cascaborra.
- HERNÁNDEZ CAVA, F. 1985. *La batalla de Vitoria*. Vitoria: Ikusager.
- HERNANDO MOREJÓN, J. 2021a. *Catálogo de la historia de España a través del cómic (1940-2018). De la prehistoria a la crisis del 98*. Granada: Comares.
- 2021b. «Cristianos, musulmanes y judíos. Presencia de la España medieval de las tres culturas en el cómic». En: J. A. GRACIA LANA; A. ASIÓN SUÑERA; L. RUIZ CANTERA (coords.). *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza. P. 485-491.
- LAVIÑA, J. 2005. «Esclavitud y rebeldía en América». En: J. LAVIÑA (coord.). *Esclavos rebeldes y cimarrones*. Madrid: Fundación Mapfre. P. 8-67.
- LÓPEZ CALVO, I. 2019. «Magallanes, Elcano, la Marca España y los resabios de nostalgias imperiales». *Revista Communitas* 3, 6: 56-67.
- LÓPEZ MELERO, R. 1998. «Viriatus Hispaniae Romulus». *Espacio, Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua* 1. P. 247-262.
- MANOLO. 1955. *Efemérides históricas 7. Viriato*. Barcelona: Exclusivas gráficas Ricart.
- OLABA, J. 2013. *La gloria impune. San Sebastián 1813*. Autoeditado.
- PEÑA PÉREZ, F. J. 2010. «La sombra del Cid y de otros mitos medievales en el pensamiento franquista». *Norba. Revista de Historia* 23, 155-177.
- PINA POLO, F. 2014. «Héroes suicidas. La “Iberiké” de Apiano y la creación de mitos del nacionalismo español». En: M. V. ESCRIBANO PAÑO; A. DUPLÁ; L. SANCHO ROGER; M. A. VILLACAMPA RUBIO (coords.). *Miscelánea de estudios en homenaje a Guillermo Fatás Cabeza*. Zaragoza: Instituto Fernando el Católico. P. 576-577.
- REY, J. 2001. «Cómic, cultura y propaganda: los TBO que yo leí». En: J. D. FERNÁNDEZ; C. LASSO DE LA VEGA; A. PINEDA (coords.). *El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla: Facultad de Ciencias de la Comunicación. P. 25-36.
- RUIZ TORRES, P. 1999. «Revolución, Estado y Nación en la España del siglo XIX: Historia de un problema». *Ayer*, 36: 15-44.
- RUIZ ZAPATERO, G. 1998. «La distorsión totalitaria: las raíces prehistóricas de la España franquista». En: R. HUERTAS; C. ORTIZ (eds.). *Ciencia y fascismo*. Madrid: Doce Calles. P. 147-159.
- RUIZ ZAPATERO, G. y SANCHÍS, J. R. 1996-1997. «Prehistoria, texto e imagen. El pasado en los manuales escolares». *Arx*, 2-3: 149-164.
- 1997. «La Prehistoria enseñada y los manuales escolares españoles». *Complutum*, 8: 265-284.
- SERGI, G. 2001. *La idea de Edad Media*. Barcelona: Crítica.

- STAMPA PIÑEIRO, L. 2006. «Los tópicos en la historiografía sobre la Guerra de Independencia». *Huarte de San Juan. Geografía e Historia*, 13: 243-261.
- VV. AA. 1992. *Relatos del Nuevo Mundo 1-25*. Barcelona: Planeta.
- VV. AA. 2009-2012. *12 del Doce*. Cádiz: Diputación de Cádiz.
- WULFF ALONSO, F. 2003. *Las esencias patrias. Historiografía e historia antigua en la construcción de la identidad española (siglos XVI-XX)*. Barcelona: Crítica.

Reelaboración del viaje del héroe en la serie *Breaking Bad*⁷⁴

Amor López Jimeno
Universidad de Valladolid

El mito

De acuerdo con García Gual:

Los mitos surgen en una época muy anterior a la introducción de la escritura, que los fija en textos más o menos sagrados. Incluso la poesía épica griega que los difunde tiene sus orígenes en la narrativa oral, en cantos que se recitaban acompañados de ritmo y música, rememorando repetidamente las gestas de los dioses y los héroes de otros tiempos (2014: 153).

Estos mitos paganos, pilar de la religión griega y romana, sobrevivieron a la imposición del cristianismo con Constantino⁷⁵ y Teodosio⁷⁶ como un mero componente del acervo cultural, en relatos de poetas y literatos, pero ya desprovistos de su bagaje y contexto religioso. Durante siglos permanecieron como citas cultas entre un reducido círculo de eruditos, que conocían a los clásicos, hasta recobrar su puesto inspirador en los autores y artistas plásticos del Renacimiento. Con la Ilustración y su racionalismo se empieza a indagar en su sentido en el mundo actual y se comparan los mitos antiguos con otros recién descubiertos en otras culturas, más o menos «evolucionadas» y lejanas. Para los ilustrados, los mitos antiguos, fruto de la memoria colectiva, siguen siendo contemplados como un signo de primitivismo, fruto de una especie de «edad infantil» e ingenua de la humanidad, que el siglo de las luces pensaba haber dejado atrás. Pese a esta perspectiva supremacista, añaden una metodología muy valiosa: la antropológica. Frente a este racionalismo progresista, el Romanticismo reivindica el valor y actualidad de los mitos paganos como expresión del espíritu eterno e inmarcesible del ser humano, con sus miedos atávicos y sentimientos universales, recogidos en relatos en un lenguaje simbólico que hay que saber interpretar. En el siglo xx se abandonan las teorías evolucionistas de finales del xix y los consiguientes prejuicios para abordar el estudio de los mitos desde distintas y muy diversas disciplinas: no solo la antropología, la sociología, la etnología y la

74. Trabajo realizado en el marco del Proyecto de Innovación Docente «El mundo griego en soporte audiovisual» y del Grupo de Investigación Reconocido «Lenguas europeas, enseñanza/aprendizaje, pragmática intercultural e identidad lingüística» de la Universidad de Valladolid.

75. En realidad, Constantino no impuso el cristianismo, pero sí dio un gran paso al establecer la libertad de culto en el imperio con el Edicto de Milán (313), que puso fin a la represión.

76. Mediante el Edicto de Tesalónica, del 27 de febrero de 380, el emperador Teodosio declaró el cristianismo niceno religión oficial del Imperio romano.

historia de las religiones, sino también la psicología, la filosofía del conocimiento y la lingüística. Esto da lugar a nuevos enfoques y teorías, entre los que, resumidamente, podemos destacar el simbolismo, el estructuralismo y el funcionalismo. El psicoanálisis, desde sus inicios, se ocupó profusamente del mito. Mientras que para Freud son una formulación de los sueños colectivos del subconsciente, con un significado implícito, que se esforzó en interpretar, para Jung (1959) son las manifestaciones simbólicas del inconsciente colectivo en distintas épocas y culturas, y ese trasfondo mítico heredado, de patrones universales, innatos y presentes en todas las culturas (que él denominó «arquetipos») configura la base de la psique humana.

En cualquier caso, el mito (del griego μύθος) es mucho más que un mero relato, más o menos hermoso, sobre seres excepcionales, dioses y héroes. Sin duda, sus elementos constituyentes (mitemas⁷⁷ y mitologemas⁷⁸) contienen una carga simbólica que sigue fascinando a través de los tiempos. Por otra parte, más allá de su vertiente psicológica individual, los mitos construyen un entramado de creencias que sustentan una identidad psicológica social que contribuye a la cohesión de una comunidad y transmiten sus valores de generación en generación, cumpliendo una función, además de cosmoteológica y simbólica, psicológica y sociológica.

Uno de los rasgos esenciales del mito antiguo es su autoría colectiva, no es una creación individual. Además, su «acronía» o falta de historicidad le otorga una validez atemporal que resiste continuas reelaboraciones y reactualizaciones en cualquier época y cultura: «los mitos [...] van cobrando nuevos matices y dan respuestas nuevas a las inquietudes de la sociedad a lo largo de la historia» (García Gual: 2014, 149).

El μύθος griego se transmitió de forma oral durante siglos (Parry: 1930, 1932) y pasó a la literatura escrita en diversos géneros, sobre todo la épica arcaica,⁷⁹ la poesía y la tragedia clásica. Aristóteles, que las estudió en su *Poética*, define esta última como

una obra dramatizada, no recitada, de cierta extensión y bello lenguaje, que imita actos nobles y perfectos, en partes independientes, unas cantadas y otras recitadas, interpretada por actores, que a través de la compasión y el miedo produce un efecto catártico de las pasiones.⁸⁰

77. Término acuñado por el antropólogo Lévi-Strauss por analogía con los «fonemas» y «morfemas» de la lingüística estructural, para definir las unidades mínimas de la narración mitológica.

78. El mitologema es el modelo arquetípico que, enriquecido con elementos propios de una cultura, da origen al mito. Según K. Kerényi «es un material mítico que es continuamente revisitado, remodelado y moldeado, como un río interminable de imágenes... Puede haber varios desarrollos de un mismo tema básico, uno junto a otro o uno tras otro, como las diferentes variaciones de un tema musical».

79. El primer autor individual es Hesíodo, que compila los mitos cosmogónicos en su *Teogonía* y otros en *Trabajos y días*.

80. Ἔστιν οὖν τραγωδία μίμησις πράξεως σπουδαίας καὶ τελείας μέγεθος ἐχούσης, ἡδυσμένῳ λόγῳ χωρὶς ἐκάστῳ τῶν εἰδῶν ἐν τοῖς μορτοῖς, δρώντων καὶ οὐ δι' ἀπαγγελίας, δι' ἑλέου καὶ φόβου περαινούσα τὴν τῶν τοιούτων παθημάτων κάθαρσιν (*Poe.* 6 1449b 25).

Las normas aristotélicas se mantuvieron durante siglos en el teatro occidental, incluso, parcialmente, en su heredero, el lenguaje cinematográfico,⁸¹ por cuanto este presenta también una acción dramatizada a través de una combinación de elementos múltiples y variados: lenguaje articulado, verbal y escrito, lenguaje no verbal, en la gestualidad e interpretación de los actores, música de acompañamiento e imagen en movimiento. Inclusive en los personajes y argumentos recurre, aún hoy, a elementos del mito antiguo, como veremos.

Por otra parte, las innovaciones tecnológicas y la aparición de las plataformas de televisión por cable han trastocado los canales de exhibición, fenómeno acentuado por la pandemia de la COVID-19, y han ampliado las posibilidades de visualización y, por consiguiente, los gustos de los espectadores, que ahora prefieren la visualización individual, a demanda, en detrimento de las salas de cine.

Dentro de la abundantísima producción audiovisual, las series de televisión, frente a otros formatos más breves, permiten desarrollar un relato más complejo, con mayor número de tramas y personajes que, además, pueden evolucionar. La posibilidad de expandir una historia durante varias horas favorece, además, la vinculación emocional del espectador con ellos y genera una sensación de familiaridad, mientras que los mecanismos narrativos crean una telaraña de tramas entrelazadas, conflictos morales y suspense que le atrapa y logra fidelizar a la audiencia. Por otra parte, la elevada calidad artística, técnica, narrativa e interpretativa de las series actuales, fruto de una costosa producción que el amplio público de las plataformas garantiza, permite hablar de una «edad de oro» o de la llamada «*Quality TV*» (Lury, 2016).

En esta categoría destaca la serie *Breaking Bad*, catalogada como una de las mejores de la historia.

Breaking Bad

Ideada por Vince Gilligan (Richmond, 1967) y emitida en Estados Unidos y Canadá por la AMC entre 2008 y 2013, y en España por Netflix, se convirtió inmediatamente en un fenómeno audiovisual a escala mundial. Incluso se hizo una versión exacta en Colombia con el permiso de los productores, *Metástasis*.

En Estados Unidos se estrenó el 20 de enero de 2008 y su éxito fue fulminante. La segunda mitad de la quinta temporada duplicó en audiencia a la primera y fue uno de los programas de televisión por cable más vistos en todo el mundo.

El reconocimiento de la crítica especializada fue refrendado por numerosos premios: mejor serie (3 Premios WGA consecutivos), 10 Emmy (Bryan Cranston, Aaron Paul, Anna Gunn + guion), 4 del Sindicato de Actores (B. Cranston), 13.^a mejor serie de todos los tiempos según el Gremio de Guionistas de Estados Unidos, serie mejor valorada de la historia en el *Libro Guinness* y en IMDB.

81. Con «lenguaje cinematográfico» nos referimos a todo aquel basado en la imagen en movimiento, etimológicamente, (κινηματο-γραφος) al margen de su canal de exhibición.

Ante la imposibilidad de continuar la historia, se creó un *spin-off* precuela, *Better Call Saul* (2015), centrado en el personaje del abogado Saul Goodman, que puede verse en Netflix (en Europa y Latinoamérica) y Movistar Series (en España). En 2019 se estrenó en Netflix el telefilme *El camino*, epílogo de la serie, también escrito y producido por Gilligan, focalizado en el personaje de Jesse Pickman, interpretado por el mismo actor.

La serie se centra en el personaje de Walter White, que interpreta Bryan Cranston, un padre de familia de cincuenta años de Albuquerque (Nuevo México) que se siente frustrado. Pese a su pluriempleo (como profesor en un instituto y lavando coches) a duras penas puede mantener a su familia: una esposa (Anna Gunn) embarazada y un hijo adolescente discapacitado. Un inesperado diagnóstico de cáncer le decide a explotar de manera más lucrativa sus conocimientos de química y se introduce en el mercado de la droga junto a un exalumno, Jesse Pickman (Aaron Paul).

Gilligan quiso tratar el tema de las drogas con el mayor realismo y alejado de los tópicos imperantes, y se dejó asesorar por una profesora de química orgánica de la Universidad de Oklahoma y de un químico de la DEA⁸² de Dallas.

Tras ser rechazado por diversas productoras al tratarse de un tema tan sórdido y controvertido, Sony Pictures Television y la naciente cadena AMC aceptaron el reto.

Gilligan había conocido a Bryan Cranston en *Expediente X* y le ofreció el papel protagónico, que debía cambiar a lo largo de la serie:⁸³ «Históricamente, en la televisión los guionistas se esfuerzan por mantener a los personajes siempre iguales durante años o incluso décadas. Cuando noté esto, el siguiente paso lógico era pensar en cómo podría hacer un programa cuyo principal tema fuese el cambio», en concreto «transformar a Walter White de un Mr. Chips⁸⁴ a un Scarface⁸⁵». Hay varias referencias a esta última película en la serie. Por ejemplo, es la que Walter y su hijo están viendo en 5 x 03, «Hazard pay». En este mismo episodio aparece una máquina de contar dinero como en aquella y dos de sus actores trabajan en la serie: Steven Bauer (Manny Ribera) es aquí el capo del cártel de Juárez, Eladio Viente, y Mark Margolis (Shadow) es Héctor Salamanca. En 1 x 06, «Crazy handful of nothin'», cuando Walter pide a Jesse que busque un distribuidor para vender a mayor escala, este replica: «¿Quién te crees que soy, Scarface?!».

La serie tiene cinco temporadas, que desde el principio se concibieron como improrrogables. La primera consta de siete capítulos, las tres siguientes de trece cada

82. Acrónimo de Drug Enforcement Administration, agencia del Departamento de Justicia de Estados Unidos dedicada a la lucha contra el contrabando y consumo de drogas.

83. Klosterman, Chuck (12 de julio de 2011). «Bad Decisions». Goodman, Tim (13 de julio de 2011). <http://www.grantland.com/story/_/id/6763000/bad-decisions>. «“Breaking Bad”: Dark Side of the Dream». *The Hollywood Reporter*. <<http://www.hollywoodreporter.com/review/breaking-bad-dark-side-dream-210786>> [consultados el 23/11/2022].

84. Profesor de escuela de Brookfield de mediados del siglo XIX protagonista de la novela de James Hilton, trasladada a la gran pantalla en dos ocasiones: *Adiós, Mr. Chips* (Sam Wood, 1939, y Herbert Ross, 1969).

85. Literalmente «cara cortada», era el apodo de Al Capone (1899-1947) y el título de la película de Brian De Palma *Scarface* (en España *El precio del poder*) de 1983, protagonizada por Al Pacino.

una y la quinta y última de dieciséis, en dos entregas de ocho. Los títulos de algunos episodios tienen un significado simbólico o implícito:

- 1.^a temporada: 1. «Pilot»; 2. «Cat's in the bag...»; 3. «... and the bag's in the river»; 4. «Cancer man»; 5. «Gray Matter»;⁸⁶ 6. «Crazy handful of nothin'»; 7. «A no-rough-stuff-type deal».
- 2.^a temporada: 1. «Seven thirty seven»;⁸⁷ 2. «Grilled»; 3. «Bit by a dead bee»; 4. «Down»; 5. «Breakage»; 6. «Peekaboo»; 7. «Negro y azul»;⁸⁸ 8. «Better call Saul»; 9. «4 days out»; 10. «Over»; 11. «Mandala»; 12. «Phoenix»; 13. «ABQ».
- 3.^a temporada: 1. «No más»; 2. «Caballo sin nombre»; 3. «I.F.T.»; 4. «Green light»; 5. «Más»; 6. «Sunset»; 7. «One minute»; 8. «I see you»; 9. «Kafkaesque»; 10. «Fly»; 11. «Full measure».
- 4.^a temporada: 1. «Box cutter»; 2. «Thirty-eight snub»; 3. «Open house»; 4. «Bullet points»; 5. «Shotgun»; 6. «Concerned»; 7. «Problem dog»; 8. «Hermanos»; 9. «Bug»; 10. «Salud»; 11. «Crawl space»; 12. «End times»; 13. «Face off».
- 5.^a temporada: 1. «Live free or die»; 2. «Madrigal»; 3. «Hazard pay»; 4. «Fifty-one»; 5. «Dead freight»; 6. «Buyout»; 7. «Say my name»; 8. «Gliding over all»; 9. «Blood Money»; 10. «Buried»; 11. «Confessions»; 12. «Rabid dog»; 13. «To'hajiilee»; 14. «Ozymandias»; 15. «Granite State»; 16. «Felina».

Algunas curiosidades previas

La primera es el título, que se ha mantenido sin traducir. *Breaking Bad* es un regionalismo del sur de Virginia, lugar natal de Gilligan, que significa «tomar el mal camino, descarriarse».

Walter White fue un personaje real que, en 1988, se dedicó a crear y vender «la mejor metanfetamina de Alabama», no por un cáncer, como el ficticio, sino simplemente por dinero, hasta que, en 2008, fue detenido y condenado a prisión. El éxito de la serie le sacó del anonimato.⁸⁹ En 2013 un segundo Walter White real fue condenado a doce años de prisión por el mismo motivo.⁹⁰

Una de las enseñanzas de la serie es la metanfetamina azul, pero este color fue un recurso de guion, por una cuestión visual, aunque luego adquiere connotaciones simbólicas. De hecho, la metanfetamina más pura es transparente.

86. Es el nombre sugerido por el propio Walter para la empresa que fundaron en su juventud, «Materia gris», que hace referencia al cerebro, pero, además, es la fusión de sus apellidos: White «blanco» + Schwartz, en alemán schwarz, «negro» = gris (Gray).

87. El título, 737, tiene tres significados simbólicos: es la cantidad de dinero que Walter calcula necesitar (737.000 \$), será el punto en el que se produzca el choque de dos aviones, uno de los cuales es un Boeing 737.

88. En castellano en el original, como algunos otros.

89. <<https://youtu.be/HkB9VJdu27M>> [consultado el 24/11/2022].

90. <<https://youtu.be/oO2vROIz00A>> [consultado el 24/11/2022].

El ficticio White adopta un apodo en el mundillo del narcotráfico, Heisenberg. ¿Por qué elige ese nombre? Werner Karl Heisenberg fue un físico alemán (Würzburg, 1901-Múnich, 1976) que formuló el principio de incertidumbre, según el cual «es imposible medir simultáneamente la posición y el momento lineal de una partícula con certeza absoluta», una contribución fundamental al desarrollo de la teoría cuántica. En 1925 inventó la mecánica cuántica matricial, que le valió el Premio Nobel de Física en 1932. Durante la Segunda Guerra Mundial dirigió, junto a Otto Hahn, el proyecto de la bomba atómica alemana. No está claro si fracasaron por falta de preparación o lo boicotearon por escrúpulos morales, como se defendió el propio Heisenberg tras la guerra. Murió de cáncer a los setenta y cuatro años.

El personaje de Jesse debía desaparecer, pero lo salvó una huelga de guionistas, que impidió grabar los dos últimos episodios de la primera temporada. Gracias a la excelente interpretación de Aaron Paul y a la acogida del público, acabó convertido en coprotagonista.

Por si alguno tiene la tentación de probar, más vale saber que el programa *Cazadores de mitos* (*Mythbusters*, 11 x 10, «Breaking Bad Special»⁹¹) desmontó con pruebas dos de las escenas más impactantes de la primera temporada: la desintegración de un cuerpo con ácido fluorhídrico⁹² y la explosión con fulminato de mercurio⁹³ (1 x 06, «Crazy handful of nothin'»). En otro episodio reprodujeron la ametralladora del final de la serie.

Análisis

Se trata de un *morality tale* que narra la pérdida de escrúpulos morales de su protagonista y su metafórico viaje al «lado oscuro».

Breaking Bad, como todas estas series, es un relato expandido en lenguaje cinematográfico, equiparable, *mutatis mutandis*, a los folletones decimonónicos, incluso a la épica antigua de transmisión oral, por cuanto estos géneros mantienen una unidad narrativa a lo largo de varias entregas, episodios o cantos, que permiten la abundancia de personajes y tramas, con varias subtramas que se entrecruzan y dan pie a numerosos conflictos y relaciones interpersonales.

91. Reiher, Andrea (12 de agosto de 2013). «“Mythbusters” “Breaking Bad”: Methbusters prove and disprove 2 iconic Season 1 moments». <<https://web.archive.org/web/20130927170934/http://blog.zap2it.com/frominsidethebox/2013/08/mythbusters-breaking-bad-methbusters-prove-and-disprove-2-iconic-season-1-moments.html>> [consultado el 23/11/2022].

92. El ácido atravesó el hierro fundido y el yeso, pero no desintegra completamente un cuerpo ni afecta al acero, el linóleo o la madera.

93. El fulminato de mercurio es muy inestable y no se puede transportar como lo hace Walter. En la realidad le hubiese explotado y, probablemente, matado.

Estructura narrativa

Esta complejidad narrativa, manejada muy hábilmente con diversos recursos, que veremos, es uno de los puntos fuertes de la serie y mantiene a la audiencia siempre expectante sobre qué va a suceder, entre el suspense y la sorpresa. Por otra parte, el relato extendido posibilita la aparición y desaparición de un gran número de personajes y su evolución, a la vez que provoca en el espectador una amplia gama de emociones, a veces incluso contradictorias desde el punto de vista moral.

En pocas palabras, el núcleo argumental es la transformación de un hombre normal y corriente en un peligroso delincuente. Un motivo, *a priori*, poco original: el del ascenso y caída, el descenso a los infiernos, la doble personalidad, muy frecuente tanto en la literatura (*El doble*, F. Dostoievski, 1846; *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, R. L. Stevenson, 1886), como en el propio cine (Norman Bates en *Psycho*, A. Hitchcock, 1960), donde abundan los «ciudadanos perfectos» convertidos en villanos: Travis Bickle en *Taxi Driver* (M. Scorsese, 1976); Jack Torrance en *The Shining* (S. Kubrick, 1980); el fiscal Harvey Dent en *The Dark Knight*, por citar algunos muy emblemáticos.

Este desdoblamiento de la personalidad, que actualmente se denomina «trastorno disociativo» cuenta con una larga tradición literaria, especialmente fecunda en la literatura fantástica anglosajona del llamado «*Doppelgänger*»,⁹⁴ el supuesto doble malvado que todos tenemos, «la sombra» en los arquetipos de Jung;⁹⁵ como el del protagonista de *Die Elixiere des Teufels* (E.T.A. Hoffmann, 1815), que inspiró a Stevenson.

La estructura narrativa de *Breaking Bad* es muy compleja y en su construcción encontraremos numerosos paralelismos con uno de los relatos míticos de referencia, la *Odisea*.

Como en el poema épico, el *tempo* está concentrado: la serie abarca los dos últimos años en la vida de Walter White, desde que cumple cincuenta, pero el relato no sigue un orden cronológico lineal, ni esta es la única trama argumental. Su propia vida se desdobra cuando adopta su otra personalidad, de modo que la acción salta en el espacio y en el tiempo, se entremezclan las escenas de White/profesor (en el instituto, en el lavadero, en casa, en el hospital, en casa de sus cuñados o sus amigos, en la DEA) con las de White/Heisenberg (en la caravana, en el desierto, en el laboratorio y los muchos escenarios del submundo del narcotráfico). Esta línea argumental alterna con otras muchas, focalizadas en diversos personajes: Jesse, Hank y la DEA, Skyler, Marie, el cartel de Juárez, la banda de Gus, Jane, Andrea, los yonquis. Las subtramas se van cruzando, cambiando de personas y escenarios, hasta formar un verdadero puzzle.

94. Literalmente «doble andante».

95. La sombra, para él, designa el inconsciente, sea individual o colectivo. Los contenidos rechazados por la personalidad consciente no desaparecen y pueden convertirse en un agente antagonista del yo. La sombra representa nuestros impulsos más primitivos, el instinto animal de etapas evolutivas anteriores (Jung 1939).

También al igual que en la *Odisea*, *flashbacks* y *flashforwards* completan el relato con acontecimientos pasados o futuros,⁹⁶ que aumentan la confusión y el suspense. También se recurre a *time lapses*.⁹⁷

En la serie, los *flashforward* se utilizan, normalmente en las introducciones, para atraer la atención del espectador, como el propio arranque (1 x 01, «Pilot»), o el osito de peluche mutilado, que abre cuatro episodios de la 2.^a temporada (2 x 01, 04, 10 y 13), cuyos títulos unidos forman la frase «Seven Thirty-Seven Down Over ABQ» («737 cae sobre Albuquerque»), el punto de choque de dos aviones, como se comprobará al final de la temporada.

Los *flashback* explican, por ejemplo, por qué Gustavo Fring (Giancarlo Esposito) odia tanto a Héctor Salamanca (4 x 08, «Hermanos»), quiénes son los primos Salamanca (3 x 07, «Un minuto»), cómo Gale montó el laboratorio (4 x 01, «Box cutter»), o bien retoman hechos ya mostrados —como la muerte de Jane, la de Hank, o el accidente aéreo— para continuar el relato.

Sin embargo, pese a la complejidad visual y narrativa, el guion de *Breaking Bad* es académico, *sensu stricto*, pues respeta los preceptos aristotélicos en su conjunto, en cada temporada y cada episodio: las dos primeras temporadas configuran el primer acto, la tercera y la cuarta el segundo acto y la quinta, dividida en dos partes, el tercero y desenlace.

El primer acto tiene una clara función explicativa: presenta a los personajes y el mundo y situaciones en las que se desenvuelve el protagonista, así como los sucesos por los cuales este habrá de fijarse un objetivo que lo llamará a la acción. En ese momento comienza el segundo acto, cuya extensión es la más larga, puesto que en él el protagonista luchará por alcanzar dicho objetivo enfrentándose a diversas pruebas. El tercer acto tiene menor duración, puesto que, sin objetivo, la acción decae y, consiguientemente, también la atención del espectador. Los puntos de giro coinciden con el paso de un acto a otro. El ascenso progresivo de la tensión dramática coincide necesariamente con el clímax o segundo punto de giro, que conduce al tercer acto. Es el momento en que el personaje está a punto de conseguir, o no, el objetivo que se trazó al principio.

A su vez, cada episodio cuenta una historia breve y concentrada, con su propio desenlace, pero deja algún hilo argumental inconcluso: una estrategia narrativa de suspense que engancha a la audiencia al siguiente episodio.

Otra de las claves del éxito es que el relato se articula en torno a los personajes y no al revés, que es lo habitual. Estos no son inmutables, sino que evolucionan (el propio Walter, Skyler, Jesse, Hank) y, además, se mueven en la frontera entre el bien

96. En el poema épico los aedos cuentan al auditorio hechos anteriores o externos al propio relato: Femio canta en Ítaca el regreso de los héroes de Troya (*Od.* 1, 325-ss) y Demódoco, en la corte feacia, la disputa entre Odiseo y Aquiles en Troya (8, 71-96), el adulterio de Afrodita con Ares (8, 266-366) y el engaño del caballo (8, 492-ss), a petición del propio Odiseo, que no ha desvelado aún su identidad. En su descenso a los infernos (canto 11), ve a los «fantasmas» de Aquiles y de su propia madre, por lo que así se entera de que esta ha muerto esperando su regreso.

97. Montaje acelerado de las imágenes.

y el mal, manteniendo al espectador en la incertidumbre y alerta constante, sometido a un vaivén de emociones y escrúpulos morales que pondrán a prueba su empatía y adhesión. La ficción televisiva serializada facilita el desarrollo de lo que Smith denomina una «estructura de simpatía», por la cual nos identificamos con personajes de dudosa moral que rechazaríamos en la vida real (Smith, 1995).

El punto de encuentro entre trama y personaje es la curva dramática: un cambio o revelación en el personaje. *Breaking Bad* cuenta con una de las curvas más interesantes en la historia de la televisión: Walter White pasa de ser un profesor de química ninguneado al fabricante de metanfetamina más admirado y el capo del narcotráfico más buscado.

En cada temporada Walter tiene un antagonista cada vez más alto en el escalafón criminal: Emilio y Crazy 8, Tuco, Gus Fring y su banda, a los que va venciendo sucesivamente, hasta llegar a la cumbre en solitario.

La acción se desarrolla, principalmente, en la ciudad de Albuquerque y el cercano desierto y, ocasionalmente, al otro lado de la frontera, en México, una frontera no solo física, sino también metafórica. El lenguaje iconográfico (luz, color, atrezzo, vestuario), cargado de connotaciones simbólicas, subraya el abismo entre ambos mundos.

El protagonista

En la literatura, el cine y la televisión de la era posmoderna los antihéroes han reemplazado a los héroes de antaño, cargados de virtudes y hazañas sobrehumanas. El antihéroe actual se caracteriza por la ambigüedad moral, propia del relativismo y la transgresión de las normas que reinan en la sociedad actual. La clara distinción entre el bien y el mal del héroe clásico ha quedado atrás.

Walter White (Bryan Cranston) se ha convertido en uno de los iconos más representativos del antihéroe, un personaje carismático que se gana al espectador pese, o quizá precisamente, a la maldad oculta tras una apariencia de hombre corriente. Encarna así, a la vez, dos de los doce arquetipos de Jung: el héroe y el tipo corriente.⁹⁸

Su contradictoria y, en ocasiones, inaceptable ambivalencia moral constituye *per se* un elemento de fascinación, que somete al espectador a una montaña rusa de emociones entre la simpatía, la comprensión y el rechazo. En palabras de Gilligan: «Queremos que las personas se cuestionen a quién están apoyando, y por qué».⁹⁹ Toda la puesta en escena está pensada para despertar esas emociones y crear vínculos afectivos entre el espectador y el protagonista.

98. Los doce arquetipos de personalidad son: el inocente, el hombre corriente, el explorador, el sabio, el héroe, el forajido, el mago, el amante, el bufón, el cuidador, el creador y el gobernante (Jung 1959).

99. Bowles, Scott (13 de julio de 2011). «“Breaking Bad” shows man at his worst in Season 4». *USA Today*. <http://www.usatoday.com/life/television/news/2011-07-12-breaking-bad-season-4_n.htm> [consultado el 24/11/2022].

El imprevisto cáncer de pulmón, que actúa de desencadenante o, más bien, de pretexto para su metamorfosis de Dr. Jekyll (Walter White) en Mr. Hyde (su *alter ego* Heisenberg), funciona como metáfora de su progresiva degradación moral, a medida que se va acomodando a su nueva identidad.

En realidad, el desencadenante es un hecho accidental: en la fiesta de su 50.º cumpleaños (1 x 01, «Pilot») su cuñado, el agente de la DEA Hank Schrader (Dean Norris), está fanfarroneando, como de costumbre, de sus éxitos y le invita a acompañarlo a una de sus redadas¹⁰⁰ para que «ponga una pizca de sal en su vida». «El capitán», fabricante de drogas objetivo del dispositivo resulta ser, para su sorpresa, un antiguo alumno suyo, Jesse Pinkman. Este será el primer punto de giro de la historia.

Como todo héroe en transformación, debemos remontarnos al héroe primigenio, Odiseo, caracterizado, al igual que Walter, por su inteligencia y su deseo de sobrevivir. Odiseo es uno de los héroes más célebres ya desde la Antigüedad: aparece en la *Iliada* como miembro de la expedición aquea, donde no destaca especialmente, en otros poemas del ciclo épico¹⁰¹ y la tragedia,¹⁰² pero es su accidentado regreso, cantado en la *Odisea*, el que lo fijó en la memoria colectiva para la posteridad.

También Walter vive una auténtica odisea, salpicada de peripecias y peligros. Según Aristóteles, peripecia (περιπέτεια) es «un giro dramático en la acción»,¹⁰³ mientras que πάθος es «una acción destructiva o dolorosa, como las muertes»¹⁰⁴ que abundan en toda la serie. Pero también es un viaje hacia un mundo ignoto, como el mítico de Jasón y los Argonautas,¹⁰⁵ en busca de un vellocino de oro,¹⁰⁶ símbolo de riqueza.¹⁰⁷ Pero el viaje de Walter acaba siendo una huida hacia adelante y un verdadero descenso (κατάβασις) a los infiernos (*Od.* 11), un mundo subterráneo y tene-

100. En la realidad, legalmente ningún civil puede montar en vehículos de la DEA ni asistir a una redada.

101. *La destrucción de Troya*, los *Cypria* y la *Telegonía*.

102. *Áyax*, *Filoctetes*, *Hécuba*, *Las troyanas*, *Ifigenia en Áulide*, *Ifigenia entre los Tauros*, *Reso*.

103. Ἔστι δὲ περιπέτεια μὲν ἢ εἰς τὸ ἐναντίον τῶν πρακτομένων μεταβολῆ καθάπερ εἴρηται (*Poe.* 11 1452a 20).

104. πάθος δὲ ἐστὶ πράξις φθαρτικῆ ἢ ὀδυνηρά, οἷον οἷ τὲν τῷ φανερωθῆ θάνατοι καὶ αἱ περιοδυνίαι καὶ τρώσεις καὶ ὅσα τοιαῦτα (*Poe.* 11 1452b 10).

105. El viaje de los Argonautas está recogido en numerosas fuentes antiguas, desde *Od.* 12,70, Hesíodo, *Teog.* 992 y Píndaro *Pyth.* IV, pero sobre todo es conocido gracias a las *Argonáuticas* de Apolonio de Rodas (siglo III a. C.), la *Biblioteca histórica* de Diodoro Sículo y la *Biblioteca mitológica* de Apolodoro, complementadas por las *Argonáuticas* de Valerio Flaco y las *Fábulas* de Higino. Otra visión del mito se ofrece en las *Argonáuticas órficas* (siglo IV).

106. El vellocino de oro (χρυσόμαλλον δέρας) era el vellón del carnero alado Crisómalo (nombre parlante: Χρυσόμαλλος lit. «el de piel de oro»). Hijo de Posidón y de Teófane según recogen Higino (*Fab.* 188) y Ovidio (*Metam.* VI, 117). Atamante, rey de Orcómeno, tenía dos hijos, Hele y Frixo, de su primera esposa, la diosa Nefele (lit. «nube»). La segunda, Ino, hija de Cadmo, celosa de sus hijastros, planeó matarlos, pero su madre les ayudó a escapar a lomos de Crisómalo. Hele cayó al mar, al que dio su nombre (Helesponto), pero Frixo llegó a la Cólquide, en el mar Negro, donde sacrificó al carnero y colgó su vellón en un árbol sagrado, vigilado por un dragón. El carnero se convirtió en la constelación de Aries.

107. No podemos profundizar en el análisis de este objeto simbólico. Una de las interpretaciones es que el vellocino de oro representa la realeza, por eso Jasón lo necesita para restaurar el legítimo gobierno de Yolco. Otra explicación lo relaciona con un método de extracción del oro, documentado en esa región del mar Negro desde el siglo V a. C., sumergiendo una piel de oveja, a modo de cedazo, en el río.

broso que será recreado icónicamente en varias escenas de la serie, como veremos después. Al igual que Odiseo, cambia tanto que ni su propia familia le reconoce.

El viaje del (anti)héroe

El viaje del héroe es un patrón narrativo universal repetido, desde la *Odisea* hasta hoy, en infinidad de relatos literarios y fílmicos de diferentes culturas: un personaje arquetípico atraviesa en su periplo diversos estadios hasta completar su objetivo, que suele ser un bien común. *Breaking Bad* sigue este patrón, pero subvertido: el protagonista no es un héroe en busca de un bien común, sino todo lo contrario, un villano, malvado y egoísta.

Campbell (1959) analizó comparativamente este tipo de relatos en muy variadas mitologías (griega, inca, islandesa e india), a partir de la antropología y de la psicología y encontró patrones repetitivos, que le llevaron a hablar del «monomito» del viaje del héroe e intentar descifrar su significado simbólico, siguiendo esta línea interpretativa, que hemos visto *supra*.

En este monomito hay una serie de elementos arquetípicos que se repiten en culturas muy diversas y alejadas, que serían patrimonio universal del inconsciente colectivo, siguiendo los postulados de Jung.

El primero y más importante es, obviamente, el héroe. En la mitología clásica los héroes son seres semidivinos que se sacrifican por el bienestar de su comunidad.

Otra figura indispensable es el monstruo, que puede adoptar diversas formas, reales, como animales (serpientes, leones, toros) o fantásticas, como la hidra de cien cabezas, el minotauro, la Medusa,¹⁰⁸ las sirenas, esfinges, los cíclopes, las islas flotantes o el dragón. Vencer al monstruo es una de las pruebas que el héroe deberá superar.

En este tipo de relatos encontramos repetidamente un entorno hostil al héroe que Campbell llama «el Reino de lo desconocido» o el «desierto simbólico», y que se corresponde con «el lado oscuro» o «la sombra» de Jung. El héroe debe adentrarse en este territorio ignoto y sembrado de peligros en el curso de su empresa. No siempre sale victorioso, pues debe sufrir alguna derrota para conocer sus propios límites y debilidades, reconocer a sus enemigos y, así, lograr el triunfo final.

Este final del trayecto puede culminar en lo que Campbell denomina «matrimonio alquímico», que no es sino la unión de los opuestos, el fin de la dualidad, símbolo de la resolución del conflicto y de los traumas desde la perspectiva psicoanalítica de Jung, a quien, como hemos comprobado, aquel sigue.

Campbell estableció un esquema de las fases de ese viaje, que se corresponde a la perfección con el de Walter White.

108. Medusa, una de las tres Gorgonas (en gr. γοργώ, «terrible») monstruos femeninos protectores cuya mirada petrificaba. Medusa es la única mortal de las tres y tenía serpientes venenosas en vez de cabellos, como castigo de Atenea. Antes de Hes. *Teog.* era una sola. En *Ilíada* (V 735-ss y XI 35-ss) su cabeza está sujeta a la égida de Zeus y en *Odisea* (11, 635.) es un monstruo del inframundo.

El viaje del héroe tiene tres partes: la primera es, lógicamente, la partida, el abandono del hogar feliz o edén primordial. La segunda es la llamada, la iniciación, en la que se produce el exilio y las pruebas en el desierto simbólico, y la tercera y última el regreso a la comunidad como un individuo nuevo, transformado. A su vez, cada una de estas partes incluye varias fases.

La primera (la partida) se subdivide en cinco, que son: la llamada a la aventura, el rechazo de la llamada, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral y el vientre de la ballena.

La segunda (la iniciación) está compuesta por seis fases: las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentadora, la reconciliación con el padre, la apoteosis y la bendición final.

La tercera (el retorno) contiene las últimas seis fases: la negativa a regresar, el vuelo mágico, el rescate del exterior, el cruce del umbral de retorno, el maestro de los dos mundos y, finalmente, la libertad para vivir.

No se trata de desarrollar exhaustivamente el esquema campbelliano, pero sí vamos a explicarlo resumidamente para ver si puede aplicarse a la trayectoria de Walter White.

En la primera parte, la partida, el héroe se encuentra en su hábitat natural, disfrutando de una vida más o menos tranquila cuando recibe la llamada a la aventura, que amenaza con quebrar su rutina. El rechazo a la llamada simboliza el miedo a lo desconocido, a perder su *statu quo* y abandonar su mundo, así como a la posibilidad de volver derrotado. Si acepta la llamada, la ayuda sobrenatural representa el primer encuentro del viaje, con una figura protectora, un maestro o aliado, que le facilitará los medios (a veces algún objeto mágico) para superar los retos que encontrará en el camino. A continuación el héroe debe cruzar el primer umbral, protegido por el guardián, para adentrarse en el «Reino de lo desconocido», el «desierto simbólico», habitado por monstruos y amenazas que simbolizan los temores atávicos del inconsciente. Aquí es de suma importancia encontrar los aliados adecuados. Por último, el héroe es engullido por «el vientre de la ballena», claramente metafórico, que representa el hecho de adentrarse en algún lugar peligroso.

Entra así en la segunda parte, la iniciación. El héroe correrá mil peligros y deberá superar duras pruebas, en las que tendrá que demostrar su valor o inteligencia, con la ayuda ocasional de las herramientas previamente proporcionadas por el protector o los aliados. Una de las pruebas ineludible es derrotar un antagonista, del cual, a veces, se apropia de algún objeto o cualidad. Perseo,¹⁰⁹ por ejemplo, tras vencer a Medusa, la convierte en la égida que adorna la coraza de Atenea, Hércules viste la piel del león de Nemea.

Una vez superados todos los retos se produce el encuentro con la diosa, una unión mística del héroe con un poder inmortal. La tercera fase, «la mujer tentadora», sim-

109. Hijo de Zeus y Dánae. Polidectes, rey de Sérifo, que acogió a madre e hijo tras ser expulsados de Argos por su abuelo, Acrisio, le ordenó traerle la cabeza de Medusa. Gracias al casco regalo de Hades, que lo volvía invisible, pudo cortarle la cabeza. Con ella volvió a Sérifo, se vengó de Polidectes y se la entregó a Atenea, que la puso en su escudo.

boliza las tentaciones que intentarán apartar al héroe de su camino, no necesariamente una mujer. La siguiente fase es la reconciliación con el padre, de fuerte carga simbólica. La figura del padre en la mayoría de las mitologías representa el poder y la autoridad, a menudo asociadas a la justicia pero también al castigo. El padre temible encuentra su contrapunto en la madre protectora. Siguiendo las teorías psicoanalíticas de las que bebe Campbell, la reconciliación con el padre simboliza que el héroe ha madurado y ha dejado atrás los traumas infantiles, el cobijo materno y el miedo al padre, tras lo cual se puede pasar a la siguiente fase, que es la apoteosis o clímax, generalmente la muerte, real o metafórica, del héroe y su posterior resurrección. La muerte es el punto final de su evolución. La última fase de la iniciación es la bendición definitiva o «última gracia», la conquista del objetivo como motor de su aventura, lo que Campbell denomina «elixir», la recompensa que premia su gesta y sacrificios. Una vez culminado el objetivo, el héroe debe regresar para compartir el trofeo con los suyos.

Así llegamos a la tercera gran etapa: el regreso, con una fase inicial de negativa al mismo. Después de todo lo vivido y sufrido el héroe se muestra renuente a volver al pasado, como se ve claramente en el interminable νόστος de Odiseo. Pero siempre hay algo pendiente que le obliga a regresar: unos hijos, un juramento... El vuelo mágico es esta nueva partida o huida con el trofeo obtenido. En el rescate del mundo exterior, el héroe puede recibir ayuda externa para regresar, ya que ningún viaje es fácil y puede encontrar nuevos peligros. El cruce del umbral de retorno es la última prueba, supone enfrentarse a asuntos terrenales (en el caso de Odiseo, eliminar a los pretendientes recuperar su trono y su familia) y compartir con los suyos el trofeo. Esto se supera en la quinta fase, el maestro de los dos mundos: con toda la sabiduría acumulada a lo largo de este viaje iniciático, el héroe encuentra el equilibrio entre esos dos mundos. El viaje concluye, pues, con la libertad para vivir: el conocimiento adquirido le ha transformado internamente y también ha cambiado su mirada sobre el mundo.

Siguiendo este esquema, *Breaking Bad* comienza mostrándonos la vida cotidiana de Walter White, tanto en su entorno laboral como familiar. Esta normalidad se ve interrumpida por el inesperado diagnóstico de su enfermedad, pero, sobre todo, la participación en la redada y el reencuentro con su exalumno, que funcionan como llamada a la aventura y el primer encuentro del viaje, con este como aliado que le facilitará los medios para colocar la metanfetamina en el mercado. En este caso, White responde rápidamente a esa llamada y, tras atravesar el primer umbral, se adentra en un mundo para él desconocido: el narcotráfico, el vientre de la ballena. A partir de aquí le veremos enfrentarse a múltiples peligros y monstruos (Crazy 8, Tuco), con verdadero riesgo para su vida, y a pruebas que irá superando, bien eliminando a sus rivales, bien con ayuda externa. En esta fase, que se desarrolla no solo en el desierto simbólico, sino en el desierto real de Nuevo México, el héroe sale de su zona de confort, aunque, en realidad, Walter White llevará una doble vida y sufre una metamorfosis, que se manifiesta por la adopción del apodo Heisenberg. En esta segunda parte de iniciación, que es la que contiene mayor desarrollo, White demostrará su inteligencia, hasta entonces no reconocida por su propio entorno.

A medida que elimina a sus enemigos, monstruos que ponen en riesgo su objetivo e incluso su vida, se apropia, efectivamente, de alguno de sus rasgos: quitar los bordes del pan de molde, como Crazy 8, la frialdad y pulcritud de Gus, o echar hielo al whisky, como Mark. Pero también encontrará aliados como Jesse, sus amigos yonquis, Mark, o el propio Gustavo Fring, que actúa como mentor hasta que se convierte en enemigo. Este le proporcionará herramientas para conseguir su objetivo, como el laboratorio que construye expresamente para que fabrique su metanfetamina azul.

En el encuentro con la diosa vemos una subversión del esquema de Campbell, pues no es él quien se une a un poder sobrenatural sino su mujer quien le abandona y engaña.

Son muchas las tentaciones que obstaculizan la empresa del héroe. En la mayoría de los casos adoptan, efectivamente, forma de mujer: en la *Odisea* Calipso (*Od.* 5), Nausícaa (*Od.* 6), Circe (*Od.* 10), las sirenas (*Od.* 12). En el camino de Walter se interponen, en un principio su esposa, Skyler, con sus escrúpulos morales, después Jane y Andrea, que amenazan su alianza con Jesse y, finalmente, Lydia.

La última de las pruebas de esta fase es la reconciliación con el padre, entendido como una figura de autoridad. No es su cuñado, Hank, que representa la autoridad en positivo, sino, más bien, Gustavo Fring, su jefe directo y capo del imperio de la droga en la región, aunque escenifiquen una reconciliación por interés mutuo, no sincera. De nuevo encontramos una subversión del esquema, pues es Walter quien ejerce de padre con Jesse. Entre ellos se producen varios enfrentamientos, con sus consiguientes reconciliaciones.

La muerte de Gale, que pasa de aliado y pupilo a antagonista a eliminar, marca la recompensa de Walter, por cuanto salva momentáneamente su vida, aunque poniendo en riesgo la de Jesse, y le conduce al «gran enfrentamiento» con Gus Fring. Cuando Walter White llega a casa y descubre que su dinero se ha esfumado y no tiene escapatoria, se completa su metamorfosis en Heisenberg. En este punto, el viaje de White se aparta del esquema de Campbell, pues la muerte metafórica del héroe debería significar su apoteosis o clímax y la bendición final, pero aquí Walter, tras haber derrotado a todos sus antagonistas, «muere» para dejar paso a su *alter ego*, Heisenberg, un villano implacable al que ya nada frenará.

Al concluir esta fase, el héroe ha debido obtener su recompensa, el «elixir» en terminología campbelliana. Si el elixir que buscaba Walter era el dinero para su familia, el de Heisenberg es el control del imperio de la droga, que consigue tras el enfrentamiento final y la eliminación de su máximo rival, Gustavo Fring, gracias a una herramienta construida por él mismo, como veremos después.

Transmutado en Heisenberg, efectivamente se resiste a volver a su antigua vida anodina y mediocre, negativa a regresar que se corresponde con la primera fase de la tercera parte del viaje. Tras poner a salvo su dinero, su «vuelo mágico», con la ayuda del abogado y el vendedor de aspiradoras, es una huida a la frontera con Canadá, un nuevo territorio inhóspito, donde se esconde por un tiempo bajo una identidad falsa. La entrevista de sus antiguos socios en televisión ninguneándole es una nueva llamada a la aventura: decide regresar para arreglar sus asuntos y saldar las cuentas pen-

dientes. Cruza el umbral de retorno, pero antes de compartir el trofeo (el dinero obtenido) con su familia, deberá afrontar nuevos peligros y pruebas.

La conclusión del viaje heroico debería ser el maestro de los dos mundos en equilibrio, un hombre nuevo con los conocimientos adquiridos en el camino y la libertad para vivir, pero esto aquí no es posible y su final de trayecto no puede ser sino trágico, como consecuencia de sus propios errores.

En 5 x 14, «Ozymandias», considerado el mejor episodio de la serie, asistimos a la caída de Heisenberg. El título está tomado del poema de Shelley,¹¹⁰ inspirado en la estatua derruida del gran Ramsés II (*User-maat-re Setep-en-re*), transcrito en griego como Ὀσυμανδύας.¹¹¹ Tras provocar su propia ruina (le roban todo el dinero acumulado) y la muerte de su cuñado por sus errores (ἀμαρτία), Walter se derrumba en la arena del desierto, como la colosal estatua del faraón, de cuyo imperio nada queda.

En definitiva, Walter White no es un héroe que regresa victorioso, un benefactor de su comunidad, sino todo lo contrario, un antihéroe y villano, más cercano a los protagonistas de la tragedia, que comete ἀμαρτία (no solo meros «errores», sino graves delitos y asesinatos) que repercuten en todo su entorno y, al final, sucumbe a su destino.

El héroe trágico

El concepto de «héroe trágico» ha sido recurrente desde que Aristóteles lo definiera en su análisis de la tragedia y estableciera las cuatro características que debe tener un héroe:¹¹² «la primera, ser útil (χρηστὸν), la segunda, ser adecuado (ἀρμόττοντα), la tercera, ser realista (ὅμοιον) y la cuarta, ser igual (ὀμαλόν)».¹¹³

Aristóteles aclara que cualquier personaje puede reunir estas virtudes, incluso «una mujer o un esclavo», pero su personalidad y comportamiento deben ser verosímiles, creíbles, para que el espectador pueda identificarse con él, pues un héroe demasiado perfecto, por ejemplo, resultaría inalcanzable, mientras que un personaje

110. Percy Bysshe Shelley (1792-1822), poeta romántico inglés. «Ozymandias» es un soneto publicado en 1818 sobre el *topos* de *vanitas vanitatis*.

111. Según la transcripción griega de la inscripción de la base de la estatua, recogida por Diodoro Sículo en su *Bibl. hist.* 1.47.4: βασιλεὺς βασιλείων Ὀσυμανδύας εἰμί. εἰ δέ τις εἰδέναι βούλεται πηλίκος εἰμί καὶ ποῦ κείμαι, νικᾶτω τι τῶν ἐμῶν ἔργων («Yo soy Ozymandias, el Rey de reyes. Si alguien quiere saber cuán grande soy y dónde yazgo, que supere mis obras»).

112. En el sentido de «personaje» de tragedia (el término griego es ἦθῆ).

113. Περί δὲ τὰ ἦθῆ τέτταρά ἐστιν ὧν δεῖ στοχάζεσθαι, ἐν μὲν καὶ πρῶτον, ὅπως χρηστὰ ἦ. Ἐξεῖ δὲ ἦθος μὲν ἐὰν ὡσπερ ἐλέχθη ποιῆ φανερόν ὁ λόγος ἢ ἡ πράξις προαίρεσιν τινα <ἢ τις ἄν> ἦ, χρηστὸν δὲ ἐὰν χρηστήν... Δεύτερον δὲ τὸ ἀρμόττοντα· ἔστιν γὰρ ἀνδρείαν μὲν τὸ ἦθος, ἀλλ' οὐχ ἀρμόττον γυναικὶ οὕτως ἀνδρείαν ἢ δεινὴν εἶναι. Τρίτον δὲ τὸ ὅμοιον. Τοῦτο γὰρ ἕτερον τοῦ χρηστὸν τὸ ἦθος καὶ ἀρμόττον ποιῆσαι ὡς προείρηται. Τέταρτον δὲ τὸ ὀμαλόν. Κἂν γὰρ ἀνώμαλός τις ἦ ὁ τὴν μίμησιν παρέχων καὶ τοιοῦτον ἦθος ὑποτεθῆ, ὅμως ὀμαλῶς ἀνώμαλον δεῖ εἶναι (*Poe.* 15 1454a 16-24).

excesivamente malvado le provocará repulsión y deseará su desgracia. Así pues, lo ideal es un equilibrio entre virtudes y defectos, de modo que provoque alternativamente la com-pasión (o sim-patía, συμ-πάθεια) y el temor que generan la catarsis.

La fácil identificación¹¹⁴ por parte del espectador con este tipo de héroe imperfecto se produce, precisamente, por sus debilidades y errores (ἀμαρτίαι), que lo equiparan a los humanos y son el desencadenante de las pruebas a que se verá sometido. Así se produce una conexión pasional (en el sentido de πάθος), emocional, entre personaje y espectador.

Esta identificación, la compasión y la catarsis final funcionan gracias a la contemplación de un hombre que lucha contra un destino ineluctable, una fuerza que, en la concepción griega clásica, está por encima de los propios dioses.¹¹⁵ En el caso de Walter, se deriva de sus propias decisiones. Esta es una diferencia sustancial de mentalidad, de dos sociedades muy diferentes, pues en la nuestra actual prima la libertad del individuo sobre el destino y el resultado es consecuencia de ese libre albedrío.

El héroe trágico sufre una serie de adversidades que lo obligan a tomar decisiones drásticas y que repercutirán en su círculo familiar y social atrayendo la desgracia, es decir, la tragedia.

Otra de las características del héroe trágico es la soledad con que se enfrenta a situaciones límite, en las que debe tomar una decisión que tendrá consecuencias para él y sus allegados. Los ejemplos son innumerables, tanto en relatos literarios como cinematográficos. Pero el héroe siempre actúa, es decir, impulsa la acción, lucha, sea cual sea el resultado (éxito o fracaso) y esa acción es la que genera la catarsis.

La diferencia entre el héroe de la tragedia clásica y los héroes actuales tiene raíces sociológicas. La sociedad posmoderna actual carece del sentido religioso de la tragedia griega, está dominada por el relativismo y el individualismo y eso repercute en los valores morales, más difuminados. Por eso proliferan en la literatura, el cine y, sobre todo, la televisión con sus novelas seriadas, los antihéroes de doble moral, personas como cualquiera de nosotros con comportamientos a la vez nobles y reprochables, que rechazaríamos en una persona real pero que, sin embargo, despiertan la fascinación del público. La lucha entre el bien y el mal subyace siempre y sigue funcionando como recurso narrativo. Los guionistas lo saben y emplean múltiples estrategias para provocar emociones, que es, en definitiva, el objetivo de este tipo de relatos y la clave de su éxito. Si Walter White se ha convertido en un paradigma del antihéroe posmoderno no es por su atractivo físico ni por su fuerza sobrenatural, como otros héroes, sino por concentrar todas estas cualidades: ambigüedad moral,

114. El cognitivismo emplea el término «identificación» para explicar nuestra vinculación emocional con un personaje, y se produce cuando valoramos sus cualidades positivas, «heroicas» en sentido clásico, que deseáramos poseer nosotros mismos.

115. Las Moiras «repartidoras» en la mitología griega, *Parcas* o *Fatae* en la romana, *Laimas* en la báltica y *Normas* en la nórdica, eran las personificaciones del destino y repartían a cada mortal su «lote» o «porción» (μοῖρα) al nacer. Son divinidades muy antiguas y se las representa hilando o cortando el metafórico hilo de la vida: en *Il.* XXIV, 209 se habla de una sola y en *Od.* VII, 186-206 de Κλωθές «hilanderas». Según Hesíodo (*Teog.* 886-929) el mismo Zeus estaba sujeto a sus designios, aunque en tiempos de Pausanias (*V.* 15, 5) parece haberse revertido la situación.

apariencia normal, extraordinaria inteligencia y voluntad de supervivencia, la mezcla de acciones nobles y deleznable, su evolución y, sobre todo, un sacrificio final que lo redime a ojos del espectador. Dado que sus decisiones lo conducen por el mal camino, abocando a la desgracia a su propia familia, los guionistas tendrán que hacer un amplio despliegue de estrategias narrativas para conquistar la identificación y simpatía del espectador hacia un héroe poco modélico.

El personaje de Walter White, *a priori*, no parece llamado a convertirse en un héroe: es un cincuentón poco atractivo, con una vida aburrida en una pequeña ciudad fronteriza, frustrado por el fracaso, que podía haber tenido éxito y dinero como sus socios, pero tomó una decisión equivocada, y se siente asfixiado en su familia y sus trabajos. Es una persona anodina a quien todos minusvaloran: sus alumnos, su jefe, su propia familia, pero dueño de una extraordinaria inteligencia que nadie sabe apreciar, salvo su hijo adolescente, que resalta las virtudes de un buen hombre y un buen ciudadano:

[Walt Jr.] mi padre es mi héroe [...] sí lo es, es el mejor [...] le queremos, es un buen hombre, pregunte a quien quiera, a todos, es un gran padre y profesor, sabe todo lo que hay que saber de química, es paciente con la gente, siempre está a tu lado, es también decente y siempre hace lo correcto y así es como me enseña a ser a mí (2 x 13, «ABQ», 31:04).

Pero, tras esta máscara, Walter esconde una profunda frustración que explotará con el diagnóstico del cáncer, su particular llamada a la aventura. Cuando empieza la cuenta atrás decide dar salida a sus propios deseos, aunque los disfraza de un fin noble: hacerse rico y obtener el reconocimiento escamoteado, como sus antiguos socios. Él mismo se confiesa ante el médico, tras desaparecer y fingir amnesia:

Doctor, mi esposa está embarazada de siete meses, con un bebé que ni siquiera planeamos. Mi hijo de quince años tiene parálisis cerebral. Yo soy un profesor de Química extremadamente superdotado. Cuando puedo trabajar gano 43.700 dólares al año y, sin embargo, he visto cómo mis colegas y amigos me han superado en todo lo imaginable. ¡Y en dieciocho meses estaré muerto! ¿Y me pregunta por qué hui? (2 x 03, «Bit by a dead bee»).

Emprende así su propio viaje iniciático, el mal camino que da título a la serie, adentrándose en el submundo desconocido y peligroso del narcotráfico, que le obliga a metamorfosearse, aprender y adaptarse, superar pruebas y eliminar rivales para sobrevivir, llevando en principio una doble vida, todo lo cual, narrativamente, da lugar a una compleja trama con numerosos personajes y escenarios, mucha acción y suspense, y un arco evolutivo que lo transforma de ciudadano ejemplar en capo de la droga y paradigma de héroe malvado.

Otro elemento esencial en la épica y en la tragedia es la *anagnórisis* o re-conocimiento, definida por Aristóteles como la «adquisición de conocimiento, que puede conducir a la felicidad o a la desgracia. La *anagnórisis* es mejor si va acompañada de

peripecia, como le sucede a Edipo». ¹¹⁶ La anagnórisis es un recurso argumental recurrente, desde la Antigüedad hasta hoy, en la novela, el teatro y las novelas seriadas televisivas: puede ser una marca de nacimiento, una prenda o joya, cualquier cosa que permita identificar al personaje. En *Od.* 8 las lágrimas del desconocido huésped al escuchar sus hazañas en boca de Demódoco le delatan, y son paradigmáticas las pruebas de reconocimiento a las que Odiseo se tiene que someter a su llegada a Ítaca: la cicatriz que reconoce su nodriza, ¹¹⁷ la prueba del arco ¹¹⁸ y, finalmente, la pregunta de Penélope de cómo está construido su lecho matrimonial. ¹¹⁹ Como Odiseo, Walter White se disfraza de Heisenberg con sus gafas de sol y su sombrero negro, lo que le identifica es el color azul de su metanfetamina, pero debe mantener oculta su identidad. White sufrirá, efectivamente, mil peripecias y perfeccionará sus conocimientos sobre el negocio perverso del narcotráfico. Pero, al igual que a Odiseo, en la *Nekyia*, ¹²⁰ las almas de los muertos le revelan lo que él desconoce, Walter, en su *katabasis* al inframundo del crimen, va vislumbrando su propio final, que intenta eludir, como los héroes de la tragedia, sin conseguirlo.

Dado el camino elegido, su final no puede ser sino trágico, lo que le aleja de la figura arquetípica de Odiseo y lo acerca a otros numerosísimos héroes trágicos que salpican la literatura, desde la propia épica y tragedia griegas hasta el cine y la televisión.

Su ambivalencia moral, así como la de otros personajes, provocó reacciones encontradas en el espectador respecto a su final: unos se alegraron y otros lo lamentaron. Y es que, mientras sus acciones provocan rechazo, el personaje logró, sin duda, captar la simpatía.

El conflicto moral

A diferencia del espectador actual, el auditorio de los aedos o los espectadores del teatro no juzgaban la moralidad de los héroes míticos, se limitaban a compadecerlos, es decir, a dejarse llevar por la identificación y la simpatía a que hemos aludido *supra*, por emociones, en definitiva, sin someterlos a un juicio racional, porque a los dioses y héroes todo les estaba permitido. Como estableció Dodds (1960), los héroes arcaicos vivían en una cultura de la vergüenza, mientras que nosotros vivimos en una cultura de la culpa, incrementada por la larguísima tradición judeocristiana, con su

116. Αναγνώρισις δέ, ὥσπερ καὶ τοῦνομα σημαίνει, ἐξ ἀγνοίας εἰς γνώσιν μεταβολή, ἢ εἰς φιλίαν ἢ εἰς ἔχθραν, τῶν πρὸς εὐτυχίαν ἢ δυστυχίαν ὀρισμένων· καλλίστη δὲ ἀναγνώρισις, ὅταν ἅμα περιπετεία γένηται, οἷον ἔχει ἡ ἐν τῷ Οἰδίποδι (*Poe.* 11 1452a 30).

117. *Od.* 19, 393-467.

118. *Od.* 21.

119. *Od.* 23, 173-230.

120. *Od.* 11. Del Hades no se podía salir, como es obvio. Solo lo consiguió Orfeo, que bajó en busca de su amada Eurídice y Teseo (*vid. infra*). Eneas descendiendo al Averno acompañado de Sibila (*En.* 6). Cástor y Pólux vivían alternativamente en el Olimpo, como dioses que eran, y en el Hades, como mortales (*Vid. Luc., Dial.mort.* 1).

dicotomía bien / mal y sus consiguientes premio / castigo. En el mundo griego «no hay, junto al héroe, la figura del villano —no lo es Paris siquiera—, como no la hay en la tragedia» (Rodríguez Adrados: 1962, 23).

Aunque la sociedad posmoderna se caracterice por el laicismo, el relativismo y un creciente individualismo, aún pervive un cierto consenso sobre algunos valores que se consideran deseables y otros rechazables, que sirven para facilitar la convivencia social y mantener la cohesión de la comunidad. Uno de los valores universales es la familia. Pese a la disolución de la familia tradicional en la sociedad occidental, el ser buen padre, buena madre, buen hijo, es universalmente apreciado, y, en buena lógica, ser mal padre / madre / hijo se considera deleznable. Hasta los peores criminales y dictadores, en la literatura y en la realidad, muestran su cara más humana en el seno de la familia. Este será un recurso explotado por los guionistas, como veremos *infra*. Otra de las actitudes que toda comunidad valora es el altruismo, la filantropía, la capacidad de sacrificarse por el otro, mientras que el egoísmo es, lógicamente, rechazado por la colectividad. Los valores morales cambian de una sociedad a otra y aquí veremos reflejados los propios de la sociedad norteamericana, que difieren en algunos matices del resto de la sociedad occidental, por no hablar de otras culturas más alejadas.

Los estrictos códigos éticos de la puritana sociedad norteamericana están encarnados en la Skyler inicial:¹²¹ pone a su familia por encima de todo, no tolera la mentira, algo especialmente censurable en aquella sociedad, el engaño, ni siquiera el fraude fiscal, mucho más aceptado entre nosotros, por ejemplo, o la cleptomanía de su hermana Marie (Betsy Brandt). Para nuestra sorpresa, esta mujer intachable acabará siendo cómplice y encubridora de su marido. Pero, a diferencia de este, su personaje resultó el más odioso para la audiencia.

Al igual que la tragedia clásica necesitaba la implicación emocional del espectador para conseguir la catarsis, el relato audiovisual apela de manera directa a las emociones, juega con todos los elementos del lenguaje cinematográfico para provocar, dirigir y manipular las emociones del espectador. El éxito de la comunicación entre el emisor y los receptores (espectadores) depende de la implicación emocional de estos últimos, y en esta ecuación juegan un papel determinante los valores éticos: no podemos asistir indiferentes a la evolución de Walter y su imparable descenso por la pendiente del mal. De ahí la ambivalencia del personaje, que no es lineal o monolíticamente malvado —lo que causaría un rechazo frontal—, sino «esquizofrénico» en sentido literal: tiene una doble personalidad. Las exitosas series de televisión de calidad, entre las que se incluye *Breaking Bad*, abundan en protagonistas de dudosa moralidad, incluso delincuentes reconocidos (*Los Soprano*, HBO, 1999-2007). Los guionistas deben conseguir atrapar la atención del espectador episodio tras episodio, creando lo que Smith denomina una «estructura de simpatía» (Smith, 1995: 5). La consciencia de estar asistiendo a una ficción permite al espectador implicarse emo-

121. Sobre el personaje de Skyler y su evolución, *vid. infra*.

cionalmente con personajes malvados sin ver comprometida la ética que aplica en su vida real.

Estrategias para reforzar la simpatía

Nuestra fascinación con los rasgos complejos y contradictorios de los antihéroes, así como el descubrimiento de sus motivaciones psicológicas y de otros órdenes, constituyen la fuente central de su atractivo; y nuestro esfuerzo por comprenderles da pie a gran parte del placer que se deriva de ellos. Los dilemas que presentan sus personalidades nos cautivan, y tratamos de resolverlos incluso cuando sus acciones nos parecen deplorables (Turvey, 2019).

Los mecanismos por los que el espectador acaba aceptando en la ficción conductas moralmente inadmisibles que, en la vida real, rechazaría (Keen, 2006: 220; Vaage, 2013) han sido estudiados en el campo de la recepción de los productos audiovisuales por la psicología moral, *media psychology*, y el cognitivismo, *cognitive media theory* (Smith, 1995).

De entrada, se nos presenta a un protagonista con el que cualquiera puede identificarse, siguiendo el precepto aristotélico: un hombre de mediana edad, no especialmente atractivo ni elegante, insatisfecho con su aburrida vida, al que le cuesta llegar a fin de mes, frustrado y poco reconocido en su trabajo. Sutilmente, mediante la puesta en escena, condicionan desde el primer momento nuestra mirada: una placa, que casi pasa desapercibida, reconoce su participación en un proyecto premiado con el Nobel, hecho que contrasta con el instituto donde trabaja, su modesto hogar, casi siempre en penumbra, y un segundo y humillante trabajo en una gasolinera. En resumidas cuentas, un personaje alejado del prototipo de triunfador o *self made man* americano y del modelo de héroe inalcanzable. Además, en los primeros episodios se le muestra en su entorno familiar, como un buen padre de familia, dominado por su mujer, eclipsado por su cuñado, pero que no duda en defender a su hijo discapacitado cuando lo humillan. Nos alineamos así (un proceso que han estudiado Smith, 1995 —*alignment* vs. *allegiance*, alineación vs. lealtad¹²²— y García, 2016) con el débil Walter, por contraste con los caracteres de Skyler y Hank, que concitan una inmediata antipatía. Se utilizan así desde el principio dos de las cuatro estrategias narrativas básicas para ganar la adhesión del espectador: la presencia de la familia y la victimización, acentuada por su enfermedad y el engaño de su mujer. La presencia de la familia, un valor supremo en la cultura norteamericana, humaniza a cualquier personaje y le asegura la complicidad emocional de la audiencia.

Pero la lealtad del espectador no es incondicional y en una narración tan extendida puede verse afectada por actos que merezcan nuestra reprobación. El seguimiento

122. Someramente, con *alignment* se refiere a la forma en que la película nos ofrece un acceso subjetivo a las acciones, pensamientos y sentimientos del personaje en su entorno, mientras que *allegiance* se refiere a la forma en que inclina nuestra simpatía y complicidad.

del protagonista de una serie nos lo hace familiar, con los mismos vaivenes de alienación y lealtad, reproches y reconciliaciones que cualquier relación real. Como explica Carroll: «tendemos a pensar que los juicios morales se emiten después de una cadena de razonamiento. Sin embargo, generalmente son evaluaciones rápidas, automáticas e intuitivas; en resumen, son emociones», por tanto, fácilmente manipulables (Carroll, 2010).

Así, los rasgos negativos, que pueden despertar los escrúpulos o el rechazo del espectador, quedan mitigados y compensados por otras facetas y comportamientos puntuales en los que el propio espectador puede reconocerse, como ya explicó Aristóteles.

Cuando Walter se aparta del buen camino y pone en peligro la tolerancia del espectador, se insertan escenas de su faceta familiar, como padre y esposo amantísimo, o como enfermo vulnerable, engañado por su mujer (3 x 03, «I.F.T.»), lo que refuerza las dos estrategias citadas. Por ejemplo, tras haber liquidado a dos matones en «Half measures» (3 x 12), acuna amorosamente a su bebé (3 x 13, «Full measures»).

Una tercera estrategia, especialmente fructífera en esta serie, es enfrentar al personaje con antagonistas aún peores, para equilibrar la balanza. Walter White, convertido ya en Heisenberg, se desenvuelve en un submundo de delincuentes y asesinos implacables frente a los cuales no es difícil que salga ganando. Así, sucede con Crazy 8, el psicópata Tuco Salamanca y sus salvajes primos, el frío Gustavo Fring o los neonazis, personajes tan pérfidos y desagradables que el espectador inclina su lealtad hacia Walter y desea que salga vencedor.

La cuarta de las estrategias narrativas es introducir el sentimiento de culpa y alguna muestra de contrición, que presuponen conciencia moral y voluntad de restañar el daño infligido, lo que predispone al perdón.

Cuando se descarría, Walter White parece no tener escrúpulos ni arrepentimiento. Por el contrario, cada vez se encuentra más cómodo y satisfecho con su nueva vida, en la que obtiene la recompensa y reconocimiento que no recibió como ciudadano ejemplar. En un primer momento se justifica por una causa supuestamente noble: asegurar el futuro de su familia cuando él falte. Es el maquiavélico argumento de que «el fin justifica los medios». Nos sitúa ante el primer dilema moral y él mismo parece compartir nuestros escrúpulos optando por priorizar el bienestar de los suyos. La familia le sirve de excusa. Sin embargo, Walt lo utiliza perversamente para hacer chantaje emocional a su mujer:

Hice algo terrible, pero lo hice por una buena razón: lo hice por vosotros. [...] Por favor, ese dinero no lo he robado, no pertenece a nadie más, ¡lo he ganado! Las cosas que hice para ello, las cosas... las cosas que tuve que hacer ... tengo que convivir con ellas. Todo lo que he hecho, todos los sacrificios que tuve que hacer tienen que ver con esta familia. Todo eso faltará si no aceptas lo que tengo (3 x 03, «I.F.T.», 39:17).

Sus remordimientos parecen encarnarse en la mosca que lo atormenta en el episodio homónimo, uno de los más controvertidos (3 x 10, «The fly»). Hasta que no la mate, no puede proseguir el trabajo, porque «todo está contaminado». Debilitado por

el somnífero que le ha dado Jesse, casi le confiesa que dejó morir a la novia de este, Jane. «La culpa [...] suele ir acompañada de sentimientos de tensión, arrepentimiento y remordimiento, así como de tendencias activas a confesar, disculparse y deshacer las consecuencias de esa conducta (Van Dijk *et al.*: 2017, 617).

Y es que, a lo largo de su arco evolutivo, comprobamos que White es un maestro de la manipulación, hasta el punto de hacernos dudar de la sinceridad de su arrepentimiento. En «Salud» (4 x 10), se derrumba ante su hijo y le pide perdón, como hace otras veces ante Skyler, pero, dadas sus mentiras, cuesta creerle.

Si por una parte afirma que «cuando hacemos lo que hacemos por buenas razones, no tenemos nada de lo que preocuparnos. Y no hay mejor razón que la familia» (5 x 02, «Madrigal»), al final reconoce ante Jesse y ante su mujer que todo lo que hizo fue por puro egoísmo y vanidad, por su necesidad de gloria (el κλέος de los héroes clásicos) y poder: «lo hice porque me gustaba» (5 x 16, «Felina»).

La sabia combinación de estas estrategias narrativas, sumadas al sufrimiento inquestionable del protagonista, afianzan nuestra compasión y lealtad a lo largo de su odisea o κατὰβασις a los infiernos, dejando de lado nuestros posibles escrúpulos morales y rechazo puntual y, a pesar de su degradación moral, podemos catalogarlo como un auténtico héroe, aunque sea en negativo, un antihéroe malvado.

«Tanto su caída como su triunfo tienen lugar por medio del dolor y a través de decisiones que querríamos nos fueran evitadas» (Rodríguez Adrados, 1962: 13).

La metamorfosis y el descenso a los infiernos de Walter White

El relato extendido permite al espectador contemplar la progresiva transformación del personaje, que, con su comportamiento ambivalente, le somete a un carrusel de emociones, que despierta su curiosidad, la mantiene en suspense y pone a prueba su lealtad. El primer signo de rebeldía del apacible Walter White es abandonar su trabajo en el lavadero de coches. Desde que comienza su cuenta atrás y se libera de sus frustraciones, su rabia y agresividad irán *in crescendo*.

Al principio son pequeños arranques de indignación, de algún modo justicieros, que aplaudimos internamente, pero aún conserva la cautela y el autocontrol. Cree poder mantenerse al margen del negocio si se limita a cocinar la droga. Pero los errores de un descuidado Jesse desatan su ira y le arrastran a una carrera criminal sin retorno.

El primer homicidio (Emilio Koyama, 1 x 01, «Pilot») es en defensa propia, inevitable, pero todavía es incapaz de asesinar a sangre fría; demora la ejecución de Crazy 8 hasta que comprende que no puede dejarle vivo. Ambos personajes resultan tan deleznable que tomamos partido por Walter. Lo mismo sucede con los sicarios que matan a un niño por orden de Fring. Walt los liquida antes de que lo haga Jesse (3 x 12, «Half measures»), en un gesto de protección que también comprendemos y justificamos. Entre dos males elegimos el menor y, hasta aquí, nuestra simpatía por el protagonista sigue intacta y no nos plantea conflicto moral. Pero nuestra lealtad se tambalea cuando empieza a planificar asesinatos fríamente, por pura estrategia,

como el de Gale (3 x 13, «Full measure») y, más tarde, Mike (5 x 07, «Say my name»), aunque entendamos sus motivaciones, y se evapora cuando se trata de víctimas inocentes como Jane (2 x 12, «Phoenix») o el pequeño Brock (4 x 12, «End times»), porque nada nos obliga a suscribir cada una de sus acciones y esta contradicción es la que alimenta la trama, que debe esforzarse constantemente para reconquistar nuestra lealtad.

Paulatinamente se va insensibilizando y cogiendo gusto a su nueva vida, llena de riesgo, pero también de libertad y poder. El Walter apocado va dejando paso al Heisenberg / Mr. Hyde, su lado oscuro, cada vez más irascible, egoísta y déspota, incluso con su familia, y se cobrará venganza de las ofensas y humillaciones acumuladas: el amante de su mujer, sus antiguos socios, la directora del instituto (3 x 04, «Green light», 13:41).

Esta metamorfosis pone a prueba nuestra adhesión, de modo que deben intervenir los mecanismos *supra* vistos para mantenernos atados a la pantalla. A medida que se adentra en su particular «Reino de lo desconocido», las pruebas son más duras que los duelos, literalmente a vida o muerte, con antagonistas de peor calaña: el espectador siente alivio cuando sobrevive y genuina satisfacción cuando se libra del glacial y despiadado Gustavo Fring (4 x 13, «Face off»¹²³). «I won» («Gané yo») le aclara a Skyler cuando esta le comunica la explosión en el asilo y la muerte de Fring y, de paso, de Héctor Salamanca.

Conquistado su objetivo, «el elixir» (el control absoluto del imperio del narcotráfico), aún tiene que asentarse en el trono y poner orden, eliminando a los leales a Fring, como Odiseo a los pretendientes, y sometiendo al resto para afianzar su poder, hasta que el mundo se rinda, literalmente, a sus pies (5 x 07, «Say my name»).

En este punto, es muy difícil mantener nuestra alineación y lealtad, sin antagonistas más perversos ni las estrategias mitigadoras de la familia, el victimismo o la contrición. Aquí concluye el viaje del héroe malvado, pero no es un final aceptable desde el punto de vista moral, puesto que es el triunfo del mal, no hay beneficio para la comunidad, sino todo lo contrario, ha esparcido dolor y muerte, por lo que se impone un nuevo giro de guion, a modo de epílogo, que restituya nuestra simpatía y desencadene la catarsis. En la segunda parte de la última temporada se activan los cuatro mecanismos mencionados anteriormente para rehumanizar al héroe caído.

El camino de la redención: desenlace

Walt reconstruye la red de distribución, asociado con Jesse, Mike y Lydia, pero necesita un nuevo laboratorio y, de este modo, entra en escena Todd, un joven de apariencia inocente, pero que se revela como un frío asesino, capaz de matar a un niño

123. El título es intencionadamente ambiguo: «Face off» significa «confrontación» (de Walter y Gus), pero literalmente, «fuera cara», por la forma de matar a este último, que pierde la mitad de la cara.

(5 x 05, «Dead freight») sin titubear. A su vez, Todd introduce a su tío, Jack Welker, y su banda supremacista, la Hermandad Aria. Volvemos a la estrategia de la comparación y a verlo en peligro de muerte. Además, recupera el apoyo familiar, con Skyler de cómplice y encubridora.

El giro se produce cuando su cuñado, Hank, ata cabos y se da cuenta de que él es Heisenberg. Desde ese momento, la confrontación entre ambos es inevitable, aumenta la tensión dramática y la acción se acelera, camino del desenlace.

La muerte de Hank (5 x 14, «Ozymandias») será un punto de no retorno. Walter intenta poner a salvo a su familia, pero su mujer y su hijo se niegan a huir. Entonces se lleva al bebé, dilapidando toda simpatía, que se desplaza hacia la madre. Finalmente, la devuelve y se marcha solo. La historia podría concluir aquí, con un final abierto, pero de nuevo se complica con otro giro inesperado.

El episodio 5 x 01 («Live free or die»¹²⁴) había comenzado con un desconcertante *flashforward*: un Walter con pelo y barba estaba desayunando en un bar en su 52.º cumpleaños y la camarera lo saluda como Mr. Lambert,¹²⁵ de New Hampshire. En el penúltimo episodio (5 x 15, «Granite state»¹²⁶), entendemos que logró escapar y ocultarse bajo esa identidad falsa en la otra punta del país. Su vida tranquila y anónima (incluso parece recuperado del cáncer) se rompe con una nueva llamada a la aventura¹²⁷ y, herido en su orgullo, decide regresar a Albuquerque para saldar las cuentas pendientes, un error que pagará caro.

Si algo determina al héroe trágico es el inevitable cumplimiento de su destino, a ser posible por un ideal noble que lo redima de sus ἀμαρτία. Con el cáncer reaparecen la victimización y la contrición y, antes de morir, Walter intentará reparar el daño causado a los suyos y, de paso, nuestra maltrecha simpatía. Walter se convierte en un verdadero héroe al dar su vida por vengar la muerte de Hank, como Aquiles por Patroclo, liberar a Jesse y recuperar su dinero para entregarlo a su familia, su objetivo inicial.

En el episodio final se comporta como un *deus ex machina*: la *machina* es un artificio que construye, cual caballo de Troya, para acabar con toda la Hermandad Aria y, en una ironía trágica, con su propia vida; pero salva la de Jesse y cumple, así, el acto final del héroe: el sacrificio. Previamente pide perdón a su mujer (5 x 16, «Felina»), la exculpa y carga él con toda la responsabilidad.

En la tragedia griega la lucha del héroe, libre y conscientemente aceptada, es su grandeza. Incluso cuando es vencido y humillado, incluso cuando es muerto, es enaltecido por su afirmación de la acción y de una acción noble en su fundamento [...]

En la mayor humillación y caída del héroe hay esa recomposición del orden roto, ese

124. «Libertad o muerte», lema del estado de New Hampshire, como vemos a continuación en la matrícula del coche.

125. Apellido de soltera de su mujer.

126. «Estado de granito», se refiere a New Hampshire.

127. Accidentalmente ve en la televisión del bar a sus antiguos socios hablando mal de él.

consuelo metafísico de que habló Nietzsche,¹²⁸ que devuelve al hombre su dignidad (Rodríguez Adrados, 1962: 28-29).

Este acto postrero de venganza deviene en paradójico *happy end* trágico, pues con su muerte restablece la justicia: venga a Hank, libera a Jesse y desmantela el negocio de la metanfetamina azul. Es el ansiado triunfo del bien sobre el mal y, a la vez, la expiación de los pecados a través de una muerte redentora, que nos reconcilia con Walter y nos reconforta. Y es que tanta maldad no puede convertirse en un modelo a imitar, sobre todo en la puritana sociedad norteamericana. Como recordaba Aristóteles, el espectador debe extraer una enseñanza moral, catártica y el final trágico debe transmitir un mensaje ético positivo: «A veces su acción es objeto de repulsa y su castigo es precisamente la lección» (Rodríguez Adrados, 1962: 12). Se cierra así la historia de la única forma narrativamente posible, poniendo fin a nuestro vaivén emocional y ético.

Puesta en escena

Los textos fílmicos cuentan con la ventaja de la imagen, el lenguaje no verbal de los intérpretes y todos los componentes de la puesta en escena: atrezo, iluminación, música, tipos de plano y encuadre, movimientos de cámara, etc., que facilitan la manipulación emocional.

La complejidad narrativa se expresa icónicamente con una extraordinaria riqueza de encuadres (simétricos, geométricos, insólitos), angulaciones, movimientos de cámara y planos de lo más variado y complejo (grandes planos generales, PM, PP, PPP, de detalle, picados y contrapicados, cenitales y nadir, en escorzo, imposibles, subjetivos), de calidad auténticamente cinematográfica.¹²⁹

Toda la escenografía, el atrezo, la luz y el color tienen casi siempre en esta serie un valor simbólico y se utilizan para transmitir mensajes implícitos, autorreferencias, guiños al espectador y homenajes a películas y/o autores como Quentin Tarantino, John Ford, Francis Ford Coppola o Sergio Leone.

Un claro ejemplo es el ojo del oso de peluche que recoge Walt de su piscina y que reaparece en otros tres episodios (3 x 01, «No más»; 3 x 02, «Caballo sin nombre» y 4 x 01, «Box cutter»). Según el propio Gilligan, «es muy, muy simbólico [...]. Lo que significa para mí es el ojo de Dios sobre Walt. No necesariamente lo juzga, pero lo mira, lo vigila».¹³⁰

La doble personalidad del protagonista tiene una magistral correspondencia iconográfica en la escenografía, caracterización, vestuario, peluquería y efectos especiales, que complementan o refuerzan su a menudo contenida expresión corporal.

128. *El origen de la tragedia*, trad. esp. 1947. Buenos Aires. P. 143.

129. De hecho, está rodada en 35 mm.

130. <https://breakingbad.fandom.com/es/wiki/Oso_de_peluche> [consultado el 24/11/2022].

El primer Walter está caracterizado con pelo y bigote y un vestuario anodino. Se rapa y deja perilla para disimular los efectos de la quimioterapia y ya mantendrá este aspecto. Se pone un sombrero negro y gafas de sol para pasar desapercibido, que se convertirán en sus señas de identidad como Heisenberg, y vestirá casi siempre de azul (color distintivo de su producto estrella) o negro.

Los espacios donde transcurre su monótona, incluso tediosa vida familiar, se presentan casi siempre poco iluminados, con colores ocre, un mobiliario vetusto y de escaso gusto, para crear una atmósfera opresiva y claustrofóbica. En contraposición, su faceta de fabricante de metanfetamina se desarrolla en medio del desierto, bajo una luz cegadora y colores vivos (azul intenso y ocre)¹³¹ y, después, en un laboratorio de alta tecnología, aséptico, aunque subterráneo, en tonos fríos, sobre los que resalta el mono amarillo o naranja de Walter y Jesse.

Simbólicamente, abundan los espacios subterráneos (el sótano de su casa, donde esconde el dinero, el laboratorio, oculto bajo la lavandería) e infernales, en sentido metafórico, como las casas de los yonquis (2 x 06, «Peekaboo»), que vagan por las calles como seres de ultratumba.

Los exteriores en Albuquerque también enfatizan el contraste entre dos mundos que no se tocan: por un lado, los cuadriculados barrios de clase media-alta, con las típicas casas unifamiliares norteamericanas, con su jardincito y su piscina, donde residen los White, los Schrader, los padres de Jesse o los Schwartz y, por el otro, las barriadas marginales, con las infraviviendas de los yonquis, donde reina el caos, la suciedad y la penumbra. Lo mismo sucede al otro lado de la frontera, con espacios pobres, sucios y degradados (cabaña, bares, etc.), insultantemente opuestos a la ostentosa villa de don Eladio en Juárez. Las casas de Jesse reflejan su voluble situación emocional: más sucias y dejadas cuanto más se hunde en la adicción y la depresión.

Los escenarios donde reina Gus Fring, por su parte (el restaurante Pollos Hermanos, la lavandería, la granja y su oficina, su casa), así como su vestuario, son ordenados e impolutos, como reflejo de su carácter frío y controlador.

Destaca en esta serie la calidad cinematográfica de la fotografía y el uso simbólico del color, para lo cual remitimos al estudio de García Navas (García Navas, 2016).

Conclusión

Walter White cumple con los requisitos de un antihéroe posmoderno, que efectúa un viaje iniciático que, de hombre corriente, asfixiado en su rol tradicional de padre proveedor, lo transforma en el delincuente más buscado y capo de un imperio de narcotráfico tras deshacerse de todos sus rivales. En este descenso a los infiernos se verá sometido a situaciones críticas (peripecias), con riesgo de su vida, obligado a

131. Las abundantes escenas de desierto, rodadas en Cinemascope, casi siempre con GPG, recuerdan, inevitablemente, al western (Mazart, 2014).

tomar decisiones drásticas, cometerá errores trascendentales (ἀμαρτία) con consecuencias fatales para él y sus allegados, y su *hybris* irá en aumento hasta provocar el castigo. Mike le recrimina su ambición:

Teníamos a Fring, teníamos un laboratorio y todo lo que necesitábamos. Te pudiste haber callado la boca y hubiéramos hecho todo el dinero que pudiéramos necesitar. Era perfecto, pero no, lo tuviste que arruinar tú, tu orgullo y tu ego. Tenías que ser EL HOMBRE. Si hubieras hecho tu trabajo y conocido tu lugar, todos estaríamos bien en este momento (5 x 02, «Madrigal», 14:10).

Como Ícaro, vuela demasiado alto y el sol quema sus alas. El propio Walt utiliza esta referencia mitológica para disuadir a Jesse de abandonarlo: «¿Víctor intentando cocinar aquel lote por su cuenta? Quizá voló demasiado cerca del sol... consiguió que le rajasen la garganta» (5 x 03, «Hazard pay»).

White comparte rasgos con la mayoría de los grandes héroes de la tradición mítica. En primer lugar, todas las misiones y pruebas que tiene que superar lo equiparan, sin duda, al más esforzado de todos, Heracles, y sus doce trabajos.¹³² Como apuntamos al principio, lucha como Jasón por su legítimo trono y el vellocino de oro que le haga rico (aquí la metanfetamina azul). Teseo¹³³ consigue matar al minotauro y salir del laberinto empleando el ingenio (y con ayuda de Ariadna, no lo olvidemos) y también desciende al inframundo en busca de Perséfone, donde quedó atrapado por Hades hasta que Heracles lo rescató. Causó indirectamente la muerte de su padre, Egeo, al igual que Walter, sin pretenderlo, provoca la muerte de su cuñado, Hank. Como Edipo¹³⁴ y Orestes,¹³⁵ perseguido por las Erinias,¹³⁶ Walter debe marchar al exilio por haber transgredido las normas y huyendo de sus Erinias: las bandas rivales y la DEA. Como Aquiles,¹³⁷ prefiere la gloria (κλέος) al anonimato de una vida tranquila y vuelve a la batalla para vengar a su amigo, aunque conlleve su propia muerte.¹³⁸ Cegados ambos por su soberbia (ὕβρις), no dudan en matar y morir y extienden la desgracia a su alrededor. Al igual que Aquiles cuestiona el liderazgo de

132. Y uno de los más prolíficos en la tradición clásica (Grimal, 2008: 241-264).

133. Su vida es de las más accidentadas: participó en la guerra contra las Amazonas, se enfrentó a los centauros, colaboró en la caza del jabalí de Calidón y en la expedición de los argonautas (Grimal, 2008).

134. El mito de Edipo pertenece al ciclo épico tebano. La referencia más antigua aparece en la *Nekyia* de la *Odisea* (Od. 11), pero es conocida, sobre todo, por las tragedias de Esquilo (*Los siete contra Tebas*), Sófocles (*Edipo Rey*, *Edipo en Colono* y *Antígona*), Séneca (*Edipo*) y *La Tebaida* de Estacio. Su figura es de las más prolíficas en la tradición posterior, desde la literatura y artes plásticas hasta el cine.

135. Su historia es recogida por el ciclo épico micénico y las tragedias de Esquilo (*Orestíada*), Sófocles (*Electra*) y Eurípides (*Electra*, *Ifigenia en Táuride* y *Orestes*).

136. Personificaciones femeninas de la venganza, que perseguían a los culpables de ciertos crímenes. También llamadas eufemísticamente Euménides («benévolas»), para evitar su ira al pronunciar su verdadero nombre.

137. «Si me quedo aquí luchando en torno a la ciudad de Troya, no volveré a la patria, pero obtendré fama inmortal; y si regreso a casa, a mi patria querida, no tendré fama inmortal, aunque mi vida será larga» II, 9, 42 ss. Idea que retoma Píndaro, *Ol.* I 85.

138. II, 18, 95 ss.

Agamenón,¹³⁹ White/Heisenberg se reivindica como la pieza esencial en el negocio de Fring.

Pero, dado que su viaje es una verdadera odisea, su modelo más cercano es Odiseo. Como este, emprende un viaje a lo desconocido, un desierto, simbólico y real, donde debe sortear peligros y monstruos amenazantes (Cíclopes salvajes, como Tuco, los primos Salamanca, Gus, Mark, Lydia, entre otros), tomar decisiones difíciles, resistir tentaciones... Supera las pruebas, vence en los duelos y logra sobrevivir gracias a su inteligencia y engaños, pero se resiste a volver a su antigua vida hogareña. Aprende a desenvolverse en ese nuevo ambiente y consigue su objetivo, su elixir, pero su viaje es un *Breaking Bad*, un camino de degradación moral, un descenso al Hades en la concepción griega, un submundo donde vagan las almas en pena, y, a la vez, un infierno en la concepción cristiana, el Reino de los pecadores y malvados, del que, a diferencia del griego, ya no podrá salir. Heisenberg es un auténtico Odiseo, pero en negativo: en principio, su motivación parece similar, la familia, el hogar, e idéntica es su voluntad de sobrevivir. No es un guerrero de primer orden, pero lo compensa con su inteligencia y múltiples recursos (πολύτροπος), que le ayudan a salir airoso de las situaciones comprometidas: arrancar la caravana en el desierto, provocar explosiones, construir bombas y venenos, disolver cuerpos, asaltar un tren, invalidar las pruebas del almacén de la DAE o acabar él solo con toda la Hermandad Aria. Como a Odiseo, su vanidad, ambición y errores conducen a sus compañeros a la perdición y la muerte, hasta quedarse solo.

Como héroe malvado no tiene rival, conquista su trono y la gloria anhelada, pero deja tras de sí un rastro de sangre y desolación. Solo cabe autoinmolarse para lograr la redención.

Aunque la profusión de muertes y asesinatos repugne al espectador moderno, no debemos olvidar que tanto en la *Ilíada* como en la tragedia clásica eran continuos, basta recordar el ciclo mítico de los Atridas,¹⁴⁰ aunque no se mostraran visualmente.

La fascinación que este tipo de héroes malvados produce se explica, en parte, porque, manipulando nuestras emociones, nos llevan al límite de nuestra resistencia y a plantearnos un dilema moral: simpatizar con un personaje cuyos actos son execrables, pero al que nos vinculamos afectivamente porque seguimos sus peripecias, dudas y sufrimiento a lo largo de un relato extendido, al que evitaríamos en la vida real, pero que, en la ficción, comprendemos y apoyamos, sin comprometer nuestros principios y que, con su final trágico, se redime, restablece el orden y nos conduce a la catarsis.

139. *Il.* I, 1-ss.

140. Descendientes de Atreo, rey de Micenas, marcados por los asesinatos, parricidios e incesto desde que su abuelo, Tántalo, hijo de Zeus, descuartizó a su propio hijo, Pélope. Su hijo Agamenón fue asesinado por su esposa, Clitemnestra, a su regreso de Troya y esta, a su vez, por su hijo Orestes. Este linaje protagoniza la *Orestíada* de Esquilo y sendas tragedias *Electra*, de Sófocles y Eurípides,

Bibliografía

- AKAN, A. 2015. «Language and Power-How Power Influences Language: A conversation analysis on the TV-show “Breaking Bad”». <<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:838972/FULLTEXT01.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- ALLEN, L.; EDWARDS, P.; WYNN, J. 2012. «A1_2 Breaking Bad Physics». *Physics Special Topics* 11, 1. <<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.842.8851&rep=rep1&type=pdf>> [consultado 18/03/2022].
- BAD, B.; INN, H. P. 2017. *Breaking Bad. Von Game of Thrones bis The Walking Dead: Interpretation von Kultur in Serie*, 251. <<https://www.pacuesports.com/wp-content/uploads/Reyes7-1.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- BALBUENA, A. C. 2021. «El héroe contemporáneo en la narración audiovisual. El caso de Walter White y “Breaking Bad”». *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 36: 187-205. <<https://155.210.11.17/ojs/index.php/tropelias/article/download/5194/4754>> [consultado el 18/03/2022].
- BERNARDELLI, A. 2016. «Criminal Ethics. The Anti-Hero’s Transformations in TV Series». *Between* 6, 11. <<http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/2120>> [consultado el 18/03/2022].
- BRASILIENSE, D. (2015). “Chutando o balde: representações do criminoso contemporâneo na série Breaking Bad” *Revista Contracampo*, (32), 36-36. <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/download/17541/11167> [consultado el 18/03/2022].
- CABRERA GARCÍA, E. «Breaking Bad: la contingencia del orden social» *Murmullos Filosóficos* 3, 6): 7-18. <<http://revistas.unam.mx/index.php/murmullos/article/download/59243/52310>> [consultado el 18/03/2022].
- CAMBRA BADI, I. A.; LORENZO, M. G. 2018. «Entrelazando la Ética con las Ciencias Experimentales: una propuesta didáctica para la capacitación de profesores con la serie *Breaking Bad*». <https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/130703/CONICET_Digital_Nro.a8c280b6-4a7e-4a6c-a454-5282be7b9001_D.pdf?sequence=5> [consultado el 18/03/2022].
- CAMPBELL, J. 1959. *The Hero with a Thousand Faces*, trad. esp. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México y Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- CARROLL, N. 2010. «Movies, the Moral Emotions, and Sympathy». *Midwest Studies in Philosophy* 34, 1: 1-19.
- CASTLEBERRY, G. 2016. «Understanding Stuart Hall’s “encoding/decoding” model through TV’s “Breaking bad”». *Communication theory and millennial popular culture: Essays and applications*. P. 84-95. <https://www.academia.edu/download/38906092/CommTheory_for_Millennials_CH8_Castleberry.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- CIRILO RAMOS, I. 2020. «Breaking myths: a monomyth analysis of Breaking Bad». <https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2020/231074/CiriloRamosIvan_TFG2020.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- DÍAZ FLORES, C. A. 2019. *Análisis narrativo de la figura del antihéroe en la serie Breaking Bad* (Bachelor’s thesis, PUCE-Quito). <<http://repositorio.puce.edu>.

- ec/bitstream/handle/22000/16329/AN%C3%81LISIS%20NARRATIVO%20DE%20LA%20FIGURA%20DEL%20ANTIHERO%20EN%20LA%20SERIE%20BREAKING%20BAD.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [consultado el 18/03/2022].
- DIMYATI, M. F. 2017. *Walter White's motivation in Tv Series Breaking Bad S01e01 (Pilot)* (Doctoral dissertation, Diponegoro University). <<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/engliterature/article/download/14420/13950>> [consultado el 18/03/2022].
- DODDS, E. R. 1960. *Los griegos y lo irracional*. Madrid: Alianza.
- DUNCAN, D.; MUCHIRI, S.; PARASCHIV, M. 2019. «The economics of Breaking Bad: a concept guide». *Journal of Economics and Finance Education* 18, 2: 15-42. <https://www.researchgate.net/profile/Steve-Muchiri-2/publication/341118128_The_Economics_of_Breaking_Bad_A_Concept_Guide/links/60464f66299bf1e07865f01d/The-Economics-of-Breaking-Bad-A-Concept-Guide.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- ĐURIC, D. 2018. «Breaking Bad and Narrative Complexity». *AM Časopis za studije umetnosti i medija*, 17: 49-58. <<https://scholar.archive.org/work/mzfb6lwwjhrmxxccm43wsi2a/access/wayback/https://fmkjournals.fmk.edu.rs/index.php/AM/article/download/269/pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- DUSI, N. M. 2016. «Intertestuale, intermediale e crossmediale, e il gusto dell'inatteso, in Breaking Bad». *Between* 6, 11. <<https://ojs.unica.it/index.php/between/article/download/2213/2050>> [consultado el 18/03/2022].
- ECHART, P.; GARCÍA, A. 2013. «Crime and Punishment: Greed, Pride and Guilt in Breaking Bad». En: *A Critical Approach to the Apocalypse*. Brill. P. 205-217. <https://www.researchgate.net/profile/Alberto-Garcia-Martinez-2/publication/273030501_Crime_and_Punishment_Greed_Pride_and_Guilt_in_'Breaking_Bad'/links/54f5865b0cf2eed5d737d6ed/Crime-and-Punishment-Greed-Pride-and-Guilt-in-Breaking-Bad.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- FERNANDO, K. S. D. 2016. «A Review of Individual Change and Motivation: A Case Study Based on AMC Breaking Bad TV Series». En: *13th International Conference on Business Management (ICBM)*. University of Sri Jayewardenepura, Sri Lanka. P. 119-132. <https://journals.sjp.ac.lk/index.php/icbm/article/download/2949/1992&hl=es&sa=T&oi=gsb-gga&ct=res&cd=0&d=12769603357067286046&ei=jzmAY8O-AYOTy9YPk_ySuAw&scisig=AAGBfm1s-VvDRG91n6nm-sB6SHjxrfZqWWQ> [consultado el 18/11/2022].
- FITCH III, J. 2016. «Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American Cinematic Hero and Anti-Hero». *Journal of Religion & Film* 9, 1: 1-15. <<http://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol9/iss1/1>> [consultado el 18/03/2022].
- GARCÍA, A. N. 2016. «Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance». En: A. N. GARCÍA (ed.). *Emotions in Contemporary TV Series*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. P. 52-70. <<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/56653/3/3.%20Garc%C3%ADa%20%28pre-copy-edited%20version%20for%20repositories%29.pdf>> [consultado el 18/11/2022].

- GARCÍA GUAL, C. 2014. *Historia mínima de la mitología*. Madrid, Turner.
- GARCÍA-MARTÍNEZ, A. N. 2013. «Amar a Walter White, odiar a Walter White (Breaking Bad)». *Jot Down. Contemporary Culture Magazine*. <[https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/38881/1/Amar%20a%20Walter%20White,%20odiar%20a%20Walter%20White%20\(Jotdown,%20agosto%20de%202013\).pdf](https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/38881/1/Amar%20a%20Walter%20White,%20odiar%20a%20Walter%20White%20(Jotdown,%20agosto%20de%202013).pdf)> [consultado el 18/03/2022].
- GARCÍA-MARTÍNEZ, A. N.; CASTRILLO MAORTUA, P.; ECHART ORÚS, P. 2019. «La simpatía moral y el “efecto Lucifer”. Mal y redención en Breaking Bad». *Revista Latina de Comunicación Social*, 74: 383-402. <<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/56396/2/RLCS-paper1336.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- GARCÍA NAVAS, M. 2016. «El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad». <<https://eprints.ucm.es/38067/1/T37356.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- GILL, A. 2015. «On the Appropriation of Percy Bysshe Shelley’s Ozymandias in AMC’s Breaking Bad». <<http://digitalcommons.butler.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1662&context=urc>> [consultado el 18/03/2022].
- GRIMAL, P. 2008. *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.
- GUTIÉRREZ DELGADO, R. 2012. «El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico». *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 21: 43-62. <<https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/download/9899/8660&hl=es&sa=T&oi=gsb-gga&ct=res&cd=0&d=11395379458206460458&ei=8tQ0Yr3TN9O5mAHvsYjIBg&scsig=AAGBfm1N8Iv58ELo5Y1c0IkZRpD2e65e-w>> [consultado el 18/11/2022].
- JIMÉNEZ-MARÍN, G.; ELÍAS ZAMBRANO, R. 2014. «Estrategias publicitaria y promocional de las series televisivas: Breaking Bad en los medios de comunicación». *Questiones Publicitarias: Revista Internacional de Comunicación y Publicidad I*, 19: 82-97. <<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/28998/A6-Estrategias-publicitaria-y-promocional-de-las-series-televisivas-Breaking-Bad-en-los-medios-de-comunicacion.pdf?sequence=1>> [consultado el 18/03/2022].
- JOHNSON, P. E. 2017. «Walter White (ness) lashes out: Breaking Bad and male victimage». *Critical Studies in Media Communication* 34, 1: 14-28. <https://www.academia.edu/download/49848182/Walter_White_ness_lashes_out_Breaking_Bad_and_male_victimage.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- JONES, E. N. 2014. «The Good and (Breaking) Bad of Deceptive Police Practices». *NML Rev.*, 45: 523. <<https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1033&context=nmlr>> [consultado el 18/03/2022].
- JUNG, C. G. 1959. *Die Archetypen und dar kollektive Unbewußte*, Zúrich, trad. esp. C. Gauger (2002) [2.^a ed. 2.^a reimpr. 2010]). *Obra completa de Carl Gustav Jung*. Vol. 9/1: *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.
- KEEN, S. 2006. «A Theory of Narrative Empathy». *Narrative* 14, 3: 207-36.
- KORIOTH, P. R. 2012. *Das Kochbuch des Walter White: Anwendung und Funktion der transmedialen Erzähltheorie dargestellt am Beispiel der TV Serie „Breaking Bad“* (Doctoral dissertation, Hochschule Mittweida). <https://monami.hs-mittweida.de/files/2091/BA_Thesis_Korioth.pdf> [consultado el 18/03/2022].

- LANG, C. «“Gonna Break Bad?” On Implicit Dramaturgy in Breaking Bad. *Breaking Down Breaking Bad*». <https://www.academia.edu/download/35882963/Implicit_dramaturgy_in_Breaking_Bad_by_Christine_Lang.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, F. J. 2015. «Post-feminismo(s), Quality Television y Breaking Bad». *Zer* 20, 38: 143-159. <<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/106350/1/Post-feminismo%28s%29.pdf?sequence=1>> [consultado el 18/03/2022].
- LURY, K. 2016. «Introduction: situating television studies». *Screen* 57, 2: 119-123.
- MAZART, M. 2014. «Breaking Bad: On the Western Genre and Audience Reception» (Hono Thesis) Univ. at Albany, NY *English*. 14. <https://scholarsarchive.library.albany.edu/honorscollege_eng/14> [consultado el 27/11/2022].
- MCCREEDY, J. «“A Crazy Handful of Signs”: Breaking Bad, Peirce and Deleuze’s Cinema 1». <https://www.researchgate.net/profile/Jonathan_McCreedy/publication/335543449_A_Crazy_Handful_of_Signs_Breaking_Bad_Peirce_and_Deleuze’s_Cinema_1/links/5d6ced1ea6fdcc547d7222fd/A-Crazy-Handful-of-Signs-Breaking-Bad-Peirce-and-Deleuzes-Cinema-1> [consultado el 18/03/2022].
- MOGLIASSO, R. 2020. «Lector in fabula: dal feuilleton a “Breaking Bad”». <http://elea.unisa.it:8080/xmlui/bitstream/handle/10556/5399/Mogliasso_SINESTE-SIE_XX_2020.pdf?sequence=1> [consultado el 18/03/2022].
- MUÑOZ ÁLVAREZ, C. A. 2020. «Caracterización del héroe trágico en el personaje principal de la serie estadounidense *Breaking Bad*, a la luz de la concepción de tragedia en Aristóteles». <<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10893/21024/Caracterizaci%C3%B3n-H%C3%A9roe-Trágico-Mu%C3%B1oz-Cristhian-3252-M971c.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [consultado el 18/03/2022].
- OSSIG, K. 2017. *Mirrormatch: TV-Serien vs. Amerikanische Gesellschaft. Das Spiegelbild des American Way of Life in US-amerikanischen Serien-Eine Analyse am Beispiel von „Breaking Bad“ und „The Walking Dead“* (Master’s thesis, Hochschulbibliothek, Hochschule Magdeburg-Stendal). <https://141.48.10.209/bitstream/1981185920/13364/1/02_Masterarbeit.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- PARRY, M. 1930. *Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making I. Homer and Homeric Style*. Harvard Studies in Classical Philology. <http://nrs.harvard.edu/urn-3:hnc.essay:ParryM.Studies_in_the_Epic_Technique_of_Oral_Verse-Making1.1930> [consultado el 18/03/2022].
- 1932. *Studies in the Epic Technique of Oral Verse-Making II. The Homeric Language as the Language of an Oral Poetry*. Harvard Studies in Classical Philology. <http://nrs.harvard.edu/urn-3:hnc.essay:ParryM.Studies_in_the_Epic_Technique_of_Oral_Verse-Making2.1932> [consultado el 18/03/2022].
- PÉREZ RODRÍGUEZ, V. 2021. «Estudio traductológico de la oralidad en productos audiovisuales: el caso de *Breaking Bad*». <<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/21089/202100002194.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.
- RAAB, G. 2017. «Schools for Crime: The Value of a Non-Traditional Education in *Breaking Bad*». *The Mall* 1, 1: 23. <<https://digitalcommons.butler.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1054&context=the-mall>> [consultado el 18/03/2022].

- RODRÍGUEZ, V. P.; PARRA, M. E. G.; ABRIL, C. A. H. 2020. «Análisis del cambio gramatical del lenguaje soez u ofensivo en la traducción inglés-español de *Breaking Bad*». *SKOPOS. Revista Internacional de Traducción e Interpretación*. P. 1-17. <<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/skopos/article/download/12786/12075>>.
- RODRÍGUEZ ADRADOS, F. 1962. *El héroe trágico y el filósofo platónico*. Madrid: Taurus. Cuadernos de la Fundación Pastor, n.º 6.
- RÖSSLER, C.; WITZMANN, M.; SCHMICKL, T. 2015. «Modelling “Breaking Bad”: An economic model of drugs and population dynamics to predict how the series itself feeds back into the drug Mikeet». *IFAC-PapersOnLine* 48, 1: 697-698. <https://www.researchgate.net/profile/Magdalena-Witzmann/publication/275042155_Modelling_Breaking_Bad_An_economic_model_of_drugs_and_population_dynamics_to_predict_how_the_series_itself_feeds_back_into_the_drug_Mikeet/links/60059a3fa6fdccdc8624585/Modelling-Breaking-Bad-An-economic-model-of-drugs-and-population-dynamics-to-predict-how-the-series-itself-feeds-back-into-the-drug-Mikeet.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- SABARIS, X. N. 2019. «Reescrituras del género policíaco en la ficción serial: la muerte, la brújula y el monstruo en “Breaking Bad”». *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 31: 359-372. <<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/3159/2972>> [consultado el 18/03/2022].
- 2019. «Relecturas posmodernas del Quijote en *Breaking Bad*. Cultura de masas y democratización estética en la ficción serial». *Ogigia. Revista Electrónica de Estudios Hispánicos*, 26: 53-71. <<https://revistas.uva.es/index.php/ogigia/article/download/3700/2978>> [consultado el 18/03/2022].
- SERUE, D. 2015. «Series y psicoanálisis: nueva hipótesis en torno a la serie televisiva *Breaking Bad*». En: *VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación. XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <<https://www.academica.org/000-015/61.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- SIQUEIRA, L.; CAIXETA, P. «A Química de *Breaking Bad*: o anti-herói como recurso narrativo 1». <<https://www.anais.ueg.br/index.php/sau/article/view/9718/6793&hl=es&sa=T&oi=gbs-gga&ct=res&cd=0&d=8180980904387537949&ei=KG2FY9wVucaxAoOrh8AG&scisig=AAGBfm2BhUs87bT7oRrUESYzh6XOunAozA>> [consultado el 18/03/2022].
- SMITH, M. 1995. *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford University Press.
- TURVEY, M. 2019. «“Familiarity Breeds Contempt”: Why Repeat Exposure Does Not Necessarily Turn TV Characters into Friends». En: J. RIIS; A. TAYLOR (eds). *Screening Characters: Theories of Character in Film, Television, and Interactive Media*. Nueva York: Routledge. P. 231-247.
- ULQINAKU, A.; SARIAL-ABI, G.; KINSELLA, E. L.; IGOU, E. R. 2021. «The *breaking bad* effect: Priming with an antihero increases sensation seeking». *British Journal of Social Psychology* 60, 1: 294-315. <<https://eprints.whiterose.ac>

- uk/157486/3/Thebreakingbadeffect.ulqinakuetal2020.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- VAAAGE, M. B. 2013. «Fictional Reliefs and Reality Checks». *Screen* 54, 2: 218-37.
- VEALE, T. 2014. «Coming good and breaking bad: Generating transformative character arcs for use in compelling stories». En: *Proceedings of the 5th international conference on computational creativity*. <http://ccg.doc.gold.ac.uk/wp-content/uploads/2016/03/veale_characterArcs.pdf> [consultado el 18/03/2022].
- VISA BARBOSA, M.; CABEZUELO LORENZO, F.; PIÑEIRO OTERO, T. 2019. «La representación mediática de la paternidad en tres relatos audiovisuales contemporáneos de éxito: los casos de *Breaking Bad*, *Mad Men* y *Homeland*». *Comunicación y Género* 2, 1: 1-13. <<https://core.ac.uk/download/pdf/322890159.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- WAKEMAN, S. 2018. «The “one who knocks” and the “one who waits”: Gendered violence in *Breaking Bad*». *Crime, Media, Culture* 14, 2: 213-228. <<http://researchonline.ljmu.ac.uk/id/eprint/5241/3/The%20%E2%80%98one%20who%20knocks%E2%80%99%20and%20the%20%E2%80%98one%20who%20waits%E2%80%99%20Gendered%20violence%20in%20Breaking%20Bad.pdf>> [consultado el 18/03/2022].
- WILLE, S. 2014. «“*I am the one who knocks!*”: *What It Means to Be a Man in Breaking Bad* (Doctoral dissertation), University of Kansas. <https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/18086/Wille_ku_0099M_13719_DATA_1.pdf;s> [consultado el 18/03/2022].

Subaru Natsuki: un nuevo Sísifo de la novela web al anime

José Manuel Herrera Moreno
Universidad de Málaga

En el sexto capítulo de su libro *Poetics of Cinema* (2007), el estudioso del cine David Bordwell explora un patrón narrativo al que se refiere como *forking-path tales* o narrativas de bifurcación por el cuento de Borges «El jardín de senderos que se bifurcan». En estas películas, afirma, un solo evento que puede tener diferentes resultados crea, como ilustración de esos resultados, varias tramas radicalmente diferentes y excluyentes entre sí, y para las que propone siete reglas. Sin embargo, al final del capítulo menciona una excepción, *El día de la marmota* (1993), de la que dice que rompe con una de sus convenciones

by proliferating a great many futures for its repellant protagonist. To compensate, it presents those futures as very short-term alternatives, and it multiplies redundancy by repeatedly signaling its forking point (the clock radio's wake-up song) and the parallel events in the iterated day (Bordwell, 2008: 187).

Dentro de la amplia gama de futuros paralelos nos interesan particularmente los bucles temporales, modalidad que en el momento del estreno de la cinta de Harold Ramis se presentaba como una excepción y, con los años, ha ido popularizándose, especialmente dada la íntima relación que guardan los futuros paralelos y los viajes en el tiempo. De acuerdo con la división que establece David Wittenberg, la tercera fase dentro de la narrativa de viajes en el tiempo está compuesta por un enorme cajón de sastre que denomina *multiverse* o *post-paradox* (Wittenberg, 2013: 82). Una característica común a muchas de estas historias es la metaconsciencia del protagonista del bucle y, por tanto, la acumulación de conocimiento y experiencia que, en última instancia, le ayudarán a, según el caso, sobrevivir durante un mayor periodo de tiempo dentro de la recurrencia y avanzar la trama, o bien escapar completamente de la paradoja temporal.

Como en el *Día de la marmota*, en *Al filo del mañana* (2014), la adaptación norteamericana de la novela ligera *All you need is kill* (2004), de Hiroshi Sakurazaka, el personaje protagonista no puede escapar del bucle temporal hasta completar un propósito determinado, destruir el nexo alienígena causante de que vuelva constantemente al pasado.

Las conexiones de esta película y manga con los videojuegos es conocida, pues estos son una influencia reconocida por Sakurazaka y, en su adaptación a la pantalla, también tenemos declaraciones de su director, Doug Liman, que apuntan al paralelismo de la película con el mecanismo de los videojuegos: «You have a character that's immortal in the way that video game characters are [...] but you also get that same frustration of getting almost to the end and then, 'Oh no, I was sent back to the

beginning» (Lewis, 2014). En el caso de *Cuando las cigarras lloran* o *Steins Gate*, estos animés directamente tuvieron su origen en *visual novels*, videojuegos basados en texto en los que el usuario va construyendo su propia historia al tomar decisiones sobre las opciones que le ofrece la trama, por lo que la multiplicidad de finales que ofrecen estas adaptaciones se encontraba ya presente en la propia naturaleza de la obra fuente.

Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu ha surgido en los últimos años como uno de los manga y anime de referencia, que basan su desarrollo argumental en la existencia de un bucle del que el personaje no puede escapar. Se engloba dentro del subgénero fantástico denominado *isekai*, en el que los protagonistas son enviados a un mundo diferente del suyo u otro tiempo dentro del mismo. El propio nombre se compone de la unión de dos *kanjis* que significan, literalmente, «otro mundo» o «mundo diferente». Este tipo de trama puede dividirse en dos tipos: en el primero, *isekai ten'i* («transición a otro mundo»), el protagonista es enviado a otro mundo por cualquier medio y sea cual sea la motivación; en el segundo, *isekai tensei* («reencarnación en otro mundo»), su «traslado» se basa en la reencarnación y, por tanto, en la muerte en el mundo original.

El origen¹⁴¹ de este tipo de historia se ha querido encontrar en el cuento popular *Urashima Tarō*, que se puede remontar al siglo VIII (periodo Nara) y cuya versión más conocida fue recogida durante la era Meiji. El pescador Tarō Urashima salva una tortuga que está siendo torturada por unos niños y la devuelve al océano. Días después, mientras pesca, la tortuga aparece y le lleva a un palacio submarino del Dios Dragón, en el que su gesto es agradecido por la princesa del lugar. Aunque intentan persuadirlo para que no se marche, decide volver a casa, donde se encuentra con que no vive ya nadie de sus conocidos. Lo que él creía que había sido una estancia de unos pocos años habían sido en realidad más de trescientos. Abre entonces una caja que le había sido entregada por la princesa y que le había dicho que no abriese bajo ningún concepto. Al abrirla, sus cabellos se vuelven blancos porque en ella residía su edad. El cuento fue adaptado en una de las primeras películas de animación japonesa, *Urashima Tarō*, por Seitarō Kitayama en 1918, y sería revisitado en 1931 por Manzo Miyashita. *Sword Art Online* (Reki Kawahara, 2002-2008), llevado a la pantalla en 2012, será la obra que genere tanto una eclosión de esta temática como la creación y codificación del género en sí mismo tal y como es actualmente conocido. Además, mientras que mangas de la década de los noventa como *Fushigi Yugi* (Watase, 1992-1996), o *Kanata Kara* (Kyoko Hikawa, 1993-2003) entremezclaban la

141. La literatura occidental no es ajena a este tipo de historias, especialmente la literatura anglosajona, entre cuyas obras podemos encontrar otros precursores del género *isekai*, en particular las novelas *Alicia en el país de las maravillas* (1865), de Lewis Carroll; *El maravilloso mago de Oz* (1900), de L. Frank Baum; *Peter Pan* y *Wendy* (1904), de James M. Barrie, o *Las Crónicas de Narnia* (1950-1956), de C. S. Lewis. *Aura Battler Dunbine* (Yoshiyuki Tomino, 1983-1984) suele ser considerada como la primera serie de animación *isekai*, que aún el recurso de la traslación del protagonista a un nuevo mundo con la estética medieval y género *mecha* (robots gigantes controlados por un humano), no solo uno de los más populares dentro del anime sino también de los más antiguos.

fantasía con el romance para un público femenino joven (*shōjo*), *Sword Art Online* daría la vuelta a la tendencia al concentrarse en el público masculino (*shonen*), si bien la abundancia de títulos de los últimos años ha generado de nuevo una ruptura y una adaptación del mercado para abarcar a una demografía más amplia.¹⁴²

Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu, conocida en el mercado internacional como *Re:ZERO -Starting Life in Another World*, fue escrita originalmente por Tappei Nagatsuki como *web novel* en una popular página para escritores *amateur* (Shōsetsuka ni Narō). En ella, autores anónimos suben sus historias y, en ocasiones, las editoriales se fijan en ellos en su búsqueda de talento literario, o sirven a los escritores como portafolio para llamar a sus puertas aportando una idea del impacto que la publicación ha generado entre el público potencial. En cualquier caso, esta primera versión de las historias, que puede ir desde la completa redacción hasta estadios más primitivos o borradores, puede conducir a productivos contratos editoriales, como fue el caso de *Re:Zero*, para la publicación en formato de novela ligera. Como decimos, más allá del medio, puede no haber diferencias sustanciales entre ambas versiones. La novela ligera es un género literario muy popular en Japón al estar redactado en gramática hiragana y *kanjis* muy simples. A fecha de hoy, se han publicado seis arcos y dos historias independientes, con un total de quinientos veintisiete capítulos.

En cuanto a las novelas ligeras, estas cuentan con veintiocho volúmenes, otros cinco de historias paralelas y seis colecciones de historias cortas. En formato manga, cuentan con cuatro adaptaciones y una antología, y por último un videojuego *visual novel* fue editado en 2017 para consola.

Subaru Natsuki es un *hikikomori* que al salir de una tienda de conveniencia es transportado misteriosamente a un reino de otro mundo, donde es atacado por unos bandidos. Tras ser salvado por una chica semielfa de cabello plateado, decide devolverle el favor, pero durante el transcurso ambos son asesinados y, antes de expirar, le promete que la salvará. Tras morir, el tiempo se rebobina y se encuentra en el mismo punto en el que comenzó, habilidad a la que nombra «Regreso de la muerte». Sin embargo, al reencontrarse con la chica esta no le recuerda, y empieza a comprender algunos datos sobre el mundo al que ha llegado, como que la joven guarda un misterioso parecido con Satella, la bruja de la envidia que aspira al trono real, misión en la que la acompañará como autoproclamado caballero.

Los jóvenes *otaku* (término que hace referencia a los entusiastas del manga y el anime) suelen ser los protagonistas de los *isekai*, lo que les permite naturalizar en cierta medida el choque entre los dos mundos y contar con mayores herramientas que

142. El periódico *The Guardian* se hacía eco en un reciente artículo sobre la popularidad del manga fuera de las fronteras asiáticas y de la importancia que en esta explosión global ha tenido la enorme diversidad de géneros y su inclusividad, lo que les ha permitido dirigirse a una enorme cantidad de público aprovechando los nichos de mercado («people of all ages and preferences, beyond what other media can provide»): «There's shoujo manga, aimed at young girls, featuring romance and high school drama. "That's just not really represented in many places, except for YA novels," says Beeching. "And then there are areas that really only Japan is serving, like isekai (roughly translating as "different world"), which is about being reborn into a computer game or a fantasy world, like a guy who's reborn as a slime creature, or one who's reborn as a spider"» (Flood, 2022).

alguien desconocedor del género fantástico para desarrollarse en el lugar de llegada, lo que contrasta con su manifiesta incapacidad para llevar una vida normal en el mundo real:

Los protagonistas de *Sword Art Online*, *The Rising of the Shield Hero*, *Overlord* o *Re:Zero* son presentados como consumidores de videojuegos, novelas ligeras o manga. Cuando se desenvuelven en el mundo real, se les perfila como jóvenes solitarios, incapaces para relacionarse con el sexo opuesto —los autores no los configuran como homosexuales—, ligeramente autorecluidos y con un círculo social limitado a familia y entorno coligado a dichas aficiones. Parecen frustrados con la sociedad y sus obligaciones (Cerdán-Martínez, Padilla-Castillo y Villa-García, 2021: 576).

Especialmente en los *isekai* más recientes y autoparódicos es común que el «héroe elegido», el protagonista de la historia, conozca el mundo de acogida y sus leyes. Eso mismo es lo que piensa Subaru Natsuki cuando llega, pues cree que habrá sido enviado como un poderoso guerrero de sus mangas y videojuegos, pero nada más lejos de la realidad. Además de darse cuenta de que es, prácticamente, un humano común, el aspecto social será en el que tendrá que hacer mayores progresos: un *hikikomori* con escasas habilidades sociales tratará de enamorar a una bella joven que aspira al trono de un reino, por lo que no solo demostrará su ineptitud en el lance amoroso, sino que avergonzará a su amada al desconocer el protocolo de la Corte al que debería ajustarse como autoproclamado caballero de esta joven maga, Emilia. El carácter autoparódico de la serie se hace también notar en que la única habilidad con la que cuenta su protagonista es la de poder regresar de la muerte, una capacidad nada desdeñable pero que cuenta con serias limitaciones puesto que no le aporta inicialmente ninguna ventaja para derrotar a poderosos enemigos, y un teléfono móvil, un artefacto («metía», pronunciado «mitia») visto como mágico en ese mundo y que le servirá para tratar de intercambiarlo en dos ocasiones.

La habilidad de «retorno de la muerte» de Subaru se rige siempre por las mismas normas:

- No controla el punto de guardado, es decir, no puede decidir en qué momento volverá. Generalmente volverá horas o días antes de haber fallado ante el obstáculo, lo que le permite reelaborar el planteamiento con el que aborda la situación.
- Subaru mantiene sus recuerdos pasados, una convención de los bucles temporales que permite que el protagonista sufra un proceso de mejora o perfeccionamiento gracias al saber acumulado.
- Relacionado con lo anterior, el protagonista no solo es el único que mantiene los recuerdos de bucles pasados, sino que no puede comunicar su habilidad. Cada vez que intenta contar su secreto, bien para explicar un acontecimiento inexplicable para los demás personajes o por puro desahogo, Satella, la bruja de la envidia, lo mata. Esto es representado mediante una paralización del tiempo, durante la cual, generalmente el brazo y la mano de Satella, en alguna

ocasión su figura espectral completa, a la que también solo él puede ver, estruja su corazón hasta matarlo. Como excepción a este mecanismo, Emilia muere tras contarle su secreto.

- Frente a otras historias de bucles temporales, el regreso de la muerte no es una capacidad de la que pueda hacer uso sin ningún tipo de secuela. El malestar físico y emocional, cada vez más intenso en tanto que su apego y vinculación con los seres que pueblan el mundo adoptivo se estrecha y su incapacidad para salvarlos a todos es más patente.

Esta habilidad será la que rijan la presentación de la historia, conformada en ocasiones por múltiples pequeñas variaciones de los mismos momentos y acontecimientos. Esto es especialmente frecuente en los primeros capítulos, pero, afortunadamente, como espectadores tenemos un deseo de cierre argumental y soportamos un número limitado de repeticiones, por lo que pronto, más que servirse exclusivamente de ello, la serie vira hacia la reflexión en torno a este proceso.

Esta capacidad presenta a Subaru conectado, al igual que en otros casos de bucles temporales, con el presente de los videojuegos y su *game over*, similitud de la que el propio protagonista es consciente. Una vez muerto, el jugador puede volver a empezar una y otra vez, pero más concretamente, incluso por el mundo de fantasía medieval, se asemeja a un MMORPG, un juego de rol masivo en el que el jugador toma un rol arquetípico (el mago, el guerrero, el curandero, etc.) y desarrolla las habilidades del personaje, el ropaje o las armas.

Además de este presente tecnologizado, la serie pone la mirada en el pasado de la mitología grecorromana: ya en la primera de sus muertes, Subaru es destripado en lo que podría ser un trasunto de Prometeo, encadenado a quien pretende proteger, y que es liberado de la muerte por una suerte de Heracles.¹⁴³

Pero, en su condena eterna, en su incapacidad de no morir y mantenerse en una tarea sin fin el mito que más se le asemeja es el de Sísifo, rey de Corinto. Egina, hija del dios-río Asopo y Metope, hermana de Ismeno y Pelagonte, fue raptada por Zeus en forma de águila. Asopo se enteraría del rapto por Sísifo y trató de recuperarla infructuosamente a causa de los rayos de Zeus. Metope daría a luz a Éaco fruto del encuentro con Zeus, que sería convertido en rey de la isla actualmente conocida como Metope, anteriormente llamada Enone o Enopia. La ayuda de Sísifo a Asopo a cambio de que llevase agua a la ciudadela de Corinto hizo enfadar a los dioses y por ello fue enviado al inframundo, en el que logró encadenar a Tánatos y, de ese modo, suspender la muerte en el mundo. Cuando se restauró el orden tras liberar Ares a Tánatos, Sísifo pidió a su esposa que arrojase su cuerpo en la plaza pública sin ofrecer sacrificio alguno a los dioses. Bajo el pretexto de que su esposa no estaba

143. Sin ser original en su propuesta de acercar las figuras de Prometeo y Sísifo, «la asunción del castigo de Sísifo vendrá a compararse con la misma lucidez de Edipo, al tiempo que Prometeo mezclará características con el Ulises que desciende a los infiernos», de manera que estos «vendrán a sumar rasgos comunes que nos transmiten la complejidad de la Antigüedad ahora inmersa en lo absurdo de la existencia humana» (López, 2012: 93-94).

cumpliendo con sus deberes, convenció a Hades (o a Perséfone, dependiendo de la versión del mito) para que le permitiese volver al mundo superior y así castigarla. Pero cuando estuvo de nuevo en Corinto, rehusó volver de forma alguna al inframundo y vivió varios años más en la tierra hasta que murió de forma natural, ya anciano, o en otras versiones atrapado por Hermes. Tras esto será condenado a subir hasta la cima de una colina una pesada roca que, una vez arriba, rodará colina abajo para que vuelva a empezar, lo que se convierte en una tarea inútil.

La relación de Subaru con los mitos griegos no se encuentra únicamente en su tarea *sisifeana*, sino que buena parte de la onomástica de la serie gravita alrededor de dos campos: los pecados y las constelaciones.

Así, el Culto de la bruja es una secta que adora a Satella, bruja de la envidia. Cada uno de los arzobispos gobierna sobre uno de los siete pecados capitales del catecismo católico: la ira, la gula, la soberbia, la lujuria, la pereza, la avaricia y la envidia. Curiosamente, a la cabeza de todos ellos se sitúa el arzobispo de la Pereza, el pecado que probablemente mejor pueda ser asociado al comportamiento de Subaru en su otra vida.

A su vez, las Brujas del pecado representan también uno de los siete pecados, y a excepción de Satella, bruja de la envidia, todas reciben el nombre por un astro. Echidna (avaricia), Minerva (ira), Sekhmet (pereza), Daphne (gula), Typhon (soberbia), Carmilla (lujuria). Echidna es el satélite (42355) Typhon I Echidna del asteroide (42355) Typhon. En la mitología griega, Echidna es una ninfa serpentina madre, junto con Tifón, divinidad relacionada con los huracanes, de los más importantes monstruos griegos. El nombre de Minerva se refiere a 93 Minerva, un gran asteroide del cinturón de asteroides entre Marte y Júpiter. En la mitología romana, Minerva es la diosa de la sabiduría y la patrocinadora de las artes, el comercio y la estrategia. El nombre de Daphne se refiere a 41 Daphne, un gran asteroide del cinturón de asteroides. En la mitología griega, Daphne es conocida como una náyade, un tipo de ninfa femenina asociada con fuentes, pozos, manantiales, arroyos y otras superficies de agua dulce. El nombre de Carmilla se refiere a 107 Camilla, uno de los asteroides más grandes del cinturón principal. En la mitología romana, ella era la hija del rey Metabo y de Carmilla, y en la *Eneida* se nos dibuja como una suerte de amazona.¹⁴⁴

144. «En cuanto al emotivo personaje de Camila, la belicosa doncella de la nación volsca, hay también suficientes razones para suponer que fue producto de la ficción, modelada sobre prototipos míticos griegos (Harpálice, Pentésilea, Atalanta), más que procedente de una tradición mítica romana, vinculada o no a la leyenda de Eneas» (Cristóbal, 1997: 52). La aparente falta de coherencia entre la dulce niña presentada en la serie y su papel como diosa de la lujuria se ve reforzada por la elección, entre todas las posibilidades, de este asteroide para designarla. La falta de sensualidad del personaje se relaciona con la condición de doncella del personaje mítico, pero, contradictoriamente, el nombre también podría hacer referencia a la novela corta *Carmilla* (1872), del irlandés Sheridan Le Fanu. Considerada una de las primeras obras del género vampírico e inspirada en la condesa Báthory, la historia combina elementos de terror gótico con la ambigüedad del erotismo lésbico. Adaptada en numerosas ocasiones, no puede ignorarse su asentada presencia en videojuegos japoneses como *Fate/Grand Order* o la saga *Castlevania* y su adaptación televisiva (2017-2021), la película de animación *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2000), o la serie *Hellsing* (2001, 2002).

El nombre de Sekhmet se refiere a 5381 Sekhmet, un asteroide de Atón. En la mitología egipcia, ella es la diosa de curación y de los guerreros.

Junto a estos pecados capitales, encontramos otros dos pecados, Héctor, la Melancolía, y Pandora, la Vanidad. Héctor recibe su nombre del 624 Hektor, el mayor de los asteroides troyanos de Júpiter, que a su vez procede del príncipe troyano derrotado por Aquiles en la *Ilíada*. En cuanto a Pandora, además de la primera mujer, hecha por Hefesto y responsable de liberar los males del mundo, se corresponde con el cuerpo 55 Pandora del cinturón de asteroides. La vanidad es uno de los tipos de soberbia mencionados en la Biblia, también denominada *vanagloria* o *cenodoxia*, identificado con la vanagloria de los bienes materiales o espirituales. Además, los mencionados miembros del culto de la Bruja poseen unas habilidades denominadas Autoridades, originalmente pertenecientes a las brujas del pecado. Estas habilidades se consiguen después de obtener el «Gen de la bruja» que, en el caso del Arzobispo de la Pereza, ocurre al abrir una caja en la que había sido enclaustrado dicho gen.

Cabe recordar que debemos a Evagrio Póntico, monje cristiano, la elaboración en el siglo IV d.C. de la primera lista de «tentaciones», los ocho «vicios malvados»: gula o *gastrimargia*, lujuria o *porneia*, avaricia o *philarguria*, tristeza o *lupē*, vanagloria o *kenodoxia*, ira u *orgē*, orgullo o *hyperēphania* y apatía o *akēdia* (Harmless y Fitzgerald, 2001: 507), que serían redefinidos y reducidos como los siete pecados capitales por Gregorio Magno en el 590 d.C. *Lupē* o *tristia* sería, pues, la correspondiente a la melancolía, que sería absorbida o englobada por la pereza o acedia, identificada con la depresión profunda o la desesperanza.

El personaje de Roswaal L. Mathers, el mago valedor de Emilia y por extensión de Subaru, va avanzando la inicial de su segundo nombre de acuerdo con el alfabeto cada vez que posee a un nuevo descendiente, por lo que en la actualidad se encontraría en su decimosegundo cuerpo. Sin embargo, su inicial original, A., correspondería a Altair, palabra árabe para «águila» y nombre de la estrella más brillante de la constelación del mismo nombre.

Perteneciente a un arco de la trama todavía adaptada en la serie de animación, las constelaciones seguirán teniendo un papel central con la aparición de la Atalaya de las Pléyades. Las Pléyades eran las hijas del titán Atlas y Pléyone, ninfas del cortejo de Artemisa, y serían convertidas en estrellas por Zeus. Sus nombres eran Maia, Electra, Alcione, Taigete, Asterope, Celaeno y Merope. De las Siete hermanas, como también son llamadas, solo seis son visibles a simple vista, mientras que Merope, la única casada con un mortal —Sísifo—, permanece oculta, hecho que, además de volver a la figura de Sísifo, tiene cierta implicación en la disposición de las plantas de la torre, cada una de las cuales recibe el nombre de una de las hermanas. Para acceder a la planta de Merope, Subaru tendrá que resolver una prueba relacionada con la constelación de Orión, y es que el propio nombre de Subaru es el japonés para la constelación de las Pléyades, y literalmente significa «unir».

Fuera del mundo grecolatino, encontramos el espíritu de Emilia, Puck, que recibe el nombre por el hada Puck del *Sueño de una noche de verano* de Shakespeare, quien recogió esta figura de la mitología inglesa y céltica.

Hablaba Kierkegaard en *Temor y temblor* (1943) de la distinción de la tragedia clásica y el drama moderno en el carácter reflexivo de este último, en el que el héroe es «único responsable» del acto que lo condena (Kierkegaard, 2019: 82). En «La repercusión de la tragedia antigua en la moderna», incluido en *O lo uno o lo otro* (1943), comenta que:

La Antigüedad no contaba con la subjetividad reflejada sobre sí misma. Aunque el individuo se moviese libremente, se sostenía en cambio sobre determinaciones sustanciales, sobre el Estado, la familia, el destino. Esta determinación sustancial es lo propiamente fatal en la tragedia griega y es lo que verdaderamente la caracteriza. Por ello, la caída del héroe no es una consecuencia sin más de su acción sino que es además un padecimiento. Esta determinación sustancial es lo propiamente fatal en la tragedia griega y es lo que verdaderamente la caracteriza. Por ello, la caída del héroe no es una consecuencia sin más de su acción sino que es además un padecimiento mientras que, en la tragedia moderna, la caída del héroe no es en rigor un padecimiento sino una obra (Kierkegaard, 2006: 162-163).

La época moderna se fundamenta en la responsabilidad individual frente al carácter reflexivo de la tragedia griega, de lo que se deriva la pérdida de la ambigüedad que en la Antigüedad se corresponde con la culpa estética. El escritor danés hará también una distinción entre la pena, más honda en la tragedia griega, y el dolor, mayor en la moderna y que caracteriza a esta última junto con la presencia de la angustia:

La angustia es precisamente una reflexión y por eso mismo es esencialmente distinta de la pena. La angustia es un órgano mediante el que el individuo se apropia de la pena y la asimila [...]. La angustia siempre contiene una reflexión sobre el tiempo, pues yo no puedo angustiarme ante el presente sino solo por el pasado o por el futuro, pero lo pasado y futuro, opuestos así, mutuamente, de modo que el carácter de lo presente desaparece, son determinaciones reflexivas (Kierkegaard, 2006: 12-173).

Ese carácter reflexivo es precisamente el objeto de nuestro interés, pues la adaptación de *Re:Zero*, partiendo de una superficialidad tópica, degenera en el buen sentido en la interrogación constante del protagonista, de la naturaleza de su don y de sus implicaciones.

El segundo punto sobre el que me gustaría detenerme es en el silencio. Ha sido mencionada la imposibilidad de Subaru de contar este secreto, su capacidad para regresar de la muerte, sin que sea castigado con la finalización de su vida en ese plano temporal, o se vea paralizado e incapaz físicamente de verbalizarlo. Partiendo de *Ifigenia en Áulide*, Kierkegaard comentaba cómo la estética obligaba en ocasiones al héroe a callar, a ocultar, mientras que la ética le obliga a mostrar: «la estética permitía el silencio al Particular, es más, se lo exigía, si este al callar podía salvar a alguien» (Kierkegaard, 2019: 107). Para el héroe trágico queda el sacrificio de lo individual en lo general. En su análisis de la figura mítica de Abraham, el caballero

de la fe, calla porque no puede ser entendido por los hombres en su relación y obediencia a Dios. Sin embargo, Subaru no se encuentra ni en el estadio estético (pues no calla para salvar a alguien), ni en el religioso, sino que su silencio obedece únicamente a una incapacidad de transmitir su pesar sin que sea castigado con la muerte. De modo similar Walter Benjamin en *El origen del drama barroco alemán* recogía la reflexión sobre este tema de uno de los compatriotas que más influyó en su pensamiento:

Franz Rosenzweig convierte en piedra angular de la teoría de la tragedia la inmadurez que priva al héroe trágico del derecho a la palabra, privación que distingue a la figura principal de la tragedia griega de cualquier tipo de héroe trágico posterior. «Pues este es el signo distintivo del yo, el sello de su grandeza así como el estigma de su debilidad: el hecho de que calla. El héroe trágico solo dispone de un lenguaje que le sea perfectamente adecuado: precisamente el silencio» (Benjamin, 1990: 96).

Ante la condena del silencio, Subaru solo podrá expresar su decepción e incapacidad consigo mismo ante los resultados obtenidos. El capítulo dieciocho, «Desde cero», contiene uno de los dos puntos de inflexión que modifican la conducta de Subaru. En una conversación con Rem, uno de los personajes más icónicos y queridos de la serie, Subaru lamentará la inacción en su pasado, en su vida anterior, en la que disponía de la posibilidad de realizar aquello que desease y, sin embargo, se reclusa como un *hikikomori* y desperdiciaba uno tras otros los días, días y horas que ahora no son bastante para lograr salvar a todos:

¡Me odio a mí mismo! ¡Todo lo que hago es hablar mucho y parecer un pez gordo, cuando no puedo hacer nada! ¡Es increíble que pueda vivir así y no sentirme avergonzado! Antes de venir aquí... ¿Sabes lo que hice? No hice nada. Tuve todo ese tiempo, toda esa libertad... Pude haber hecho cualquier cosa, pero nunca hice nada. ¡Y este es el resultado! ¡Lo que soy ahora es el resultado! En el fondo, solo soy un pedazo de basura pequeño, cobarde y asqueroso que siempre está preocupado por cómo me ven los demás. ¡Y nada en mí ha cambiado!¹⁴⁵

En palabras de Camus, «adquirimos la costumbre de vivir antes que la de pensar», y en esa costumbre de vivir se movía Subaru antes de ser trasladado a otro mundo (Camus, 1985: 20).

Rem le hace notar que su más formidable virtud es la tenacidad, el no darse por vencido, visible incluso a sus ojos y desde su conocimiento lineal de los acontecimientos, desconocedora de su capacidad para deshacer una y otra vez sus acciones y hasta qué punto la cualidad que le atribuye muestra ser cierta. Sin embargo, buena

145. Frente a la ambigüedad o indeterminación de la culpa estética, aquí el héroe moderno «padece toda su culpa y es transparente a sí mismo en el sufrimiento de su culpa». Las lamentaciones de Subaru se corresponden con el arrepentimiento, que «tiene un fondo ético, no estético», pues «es el dolor más amargo porque goza de la total transparencia de toda la culpa» (Kierkegaard, 2006: 167).

parte del comportamiento hasta ese momento de Subaru se nos ha mostrado egoísta, superficial: se autoproclama caballero de Emilia y promete ayudarla en un intento por conseguir su amor y convertirse en el centro de la historia, en el héroe que nadie había pedido. Su actitud metaconsciente adquirida de los videojuegos hace que considere que su papel debe ser el de protagonista. Si su razón de ser no es ser un héroe, no logra entender por qué ha sido trasladado a otro mundo y le ha sido entregado un formidable poder.

La reflexividad propia de este anime y que la caracteriza como fruto de su tiempo se relaciona también con la importancia capital que este tema ha tenido en la interpretación del héroe trágico y en la actualización de Sísifo por Camus en su lectura del mito griego. Si la reflexión y autoconsciencia de la futilidad del acto es lo que conduce a su dolor, comprender lo absurdo de los actos y concentrarse en esa pequeña tarea le hace superar la condena de los olímpicos:

Esta hora que es como una respiración y que vuelve tan seguramente como su desdicha, es la hora de la conciencia. En cada uno de los instantes en que abandona las cimas y se hunde poco a poco en las guaridas de los dioses, es superior a su destino. Es más fuerte que su roca. Si este mito es trágico lo es porque su protagonista tiene conciencia. ¿En qué consistiría, en efecto, su castigo si a cada paso le sostuviera la esperanza de conseguir su propósito? [...] La clarividencia que debía constituir su tormento consuma al mismo tiempo su victoria. No hay destino que no se venza con el desprecio [...]. Toda la alegría silenciosa de Sísifo consiste en eso. Su destino le pertenece. Su roca es su cosa (Kierkegaard, 2006: 159-161).

Como en la *angustia* de Kierkegaard, es ese estado de percatación del que nacen la elección y las posibilidades, al igual que en la conciencia reflexiva de Sartre. Esta propuesta para escapar al absurdo contrasta con las otras dos analizadas: En primer lugar, el salto de fe, el salto religioso que sustituye la realidad de los fenómenos por otra realidad metafísica y que constituiría un suicidio filosófico o intelectual.¹⁴⁶

El suicidio físico, vía de escape, es una posibilidad deseable para Subaru, y aunque se ha visto privado, como Sísifo, de la muerte, la pulsión suicida sigue existiendo en su instrumentalización del regreso de la muerte para salvar a todos excepto a sí mismo.¹⁴⁷

Hay que mencionar que la significación y percepción de su silencio es diferente para personajes de la diégesis y para el espectador. Para los personajes, si bien no pueden comprender a Subaru en ocasiones, su figura queda realizada mediante este silencio —estético para ellos, puramente físico para nosotros.

146. «Es una manera conveniente de indicar el movimiento por el cual un pensamiento se niega a sí mismo y tiende a trascenderse en su misma negación» (Kierkegaard, 2006: 60).

147. «El tormento de la desesperación consiste exactamente en no poder morir. De esta manera, la situación del desesperado tiene mucha similitud con la de un agonizante que yace en el lecho de muerte, debatiéndose con ella y sin poder morir» (Kierkegaard, 2008: 38).

El espectador comprende la naturaleza conflictiva de su mudez en la asociación del uso del regreso de la muerte con un malestar físico y emocional. Este, verbalizado y gestualizado, se suma a la incapacidad para contar su secreto y, por extensión, de transmitir su conocimiento acumulado. Recordemos así las palabras de Kierkegaard en *La enfermedad mortal* (1849), en que apunta cómo la comunicación puede salvar al hombre desesperado,¹⁴⁸ recluido, hermético, encerrado en sí mismo y sus pensamientos, y que tan solo es necesaria la mediación por la palabra con un confidente:

El absolutamente taciturno no tiene otra salida que la del suicidio. Pero supongamos que el hermetismo no es total, supongamos que nuestro taciturno se decide a hablar y confiarse a una persona. Entonces la cosa cambia bastante, porque es muy probable que el hombre se sienta tan descontrolado y abatido después de la confidencia que ya no piense en el suicidio como salida de su clausura. Pues el hermetismo con un confidente por medio baja todo un tono de su tesitura absoluta. En una palabra, que es casi seguro que no se suicide (Kierkegaard, 2008: 91).

La muerte no es posible para Subaru. Sin embargo, el segundo momento de cambio en su comportamiento lo encontramos cuando conoce el origen de su habilidad y sus posibilidades. En su conversación con Echidna, la Bruja de la avaricia, le propone un pacto por el que le ayudará a conseguir el mejor de los futuros posibles. Pero el «mejor final posible» no es el equivalente del «mejor camino posible». Será a través de la visualización de estos futuros posibles que Subaru entenderá que ello no está libre de sufrimiento ni de la muerte de los que le acompañan. Su habilidad es un don que le permite que su final no esté fijado, y esto es lo único relevante para quien se lo entregó, Satella. El sufrimiento alrededor del mismo es accesorio. Además, se juega con la posibilidad de que Subaru no esté realmente volviendo atrás en el tiempo sino desplazándose por mundos alternativos, lo que revelaría una triste verdad: su instrumentalización del retorno no estaría salvando a sus seres queridos, sino dejando tras él un reguero de muertes, la suya y la de los demás, en otras realidades, para los que ese *mundo* es su única verdad. Ante la falta de consideración de su propia vida, ante su desesperación, Subaru ha acabado con su vida sin contemplaciones en numerosas ocasiones, no sin dolor, en un acto que podrá repetir infinitas veces, solo para constatar que, a pesar de esto, en realidad no desea morir.¹⁴⁹

148. Es la desesperación, la falta de equilibrio entre los aspectos que forman la síntesis del hombre, de «infinitud y finitud, de lo temporal y lo eterno, de libertad y necesidad». (Kierkegaard, 2008: 33).

149. La evolución del personaje va desde la indecisión y el temor a la muerte ante el desconocimiento del funcionamiento exacto de su poder en el capítulo siete de la primera temporada («El precipicio... Si cierro los ojos y doy un paso, todo terminará. ¿Qué me pasará si muero de nuevo? Es solo un paso... Ni siquiera puedo... no puedo hacer algo tan simple») hasta la duda en el inicio de la segunda temporada al comprender que, para salvar nuevamente a sus seres queridos, tendrá que completar nuevamente retos ya superados y sufrir nuevamente su doloroso proceso («Tendré que pelear contra Petelgeuse de nuevo. Pero no me importa. Lo haré cuanto haga falta... Lo venceré una y otra vez para salvar a Emilia y a Rem. No dejaré que nadie muera. Si es para salvarlas, haré lo que haga falta»).

Prueba de su rechazo a la muerte es la actitud de Subaru ante la posibilidad de la muerte de otros, que encontramos en el episodio siguiente al ya comentado. Satella aparece en la reunión para repetir en principio las mismas palabras que suelen acompañar a su corporeización y para las que hasta ahora no hay una explicación: «Te amo». Pero, tras desvelarle que su don le ha sido entregado para *salvarlo*, ignorando así el dolor que la no-muerte le produce, le dice «un día podrás venir a matarme», a lo que le contesta con las mismas palabras que a Emilia al inicio de la serie: «Lo juro, te salvaré».

Es esta la culminación del reflejo que ya habíamos advertido en el personaje de Beatrice, que comparte en buena medida el destino de Subaru. Condenada a proteger la biblioteca de la mansión de Roswaal, lleva cuatrocientos años atrapada en aquel lugar como un espíritu siervo de Echidna, que la obliga a esperar a una persona elegida que, en realidad, no ha sido determinada, sino que se trata de una condena con ecos kierkegaardianos para regocijarse en la angustia de su elección y comprobar, llegado el caso, quién ha sido finalmente escogido. En una de las escenas más emotivas de la serie, Beatrice pide reiteradamente a Subaru que acabe con su vida y, de esta manera, con su tarea, ante la imposibilidad (desconocida para ella) de encontrar a «esa persona», rendida ante el «mareo de libertad» en términos de Kierkegaard (1982: 80). Pero Subaru, incapaz de morir él mismo, no puede entender ni tolerar que la muerte sea la única salida para Beatrice, la única escapatoria.

Comprendemos entonces que el deseo de Subaru no es otro que la búsqueda de reconocimiento y su comportamiento se ha basado en una figuración del *yo* compuesto mediante la imitación del modelo del héroe de los mangas y los videojuegos que consume, y que no corresponde auténticamente a sí mismo y sus posibilidades.¹⁵⁰ Por tanto, solo será subsanado mediante la autoaceptación de su papel secundario y el paso completo desde el estadio estético en el que desearía encontrarse hasta el estadio ético. No porque sus acciones carezcan de magnitud heroica, sino porque se mueven no por la búsqueda de reconocimiento sino por una motivación ética mucho más simple y básica: actúa de acuerdo con lo que es correcto y de acuerdo consigo mismo, y aun siendo su finalidad la misma, queda modificada su naturaleza en el origen.¹⁵¹

La solución pasa por la aceptación de sus circunstancias y tendrá que darse cuenta de que no hay una misión detrás de su llegada a ese mundo: nadie le ha llamado y nadie le necesita. Ahora solo queda lo que decida hacer, no mediante la imitación de modelos, no *queriendo ser* César (siguiendo la comparación de Kierkegaard en torno

150. Su existencia queda mediatizada por este héroe de los videojuegos, igual que «Don Quijote ha renunciado, en favor de Amadís, a la prerrogativa fundamental del individuo: ya no elige los objetos de su deseo; es Amadís quien debe elegir por él. El discípulo se precipita hacia los objetos que le designa, o parece designarle, el modelo de toda caballería [...]. La existencia caballeresca es la imitación de Amadís en el sentido en que la existencia del cristiano es la imitación de Jesucristo» (Girard, 1985: 9),

151. «Lo importante es la energía con la que tomo éticamente conciencia de mí mismo, [...] tan pronto como la personalidad se ha hallado a sí misma en la desesperación, cuando se ha elegido a sí misma de manera absoluta, cuando se ha arrepentido, entonces se tiene a sí misma como su tarea bajo su responsabilidad eterna» (Kierkegaard, 2018: 241).

al concepto de autenticidad) (Kierkegaard, 2008: 39-40), es decir, imitando sus atributos y acciones exteriores, sino siendo él mismo. En otros términos, el foco pasa de ser el *qué*, qué quiere ser, a ser el *cómo*, cómo llegar a ser, de acuerdo no con la visión que los demás tengan de él, sino con la suya propia y con su decisión ética de proteger a aquellos con los que comparte su vida en ese nuevo mundo. La motivación de su vida tendrá que venir guiada no por los actos del héroe mediador, sino por los propios. Su voluntad de, al menos, tratar de salvarlos lo condena a la vez que lo libera al hacer de sus acciones su único destino. La existencia o no de una confianza real en lograr su objetivo es irrelevante. El destino se concreta en los actos individuales que tendrá que repetir, pues no solo ignora sus posibilidades de lograrlo, sino también que el éxito en su empresa conlleve la finalización de la suspensión de la muerte en la que él se halla.

La construcción de Subaru de su propia identidad es el encuentro con la comprensión que aparece en un Sísifo que se vuelve hacia su roca y se sabe dueño de su destino, como el Edipo que bucea en el autoconocimiento para concluir que, a pesar de las desgracias, «todo está bien» (Camus, 1985: 161-162). Nos mantenemos, pues, en la paradoja: «Ningún hombre puede decir lo que él es. Pero acaso puede decir lo que no es» (Camus, 1996: 62).

Bibliografía

- BENJAMIN, W. 1990. *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus.
- BORDWELL, D. 2008. *Poetics of Cinema*. Nueva York: Routledge.
- CAMUS, A. 1985. *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza.
- 1996. *El verano*. Madrid: Alianza.
- CERDÁN-MARTÍNEZ, V.; PADILLA-CASTILLO, G.; VILLA-GRACIA, D. 2021. «Isekai (異世界): el confinamiento autoimpuesto en Japón y Latinoamérica». *Arte, Individuo y Sociedad* 33, 2: 571-588.
- CRISTÓBAL, V. 1997. «Introducción». En: VIRGILIO. *Eneida*. Madrid: Gredos. P. 11-30.
- FLOOD, A. 2022. «Ghouls, demon slayers and socially anxious students: how manga conquered the world». *The Guardian*, 01/11/2022. <<https://www.theguardian.com/books/2022/nov/01/ghouls-demon-slayers-and-socially-anxious-students-how-manga-conquered-the-world>> [consultado el 02/11/2022].
- GIRARD, R. 1985. *Mentira romántica y verdad novelesca*. Barcelona: Anagrama.
- HARMLESS, W.; FITZGERALD, R. 2001. «The Sapphire Light of the Mind: The Skemmata of Evagrius Ponticus». *Theological Studies*, 6: 498-529.
- KIERKEGAARD, S. 1982. *El concepto de la angustia*. Madrid: Espasa-Calpe.
- 2006. *O lo uno o lo otro. Un fragmento de vida I*. Madrid: Trotta.
- 2008. *La enfermedad mortal*. Madrid: Trotta.
- 2009. *Temor y temblor*. Madrid: Verbum.
- 2018. *O lo uno o lo otro. Un fragmento de vida II*. Madrid: Trotta.
- LEWIS, H. 2014. «Edge of Tomorrow. NY Premiere: Director Doug Liman Talks Video Game-Like Nature of Movie». *The Hollywood Reporter*, 29/5/2014.

<<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/edge-tomorrow-ny-premiere-director-707986/>> [consultado el 21/06/2022].

LÓPEZ, I. 2012. «De Prometeo a Edipo en la obra de Albert Camus». *Florentia Iliberritana: Revista de Estudios de Antigüedad Clásica*, 23: 89-115.

WITTENBERG, D. 2013. *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*. Nueva York: Fordham University Press.

Cabalgando con Alejandro Magno. Algunas consideraciones sobre la recepción de un mito a través del cómic

Eleonora Voltan

Universidad de Málaga – Università degli Studi di Padova

Chi è dunque quell'Alessandro Magno che al suo comando sottomise quasi tutto il mondo e tanto ardeva naturalmente della voglia di dominare che non risparmiò nessuno dei regni sulla terra? Chi è se non l'immagine del diavolo che disse: «Salirò al cielo; sopra agli astri e sopra Dio porrò il mio trono...salirò al di sopra delle nubi, diverrò simile all'Altissimo». Con la superbia e la furbizia, soggiogò la schiera di angeli che s'inorgogli insieme a lui e -attraverso il suo capostipite- tutta l'umana generazione (Frugone, 1978: 50).

Introducción

La época contemporánea sigue interesándose por la figura de Alejandro Magno, pero quizá con menor exaltación: eliminado por completo el halo mágico y los elementos fantásticos, el Conquistador sigue estando en el centro del debate historiográfico, donde, más que ofrecer un modelo de poder a imitar, se intenta reconstruir su relato histórico y humano a partir de las fuentes históricas.¹⁵²

La memoria del rey de Macedonia, a la vez que se sustenta de un inagotable bagaje literario y de crítica historiográfica,¹⁵³ se enriquece con la representación del cine y del cómic, este último el verdadero heredero de la milenaria tradición figurativa capaz de plasmar, a través de su visión artística, la faceta más marcadamente histórica y lo que de mítico y legendario se ha transmitido siempre con ella.¹⁵⁴ Son precisamente estos tipos de lenguajes los que demuestran una aptitud especial para representar y regenerar el elemento mítico. Un mito que, sin embargo, no se limita a proponer de nuevo la narración de la supervivencia de lo antiguo, sino que ha cambiado, y esto debido al cambio de formas, con el paso de una percepción a otra de diferente consistencia y calidad: de la imaginación a la reconstrucción a través de las

152. Para una visión general sobre el tema, véase: Baynham, 2003: 1-29; Guzmán Guerra, 2004: 329-364; Gómez, 2007; Zambrini, 2007: 210-220. Sobre la ficción y realidad en las historias de Alejandro Magno: Aprile, 2012: 29-40.

153. Sobre la figura de Alejandro y su leyenda, destacan algunas publicaciones fundamentales: Cary, 1956; Pfister, 1956; Ross, 1963 y 1971; Frugoni, 1978; Dronke, 1997: XV-LXXV; Citati, 2004; Stoneman, 2008; Boitani, 2009: 11-71.

154. Para profundizar sobre este tema: Frezza, 1995. En general, sobre las mil facetas del héroe: Campbell, 1959.

imágenes. Las películas¹⁵⁵ y, sobre todo, los cómics, en los que se centra este trabajo, permiten, sin embargo, dibujar una imagen bastante completa de cómo la figura de Alejandro, muchos siglos después, sigue llamando la atención y la sensibilidad del hombre contemporáneo (Rodríguez Adrados, 2000: 15-31). Aunque no se trata de un modelo todavía activo, sino de un arquetipo de poder fundado en una concepción sagrada de la realeza, el personaje de Alejandro es todavía apto para una reflexión sobre la naturaleza corruptora de un poder absoluto y sangriento, sobre la fascinación de Oriente y de un mundo abierto a una vasta y completa integración, o como evocación de un mundo perdido y mítico cerrado a la dominación humana, cuya conquista tiene necesariamente resultados dramáticos (Centanni y Daniotti, 2005).

La finalidad de este trabajo es presentar una breve panorámica sobre la aparición de los primeros tebeos protagonizados por Alejandro Magno del siglo pasado. A continuación se consideran algunos cómics modernos, como *Alexander the Great. The boy who conquered the world*, con guion de Newman y dibujo de Giolitti (1957); la *Crónica de Leodegundo - Fíos de Troya [818-833 d.C.]*, de Gaspar Meana González (2000); *Alessandro Magno*, de David Goy, Luca Blengino y Antonio Palma (2018). Es precisamente a través de la selección de estos tebeos que se puede ya apreciar la variada readaptación del personaje en el medio del cómic y el reflejo de ciertos aspectos que caracterizan la poliédrica imagen de Alejandro Magno custodiada desde la Antigüedad.

La aparición de la figura de Alejandro Magno en los tebeos

El primer cómic protagonizado por Alejandro Magno, que se publicó cerca de 1920 en las tiras de prensa norteamericanas,¹⁵⁶ introduce una aproximación histórico-biográfica dotada, al mismo tiempo, de una finalidad didáctica que se convertirá en una constante en las publicaciones posteriores. En particular, la década de los cuarenta vio nacer y desarrollarse un cómic específicamente educativo en Estados Unidos (Fernández Sarasola, 2011), aunque en un contexto histórico marcado por la Segunda Guerra Mundial que determinó la identificación del conquistador macedonio como paradigma del héroe militar, valiente y victorioso en el combate, y su asociación ideológica con los valores defendidos por este país, como la defensa de la libertad y la lucha contra la tiranía (Moreno Leoni, 2017: 21-57). Una vez terminada la guerra, esta perspectiva se duplicó. Por un lado, Alejandro seguía siendo presentado desde un punto de vista puramente didáctico (Pelegrín Campo, 2008), pero cada vez más limi-

155. Sobre la figura de Alejandro en el cine: Antela Bernárdez y Prieto Arciniega, 2007: 263-282. A nivel general, véase: Antela Bernárdez y Lapeña Marchena, 2020.

156. En 1918, Winsor McCay había publicado en el *Boston Advertiser & American* una ilustración en la que mostraba el espectro de Alejandro junto a los de Julio César, Teodorico, Federico II el Grande de Prusia y Napoleón como los conquistadores a los que desde niño ansiaba superar un káiser Guillermo II que, atraído por ellos, avanza hacia un abismo lleno de cadáveres identificado como el resultado de su participación en la Gran Guerra cuando esta todavía assolaba Europa (Pelegrín Campo, 2020: 285).

tado hasta reducir su presencia a una mera anécdota; por otro lado, pasó a formar parte de una especie de cómic propagandístico, que retomaba periódicamente la imagen creada durante la Segunda Guerra Mundial en las revistas de temática bélica, y que coincidió con el desarrollo de otros conflictos en los que Estados Unidos también tuvo participación militar, como los de Corea y Vietnam (Kazamias, 2014: 128-144).

En cuanto a los cómics europeos contemporáneos de los estadounidenses del siglo pasado, la figura de Alejandro se caracteriza por una perspectiva histórico-biográfica dirigida al público infantil y juvenil y, en consecuencia, a menudo cargada de intenciones moralizantes (Fava, 2014: 649-666). Un claro ejemplo de esto coincide con el primer cómic europeo protagonizado por Alejandro Magno del que tenemos noticia: el *Jinete invencible*, de Luis Enrich Font, publicado en la España de 1942 (Fernández Sarasola, 2013: 21-41). La obra presenta la figura de Alejandro Magno en tanto que modelo del héroe conquistador y desde una perspectiva exclusivamente biográfica ajena, en consecuencia, a cualquier asociación con elementos fantásticos o ficcionales (Pelegrín Campo, 2019: 357-406).

Clásicos del cine: *Alejandro el Magno* (1957)

Pocos años después de esta primera publicación, resulta significativo que el cómic más destacado de tema histórico y formato biográfico referido a Alejandro Magno, no solo en el contexto editorial estadounidense de esta época, sino incluso hasta el siglo XXI, sea representado por la obra más extensa (36 páginas) publicada hasta esa fecha entre las dedicadas a Alejandro. Además, este tebeo coincide con la primera monografía independiente que, a pesar de todo, se limita a ser un producto subordinado a otro principal al que remite como resultado de una temprana estrategia de marketing (Blanshard, 2018: 675-693). Editado por Dell Comics en 1956 (col. Four Color, serie 2, n.º 688) con guion de Paul S. Newman y dibujo de Alberto Giolitti, *Alexander the Great. The boy who conquered the world*, es la adaptación gráfica de la película *Alexander the Great* producida y dirigida por Robert Rossen. Este cómic fue concebido como uno más de los elementos que integraron el *merchandising* de una producción cinematográfica a cuya promoción en Estados Unidos se destinó una publicidad sin precedentes. Concretamente, esta publicación estaba destinada también a la promoción de la película en el ámbito de las escuelas (Shahabudin, 2010: 92-116; Pelegrín Campo, 2020: 319). En este sentido, la obra repasa la biografía del personaje y en el reverso de la portada incluye, por ejemplo, un mapa en blanco y negro del imperio de Alejandro e incorpora en la contraportada una especie de «garantía» para los adultos que compran el cómic, en la que se especifica que la transmisión de contenidos resulta apropiada para los niños y los jóvenes que van a leerlo.¹⁵⁷

157. En la contraportada del cómic se puede leer: «Un atento mensaje a padres de familia y maestros. La banderita dentro del triángulo blanco que aparece en la parte superior izquierda de nuestras revistas es símbolo de calidad, moralidad y originalidad. En la edición de las revistas ponemos especial cuidado a fin de que

Sin embargo, como se acaba de subrayar, se trata de una adaptación de la película y esto se pone de manifiesto en la representación de Alejandro con los rasgos del actor protagonista, Richard Burton, y por la inclusión de dos fotografías de la película en la contraportada y en los créditos. Por tanto, estas elecciones comprometen la adaptación gráfica: hay una evidente falta de originalidad desde el punto de vista artístico y cultural, ya que el paralelismo con la película refleja su potencial, pero también sus defectos, así como el hecho de que está fuertemente ligada a la interpretación y a la consiguiente creación de Rossen. De hecho, al recorrer las páginas del cómic se percibe el predominio del interés y el enfoque psicológico hacia Alejandro a medida que se mueve en el turbulento escenario histórico griego. Además, una de las principales limitaciones parece coincidir con el restringido espacio de acción del personaje. La acción se desarrolla en su mayor parte en tierras macedonias y esto, de hecho, frena el ritmo narrativo y desequilibra el relato histórico (Pelegrín Campo, 2020: 296). Los acontecimientos que rodean la conquista del Imperio persa son extremadamente resumidos y, en particular, después de la batalla de Gaugamela, los hechos se describen en apenas cinco páginas. Además, es importante subrayar otro elemento. Aunque el imparable afán de conquista de Alejandro es evidente desde el principio, y aún más a medida que avanza hacia tierras cada vez más alejadas de Macedonia, aquí la llegada a la India queda anclada solo en los planes del rey. De hecho, ante la insistencia cada vez más apremiante de sus soldados, cansados y deseosos de regresar, decide detenerse y no seguir avanzando. Una decisión a la que sigue otro de los ataques de fiebre de Alejandro. Esta vez, sin embargo, resulta fatal y provoca la muerte del rey. Una conclusión que parece bastante rápida y sumaria frente a los acontecimientos históricos mucho más articulados y complejos y que contribuye a limitar todavía más el ritmo narrativo de la obra.

Alessandro Magno (2018)

La llegada a las orillas del río Idaspe está presente en cambio en *Alessandro Magno*, volumen de la serie *Historica Biografie* de Mondadori Comics de 2018, de David Goy y Luca Blengino. Introduciendo brevemente la obra, se puede afirmar que en las páginas del cómic se sigue lo que es esencialmente un largo reencuentro entre un hoplita, Artemas, y un escriba llamado Spyros. El reencuentro se convierte en una sucesión de *flashbacks* que narran la historia de Alejandro, así como un interesante enfrentamiento entre los dos viejos amigos. Dos mortales ordinarios frente a la estatua de un rey que se creía un dios. Dos mortales que, por un absurdo giro del destino, han sobrevivido a alguien que se creía divino. La historia que cuenta la novela gráfica es la de Alejandro, pero se cuenta a través de la muerte cruenta de los soldados, tanto los suyos como los de sus adversarios, a través de las mentiras que escribieron los

su contenido, tanto en las ideas como en la forma de expresarlas, esté apegado a la ética más estricta y constituya, a la vez, material de ameno entretenimiento, interesante lo mismo para niños y jóvenes, que para adultos» (p. 36).

escribas al dictado del propio soberano, a través de la hipocresía de un conquistador que se hizo pasar por salvador, mientras conquistaba y saqueaba y violaba tierras que no eran suyas. En este sentido, resulta interesante analizar algunos momentos fundamentales narrados en este tebeo. En primer lugar, la representación de la entrada de Alejandro en Babilonia se describe como el triunfo y la bienvenida de un salvador, que en realidad demuestra ser un buen director al orquestar los detalles de la acción y el relato transmitido por el historiador que lo acompaña, Calístenes (página 13). Asimismo, destaca la sangrienta muerte de Besso, el sátrapa ambicioso que había traicionado a su rey, Darío III Codomano, para conseguir el apoyo del rey macedonio (página 21). En este episodio es importante señalar que la condena del sátrapa se corresponde con la coronación de Alejandro como nuevo gobernante o, mejor dicho, como nuevo usurpador ante el que arrodillarse. Igualmente significativa es, como se mencionó antes, la llegada a las orillas del río Idaspe (páginas 36-37) (Macarro Fernández, 2015; Rodríguez Velázquez, 2018: 145-156). El rey decide no continuar y terminar su viaje en ese punto. Le comenta al escriba, confundido por esta decisión, que informe en las crónicas que él, el rey, había decidido detener su viaje por piedad hacia sus exhaustos soldados: «*Non sono io che ho paura, ma voi*», dijo.

Crónica de Leodegundo - Fíos de Troya [818-833 d. C.] (2000)

El cómic XVII, *Fíos de Troya*, pertenece al IV volumen, *El cantar de Piniol de la Crónica de Leodegundo*, y fue publicado en 2000 por Gaspar Meana. En cuanto a la figura de Alejandro, hay dos momentos significativos dentro de este cómic. El primero está relacionado con la llegada de algunos exiliados cordobeses a la ciudad de Alejandría, que conquistan por la fuerza y golpean con violentos saqueos (páginas 139-140). Durante estas incursiones descubren los restos de un mausoleo con una cámara funeraria en su interior, que contiene un gran número de papiros y objetos preciosos. En el centro de la sala hay una majestuosa tumba que contiene un cuerpo perfectamente conservado, intacto por el paso del tiempo. El cuerpo es el de Alejandro Magno, pero los saqueadores no lo reconocen y, por el contrario, asustados por la visión, lo vuelven a enterrar. Es interesante observar que aquí se identifica al rey macedonio como un poderoso mago, cuyo poder de maldición es incluso temido. El segundo momento comienza con la imagen del emblemático faro de Alejandría, ahora en ruinas y transformado en una especie de fortaleza medieval (páginas 155-156). Aquí se cuenta la leyenda de cómo el rey inició la construcción del faro y cómo algunos monstruos destruyeron el edificio por la noche. En una ingeniosa estrategia, los colaboradores del rey, tras observar a los monstruos dormidos en el fondo del mar,¹⁵⁸ reprodujeron sus formas construyendo unas estatuas que colocaron en la es-

158. En cierto modo, esta leyenda parece recordar ciertos aspectos de la aventura submarina de Alejandro, que es el *pendant* del episodio del vuelo, y probablemente se basó en ella. La leyenda del submarino se

estructura del faro, con lo que lograron asustar a los verdaderos monstruos nocturnos. Resulta muy interesante la viñeta en la que el rey se denomina *Iskander*. En el Oriente que conquistó, Alejandro ya era conocido como *Iskander*, es decir, el destructor, el asesino, el portador de la muerte. Especialmente en los pueblos que sometió, se le consideraba un bárbaro, un hombre que aniquilaría a cualquiera que se atreviera a oponerse a sus decisiones, a cualquiera que rechazara su poder y su mando, a cualquiera que se interpusiera en su ascenso a la inmortalidad.

Corto Maltese. La casa dorata di Samarcanda (1980)

La figura de Alejandro, como ya se ha observado en la adaptación gráfica de Gaspar Meana, puede establecerse como verdadero pretexto narrativo. En este sentido, un ejemplo aún más emblemático se halla en *Corto Maltese. La casa dorata di Samarcanda*, de Hugo Pratt, novela única con 139 láminas, publicada en serie en la revista francesa *À Suivre* a partir del n.º 31/32 (número doble, agosto/septiembre de 1980), ediciones Casterman, y simultáneamente en Italia en *Linus*, también entre 1980 y 1981.

Entrando en materia de la historia narrada en este tebeo, un manuscrito de Lord Byron escondido en la cúpula de la mezquita de Platanus, en la isla de Rodas, es el punto de partida de esta larga aventura, ambientada en 1921-1922, y cuya acción se traslada a Turquía, Azerbaiyán y el mar Caspio, en parte a lo largo de la mítica Ruta de la Seda. El protagonista, Corto Maltese, viaja en busca del fabuloso tesoro de Alejandro Magno mientras tiene que enfrentarse a personajes y situaciones muy atrapantes. Finalmente, después de muchas peripecias, podrá llegar al «grande oro», pero que solo consigue entrever y del que no encontrará otros indicios. ¿Fue por tanto solo una visión, como un oasis en medio del desierto, o el tesoro existe realmente? Tal vez la verdad, si es que existe, se encuentre en las palabras de Corto Maltese: «Abbiamo voluto vederlo anche se non c'era...ma...il tesoro c'è di sicuro, nascosto da demoni dispettosi e introvabile nei labirinti delle nostre domande e risposte...».

Breves conclusiones

En el tebeo *Alessandro Magno*, el retrato del astuto manipulador parece en parte heredero de la misma perspectiva histórico-biográfica tradicional. La imagen de Alejandro coincide tanto con la del general victorioso, paradigma del conquistador, héroe civilizador y aventurero, protagonista de un vasto anecdotario transmitido desde el primer momento por tiras de la prensa americana y revistas infantiles. Al mismo tiempo, corresponde también a la figura del tirano irracional, a menudo redu-

difundió ampliamente, pero no tuvo cabida en los monumentos y se ofreció a amplias explicaciones tipo fábula, pero no morales (Ross, 1967: 5 y 14).

cido a simple instrumento de marketing cinematográfico, como en el caso del cómic *Alexander the Great. The boy who conquered the world*, y elevado a modelo de conducta en contextos muy diferentes. Muy lejana es la representación del rey Alejandro en el tebeo de Gaspar Meana, en el que parece evidente, por un lado, la pérdida de la memoria del gran líder, que de hecho no se reconoce, sino que se identifica con la figura de un mago. Por otro lado, frente a los restos del faro de Alejandría, se recuerda al rey con el nombre de *Iskander*, y de este modo se resalta el lado más oscuro y temido de su figura. Un personaje que, sin embargo, no actúa como protagonista sino más bien como una especie de *ekfrasis* narrativa. De este modo, el personaje de Alejandro Magno desempeña un verdadero papel de no protagonista, que también se observa en la aventura de Corto Maltese narrada por Hugo Pratt.

Esta breve panorámica sobre algunos de los tebeos modernos caracterizados por la figura del rey macedonio permite ser más conscientes de la grandeza e inmortalidad de Alejandro Magno. Una figura con una doble cara, de la fama eterna y legendaria, que se ha presentado al mundo, así como era, con lo bueno y con lo malo. Precisamente a través de su reproducción en los medios del cómic, se puede observar:

cómo la obsesión-pasión por Alejandro le trasciende en las jóvenes generaciones entre las que, a través de su pensamiento y de sus relatos, se configura el Alejandro histórico-legendario del presente y se atisban, en la bruma de un futuro lejano, nuevas metamorfosis, nuevos Alejandros antiguos-modernos (Pascual y Reboreda, 2018: 14).

Bibliografía

- ANTELA BERNÁRDEZ, I. B.; LAPEÑA MARCHENA, Ó. 2020. *Alejandro Magno en la pantalla*. Barcelona.
- ANTELA BERNÁRDEZ, I. B.; PRIETO ARCINIEGA, A. 2008. «Alejandro Magno en el cine». En: S. KNIPPSCHILD; M. GARCÍA MORCILLO; C. HERREROS GONZÁLEZ (eds.). *Imágenes. La Antigüedad en las artes escénicas y visuales*. Logroño. P. 263-282.
- APRILE, G. 2012. «Ficción y realidad en las historias antiguas de Alejandro Magno». *Hápax: Revista de la Sociedad de Estudios de Lengua y Literatura*, 5: 29-40.
- BAYNHAM, E. 2003. «The Ancient Evidence for Alexander the Great». En: J. ROISMAN (ed.). *Brill's Companion to Alexander the Great*. Leiden. P. 1-29.
- BLANSHARD, A. 2018. «Alexander as Glorious Failure: The Case of Robert Rossen's Alexander the Great (1956)». En: K. R. MOORE (ed.). *Brill's Companion to the Reception of Alexander the Great*. Leiden. P. 675-693.
- BOITANI, P. 2009. «Trionfo e fine di Alessandro. Dal Medioevo all'età moderna». En: F. BIASUTTI; A. COPPOLA (eds.). *Alessandro Magno in età moderna*. Padua. P. 11-71.
- CAMPBELL, J. 1959. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México.

- CARY, G. 1956. *The Medieval Alexander*. Cambridge.
- CENTANNI, M.; DANIOTTI, C. 2005. «Alessandro il Grande: storia di un'avventura iconografica». *Engramma*, 39. Recuperado de: <http://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2873>.
- CITATI, P. 2004. *Alessandro Magno*. Milán.
- DRONKE, P. 1997. «Introduzione». En: P. BOITANI *et al.* (eds.). *Alessandro nel Medioevo occidentale*. Milán. P. XV-LXXV.
- FAVA, S. 2014. «Il Vittorioso: a magazine for youth education beyond Italian fascist propaganda». *History of Education & Children's Literature* 9, 1: 649-666.
- FERNÁNDEZ SARASOLA, I. 2011. «¿Héroes o villanos? Cómic y derechos fundamentales en Estados Unidos». *Belphegor. Littérature Populaire et Culture Médiatique* 10, 2. Recuperado de: <<https://www.uniovi.es/constitucional/miembro/ignacio/Estudiocode4.pdf>>.
- 2013. «El régimen jurídico de la historieta en la España franquista (1938-1949)». *Historietas*, 3: 21-41. Recuperado de: <<https://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/16407>>.
- FREZZA, G. 1995. *La macchina del mito fra film e fumetti*. Florencia.
- FRUGONI, C. 1978. *La fortuna di Alessandro Magno dall'antichità al Medioevo*. Florencia.
- GÓMEZ, F. J. 2007). *La leyenda de Alejandro. Mito, historiografía y propaganda*. Alcalá de Henares.
- GOY, D.; BLENGINO, L.; PALMA, A. 2018. *Alessandro Magno*. Milán.
- GUZMÁN GUERRA, A. 2004. «Leyenda, historia y literatura en torno a Alejandro». En: J. M. CANDAU MORÓN; F. J. GONZÁLEZ PONCE; G. CRUZ ANDREOTTI. *Historia y mito. El pasado legendario como fuente de autoridad*. Málaga. P. 329-364.
- KAZAMIAS, A. 2014. «Antiquity as Cold War Propaganda. The Political Uses of the Classical Past in Post-Civil War Greece». En: D. TZIOVAS (ed.). *Re-imagining the Past. Antiquity and Modern Greek Culture*. Oxford. P. 128-144.
- MACARRO FERNÁNDEZ, J. 2015. *La recreación de los poderes imperiales antiguos de la India: Alejandro Magno y Ashoka en las filmografías india y americana*. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada.
- MEANA GONZÁLEZ, G. 2000. *Crónica de Leodegundo. Fios de Troya [818-833 d. C.]*. Gijón.
- MORENO LEONI, Á. 2017. «Alejandro Magno como conquistador-civilizador: la lectura ilustrada de Flavio Arriano y Plutarco entre los siglos XVIII-XIX». En: J. ESPINO MARTÍN; G. CAVALLETTI (eds.). *Recepción y modernidad en el siglo XVIII. La Antigüedad clásica en la configuración del pensamiento ilustrado*. Universidad Nacional Autónoma de México. P. 21-57.
- PASCUAL, J.; REBORDA, S. 2018. «Prólogo». *Rakonto. Revista de Historia y Cultura Popular* 8, 1: 5-15. Recuperado de: <<https://eloctavohistoriador.files.wordpress.com/2018/04/rakonto-1-la-sombra-de-alejandro.pdf>>.
- PELEGRÍN CAMPO, J. 2008. «Una aproximación didáctica a la historia de Alejandro Magno a través de la literatura infantil y juvenil actual». *CLIO. History and*

- History Teaching*, 34. Recuperado de: <<http://clio.rediris.es/n34/alejandro-clio34.pdf>>.
- 2019. «Alejandro Magno en el cómic: apuntes sobre recepción clásica y didáctica de la Historia». *CLIO. History and History Teaching*, 45: 357-406. Recuperado de: <http://clio.rediris.es/n45/articulos/357_406_Libre08_Pelegrin.pdf>.
- 2020. «Alejandro Magno en el cómic norteamericano y europeo del siglo xx: un análisis desde la didáctica de la historia». *CLIO. History and History Teaching*, 46: 283-326. Recuperado de: <https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2020465331>.
- 2021. «Alejandro Magno en el tebeo español: entre la biografía didáctica y el cómic de aventuras». En: J. GRACIA LANA; A. ASIÓN SUÑER; L. RUIZ CANTERA (eds.). *Dibujando historias: El cómic más allá de la imagen*. Zaragoza. P. 235-242.
- PFISTER, F. 1956. *Alexander der Grosse in den Offenbarungen der Griechen, Juden, Mohammedanern und Christen*. Berlín.
- RODRÍGUEZ ADRADOS, F. 2000. «Las imágenes de Alejandro». En: J. ALVAR; J. M. BLÁZQUEZ MARTÍNEZ (eds.). *Alejandro Magno: hombre y mito*. Madrid. P. 15-31.
- RODRÍGUEZ VELÁZQUEZ, R. 2018. «Alejandro Magno en la televisión india». *Rakonto. Revista de Historia y Cultura Popular* 8, 1: 145-156. Recuperado de: <<https://eloctavohistoriador.files.wordpress.com/2018/04/rakonto-1-la-sombra-de-alejandro.pdf>>.
- ROSS, D. 1963. *Alexander Historiatus, a guide to medieval illustrated Alexander literature*. Londres.
- 1967. *Alexander and the Faithless Lady: a Submarine Adventure*. Londres.
- 1971. *Illustrated Medieval Alexander-Books in Germany and the Netherlands*, Cambridge.
- SHAHABUDIN, K. 2010. «The Appearance of History: Robert Rossen's Alexander the Great». En: P. CARTLEDGE; F. R. GREENLAND (eds.). *Responses to Oliver Stone's Alexander. Film, History, and Cultural Studies*. Wisconsin. P. 92-116.
- STONEMAN, R. 2008. *Il Romanzo di Alessandro*. Milán.
- ZAMBRINI, A. 2007. «The historians of Alexander the Great». En: J. MARINCOLA (ed.). *A companion to Greek and Roman historiography*. Oxford. P. 210-220.

The Wicked + The Divine. Un cómic para varias mitologías

Alfonso Ramírez Contreras

Hum 1026

Introducción

El presente texto se acerca a uno de los cómics más emblemáticos de su generación no solo por su guion, dirigido a los más jóvenes sino también por su dedicación especial al estudio de deidades de varias mitologías. Si en los últimos ochenta años, desde la creación de Superman, estamos aportando personajes a una futura mitología basada en la ciencia y la ficción, *The Wicked + The Divine* (2014-2019) propone una revisión de los mitos clásicos adaptada a la cultura *mainstream*. Además, este cómic suma a su propuesta algo original que otros cómics ya están replicando: tiene su propia banda sonora para escuchar en Spotify. Una banda sonora que no solo muestra lo que podemos escuchar mientras leemos, también nos indica qué escuchaban sus creadores mientras creaban el cómic.

Diosas y dioses de varios panteones mitológicos se dan la mano en esta obra, que nos muestra a doce jóvenes convertidos en deidades durante dos años, tras los cuales tendrán que morir. En esta propuesta, Gillen y McKelvie se inspiran en el carácter de las deidades antiguas para crear las suyas apropiándose además del rostro y cuerpo de artistas de la cultura pop, como Lady Gaga o Kanye West, para ello.

Mitologías clásicas vs. mitologías futuras

Los mitos no dejan de ser historias fantásticas, normalmente recordadas gracias a la tradición oral que explican hechos del pasado, explican de manera no científica aspectos de la vida a la vez que sientan unas bases de comportamiento relacionadas con la propia condición humana. Habitualmente nos referimos a los mitos griegos, romanos, etc. Pero hay otras culturas que también tienen su propia mitología, como la japonesa, la hindú o las culturas precolombinas, por nombrar algunas. Los mitos nos ayudan a entender lo que acontece a nuestro alrededor de una manera sencilla y clara, a través de personajes reconocibles, ya sea por sus rasgos o por las acciones que llevan a cabo.

Las mitologías han cambiado. Nuestros antepasados se relacionaban más con la naturaleza, con hechos otrora misteriosos ante la ausencia de ciencia. Lo que antes era magia ahora lo llamamos ciencia. Y seguirá pasando. Al igual que el mito de Selene y Endimión nos puede dar una idea de por qué la Luna «no está» en el cielo una noche cada 28 días, o el enfrentamiento entre Calisto y Hera nos explica por qué la Osa Mayor siempre se ve en el firmamento, ahora «sabemos» que se debe a hechos científicos muy alejados de los conocimientos que pudieran tener las personas que

miraran al cielo hace dos mil quinientos años. La magia, lo extraño e inverosímil como motor de lo que no sabemos explicar ha sido sustituido por la ciencia en nuestro tiempo pero «el mito permanece» (Eguía, 2017).

Pero los mitos no han cambiado tanto, los personajes siguen teniendo cuerpos esculturales, arquetipos de perfección helénica y latina. En el cómic que referenciamos los personajes tienen cuerpos esculturales y además tienen un *alter ego* en la vida real: si el Baal cartaginés es un dios furioso y poderoso, en el cómic se verá representado como el rapero rebelde Kanye West.

Música, magia y sables de luz. Breve repaso por la obra de Kieron Gillen y James McKelvie

Para entender *The Wicked + The Divine* (TWTD a partir de ahora) en su totalidad hay que mirar atrás en la carrera de sus creadores, especialmente en la de su guionista, que suele estar alejado del *mainstream*, aunque ha tenido grandes acercamientos tanto en Marvel como en otras editoriales, como veremos a continuación.

Kieron Gillen (Reino Unido, 1975) comenzó trabajando como periodista especializado en videojuegos, juegos de mesa (especialmente Warhammer) y música. Su primera incursión en el mundo del cómic fue gracias a los videojuegos, que le permitieron conocer y compartir tiras cómicas con James McKelvie (Estados Unidos, 1980). Dejando al margen su etapa Marvel, en la que ha guionizado a toda clase de superhéroes, tales como los Xmen o Los Vengadores, destacamos sus trabajos más personales, comenzando con *Phonogram*, título que le valió entrar en la escena del cómic mundial.

Phonogram, editado por Image en 2008, es quizá un primer germen de lo que sería TWTD, en que la magia y la música no solo se complementan, sino que más bien se mezclan para ofrecer al público una historia original con una banda sonora que repasa un tiempo y un lugar concretos para una generación que amaba el Britpop y unos personajes complejos vinculados a esa música, pero también a la magia. Este cómic es fundamental para la obra posterior que nos ocupa, ya que en él empiezan a verse detalles que más adelante se incluirían en TWTD como la glosa de las canciones aparecidas durante el cómic, o su inclusión en una lista de Spotify.

Three, también editado por Image en 2014, es la otra gran obra de Kieron Gillen que resaltamos ya que muestra el conocimiento y el interés del guionista por la historia y la cultura clásica. Para esta obra contó con la ayuda del catedrático Stephen Hodkinson, especialista en la Esparta antigua; en ella nos muestra otra cara de los espartanos, lejos de la mostrada por Frank Miller y Linn Varley en su famosa *300* (1998).

En la actualidad, Gillen continúa en la senda de lo mitológico con *Once and Future*, editado desde 2019 por Boom! Studios. En este cómic se adentra en la mitología artúrica y sus componentes para removerlos desde una óptica actual, sin perder de vista la historia tanto del propio mito y sus diferentes versiones como la de su país, Reino Unido.

The Wicked + The Divine: lo viejo es lo nuevo nuevo

TWTD se compone de cincuenta y un capítulos (cuarenta y cinco de serie regular más seis números especiales) en los que se desarrollan, además del principal, varios arcos argumentales secundarios. Su forma de entender el mundo cambia en cuanto se convierten en dioses y diosas, puesto que al hacerlo solo se les conceden dos años más de vida. La brevedad les hace tomar decisiones egoístas que los llevan a protagonizar historias repletas de peleas, enfados y desaires, pero también diversión, desenfado y sexo. Prácticamente todos los personajes se conocen cuando Ananké, de la que hablaremos más adelante, les visita y les dice que son dioses.

Dramatis personae. Quién es quién del cómic

Como se ha comentado, cada personaje lleva asociada una deidad antigua. A continuación, haremos una comparación de cada una de las entidades divinas del cómic con las deidades reales, así como con la personalidad de cada personaje y su encarnación musical. El juego es perverso y requiere de imaginación. Tanto Gillen como McKelvie hicieron una lista de deidades que podrían funcionar en el cómic, descartaron quedarse tan solo con una mitología y abrieron el campo de personalidades a un número mayor para enriquecer tanto la historia como la imagen de la misma de cada una de ellas. Las y los artistas que aparecen son referentes en sus épocas y, si bien la historia principal se desarrolla en el siglo XXI, algunos capítulos hablan de otras encarnaciones del panteón desde hace seis mil años. Por ejemplo, si en los años veinte del siglo XX los protagonistas son escritoras y escritores, en los albores del siglo XXI son artistas de música pop. La relación de los autores con la música, especialmente Kieron Gillen, hace que no nos resulte extraño que los protagonistas, los dioses y las diosas de este siglo XXI para él sean músicos y no deportistas, por poner un ejemplo de personajes públicos aclamados por miles de personas.

La importancia de los panteones griego y romano es evidente en el reparto de papeles, y sus deidades son las que más aparecen. Sin embargo, los autores no caen en los tópicos y obvian a Júpiter o a Juno en favor de Minerva o Dioniso.

Antes de hablar de sus personajes principales hay que realizar una observación necesaria: por encima de cualquiera de los personajes está Ananké, la personificación de la necesidad o de lo inevitable. Ella será quien reúna en el cómic a las deidades y les explique en qué consiste su tiempo como seres divinos, siempre sin descubrir su verdadera motivación que no es otra que mantenerse con vida eternamente. En la mitología griega, Ananké es madre de las Moiras y en *TWTD* las veremos representadas pero no como tales sino como sus equivalentes nórdicas, las Nornas. Este hecho tiene como claro objetivo evidenciar la alianza entre Ananké y Woden (u Odín) durante el transcurso de gran parte de la historia.

Laura Wilson es Perséfone. Es el personaje principal y empieza su historia como adoradora de los dioses, va a verlos a sus conciertos y tiene su dormitorio repleto de pósteres y recuerdos de ellos. Su nombre, Laura, no tiene que ver con el término

latino 'laureus' (la que vence) sino que proviene de una canción homónima del grupo musical Bat for Lashes. La Perséfone griega es raptada por Hades para llevarla al inframundo y convertirla en su esposa. Durante el tiempo que se encuentra con Hades, su madre, Deméter, diosa de la agricultura, llora y provoca que los campos no se puedan sembrar. Este viaje al inframundo constante sucede en el cómic, ya que la protagonista lo visita habitualmente, pues se trata de un lugar familiar en el que se resguarda junto a otros personajes. Su imagen está relacionada con varias cantantes actuales, entre las que destacamos a MIA, Sky Ferrera o FKA Twigs. En su mano suele llevar un teléfono móvil en contraposición al sistro (especie de instrumento similar a unos cascabeles) que acostumbra a llevar Perséfone en las representaciones. El teléfono es de la marca Eleusino, en referencia a los Misterios Eleusinos vinculados tanto a Perséfone como a su madre.

Eleanor Rigby es Lucifer. Con un nombre que homenajea claramente a The Beatles y un diseño de personaje basado en El Gran Duque Blanco (The Thin White Duke) de David Bowie, Lucifer se torna irónica, decadente y rebelde en el cómic. El Lucifer al que hace referencia es el ángel caído cristiano y no al lucero del alba del folclore de la Antigüedad, aunque es cierto que durante su aparición utiliza sus dedos para chasquearlos y hacer aparecer fuego, al estilo de Fósforo, el dios griego del alba que portaba una antorcha. Por otro lado, Inanna, de la que hablaremos más adelante, también tendría que ver con ese lucero del alba en la Mesopotamia clásica. En el cómic, Inanna y Lucifer tienen una relación sexual breve y acaban siendo asesinadas de la misma manera. El uso de sus poderes y su comportamiento fuera de las normas propuestas provoca que Lucifer acabe siendo aniquilada (aparentemente) por Ananké; esto bien podría equipararse a la caída de Lucifer como ángel tras transgredir las normas del cielo cristiano.

Minerva es la más joven de las deidades que aparecen en *TWTD*, con trece años es acompañada por sus padres en todo momento. Su aspecto se basa en los trajes de The Beatles en el disco *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* y en los de Gerard Way, del grupo My Chemical Romance, quien además de cantante es guionista de cómics. Su relación con la Minerva romana, diosa de la estrategia y la guerra, es fundamental puesto que durante todo el cómic ella sabe toda la verdad y controla toda la situación desde una posición aparentemente inocente e infantil. Tiene un artilugio, un búho de metal llamado Owly, que, como si de un dron se tratara, vuela para llevar y traer informaciones varias. Este animal está ligado con la Minerva romana, pero llama la atención que su representación en el cómic se acerca mucho más a la vista en la película *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963).

Umar es Dioniso. De sus características físicas destacamos una corona de laurel tatuada en la cabeza y su vestimenta, con una camiseta que muestra las siglas YOLO (*You Only Live Once*, solo se vive una vez). Su carácter es afable y, sobre todo, dedicado a hacer felices a los demás a través de la música. Su símbolo es una pastilla psicotrópica. Las similitudes con el Dioniso griego (Baco para la cultura romana) van desde su concepción de extranjero para el grupo hasta las fiestas, de las más impresionantes organizadas por las deidades. Cambia los instrumentos clásicos como el *tympanum* por una mesa de mezclas de *disc-jockey*.

Cassandra Igarashi es Casandra, uno de los personajes más complejos del cómic, puesto que aún varias deidades a lo largo de la historia. Comienza siendo una experta en mitología comparada que duda de la existencia real del Panteón y sus dioses. Junto a un equipo de periodistas (que a la postre serán Niké, Phobos y Eros) se encarga de intentar desenmascarar a estos supuestos dioses a los que ella considera meras estrellas del pop sobrevaloradas. Como la Casandra del mito griego, se ve condenada a que nadie le haga caso pese a saber lo que va a suceder. Más adelante se descubre como Urdr, una de las Nornas, diosas nórdicas del pasado, presente y futuro. Sus compañeros de equipo se convertirán en las otras dos Nornas, Verðandi y Skuld. Las influencias de vestimenta coinciden, según sus autores, con las de grupos como Elastica, Ladytron o McQueen, entre otros.

El segundo panteón que resalta sobre los demás tras el grecolatino es el nórdico. Sus personajes, más allá de Urdr, a la que ya hemos hecho referencia, son los siguientes.

David Blake es Woden. Woden es la acepción anglosajona del Odín nórdico, padre de todos los dioses. En este caso es el padre de Jon, que más tarde se convertirá en Mímir tras ser decapitado (en contraposición al mito nórdico en el que Mímir es un gigante y tío de Odín que también perdió la cabeza). Mímir otorgará toda la tecnología a Odín quien la hará pasar por suya. En el cómic vive en el Valhalla, un edificio creado por él para albergar a las Valquirias (Brunilde, Eir y Göndul) y a todos los dioses y diosas. La apariencia de Woden y las Valquirias es claramente un homenaje a Guy-Manuel de Homem-Christo, componente del grupo Daft Punk, así como el de las Valquirias se asemeja a los trajes de los protagonistas de la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982).

El siguiente panteón con más representación en *TWTD* es el babilonio, que, junto al sumerio añaden tres deidades importantes para el desarrollo de la historia.

Baal es representado tanto en estética como en carácter como el cantante Kanye West, e incluso se hacen metarreferencias en el interior del cómic al videoclip para el tema «Power» del mentado artista. Sus poderes se asemejan a los de Baal, puesto que tanto uno como el otro tienen como arma el trueno. En el cómic se hace referencia al sacrificio de niños y al trauma que ello causa al personaje que, más allá de su encarnación como dios, no era más que un joven mortal. Esto tiene relación con la ya superada creencia de que en la antigua Cartago se sacrificaban de bebés en honor a Baal-Hammon.

Zahid es Inanna. Un personaje con la apariencia del artista Prince, del que se incluyen múltiples referencias (incluida una viñeta bajo la lluvia morada o los bocadillos de texto morados en honor a la canción «Purple Rain»). Inanna es una diosa sumeria vinculada al amor, la belleza y el deseo. Una versión anterior de esta deidad mantiene una relación con Baal, justo como sucede en el cómic. Es uno de los personajes más ambiguos, puesto que a pesar de ser una diosa es un chico con muchas dudas sobre su sexualidad. Su símbolo es la estrella de ocho puntas, como el de la diosa Inanna de la mitología sumeria. Otra de las coincidencias entre esta diosa y su encarnación en el cómic es el descenso al inframundo, ya que ambas hacen ese viaje.

Las restantes deidades están repartidas entre las culturas japonesa, celta y egipcia, además de la religión budista.

Emily Greenaway es Amaterasu. Su vestimenta tiene que ver con la cantante Florence Welch de Florence and the Machine. En cuanto a carácter, las similitudes con la diosa sintoísta son totales: ambas son amables y compasivas con quienes las adoran. La representación icónica del personaje es un sol debido a que la Amaterasu japonesa es la diosa del sol.

Marian es Morrigan. Es la diosa celta de la muerte y la destrucción. Junto a sus hermanas forma una tríada de diosas: la dama, la doncella y la amante. En el cómic esto se ve representado por una transformación según el momento en el que esté el personaje: Badb, Dulce Annie (que podríamos equiparar a Anand) y Morrigan. El aspecto de Morrigan en el cómic está inspirado en varias artistas, como PJ Harvey o Siouxsie Sioux. Su animal totémico es el cuervo en ambas encarnaciones, y en momentos de mucha tensión llega a convertirse en uno, lo que evidencia su relación con la guerra y la muerte.

Sakhmet es Sekhmet. Es símbolo de fuerza y poder en la mitología egipcia y es considerada diosa de la guerra y la venganza, y como algunos de sus compañeros de cómic está vinculada al sol. Su rostro mitológico es el de una leona y en el cómic el personaje se comporta como una gata, con carácter cambiante, juguetón y violento. Utiliza sus uñas como garras y tiene los colmillos afilados. Uno de los rasgos más singulares del personaje es su adicción al alcohol, que se fundamenta en la historia en la que es emborrachada por su padre Ra para evitar que siga matando, el cual tiñe de rojo la cerveza y le hace creer que es sangre. Su encarnación en el cómic tiene el aspecto de la cantante Rihanna.

Aruna es Tara. El propio personaje no sabe bien a qué diosa está encarnando puesto que Tara puede hacer referencia hasta a tres deidades: una tibetana, una druídica y otra polinesia. Su aspecto está relacionado, según sus creadores, con Lady Gaga y Taylor Swift, y su icono es una máscara de teatro ambigua con media sonrisa y media cara triste.

Hay otros personajes secundarios vinculados a la mitología tales como Hades, Susano, Neptuno, Mitra, Amon-Ra, etc. Aparecen en los números especiales y dan a entender que ocuparon un puesto en las otras encarnaciones del panteón a lo largo del tiempo.

Un cómic para ser escuchado. La banda sonora forma parte de la obra

La banda sonora cobra una importancia capital en este cómic. Como ya vimos anteriormente, los protagonistas son estrellas de la música reconocibles; además, el proceso de creación de los personajes y los diferentes arcos argumentales tiene su propia música. Tanto el guionista como el dibujante han ido colgando listas de reproducción de música en Spotify para marcar la banda sonora de lectura, pero también de inspiración e investigación. Por poner un ejemplo, una de las primeras escenas de *TWTD* sucede en un concierto de Amaterasu (que como ya se ha dicho tiene relación

con Florence and the Machine); según los autores, evocaron esta escena viendo un concierto de esta artista. Algunos ejemplos de esa banda sonora son los siguientes:

- «Jesus Was a Cross Walker» de Judee Sill.
- «God Only knows» de The Beach Boys.
- «I Wanna Be Adored» de The Stone Roses.
- «Eurydice» de The Pains of Being Pure at Heart.
- «Mogwai Fear Satan» de Mogwai.
- «Temple of Love» de The Sisters of Mercy.
- «Voodoo Child» de Jimi Hendrix.
- «Like a Prayer» de Madonna.
- «Venus» de Bananarama.
- «Baal's Hymn» de David Bowie.
- «Pagan Poetry» de Björk.
- «I Am God» de Kanye West.

Buscar la inspiración en la música es algo común en los creadores, pero nos llama la atención la forma de compartir esa parte de la investigación con el público haciéndole partícipe de ella y ampliando el conjunto aún más. No es el primer cómic que lo hace, pero queremos reseñar que, en sus páginas finales, *TWTD* tiene el enlace a dichas listas de reproducción. Escuchar la música que los creadores han pensado para la lectura de su obra la agranda y enriquece, a la vez que abre una puerta muy interesante a la interdisciplinariedad.

Adaptaciones (o no) del cómic a otros medios

El cómic ha obtenido numerosas críticas positivas así como premios y nominaciones a los premios más importantes de la industria del noveno arte. En 2015, casi de manera inmediata a su lanzamiento, Milkfed Criminal Masterminds, Inc., la compañía de Matt Fraction y Kelly Sue DeConnick, conocidos y reputados guionistas de cómic y televisión y amigos de los autores de *TWTD*, compraron la posibilidad de llevar a televisión la serie junto a otras series de cómics del momento como *Y, the Last Man* (editada por DC Comics, entre 2002 y 2008) o *Sex Criminals* (editada por Image Comics entre 2013 y 2020). Sin embargo, los intentos por llevarla a la pequeña pantalla parecen haber quedado en el aire ya que en 2023 aún no hay noticias de ello.

Conclusiones

La obra de Kieron Gillen y James McKelvie nos trae de nuevo algunos de los personajes más conocidos de las mitologías clásicas para abordar una historia compleja, actual y llena de detalles: la puesta en escena de los personajes, equiparándolos a personajes de la cultura *mainstream* adorados por millones de personas a lo largo y

ancho del planeta, sumada a la reinterpretación de las deidades, algunas de ellas desconocidas por el público generalista, y una banda sonora dentro y, como novedad, fuera del cómic. Una vuelta de tuerca más al ya estrujado mundo de la mitología que sirve también como crítica a la fugacidad de las estrellas musicales, así como de la juventud y sus vicisitudes, resumida en el cómic en una trama de dos intensos años. En definitiva, una historia atemporal que va transformándose a lo largo de los siglos, revolviendo los argumentos, escondiendo las razones y aportando novedades exógenas pero que finalmente siempre transmite el mismo mensaje.

Si la tradición oral mantuvo la mitología clásica durante siglos, no nos cabe duda de que el cómic, al igual que la literatura o el cine, seguirán manteniendo vivas las mitologías, antiguas y futuras.

Bibliografía

- EGUÍA, X. 2017. *Mitología futura*. A Coruña: Bululú.
- GILLEN, K. 2014-2019. *The Wicked + The Divine*. Madrid: Norma Cómic.
- HESÍODO 2019. *Teogonía*. Madrid: Alianza.
- HUMBERT, J. 2021. *Mitología griega y romana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MORRIS, T. 2010. *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- PLAZA, L. DE LA *et al.* 2021. *Guía para identificar los personajes de la mitología clásica*. Madrid: Cátedra.

Webgrafía¹⁵⁹

- GILLEN, K. *Another Way to breathe*. <<https://kierongillen.tumblr.com/>> [consultado en diciembre de 2022].
- Web oficial. <<http://kierongillen.com/selected-bibliography/>> [consultada en diciembre de 2022].
- LEADER, M. 2009. *Kieron Gillen and Jamie McKelvie interview*. Vista en <<https://www.denofgeek.com/books/kieron-gillen-and-jamie-mckelvie-interview/>> [consultada en diciembre de 2022].
- ROME, E. 2016. ‘*Wicked + Divine*’ creator talks David Bowie, Twitter hate mobs, and the TV adaptation. <<https://uproxx.com/hitfix/wicked-divine-creator-talks-david-bowie-twitter-hate-mobs-and-the-tv-adaptation/>> [consultada en noviembre de 2022].

159. El guionista Kieron Gillen tiene un blog personal y una página web donde va reflexionando tras cada capítulo de sus cómics. Estas referencias nos han sido de gran ayuda ya que han sido lo más cercano a una entrevista con el autor. Además, incluimos un par de entrevistas que nos han servido durante la creación de este texto.

Eréndira: la heroína deseada

María Rocío Ruiz Pleguezuelos¹⁶⁰
Hum 1026

Introducción

Eréndira la indomable o *Eréndira Ikikunari* es una película sobre la desconocida heroína purépecha que luchó contra los españoles. La elección de esta obra se debió a nuestro deseo de presentar y analizar una obra del siglo XXI que tiene como propósito exponer una historia poco conocida por el público, como es la de los purépechas y, al mismo tiempo, reivindicar el pasado indígena.

Eréndira, dirigida por Juan Mora Catlett el año 2006, narra la historia de una muchacha purépecha que se resiste a la colonización española. Para defender su territorio y su cultura debe enfrentarse primero con los suyos y romper con la tradición, que relega a la mujer a un papel secundario. Catlett se atreve en esta cinta a llevar un poco más allá sus pretensiones de exponer temas indigenistas en la gran pantalla, y no solo usa el idioma purépecha, sino que además su protagonista es una mujer con ideas poco convencionales para la cultura a la que pertenece.

Conocido el argumento de la película, cabría preguntarnos por qué esta heroína es tan poco conocida. ¿Por qué no ha tenido relevancia en la historia? Para responder a esta pregunta, primero debemos hacernos otra. ¿Es realmente Eréndira un personaje histórico o es ficticio?

Eréndira la indomable es un filme en el que hallamos una mezcla de historia, ficción y mitología que, si bien funciona como producto artístico, forja una imagen falsa de la realidad del pueblo purépecha tras la llegada de los españoles. Eréndira es una mujer con los atributos propios de una heroína: fuerte, valiente, rebelde. Incluso su imagen se transforma a lo largo del filme para adquirir una personalidad divina, que supera los límites de la historia y entra plenamente en la mitología.

Eréndira, ¿personaje real o ficticio?

La primera cuestión que nos planteamos al visionar *Eréndira* es si realmente esta mujer existió y cómo nos la presentan otros medios. Para despejar la primera duda, primero nos centramos en el filme. Durante toda la narración, el director nos muestra a Eréndira como un personaje real, en ningún momento se hace alusión a que es una leyenda. En la introducción del filme, el director nos la expone de la siguiente manera: «Habíamos oído de los guerreros que bajaron del cielo que destruyeron a todos

160. pleguezuelos79@gmail.com

los que osaron enfrentarlos. Solo una no les temió. Una jovencita, apenas mujer. Su nombre era Eréndira Ikikunari» (Mora Catlett, 2006).

Si nos quedásemos solo con la presentación que nos hacen de este personaje al inicio de la película y luego la viésemos, podríamos pensar que realmente esta mujer existió y que, quizá, las crónicas la hayan ignorado de forma intencionada o involuntariamente. Incluso, el propio director define a Eréndira como un personaje histórico, lo que aún nos crea mayor confusión: «El personaje es un personaje histórico, el cual las referencias que pude obtener vienen de la Relación de Michoacán. Para mi película fue nuestra base» (FICM Presenta Pátzcuaro, 2017, 32 s).

Incluso si hacemos una búsqueda muy básica en internet hallamos que Wikipedia nos la presenta de la siguiente forma:

La princesa Eréndira fue una integrante de la nobleza P'urhépecha que vivió entre 1503 y 1529, en la época en que los españoles llegaron a Michoacán. Tenía dieciséis o diecisiete años cuando los españoles invadieron México. Fue hija del cazonci purépecha, Tangáxoan Tzintzicha, quien se rindió ante los españoles tras la caída del Estado mexicana en 1521. Su nombre purépecha Eréndirha significa «Mañana risueña».

La biografía de la princesa Eréndira y su papel como heroína aparece por primera vez en el libro de Eduardo Ruiz *Michoacán, paisajes, tradiciones y leyendas* (1891), y está basada supuestamente en una tradición michoacana. Es posible que contenga pasajes que no necesariamente hayan sido reales. De acuerdo con ella, Eréndira fue la líder de la resistencia purépecha contra los españoles.

Eréndira aparece en el mural pintado por Juan O'Gorman en la biblioteca pública Gertrudis Bocanegra de Pátzcuaro. El cineasta Juan Mora Catlett llevó en 2006 esta historia a la pantalla, en la película *Eréndira Ikikunari (la Indomable)*. *Eréndira* (2021).

Somos conscientes de que para investigar acerca de un personaje histórico debemos acudir a fuentes fiables y con rigor. Pero, en este caso, hemos considerado tomar una cita de Wikipedia porque hemos observado que, en una búsqueda muy simple de internet, es la web que nos ofrece una respuesta rápida. Por otra parte, porque sabemos que la gente más joven consulta constantemente esta enciclopedia de internet. Por esta razón, nos parece grave la forma en la que se presenta a este personaje ficticio y que pasamos a comentar a continuación.

Observamos que al principio Wikipedia nos define a Eréndira como personaje real y la sitúa en un tiempo y una cultura concretos (siglo XVI, cultura purépecha). Respecto a su origen, la define como una princesa hija de Tangaxoan. Sin embargo, más adelante, nos comentan que puede haber sido un personaje creado a partir de una leyenda purépecha. Si alguien se quedase solo con el primer párrafo podría pensar que la existencia de Eréndira fue silenciada quizá intencionadamente, por haberse resistido a los conquistadores españoles. Este hecho está totalmente alejado de la realidad histórica, si partimos de la base de que la propia heroína es solo producto de un escritor que buscaba, con esta supuesta historia, desprestigiar a España

o mostrar un pasado histórico más heroico, en el cual los españoles encuentran una terrible resistencia por parte del pueblo purépecha liderado, nada menos que por una mujer.

De la misma manera, encontramos que bastantes páginas mexicanas resaltan a esta heroína; muchas webs no afirman que es una leyenda hasta que no se lee el artículo completo. Un ejemplo de ello lo hallamos en la web de MX CITY Guía Insider, en la que ocurre lo mismo que en Wikipedia. Primero nos la presenta como «emperatriz que luchó contra los españoles» (MX CITY Guía Insider, 2021) para, más tarde reconocer que no se sabe si existió o no, a pesar de que previamente afirmaban que luchó contra los españoles y que por ello se convirtió en leyenda, e incluso nos aportan algún dato biográfico como su edad aproximada. Este es un ejemplo de webs mexicanas en las que se exalta esta figura femenina creada a partir de un relato.

Observamos que existen webs dedicadas al ocio y al turismo que dan cabida a esta historia ficticia y la presentan como una leyenda que parte de una realidad, ignorando deliberadamente que la tal Eréndira nunca existió fuera de la mente del escritor Eduardo Ruiz y, posteriormente, en la de otros que quisieron aprovechar el relato ficticio de Eréndira para ensalzar al pueblo purépecha y crear una hermosa y valiente guerrera que contentara a las mujeres a la vez que, de paso, contribuía a expandir la leyenda negra de España.

En la cinta se nos dice que existió e incluso se alude a los murales (realizados en el siglo xx por Juan O’Gorman, 1942), para dar continuidad a esa *falsa* historia.

Sabiendo que es un personaje ficticio, comprendemos que no sea un personaje muy conocido. Entendemos que el director, en su deseo de reivindicar el pasado indígena, cubre con un manto de veracidad a un personaje fruto de la ficción. Su deseo es construir una nueva identidad: la de una heroína indígena enfrentada a los españoles.

Investigando acerca del personaje, nos encontramos con distintas publicaciones que tratan de arrojar algo de luz sobre el mismo y lo que pueda haber de real en él. Así, la profesora Ana Cristina Ramírez Barreto dedica varios trabajos a este tema. En ellos confirma la inexistencia de Eréndira, aunque nos comunica la trascendencia que este personaje ficticio ha tenido en la historia mexicana, al cual se debe que cada vez sean más numerosas las mujeres llamadas Eréndira.

La investigación documental arrojó que la leyenda de Eréndira fue escrita —y muy probablemente también inventada— por Eduardo Ruiz (1839-1902), abogado michoacano, historiador, novelista y guerrillero liberal (Guerra contra la Intervención Francesa). Ruiz noveló un documento histórico del xvi (La Relación de Michoacán o Códice Escorial). Ruiz ubica a Eréndira en el episodio de la llegada de los conquistadores españoles a territorio michoacano (1522). *Eréndira* es un relato de violencia, valentía, amor, traición y encuentro intercultural. (Ramírez Barreto, 2010: 85).

Eréndira: la heroína invisible

Eréndira es un personaje que ha pasado a ser más visible para todos a través de la obra de Mora Catlett. La película pone rostro, movimiento y palabras a una heroína diseñada por un escritor, inmortalizada por un pintor y ensalzada por políticos como Lázaro Cárdenas. La indígena orgullosa de ser mujer y de ser purépecha, que defiende su cultura frente a los invasores españoles, es el personaje que Catlett expone en su cinta. Eréndira nuestra heroína invisible, la que no llegó a estar en la historia, se transforma y se hace visible en este filme de Catlett, quien nos la presenta como la heroína deseada de un pasado indígena no real.

Ficción o realidad, la película cumple su propósito de contar una realidad histórica, como fue la conquista del pueblo purépecha por parte de los españoles desde otro punto de vista.

Eréndira la indomable o *Eréndira ikikunari* propone, a partir de una leyenda purépecha, la historia de la joven tarasca que montada en un caballo desafió a los conquistadores españoles que asediaban a su población, luego de contravenir las costumbres locales que negaban a la mujer la calidad de guerrera. Poco importa, en definitiva, si Eréndira fue un personaje real o mítico, lo que más le interesa al cineasta es plantear una visión de la Conquista totalmente opuesta a la representación tradicional: este acontecimiento o un episodio de él, capturado desde la óptica de los indígenas; ya no solo una visión de los vencidos, sino también de las luchas fratricidas, la resistencia desesperada, la capitulación final y este episodio heroico, inscrito en la leyenda popular, sorpresivamente protagonizado por una mujer guerrera (Bonfil, 2007).

La película de Mora rescata el personaje de la novela de Ruiz para dar una visión de la conquista renovada, una visión que se sitúa del lado de los indígenas y que se centra en una mujer. Establece otra mirada, una mirada femenina sobre los hechos históricos pero afrontados con valentía. Eréndira no se deja arrastrar por los fuertes, los vencedores, los españoles; aunque para luchar contra ellos primero debe rebelarse contra los suyos e ignorar el papel que como mujer le corresponde, según la cultura purépecha.

La mayoría de las críticas sobre la cinta destacan más la importancia de los escenarios naturales y la interpretación de los personajes, que la relevancia de si lo filmado se ajusta o no a la realidad histórica. De esta manera, se soslaya la importancia que realmente tiene la sustitución de la historia real por la ficticia en la mente del espectador quien, en la mayor parte de los casos, no comprobará si lo visionado fue real o es solo una plasmación de los deseos del director y guionista, que aspira a un pasado más acorde con el siglo XXI.

La película es narrada por un anciano, a través del texto de un códice y combina los dibujos con acción en vivo, estableciendo un estilo formal que recrea el concepto indígena de lo épico y permite la presentación de una leyenda, haciendo creíble un mundo que no podemos reconstruir. (Rivera, 2007).

Como bien señala Rivera, no podemos reconstruir el pasado, en el sentido de que no podemos volver a él. Sin embargo, se puede recrear y, en este caso, la recreación que se hace es bella y verosímil pero no verídica.

¿Por qué una heroína?

Otra de las cuestiones que nos surgen a la hora de abordar la película de Mora Catlett es por qué escoger a una heroína y no a un héroe. Las respuestas pueden ser varias. Por un lado, porque se quiere reivindicar un pasado indígena, o quizá deberíamos decir mejor que hay *necesidad* de reivindicar un pasado indígena, construir una identidad de pueblo. Por otro lado, en el siglo XXI el feminismo está en auge, más en unos países que en otros, pero no cabe duda de que, de cara al resto del mundo, el tema femenino (principalmente en las sociedades europea y americana) es un tema de actualidad, que va ganando terreno. Por tanto, parece interesante poner a una protagonista femenina e indígena. Una muchacha que rompe con su sociedad, lo cual la hace muy atractiva para ser llevada a la gran pantalla. Muchas mujeres desearán ser una Eréndira en su cultura. Se funden en este personaje de Eréndira la tradición, el indigenismo y el feminismo. Además, podemos interpretar esta figura femenina como la antagonista de Malinche. Eréndira, en la película, no sucumbe ante los españoles, no es amante de ningún conquistador. Incluso, no aparece como mujer sino prácticamente como deidad, muere virginal y se transforma en diosa. Durante siglos se ha visto a Malinche como la traidora a la patria, la que se vende a los invasores, la que permanece en el otro lado. Una mujer que se entrega a los conquistadores y que llega incluso a ser la amante de Cortés. Por el contrario, Eréndira desprecia todo lo que venga de los españoles, a quienes considera unos invasores. Solo toma un elemento de ellos: el caballo. Este animal es un arma de guerra y representa a los conquistadores, pero Eréndira lo usa precisamente para luchar contra los extranjeros.

Otro motivo es, sin duda, poner en conocimiento del público otras culturas, ignoradas por el cine y poco o nada presentes en el imaginario popular. Se trata de mostrar la cultura purépecha.

El largometraje es utilizado como pretexto para resaltar y reflexionar sobre diversos aspectos históricos que casi no han sido tomados en cuenta por la sociedad mexicana, tales como el papel de la mujer durante la llegada de los españoles y el impacto de la conquista en otra latitud fuera del centro de atención típico, Tenochtitlan, para así centrarse en un área de gran importancia, la purépecha. (Herrera Román, 2019).

Para ello se recurre al idioma purépecha, al empleo de instrumentos indígenas para la musicalización de la película, e incluso a contratar a personas que no han tenido ninguna vinculación previa con el cine, como ocurre con la protagonista y con la mayor parte del elenco. Mora Catlett busca la esencia del pueblo purépecha y, por este motivo, se emplea a fondo a la hora de repartir los papeles. Además,

consigue hacer más creíble la historia contada y reivindicar más fuertemente el pasado indígena.

Eréndira parece responder más bien a las necesidades del siglo XXI y destacar el papel de la mujer. Es una reinterpretación de los hechos históricos, o mejor dicho, una reescritura de los hechos que apuesta por el indigenismo y el feminismo. Esta Eréndira perfilada por Mora no es la primera, ya hemos hecho alusión a que este personaje fue creado por el escritor Eduardo Ruiz. La importancia de esta heroína ficticia ha ido creciendo a lo largo de los siglos, hasta alcanzar el culmen con la obra del director mexicano Mora Catlett. Las razones para el triunfo de este personaje son diversas: en el siglo XIX cualquier hecho o personaje que fuese opuesto a España era bien recibido; además, desde el siglo XIX hasta el XX Eréndira sirve como antagonista de la figura de Malinche, todos los detractores de esta acogerán de buen grado a la rebelde heroína purépecha. En el siglo XXI, en el que se revisa la historia de Malinche, Eréndira ya no es tanto un elemento de oposición como una representación de la mujer del nuevo siglo, una mujer empoderada que rompe con las reglas y se erige en *líder de masas*. *El feminismo es la nueva bandera de Eréndira, junto con el indigenismo*. Este último queda reforzado en la película con el uso del idioma original del pueblo purépecha.

Eréndira solamente toma de los españoles el caballo porque simboliza el poder y porque le es útil para combatir, incluso contra los suyos. Pero desprecia el resto de símbolos y de elementos españoles. Es un personaje puro, indigenista, y de mujer del siglo XXI que asume roles asignados tradicionalmente a los hombres y utiliza todos aquellos elementos que le son útiles aunque provengan de los llamados invasores.

Eréndira trasciende más allá del filme y se hace popular en el imaginario mexicano. Así, traspasa los medios pasando de heroína de novela, sacada de una leyenda, a diversos relatos, es transportada a murales donde toma corporeidad, se convierte en valiente heroína en los escritos sobre los murales, y en este punto el director Mora Catlett se apropia del personaje y le da vida y voz en su película. Finalmente, acaba de fijarse en la memoria de las gentes a través de las webs que recogen su vida y hazañas, traspasando fronteras y ocupando espacios.

Eréndira: el personaje fílmico

Eréndira es una muchacha sencilla, destinada a casarse con Nanuma. Pero durante su preparación para el matrimonio, observamos que no parece muy dispuesta a asumir el rol que la sociedad le ha asignado: ser una buena esposa. La mujer que la está arreglando para la boda le comenta que debe obedecer, incluso si su marido la trata mal. Estos consejos nos dan una idea de la cultura purépecha y del papel social que jugaba la mujer. No obstante, Eréndira tiene otros planes y, ante la llegada de los españoles, cree su deber intervenir y luchar contra ellos. Esta actitud rebelde de Eréndira no es demasiado bien acogida por sus compatriotas, porque ven más en ella la semilla del mal que la salvación de su pueblo. Una vez más, se plantea en el cine la idea de la mujer como portadora de desgracias y, concretamente, nos acerca a la

historia de las que durante tanto tiempo se han considerado traidoras a su cultura, con Malinche a la cabeza de todas ellas.

La determinación de Eréndira es grande e irá creciendo durante el filme. Para empezar, reniega de su papel de esposa. No quiere ser la mujer de Nanuma pero tampoco la de ningún otro hombre. Se manifiesta contra la sociedad purépecha al reclamar su deseo de participar en la lucha contra los españoles, Eréndira desea guerrear. Quiere defender a su pueblo de los españoles, y no ve mejor manera de hacerlo que convertirse en espía. Pero sus deseos se ven refrenados por los hombres purépechas, a los que no les gusta la idea de tener a una mujer entre las tropas. Eréndira trata de buscar el apoyo de Timas para poder ser guerrera, y para ello alude a una mujer anterior a ella que sirvió de espía para combatir a los invasores en tiempos antiguos. Esta mención a una heroína anterior no solo le sirve como argumento para reforzar sus deseos de intervenir en la lucha armada contra los españoles, sino que sirve para reforzar la idea de que las heroínas eran algo poco frecuente pero estaban presentes en la cultura prehispánica, hecho que no se corresponde con la realidad histórica.

Al final del filme, asistimos a la conversión de Eréndira de mortal en diosa. En la película, esta mujer no parece humana porque no se deja llevar por las pasiones carnales ni por la ambición, es una mujer pura. Ramírez Barreto nos define a Eréndira de una forma similar a la imagen de la heroína en la película de Mora: «Eréndira es una heroína sin sospecha, impecable, casi inverosímil» (Ramírez Barreto, 2005).

La presencia del narrador

Sabemos que la presencia de un narrador en un relato ya sea literario o fílmico sirve para enlazar la historia que se va a contar con el lector o espectador. Aunque, su función principal es dar credibilidad a la historia. Por muy inverosímil que puedan parecernos los hechos que se cuentan en una película, si existe un narrador el espectador tiende a dar por cierto lo que ve en el filme o, por lo menos, confía en que los principales hechos históricos son verídicos, porque hay alguien que nos está narrando la historia desde dentro. Alguien que conoce los hechos porque los ha vivido. Sabemos que el narrador es uno de tantos recursos que se usan, principalmente, para crear una atmósfera con tintes verosímiles; sirve, de manera secundaria, para trasladarnos a otra época e introducirnos en una historia.

En este caso, el narrador enlaza algunas crónicas sobre la llegada de los españoles y la sublevación de los purépechas liderados por la mujer más valiente de todas: Eréndira. Señalábamos que la figura del narrador dota de veracidad al relato fílmico. Al igual que ocurre en la mayor parte de los casos, el narrador miente. Sitúa a Eréndira en un tiempo y en un lugar determinados, a pesar de que este personaje no existió. Las razones para que en la película no se haga mención ni siquiera a la palabra leyenda hay que buscarlas en un profundo deseo de revivir el pasado indígena que, en este caso, pasa por construirlo de una manera conveniente: inventando la historia.

Personajes masculinos

Los purépechas

Hemos mencionado que la figura de Eréndira es muy distinta a la que se suele mostrar en los filmes sobre este periodo de la historia. Por una parte, porque es una heroína y, por otra, porque es una mujer indígena que no quiere tener ningún tipo de relación con los conquistadores, rasgo este que rompe con la tradición fílmica en la cual los personajes de mujeres indígenas acaban por sucumbir ante los españoles.

Otro de los aspectos destacables es que la protagonista sea una mujer joven y que en ella recaiga todo el peso de la historia. Eréndira es representada con una serie de características y cualidades que comúnmente están reservadas para los personajes masculinos. A lo largo de la película vemos que logra lo que desea para sí misma, aunque vaya en contra de la norma, y que además logra la admiración de sus pares y sus superiores al realizar algo que ninguno se atrevió: montar un caballo (Herrera Román, 2019).

Desde el principio de la película, Eréndira mantiene una postura distante con los hombres purépechas. Nanuma es con quien debe casarse, un guerrero importante que pretende hacer de esta mujer su esposa. No obstante, a lo largo del filme será el hombre que más desconfíe de las cualidades de esta muchacha, de quien teme que traiga la desgracia a su pueblo. Este personaje representa la tradición indígena sobre la conquista española de México, que tantas veces ha culpado a Malinche y a otras mujeres de los males sufridos.

Tangaxoan es el señor del pueblo purépecha pero, como se ve a lo largo de la película, es un líder discutible, al que algunos ven como un traidor a su pueblo. Sobre todo a raíz de la llegada de Cuynierángari, el enviado de Tangaxoan para luchar contra los españoles. Cuynierángari se ha rendido ante los españoles y aconseja unirse a ellos y no luchar en contra. Timas, otro de los hombres de Tangaxoan, no está dispuesto a seguirles, él quiere defender su cultura. Por este motivo se desata una lucha fratricida, en la cual Eréndira se convertirá en pieza clave en la disputa contra los extranjeros. Los seguidores de Tangaxoan optan por la alianza con los españoles mientras que Timas y los suyos, incluida Eréndira, optan por el enfrentamiento abierto contra los llamados intrusos.

A pesar de que la decisión inicial de Zizincha Tangaxoan, el cazonci señor de los tarascos, había sido la de fortificar el reino y defenderlo de los españoles, y aunque estos comenzaron por ofrecerles paz y pedirles solo comida y mantas, la presencia de los españoles los llenó de terror. Ciertos nobles aconsejaron al cazonci atarse cobre en las espaldas para ahogarse en el lago y reunirse con sus antepasados, aunque al fin solo huyó con sus mujeres a Uruapan (Martínez, 2015).

Eréndira pretende dejar su rol femenino para asumir uno masculino; quiere realizar tareas asignadas a los hombres como guerrear o espiar a los extranjeros. Timas

accede, aún en contra de los deseos de muchos. Es el primer paso de Eréndira en su camino de conversión de mujer purépecha a heroína y, finalmente, a diosa. En este tiempo, en el cual la muchacha va asumiendo un papel como guerrera, rechaza tanto a Nanuma como a su hermano, con lo que deja claro que ella no quiere a nadie y muestra así al público que no es una mujer cualquiera. Es una mujer con una misión determinada: salvar a su pueblo. Eréndira observa a los españoles y pronto siente curiosidad por tener un caballo y montarlo. El caballo es visto por ella como un elemento para la guerra pero también es un símbolo masculino; Eréndira a caballo subraya el cambio de rol que ha sufrido la protagonista, que pone de manifiesto además su conversión de muchacha en heroína. Consigue lo que nadie ha conseguido: domar a un caballo, un animal de los invasores.

La conversión que se produce en esta mujer no es siempre comprendida o apreciada por los hombres de su pueblo. Timas es el único que parece creerla valiente, si bien solo pretende usarla en su favor. Pero las ideas que tiene acerca de Eréndira como mujer son bastante negativas. Lo que demuestra que para él solo es un elemento que utilizar en su lucha contra Cuynierángari y contra los españoles. Cuando Cuynierángari y Timas se enfrentan, este pierde la vida. Eréndira decide plantar cara a Cuynierángari y prepara un ceremonial para despedir a Timas. Durante el ritual Nanuma asesina a la joven heroína pero, para asombro de todos, Eréndira resucita. Eréndira se funde en esa resurrección con la diosa Tangaxan con la que anteriormente, en sus paseos a caballo, algunos purépechas la habían confundido.

Los españoles

Respecto a los personajes españoles no tienen demasiado peso en la narración fílmica, porque apenas están presentes en la misma. No obstante, sus apariciones siempre son negativas. Son los invasores, los intrusos, seres demoníacos que destruyen la cultura americana. Aparecen enmascarados, lo que les confiere un aire aún más atemorizador. La máscara sirve además para establecer una distancia entre los purépechas y los españoles, que son unos seres fríos, crueles y distantes. El director recurre a las caretas para deshumanizar a los españoles, que parecen seres de otro mundo. Por el contrario, los indígenas, aunque guerrear entre ellos y existen enemistades entre los del mismo pueblo, tienen un aspecto humano lo que, sin duda, pone al público de su parte ya que ve en los españoles a seres extraños y crueles, causantes de la desgracia de los pueblos indígenas de América. Además, durante el filme se refieren a los españoles como los *intrusos*, dejando claro que todos ellos tomaban todo aquello que no les pertenecía.

La conquista de Michoacán y, concretamente, la de los purépechas, comenzó con Cristóbal de Olid, ante quien se rindieron sin oponer resistencia, con su señor Tangaxoan a la cabeza. Si bien es cierto que Nuño de Guzmán cometió estragos con esta cultura, pronto la corona, enterada de sus desmanes, decidió poner orden y envió a Vasco de Quiroga quien se preocupó de agrupar las familias, crear hospitales y hacer poblados separados de los españoles para poder preservar a los naturales. Se hizo

cargo de su evangelización e impuso las lenguas indias entre los religiosos como forma de llegar hasta los naturales. Nada de esto, sin embargo, queda reflejado en el filme.

Nuño exigió al señor tarasco Tangaxoan II, más conocido con el despectivo nombre de Cazonci o Caczoltzin, le entregase oro, un ejército que lo auxiliara y declarase el lugar donde tenía a sus mujeres. Guzmán, al no haber recibido todo lo que deseaba, hizo sufrir a Caczoltzin los primeros tormentos que culminaron, posteriormente, con su asesinato. Este hecho fue conocido tanto en Nueva España como en la metrópoli y, como consecuencia de ello, se le instauró un proceso al conquistador. (Anguiano, 1992: 69).

Sobre Vasco de Quiroga, nos comenta Marzal: «Castellano [...] como Isabel la Católica, con quien va a compartir su amor hacia el hombre americano. Estudia derecho en la Universidad de Salamanca y allí recibe una sólida formación humanista [...]» (Marzal, 1993).

Cuando las quejas de los abusos de la 1.^a Audiencia de México y de su cruel presidente, Nuño de Guzmán, abusos que se traducen en la huida de los indios de los pueblos, llegan a oídos de Carlos V, este piensa en nombrar una 2.^a Audiencia de personas de probidad reconocida, que puedan restablecer su autoridad y devolver a los habitantes de Nueva España, tanto indios como españoles, su fe en la corona.

Uno de los cinco oidores elegidos es don Vasco de Quiroga, el maduro abogado de sesenta años, que ya había mostrado su honestidad y capacidad en muchas misiones difíciles.

El juicio de residencia que tiene que entablar contra Nuño de Guzmán y su camarilla, le da oportunidad de conocer toda la problemática de la naciente sociedad colonial. Le impresiona, sobre todo, la explotación indígena, y por eso el 14 de agosto de 1531 escribe al emperador exponiéndole su plan de crear un «hospital» de indios, es decir, una colonia que va a acabar convirtiéndose en la «utopía» realizada (p. 191).

Consideraciones finales

La película *Eréndira* reconcilia con el pasado indígena a las actuales poblaciones americanas, a la par que pone en conocimiento del público internacional la cultura purépecha, que, como otras muchas, ha quedado durante siglos oscurecida por la admirable y fascinante cultura azteca. El director construye una nueva identidad indígena, que ensalza un glorioso pasado nada vergonzante y debe convivir con la actualidad. Para ello toma la leyenda de Eréndira y a ojos del espectador la transforma en mujer verdadera, que existió, que toma el poder y se enfrenta a los españoles. Este rescate del olvido del pasado purépecha no se ajusta a la realidad histórica, por lo cual esa identidad se está forjando sobre una base ficticia y no real. Entendemos las ideas y valores que el filme trata de transmitir: igualdad de la mujer, cultura prehis-

pánica, indigenismo, tradición, etc. No obstante, esta invención puede confundir al público y crear en él pensamientos acerca de lo que fue la conquista que no se corresponden con la realidad, lo que ofrece la visión de un pasado desvirtuado.

La invención de esta heroína femenina viene de lejos pero es aprovechada para reivindicar ideas del siglo XXI. Entendemos los deseos del cineasta de poner en valor una cultura como la purépecha, desconocida para la mayor parte del público. No obstante, el tratamiento de Eréndira en el filme como personaje histórico y no ficticio es, a nuestro juicio, un error. El mundo audiovisual forma parte de nuestra cultura desde hace muchos años, es un medio capaz de transmitir hechos y sentimientos de una forma cercana. En el caso del cine histórico, se convierte en un elemento eficaz para la comprensión de acontecimientos y personajes pasados, y por ello es importante que lo que se refleje en la pantalla se ajuste a la realidad histórica o que, por lo menos, se pueda distinguir mejor qué es ficción y qué es un hecho histórico. Si pensamos en los más jóvenes nos damos cuenta de que no están acostumbrados a contrastar datos, sino que suelen tomar por cierto todo aquello que se ve en la gran pantalla bajo el nombre de cine histórico o, más concretamente, cine de conquista. Por esta razón, una película como la comentada puede conducir a una mala interpretación de los hechos pretéritos. Quizá una de las asignaturas pendientes de este siglo sea educar en el cine distinguiendo entre ficción y realidad.

Mora Catlett ya había escrito y dirigido *Retorno a Aztlán*, hablada en náhuatl y ambientada poco antes de la llegada de los españoles, que recrea la atmósfera mística de los aztecas pero también su estratificación clasista. Tanto *Retorno a Aztlán como Eréndira superan la lectura maniquea de la historia (indios buenos, españoles malos) mostrando relaciones sociales complejas* (Ramírez Barreto, 2010: 105).

Bibliografía

- ANGUIANO, M. 1992. *Nayarit: costa y altiplanicie en el momento del contacto*. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Antropológicas.
- BONFIL, C. 2007. «Eréndira, la indomable». *La jornada* (20/5/2007). <<https://www.jornada.com.mx/2007/05/20/index.php?section=opinion&article=a09a1esp>>.
- ERÉNDIRA. En: Wikipedia. <<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Er%C3%A9ndira&oldid=137716182>> [consultado el 16/8/2021].
- FICM Presenta Pátzcuaro. «ERÉNDIRA IKIKUNARI». Entrevista a Juan Mora Catlett. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=momVetT1wPU>> [consultado el 18/8/2017].
- HERRERA ROMÁN, M. F. 2019. «La heroína montada, Eréndira Ikikunari. Otra visión de la conquista». *La Bola* (12/8/2019). <<http://labola.com.mx/la-bola-2/la-heroína-montada-erendira-ikikunari-otra-version-de-la-conquista/>>.
- MARTÍNEZ, J. L. 2015. *Hernán Cortés*. Universidad Nacional Autónoma de México. Fondo de Cultura Económica. <<https://books.google.es/books?id=qq2-DAAA>>

- QBAJ&pg=PT305&dq=Michoac%C3%A1n,+Olid&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjp9caoiZL8AhVwVqQEHTVCCyAQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q&f=false>.
- MARZAL, M. M. 1993. *Historia de la antropología indigenista: México y Perú*. Anthropos.
- MORA CATLETT, J. 2006. *Eréndira la indomable* [Película]. Eréndira Producciones, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), FOPROCINE, IMCINE.
- MX CITY. 2021. *Eréndira, la emperatriz purépecha, símbolo de resistencia indígena en la conquista*. MX CITY Guía Insider. Abril de 2021. <<https://mxcity.mx/2021/04/erendira-la-emperatriz-purepecha-simbolo-de-resistencia-indigena-en-la-conquista/>>.
- RAMÍREZ BARRETO, A. C. 2005. «Eréndira a caballo. Acoplamiento de cuerpos e historias en un relato de conquista y resistencia». *Revista e-misférica. Performance and Politics in the Americas, Revista electrónica del Hemispheric Institute for Performance & Politics* 2, 2. <<https://hemisphericinstitute.org/en/emisferica-2-2/2-2-essays/erendira-a-caballo-acoplamiento-de-cuerpos-e-historias-en-un-relato-de-conquista-y-resistencia.html>>.
- 2010. «Eréndiras de leyenda y carne y hueso». *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad*, xxxi, 123: 85-118. <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-39292010000300004>.
- RIVERA, N. I. 2007. *Eréndira Ikikunari (La indomable)*. Portal del cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño. <<http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=1101>>.

Hollywood sul Tevere. Otra visión del mito de la Roma cinematográfica

Óscar Lapeña Marchena
UCA / Hum 1206

Desde finales del siglo XIX, y de la mano tanto de las primeras filmaciones que reproducían escenas captadas directamente de la realidad, como de las primeras manifestaciones de películas de ficción, podemos apuntar que, en especial en las grandes urbes del mundo occidental, ha ido tomando forma un estrato cinematográfico dentro de la propia ciudad; en su historia, en su urbanismo y también en lo que podemos llamar, en su memoria mítica. Se trata de un estrato formado a partes iguales tanto por vestigios materiales (estudios cinematográficos, salas de proyección, cuyo recuerdo permanece en el trazado urbano mucho tiempo después de su desaparición o transformación, lugares de ocio y restauración frecuentados por las gentes del cine, decorados levantados y convertidos en reclamo turístico, placas que recuerdan espacios urbanos que sirvieron de sets de rodaje al aire libre...), así como restos inmateriales, ya que el estrato cinematográfico también está compuesto de recuerdos y nostalgias, más o menos alterados, de sus protagonistas directos.

Una peculiaridad reseñable del estrato cinematográfico es que, a su vez, permanece y vive en los espectadores, en la memoria de la audiencia, en donde lo cinematográfico y lo no cinematográfico (o lo que algunos entienden como realidad), se acaban fundiendo. Además, el espectador tiene la oportunidad —real—, de interactuar con el espacio urbano que ha visto en la pantalla y ha reescrito con su imaginación.

Parece fuera de toda duda la particular relación establecida entre la ciudad de Roma y el universo cinematográfico, hasta el punto de poderse hablar de una Roma cinematográfica, exactamente igual que se habla de una Roma antigua, una Roma barroca, renacentista o fascista (Salvador Ventura, 2013; Camporesi, 2014). Este vínculo especial entre el cine y la ciudad se plasma tanto en el gran número de películas rodadas en suelo romano como en el recuerdo, el sedimento de nostalgia y deseo de retorno, que deja en la audiencia.¹⁶¹ E incluso, en ocasiones, el vínculo adquiere un carácter metacinematográfico; baste recordar el caso de la primera película italiana realizada a partir de un guion que recreaba un argumento histórico. *La presa di Roma* (también conocida como *La breccia di porta Pia* o *20 settembre 1870*), fue realizada por Filoteo Alberini en 1905. A lo largo de siete cuadros y en apenas 250 metros de longitud —algo menos de diez minutos—, la cinta recreaba la entrada en Roma de las tropas garibaldinas en uno de los momentos más emblemáticos de la unificación italiana. El estreno tuvo lugar veinticinco años más tarde, el 20 de septiembre de 1905

161. En muchas películas rodadas en Roma acaban por fundirse la ciudad material con otra de naturaleza abstracta (Morey, 2008: 43).

en una pantalla levantada para la ocasión en el mismo espacio de las murallas romanas que recreaba la película, a la altura de Porta Pia en la actual via Nomentana (Verdone, 1952: 41; Verdone, 2003: 109 ss; Lombardi, 2008: 113 ss; Brunetta 2011: 1 s). El numerosísimo público asistente tuvo la ocasión de ver y revivir un episodio reciente de su historia en un espacio urbano en donde el paisaje real y el que contemplaban en la improvisada pantalla se fundían en uno solo.¹⁶²

El incipiente rodaje de las películas va a ir unido a la construcción de los primeros estudios cinematográficos en lo que entonces era la periferia romana. Los más importantes —debido a la influencia que posteriormente ejercerán— son los de Cinecittà en la Via Tuscolana, inaugurados el 28 de abril de 1937, aunque, de hecho, el fenómeno cinematográfico pronto superará las fronteras del estudio para extenderse por toda la ciudad, desde el corazón de Roma hasta el litoral de Ostia.

Dentro del estrato cinematográfico de la ciudad de Roma, de más de un siglo de espesor, queremos centrarnos en estas páginas en el fenómeno conocido como *Hollywood sul Tevere*, una expresión que, en sentido general, hace referencia al desembarco de capital y personal técnico y artístico estadounidense para afrontar el rodaje de decenas de producciones en Italia, y particularmente en Roma. Un fenómeno cinematográfico y mediático cuyas fronteras cronológicas se pueden establecer entre los años 1949 y 1964. Aunque es habitual establecer la fecha de comienzo en 1951 con el rodaje de *Quo Vadis?* (M. Le Roy 1951),¹⁶³ creemos que la fecha debe adelantarse a 1949 a causa de tres hechos significativos que tuvieron lugar a lo largo de ese año.

El primero de ellos se refiere a una medida legislativa de gran calado que hará frente a la grave situación por la que atravesaba la industria cinematográfica italiana de posguerra, que desarrollaremos con detenimiento más adelante.

El segundo fue el estreno de la película *Fabiola*, dirigida por Alessandro Blasetti, varios aspectos de la cual hacen que este título sea especial. El primero sería el hecho de ser la primera gran producción a la que se enfrenta la industria cinematográfica italiana tras la Segunda Guerra Mundial. Hay que recordar que, tras haber cambiado Italia de bando en septiembre de 1943, buena parte de los medios técnicos de los que disponía su industria cinematográfica fueron trasladados a la efímera república vénetica de Salò.¹⁶⁴ Mientras que, en Roma, los estudios de Cinecittà se abandonaban y convertían, primero en almacenes de material bélico, y luego, una vez liberada Roma por las tropas estadounidenses y por orden de estas, en campo de refugiados (Della Casa, 2013: 39 s).

162. El vínculo metacinematográfico no se queda ahí; en la película *Superfantozzi* (N. Parenti, 1986), este mismo episodio bélico viene revisado en clave de humor.

163. Concretamente, en el verano de 1950 se produjo la llegada masiva de personal para rodar en apenas seis meses la nueva versión de la novela de Henry Sienkiewicz. Aunque, ya con anterioridad, escritores estadounidenses, como Gore Vidal, Truman Capote o Tennessee Williams habían vivido y descubierto Roma, pero sin el alcance mediático con que lo hará la gente del cine (Malatesta, 2015: 41 y 46).

164. Entre 1944 y 1945 se rodaron en los nuevos estudios de Salò un total de veinticuatro películas (Chiti y Lancia, 2005: 420-428).

Otro aspecto reseñable es que en la redacción del guion de *Fabiola*, que tomó forma el año anterior, participaron representantes de todas las corrientes ideológicas que en ese momento existían en el país, incluyendo la financiación económica del Estado vaticano (Prieto Arciniega, 2004: 176; Brunetta, 2009: 196). El resultado fue una película —y una experiencia irrepetible—, que gira alrededor de un mensaje pacifista opuesto a toda guerra y a toda manifestación de violencia, sea del tipo que sea, y de reclamo de unidad ante un peligro común (Malfitano, 2019: 82).

Y, finalmente, no podemos olvidar que la película de Blasetti fue realizada en régimen de coproducción con Francia,¹⁶⁵ que, de este modo, establecía las bases de un modelo productivo y organizativo que será la base del posterior *Hollywood sul Tevere*, algo así como un precedente o un ensayo a todos los niveles del sistema desarrollado en los años cincuenta y parte de los sesenta. *Fabiola*, en definitiva, demuestra a los posibles productores extranjeros que la industria cinematográfica italiana ofrece las suficientes garantías y ventajas para acoger rodajes y proyectos de grandes dimensiones y aspiraciones (Baracco, 1961: 65).

El tercer acontecimiento que destacamos del año 1949 fue el matrimonio celebrado el 27 de enero en la iglesia de Santa Francesca Romana, en la zona de los foros imperiales de Roma, entre Linda Christian y Tyrone Power. El enlace resultó tan mediático que fue definido por la prensa como la segunda boda del año debido al interés suscitado, solo superado por la de la reina Isabel de Inglaterra (Faldini y Fofi, 2001: 287; Pallanch, 2010: 80; Borgna y Debenedetti, 2010: 230 s). La boda del actor, que representaba al Hollywood más clásico, recuerda que el periodo que nos ocupa tuvo una relación muy directa con la prensa, con la estrictamente cinematográfica, la generalista y también la del corazón. Muchas revistas italianas inciden en destacar las cualidades del país como idóneo plató cinematográfico: los bajos costes de producción, la profesionalidad del personal y las bondades del clima, el paisaje y la historia locales. Progresivamente se irán ocupando de los rodajes que acoge la ciudad de Roma, y de los personajes de Hollywood que se van a vivir y trabajar allí. Por citar un ejemplo, la revista *Hollywood* empezó a dedicar secciones enteras —concretamente las llamadas «La settimana romana» y «Stelle nel cielo di Roma»—, a informar de manera exhaustiva acerca de todas las películas que se rodaban o se proyectaba rodar, así como acerca de la vida social y nocturna de los divos de Hollywood en la capital italiana (De Berti, 2010: 48).

Por lo que se refiere al interés de la prensa estadounidense sobre lo que sucedía en Italia, podríamos citar el carácter de pionera de la periodista del *Newyorker* Janet Flanner, que había trabajado anteriormente en París escribiendo crónicas que dibujaban el perfil cultural y romántico de la capital francesa. Posteriormente fue enviada a cubrir el juicio de Nuremberg (1945-1946) y de ahí viajó a Roma, desde donde escribió numerosos reportajes que reflejaban y difundían la vida de posguerra (Mala-testa, 2015: 17 ss).

165. Donde fue premiada como mejor filme del año por la revista *Cinémonde. Cinema*, n.º 40, 1950, 322 s.

El multitudinario enlace nupcial de Tyrone Power no fue el único acontecimiento de alcance internacional protagonizado por la gente del cine. Casi de manera contemporánea, el público italiano, y en general de todo Occidente, pudo seguir con todo detalle el romance entre la actriz sueca afincada en Hollywood Ingrid Bergman y el director Roberto Rossellini (Gordon, 2012: 14). Algo más de una década más tarde, y coincidiendo con el final del fenómeno que aquí nos ocupa, los noticiarios y los periódicos de todo el mundo dieron buena cuenta del romance entre Elizabeth Taylor y Richard Burton durante el rodaje romano de la *Cleopatra* de Joseph L. Mankiewicz (Brass, 1989: 154 ss; Aguilera, 2009: 165 ss). La figura de la prensa y, en general, de todos los medios de comunicación está directamente conectada con *Hollywood sul Tevere*; baste recordar que el protagonista de *La dolce vita* (F. Fellini, 1960) —el filme que populariza todo el fenómeno— es un periodista que aspira a convertirse en escritor pero que acaba descreído y atrapado en este peculiar universo en donde la realidad y la ficción cinematográfica acaban confundándose.

No existe una razón exclusiva que explique —al margen de la propiamente laboral— la masiva llegada de actores de Hollywood a Italia en la década de los cincuenta, ya que muchos de ellos decidieron asentarse, al menos temporalmente, en suelo italiano. Algunos —caso de los directores Joseph Losey, Robert Rossen o Jules Dassin— llegan huyendo de la persecución política instaurada en Hollywood por el senador McCarthy; otros viajan buscando mayor libertad creativa, como Orson Welles, William Wyler o John Huston (Mosconi, 2010: 21; Crespi, 2010: 55 s). Pero también lo hacían para huir del pago de impuestos en Estados Unidos,¹⁶⁶ o bien porque en Italia encontraban un reconocimiento del cual ya no gozaban en Hollywood. La amenaza de la televisión convirtió en reliquias a muchos actores, que en Italia tenían la oportunidad de reverdecer viejos laureles.¹⁶⁷

En lo que hace referencia al establecimiento de un final a este periodo, podemos manejar la fecha de 1964. Ese año ya se ha confirmado el fracaso en taquilla de la película *Cleopatra*, que, a pesar de todo el alcance mediático que rodeó su rodaje, fue incapaz de recuperar la colosal y descontrolada inversión que casi envió a la productora Twenty Century Fox a la ruina;¹⁶⁸ la suerte seguida por el filme hizo replantearse al resto de estudios de Hollywood el camino a seguir (Gordon, 2012: 13). En segundo lugar, ese mismo año Estados Unidos entró de lleno en la guerra de Vietnam y abandonó el papel de observador o de aliado en la sombra que había desempeñado hasta entonces. A partir de ahí, y por necesidades de la economía bélica impuesta en el país, se anularon todas las ayudas e inversiones estadounidenses en el exterior, incluidas las cinematográficas, lo que supuso un duro golpe a la base eco-

166. Orson Welles llegó a Italia huyendo del fisco estadounidense y con la intención de rodar su película sobre Cagliostro; años más tarde abandonará Italia perseguido por las deudas y se asentará en Inglaterra (Pallanch, 2010: 86 s).

167. Algunos testigos de estos acontecimientos —como los directores Mario Monicelli o Domenico Paolella y el escritor Gore Vidal— llegan a definir la Roma de esos años como un auténtico cementerio de elefantes de viejas glorias de Hollywood (Faldini y Fofi, 2001: 287 ss).

168. Entre 1963 y 1964, la Fox pierde treinta y cinco millones de dólares (Lawson, 1964: 26),

nómica de la presencia en suelo italiano de las productoras de Hollywood (Mosconi, 2010: 21).¹⁶⁹

Así pues, podemos encuadrar cronológicamente *Hollywood sul Tevere* en un periodo de unos quince años de duración; un lapso de tiempo que vio sucederse diferentes cambios políticos, sociales y también cinematográficos.¹⁷⁰

En Estados Unidos, y tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se perciben algunos y significativos cambios que afectan a su industria cinematográfica y que, en general, se pueden resumir en una alteración de las estrategias productivas llevadas a cabo hasta ese momento por los grandes estudios. De este modo, en 1948 se aprobó una ley por la cual quedaba abolido el monopolio que los estudios mantenían sobre la cadena de producción y distribución del material fílmico (Gordon, 2012: 12). A este revés legal se une, a lo largo de toda la década, la competencia cada vez mayor de la televisión, y el cambio de costumbres que esta va a suponer y que afectará de modo muy directo al consumo cinematográfico del país.¹⁷¹

Para hacer frente, con las debidas garantías, al poder y la influencia cada vez mayores de la pequeña pantalla, los grandes estudios de Hollywood centraron su estrategia en dos ámbitos. Uno de ellos fue la apuesta decidida para introducir en el cine todos los avances tecnológicos a su disposición, a fin de aumentar la espectacularidad de las películas a todos los niveles y ofrecer así un producto que fuera imposible de ver en la reducida pantalla televisiva. Se desarrollan nuevos formatos, como Vistavisión o el Cinemascope, que, al comprimir las medidas de la pantalla tradicional, permitía ofrecer escenas mucho más espectaculares. De hecho, las primeras cintas rodadas en este formato —*The Robe* (H. Koster, 1953) y su continuación, *Demetrius and the Gladiators* (D. Davies, 1954)—, le dieron un nuevo impulso al *epic* de temática histórica y religiosa rodado en Estados Unidos (Davies, 2003; Mosconi, 2010: 16).

La segunda estrategia desarrollada fue priorizar los mercados exteriores para aumentar los beneficios y garantizar la expansión de su cinematografía por todo el mundo (Gordon, 2012: 13). Los grandes estudios apostaban por exteriorizar buena parte de su producción para aprovechar la situación de muchos países europeos tras la Segunda Guerra Mundial, en los cuales la televisión apenas se había desarrollado y el cine era, casi sin discusión, la primera industria de ocio disponible. Además, en muchos de esos países, que estaban en plena reconstrucción, los costes de producción eran considerablemente más baratos que en Estados Unidos. Poco después de la finalización del conflicto bélico, en 1946, se creó la Motion Picture Export Association (MPEA), cuya función básica era asistir a los miembros asociados en sus

169. En la segunda mitad de los sesenta, en Italia, comienza a percibirse la cara más negativa del despegue económico; se notan los efectos de las primeras crisis energéticas y, entre 1969 y 1974, se registran ciento cuarenta atentados terroristas. En muy poco tiempo el escenario había cambiado (Sansonna, 2016: 8).

170. Dentro de ese marco cronológico se sitúa el momento de esplendor de 1959 en adelante (Venturini, 2010: 26).

171. En la década de los cincuenta se registra una apreciable reducción tanto en el número de salas cinematográficas como de espectadores en Estados Unidos (Lawson, 1964: 25).

inversiones en el extranjero. El objetivo era garantizar a los productos de Hollywood los mercados exteriores e impedir una rápida reconstrucción de las cinematografías europeas para evitar o retrasar su competencia. La MPEA proponía una política totalmente liberal que no iba a encontrar un frente común en Europa; los países pequeños, como Suiza, Irlanda u Holanda compartieron las ideas liberales y los filmes estadounidenses circulaban por sus salas con total libertad. Pero aquellos otros con una industria cinematográfica ya consolidada mucho antes de la Guerra —caso de Italia, Francia o Inglaterra— sí pusieron alguna medida proteccionista, ya fuera la imposición de tasas de doblajes, cuotas obligatorias de filmes nacionales a proyectar o la limitación del número de películas importadas de Hollywood (Mosconi, 2010: 15 s).

Hay que recordar que en esos años la crítica comenzaba a hablar de un claro declive de los modelos tradicionales del cine de Hollywood, que, al mismo tiempo, empezaba a encontrar poderosos competidores fuera de sus fronteras. La Caza de Brujas del senador McCarthy alejó de Hollywood a muchos directores, guionistas y actores acusados de simpatizar con el comunismo. Además, el modo en que Hollywood mostraba la sociedad norteamericana, y en especial la figura femenina, resultaba tremendamente anacrónico, artificioso e infantil, y se alejaba de este modo de la audiencia que no se identificaba con lo que veía en pantalla (Galeotti, 2018: 326 s).¹⁷²

La estrategia destinada a priorizar y fomentar la exteriorización de la producción cinematográfica, las llamadas *runaways productions* (Mosconi, 2010: 16), se encuadraba dentro del Plan Marshall (1947-1951), que no se limitaba a la ayuda económica a dieciséis países europeos especialmente afectados por la guerra para acelerar su reconstrucción. De hecho, ponía en marcha un amplísimo programa propagandístico para extender por toda Europa el estilo de vida capitalista, los modelos sociales estadounidenses referidos al consumismo a niveles masivos, y también una ideología liberal y abiertamente anticomunista. El cine desempeñó un papel vital en este proceso, en especial en el caso italiano, país en el que las elevadas tasas de analfabetismo convirtieron las pantallas en altavoces de la propaganda del estilo de vida americano:¹⁷³ motos, coches, nuevos alimentos, nuevas bebidas, nuevos productos que almacenar y la irrupción masiva de los electrodomésticos como culminación de la vida familiar (Pescatore, 2010: 32). Toda una serie de cambios que el propio cine italiano no tardó en reflejar y parodiar, el caso más emblemático fue, sin duda, la película *Un americano a Roma* (Steno, 1954).

Centrándonos en Italia, varios son los elementos que podemos tomar en consideración para encuadrar este fenómeno no solo cinematográfico. Podríamos empezar consignando las elecciones legislativas de 1948, en las que la Democracia Cristiana resultó vencedora;¹⁷⁴ el partido de derechas siempre mostró su recelo o abierta opo-

172. Esa visión femenina totalmente alejada de la realidad alcanzaría su punto culminante con las comedias interpretadas por la actriz Doris Day (Campari, 2019: 60 s).

173. Se estima que la tasa de analfabetismo en Italia tras la Segunda Guerra Mundial alcanzaba al 15 % de la población (Ellwood, 1993: 85).

174. Con el apoyo directo del Vaticano y de Estados Unidos (Ellwood, 1993: 77).

sición hacia las películas neorrealistas, porque ofrecían una imagen de Italia que no iba a gustar nada a los sucesivos gobiernos de la Democracia Cristiana (Pescatore, 2010: 29; La Polla, 2011: 180). El intercambio de cartas y reproches entre Giulio Andreotti, cuando ocupaba la subsecretaría de la Presidencia del Consejo de la República, y el director Vittorio De Sica con motivo del estreno de su película *Umberto D* en 1952, fue una buena muestra de ello (Sorlin, 1998: 94 s; Brunetta, 2000: 15 y 145).

La Italia de posguerra se convertirá en un campo de batalla ideológico y propagandístico en donde quedará en segundo plano el recuerdo de la alianza con la Alemania nazi que el régimen fascista mantuvo en vigor hasta septiembre de 1943.¹⁷⁵ En los difíciles años de la reconstrucción del país, el cine servirá de mecanismo privilegiado —junto con, por ejemplo, los concursos de belleza femeninos, que se mostraban al mundo como la carta de presentación de una juventud sana y bella—,¹⁷⁶ para presentarse como un país abierto y moderno.

En los años inmediatamente posteriores al fin de la guerra, Italia se apresuró a proyectar en el exterior la imagen de un país con un indudable peso en la nueva situación política europea y mundial. De este modo, ya en 1949 Italia ingresó en la OTAN; en 1951 fue uno de los países que integraron la Comunidad Europea del Carbón y el Acero, el germen de futuras entidades políticas y económicas paneuropeas. Ingresa en la Organización de Naciones Unidas en 1956, mientras que un año más tarde, en 1957, Roma acogerá la firma del tratado de constitución de la Comunidad Económica Europea, formada por Francia, Bélgica, Luxemburgo, los Países Bajos, Alemania occidental e Italia (Gordon, 2012: 23).

Ciñéndonos ahora al ámbito cinematográfico, hay que señalar que hasta 1938 las producciones cinematográficas estadounidenses podían circular sin problema alguno por el mercado italiano; hasta que en enero de 1939 el régimen fascista decretó la autarquía y la consiguiente prohibición para que los filmes extranjeros se proyectaran en el país. Esta situación duró hasta el final del conflicto, cuando con un decreto fechado el 5 de agosto de 1945 quedaba abolido el monopolio fascista existente hasta entonces y se establecía el libre mercado dentro de la industria cinematográfica (Monterde y Rimbau, 1996: 51 y s.; Mosconi, 2010: 16).¹⁷⁷ La entrada en vigor de esta medida provocó que en las pantallas italianas convivieran los viejos títulos de Hollywood aún sin estrenar allí con toda la avalancha de nuevo material fílmico llegado del otro lado del Atlántico. El resultado fue un aumento de las importaciones de películas que resultaba más que alarmante para la maltrecha industria italiana.

175. La periodista norteamericana Janet Flanner destacaba en sus crónicas la total ausencia de sentimiento de culpabilidad entre los italianos por lo sucedido durante la guerra, y el convencimiento casi absoluto de pertenecer de pleno derecho al bando de los vencedores en el conflicto (Malatesta, 2015: 12 y 19).

176. Parte de las actrices con más repercusión exterior, caso de Sophia Loren, Silvana Pampanini o Gina Lollobrigida, salieron de los concursos de belleza. Las *maggiorate* fueron indispensables para la forja de cara al exterior de la imagen de esta nueva Italia (Brunetta, 1995: 100 y s.; Monterde y Rimbau, 1996: 101; De Berti, 2010: 52).

177. Las revistas cinematográficas italianas cambiaron su discurso sobre Hollywood tras la proclamación de la autarquía e incidieron en los males morales de la industria del cine estadounidense (De Berti, 2010: 47).

Basta aportar algunos datos para ilustrar las dimensiones de lo que estaba sucediendo, que no era otra cosa que una auténtica invasión de los circuitos de distribución cinematográficos italianos por parte de las producciones de Hollywood. De este modo, en el periodo que va de 1945 a 1950, en Italia se proyectaron unos ochocientos filmes, de los cuales, seiscientos eran estadounidenses y solo medio centenar habían sido realizados en Italia (Russo, 2007: 137 y s.). Si nos fijamos en 1949 —el año del estreno de *Fabiola* y la fecha que hemos elegido para dar comienzo al fenómeno *Hollywood sul Tevere*—, vemos que entre los cien títulos que más recaudaron en las taquillas italianas, setenta y nueve eran estadounidenses y catorce italianos (Pescatore, 2010: 32). Conviene recordar que, a lo largo de la década de los cincuenta, el monopolio del cine dentro de la industria del ocio italiana fue indiscutible y llegó a superar en gasto al teatro o a las competiciones deportivas (Brunetta, 2000: 9 y s.). A ello contribuyó el hecho de que la RAI, la televisión pública, comenzó a emitir —controlada totalmente por la Democracia Cristiana—, en 1954 y solo de manera muy limitada.¹⁷⁸

Así pues, la apertura del mercado a las producciones extranjeras justo tras el final de la guerra propició una proliferación sin precedentes de películas estadounidenses en las pantallas italianas, hasta constituir una verdadera amenaza para la continuidad de la industria cinematográfica nacional. La primera medida legislativa emitida para hacer frente a esta situación fue la ley de 26 de julio de 1949, también conocida como la ley Andreotti.¹⁷⁹

Las medidas adoptadas en virtud de esta ley se sitúan cerca de las directrices proteccionistas impuestas por el régimen fascista en relación con el cine. Aunque, eso sí, se utilizaba un lenguaje diferente, alejado de todo intento de confrontación y buscando en todo momento la salvaguarda del cine italiano sin dañar al estadounidense (Pescatore, 2010: 29). En los organismos políticos que regulaban la industria cinematográfica italiana —y en general en toda la estructura estatal—, no se produjo una censura tras 1945, y los responsables siguieron siendo, en buena medida, los mismos que bajo el fascismo. El personal y la orientación ideológica de las medidas legales acordadas continuaron a pesar del radical cambio de escenario (Malfitano, 2019: 80). La ley Andreotti recuperaba una norma de 1938 orientada a premiar y favorecer solamente a los títulos más taquilleros, lo cual equivalía a quitar un importante apoyo económico a toda película que intentara seguir la vía del neorrealismo, mientras que el código de censura que entra en vigor será el mismo que instauró el régimen de Mussolini en 1923 (Monterde y Rimbau, 1996: 100; Argentieri, 1998: 19).

La ley de 1949 recogía un conjunto de disposiciones dirigidas, casi en su totalidad, a controlar la importación de películas desde Estados Unidos, ya que estaban invadiendo el mercado y ahogando a la producción nacional. Para empezar, se esta-

178. El número de salas contabilizadas en 1947 era de 6.551; esa cifra alcanzó las 10.629 en 1956 y a final de la década se reducía levemente hasta llegar a las 10.393 (Argentieri, 1998: 29 y 49).

179. En 1946 se había tomado una primera y modesta medida proteccionista que establecía una cuota de pantalla para las producciones italianas de sesenta días al año (Monterde y Rimbau, 1996: 52).

blecía que cada filme importado de Estados Unidos y estrenado en Italia debía abonar una tasa de doblaje de dos millones y medio de liras que se destinaría a ayudar a las producciones italianas. También se establecía una cuota de pantalla de ochenta días al año de proyecciones solo de títulos nacionales.¹⁸⁰ Aunque el asunto fundamental que trataba la ley era la congelación de los beneficios de las productoras estadounidenses en territorio italiano, quedaba establecido que estas solo podían retornar a Estados Unidos el 50 % de los beneficios recaudados en las taquillas italianas, mientras que el resto de los beneficios se destinaba a engrosar un fondo de ayuda al cine italiano. Las productoras repartieron ese capital en tres tipos fundamentales de inversión (Monterde y Riambau, 1996: 53; Mosconi, 2010: 16). La primera fue destinarlo a la compra de derechos de películas italianas para distribuir las en Estados Unidos y recuperar de este modo el dinero invertido. Una segunda vía de inversión, y de hecho la más habitual y la que propició el fenómeno económico, cultural, sociológico y cinematográfico de *Hollywood sul Tevere*,¹⁸¹ fue dedicar ese dinero a la producción de películas en Italia; proyectos con capital y actores de renombre venidos de Hollywood mientras que los repartos y el personal técnico eran italianos. Las grandes compañías se aprovechaban de la notable preparación del personal transalpino, de las buenas instalaciones puestas a su disposición y de los bajos costes de producción que ofrecía Italia, en absoluto comparables a los de su país (Brunetta, 2000: 15 s; Corsi, 2001: 67).¹⁸² Se trataba de películas realizadas para abastecer a un mercado mundial que les permitía recuperar con creces la inversión inicial. La tercera opción inversora consistió en apostar por el sector hotelero, a base de fomentar y aprovechar al mismo tiempo un turismo llegado del otro lado del Atlántico, cada vez más importante desde un punto de vista cuantitativo (Venturini, 2010: 24).¹⁸³ El cine comenzará a vender imágenes, sensaciones y recuerdos de diferentes ciudades, y de Roma en particular; se trata de películas —que podemos englobar bajo el término de cine de postal— que trazan rutas turísticas por los paisajes urbanos, prometen experiencias que luego el viajero puede repetir e identificarse o, si se quiere, completar el discurso que ha visto en pantalla.

Las disposiciones de 1949 se complementaron con la firma de un acuerdo en 1951 entre la MPEA (Motion Picture Export Association) y la ANICA (Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive), por el que se reajustaron los porcentajes iniciales referidos a las inversiones en suelo italiano y a los beneficios

180. Aunque la propia prensa de la época reconocía que la norma referida a la cuota de pantalla no era respetada, al menos en lo que se refería a los cines de Roma (*Cinema*, n.º 32, 1950, 67).

181. En este momento surge el moderno *show business* que plantea una película como una parte más de un proyecto en el cual la promoción y la publicidad juegan el mismo o incluso un papel más importante que la propia cinta (Spagnoli, 2010: 61).

182. El director King Vidor reconocía que el personal técnico italiano era mejor que el de Hollywood, y las condiciones económicas también (Faldini y Fofi, 2001: 285). A modo de curiosidad, los jinetes participantes en la escena de la carrera de cuadrigas de *Ben Hur* (W. Wyler, 1956), cobraban según nacionalidad, 1.000 dólares los estadounidenses y 150.000 liras los italianos (Pallanch, 2010: 74).

183. Italia alcanzó en 1954 la cifra de 9 millones de turistas, la gran mayoría llegados de Estados Unidos (Galeotti, 2018: 380).

que los grandes estudios podían recuperar (Mosconi, 2010: 16; Galeotti, 2018: 353).¹⁸⁴ Los acuerdos se repitieron en 1954, 1956, 1959 y 1963, ilustrando la buena sintonía en el ámbito de la política cinematográfica establecida entre ambos países.¹⁸⁵

La ley Andreotti estuvo en vigor hasta 1954; fue sustituida dos años más tarde por otra serie de medidas que incidían en la misma dirección, la más llamativa de las cuales fue la actualización de la cuota de pantalla para producciones italianas, que se estableció en cien días (Galeotti, 2018: 353 s). Esta batería legislativa de carácter proteccionista tuvo sus efectos a corto y medio plazo. De las seiscientas películas estadounidenses importadas en 1949 se pasó a doscientas treinta en 1951; en 1955 fueron doscientas cuarenta y cuatro, y en 1960 ciento sesenta. Dos años más tarde la cifra se redujo aún más hasta alcanzar los ciento cincuenta títulos, y ya en 1963 Italia abandonó las prácticas de protección y liberó el mercado cinematográfico con Estados Unidos (Mosconi, 2010: 16 y s.).¹⁸⁶

Junto al descenso acusado de las importaciones de películas estadounidenses, la segunda, e inmediata, consecuencia de este rosario de medidas fue el aumento elevadísimo de las coproducciones entre ambos países, que en los quince años que van desde 1950 hasta mediados de la década de los sesenta pasaron del 12 % al 75 % (Mosconi, 2010: 19). *Hollywood sul Tevere* también supuso el encuentro entre dos cinematografías muy diferentes, en cuanto a desarrollo industrial y formas de trabajo. Al ritmo propio de una cadena de montaje impuesto por el aún poderoso sistema de los estudios de Hollywood, se oponía la estructura casi artesanal del cine italiano, que se había ido desarrollando con escasa planificación a medio y largo plazo, y que, a pesar de todos los inconvenientes, había logrado ser una potencia productora y se había ganado el aprobado de buena parte de la crítica especializada occidental con la pasada experiencia neorrealista, un juicio positivo que se mantendría con otros géneros. El encuentro entre ambos sistemas productivos tuvo pronto sus efectos, y, por ejemplo, en Italia empezaron a aparecer productores que adoptaron los modelos estadounidenses a la hora de desempeñar su labor. Productores —como Carlo Ponti, Goffredo Lombardo o Dino de Laurentiis—, que reconocían la necesidad de contar con la participación de Hollywood, ya que se encontraban con un mercado a su disposición como nunca habían tenido (salvo en los ya lejanos tiempos del triunfo del *kolossal*), y que también podían lograr unos beneficios económicos impensables hasta la fecha, además de una carga de trabajo a nivel ya plenamente industrial que se ofrecía como novedosa (Faldini y Fofi, 2001: 281; Mosconi, 2010: 21; Spagnoli, 2010: 63). Una colaboración que se plasmaría en la firma de importantes acuerdos de colaboración entre compañías de ambos países, como los que cerraron la Lux Film con la Paramount, la Warner con la Galatea, Cineriz y Titanus (Venturini, 2010:

184. La prensa especializada siguió con interés el desarrollo de las negociaciones (*Cinema*, n.º 32, 1950; *Cinema*, n.º 62, 1951).

185. En 1953, el productor de Hollywood Samuel Goldwyn visitó Roma, en donde aconsejó primar el cine de calidad por encima de la cantidad de producciones (Galeotti, 2018: 329).

186. Mientras que, al inicio de la década de los cincuenta, Italia pasó de ser la cuarta productora de películas a la segunda detrás de Estados Unidos (Galeotti, 2018: 352).

26), o la alianza entre De Laurentiis y la Metro Goldwyn Mayer para la realización de una serie de filmes, que al final se quedó en solo uno, sobre la Biblia. Las directorices del cine italiano dejan de depender del Estado para decidirse en los despachos de las grandes compañías de Los Ángeles (*Cinema 60*, n.º 10, 1961).

La progresiva implantación de recursos expresivos y narrativos propios del cine estadounidense, que insistía más en la espectacularidad y en las grandes historias situadas en las antípodas de la mirada y la experiencia neorrealista, por parte de la industria italiana,¹⁸⁷ propició un debate interno en la crítica cinematográfica más próxima al PCI, que se debatía entre un rechazo a la política de Estados Unidos al tiempo que no ocultaba la admiración por su cine (Pescatore, 2010: 33). Por no hablar de las voces que se alzaban lamentando la colonización que padecía el cine nacional al sacrificar la creatividad en favor únicamente de los rendimientos en taquilla (*Cinema 60*, n.º 10, 1961). Pero, al mismo tiempo, la alianza con los estudios de Hollywood iba a permitir que las producciones italianas tuvieran mucha más difusión y distribución en los mercados occidentales. En Estados Unidos, las películas italianas podrían superar los estrechos límites de las comunidades italoamericanas y extenderse por todo el país (Galeotti, 2018: 356).

Se estima que, solo entre 1949 y 1957, las grandes productoras de Hollywood exteriorizaron su producción hasta el extremo de realizar más de trescientos filmes fuera de Estados Unidos. Y qué duda cabe que un porcentaje muy elevado de esa cifra se rodó en Italia, especialmente en Roma. Podemos recordar algunos títulos emblemáticos rodados en ese periodo cronológico: *Quo Vadis?* (M. LeRoy, 1951), *Teresa* (F. Zinnemann, 1951), *Roman Holiday* (W. Wyler, 1953), *Stazione Termini* (V. De Sica, 1953), *The Barefoot Contessa* (J. L. Mankiewicz, 1954), *Three Coins in the Fountain* (J. Negulesco, 1954), *War and Peace* (K. Vidor, 1956) (Fallaci, 2017: 189 ss), *Ben Hur* (W. Wyler, 1956), *Legend of the Lost* (H. Hathaway, 1957), *The Naked Maja* (H. Koster, 1958), *The Nun's Story* (F. Zinnemann, 1959), *Austerlitz* (A. Gance, 1960), *Capri* (M. Shavelson, 1960), *Barabbas* (R. Fleischer, 1961), *The Roman Spring of Mrs. Stone* (J. Quintero, 1961), *Two weeks in another town* (V. Minnelli, 1962), *Cleopatra* (J. L. Mankiewicz, 1963), *The Pink Panther* (B. Edwards, 1963), o *The Agony and the Ecstasy* (C. Reed, 1965).

Dentro de este especial volumen de películas, conviene destacar la significativa presencia de títulos ambientados en el mundo antiguo y, generalmente, de temática religiosa. Todos ellos, además, presentan dos aspectos comunes: la grandiosidad a todos los niveles y la espectacularidad del resultado final. Estas dos características se aprecian ya en la película con la que se inicia el filón de los *epics* ambientados en la Antigüedad, el *Quo Vadis?* dirigido por Mervyn Leroy en 1951. Se trataba, en realidad, de un antiguo proyecto que la Metro Goldwyn Mayer empezó a trabajar en 1938, pero que el comienzo de la Segunda Guerra Mundial obligó a aplazar. Después de que John Huston declinara hacerse cargo del proyecto (Castello, 1953: 150), la

187. La influencia del cine de Hollywood se percibe en directores como Pietro Germi, Giuseppe de Santis o Riccardo Freda. A su vez, la huella del cine italiano también llegará a reconocidos directores estadounidenses, entre los cuales tal vez el caso más evidente sea el de Martin Scorsese (Bondanella, 2011: 538)

Metro inició un auténtico desembarco de personal y material de rodaje en Roma en 1950. Según recogía la prensa de la época, el rodaje se inició el 29 de mayo de ese año en los estudios de Cinecittà, donde se habían reconstruido el Circo Máximo, el palacio de Nerón y el barrio de la Suburra. En las páginas de la prensa especializada no podían faltar las constantes alusiones a las mareantes cifras que acompañaban cada aspecto del proyecto: más de diez mil actores y extras, doscientas toneladas de material eléctrico, más de treinta mil vestidos,¹⁸⁸ cuatrocientos cincuenta caballos, sesenta y dos leones, todo para darle forma a la producción más cara de Hollywood de ese año, con un presupuesto de siete millones de dólares (*Rivista del Cinematografo*, n.º 1, 1950; *Rivista del Cinematografo*, n.º 3, 1950; *Rivista del Cinematografo*, n.º 9, 1950; De. MAR., 1950: 6; Morey, 2008: 49). Tal atención mediática recuerda a la que antes de la guerra recibió el filme *Scipione l'Africano* (C. Gallone, 1937) por parte de la prensa y del régimen fascista.

Tres años más tarde —en 1954—, se rodaba en Roma *Ulisse*, con dirección de Mario Camerini, que había sustituido al director inicialmente seleccionado para el proyecto, el austríaco Georg Wilhelm Pabst. Esta película ilustra muy bien los nuevos derroteros que iba tomando el cine transalpino. Económicamente la película suponía la colaboración de los dos grandes productores italianos del momento, Dino de Laurentiis y Carlo Ponti, unidos en una empresa que reunía todos los ingredientes propios de las cintas realizadas en este periodo y este contexto: viajes de negocios habituales a Nueva York y Los Ángeles, donde se toman importantes decisiones para sacar adelante el proyecto, apuesta por un director de reconocido prestigio, posteriormente sustituido por uno italiano, no tan conocido pero perfectamente capaz de ponerse al frente de la producción, un reparto encabezado por estrellas estadounidenses —Anthony Quinn y Kirk Douglas—, acompañados por una actriz italiana, Silvana Mangano, procedente de los concursos de belleza (Cimmino y Masi, 1994: 17). A ello hay que sumar un rodaje complicado, problemas con el actor principal, que iban desde su absoluto desconocimiento de la *Odisea* hasta su afición por la disoluta vida nocturna romana, pasando por el enfrentamiento con los técnicos y el propio director de la película. El carácter abiertamente internacional del filme también se reflejaba en el hecho de haber contratado para la escritura del guion, junto al italiano Ennio de Concini, al escritor estadounidense Irvin Shaw, con la esperanza de que el resultado final se adaptara a los gustos y necesidades del público del otro lado del Atlántico (Warman, 1956; Caldiron, 2010: 41). Pero, que duda cabe, que con *Ulisse* la industria cinematográfica italiana dio un paso adelante en su adaptación a los nuevos sistemas productivos.

Junto al *Quo Vadis?* de 1951, las otras dos películas sobre la Antigüedad rodadas en Roma y con mayor repercusión social fueron *Ben Hur* (W. Wyler, 1956) y *Cleopatra* (J. L. Mankiewicz, 1963) (Mariotti, 1992: 70). Pero no fueron las únicas; podemos recordar también *Helen of Troy* (H. Wise, 1956), *Barabbas* (R. Fleischer, 1961), *Sodom and Gomorrah* (R. Aldrich, 1962) o *The Bible ...in the beginning* (J.

188. La productora alquiló el vestuario confeccionado dos años atrás para *Fabiola* (Baracco, 1961: 62).

Huston, 1966). Estas producciones se constituyeron como un espacio de influencias mutuas entre el personal llegado de Hollywood y el italiano;¹⁸⁹ los *epics* permitieron que sectores amplios de la población de la ciudad entraran en contacto directo con el mundo del cine, al trabajar en calidad de extras y pasar horas y días enteros en las instalaciones de Cinecittà.¹⁹⁰ De este modo se fueron creando vínculos personales, y familiares, entre los posibles espectadores y la película que luego podían ver en el cine. Estas producciones, además, iban a convivir desde el estreno de *Le fatiche di Ercole* (P. Francisci, 1958), con el filón del péplum, con el que comparten algunos aspectos comunes, como la búsqueda constante de espectacularidad, a pesar de la abismal diferencia de presupuestos, o situar al frente del reparto a un actor estadounidense, aunque en el caso del péplum se trataba de cuerpos nacidos en las competiciones de culturismo, una particular y masculina réplica a los certámenes de belleza italianos (La Polla, 2011: 179).

Aunque el cine pronto reflejó todos estos cambios a través de diversas producciones de géneros muy variados,¹⁹¹ sin duda los dos títulos que más repercusión mediática tuvieron, tanto en el momento de su estreno como en la vida posterior de la ciudad, fueron *Roman Holidays* (W. Wyler, 1953) y *La dolce vita* (F. Fellini, 1960). Ambas películas coinciden en el hecho de que funden en una sola la ciudad real y la de celuloide; en las dos, el límite que se supone que es la pantalla, se difumina y se puede estar a uno y otro lado de forma casi simultánea. Basta con comprar un billete de avión, tomar una fotografía en el sitio indicado, que servirá para inmortalizar el momento, o pasear y disfrutar de un café o una copa en un local determinado.

El filme estadounidense (Verdone, 2003: 129 y s.; Shandley, 2008; Camporesi, 2014: 317) ofrece imágenes de una ciudad/decorado donde se mezclan en su justa medida la urbe moderna, que deja atrás las penurias de la posguerra, y la *urbs* antigua, que ofrece con orgullo al visitante los vestigios de su glorioso pasado. Va trazando una ruta casi obligada por los espacios más icónicos de la ciudad. Roma asume el papel de lugar ideal, casi utópico,¹⁹² donde los sueños se pueden llevar a la realidad; el simple turista de a pie puede vivir como los divos del cine, mientras que la élite puede tomarse un respiro de su dura condición, como la princesa de la película, y gozar de una disfrute sencillo y anónimo. Un paseo en Vespa, un helado, un café, una visita dejan de ser actos cotidianos y se convierten en experiencias que igualan a todos, independientemente de su posición socioeconómica y que traspasan la frontera de la pantalla. El romance del filme, la propia relación con la ciudad de Roma, ciertamente idílica, se convierten en algo al alcance de todos los espectadores. Para la audiencia, la posibilidad de repetir e inmortalizar con sus cámaras, con sus móviles, la escena entre la princesa y el periodista que tiene lugar en la Bocca della Veri-

189. Estos años serán fundamentales en la formación como director de Sergio Leone (Frayling, 2002: 63 ss).

190. El cine italiano ya recogió esta realidad en películas como *Risate di Gioia* (M. Monicelli, 1960).

191. Desde comedias que recogen los cambios sociológicos —*Un americano a Roma* (Steno, 1954)—, hasta dramas que hablan del cine como vendedor de falsas esperanzas, caso de *Bellissima* (L. Visconti, 1961).

192. El filme fomenta en el mercado exterior una determinada idea de lo que es la Italia moderna (Durán Manso, 2018: 552).

tà —y que aun hoy realizan con paciencia cientos de visitantes al día—,¹⁹³ significa ingresar, aunque sea fugazmente, en la fábula hollywoodiana y en la historia de amor, también ideal, que planea la película (Gordon, 2012: 31). De hecho, la iglesia de Santa María en Cosmedín —donde está la carismática Bocca—, que se encuentra junto al Ciro Máximo, reapareció en las guías turísticas como lugar de recomendada visita tras el éxito del filme (Mari i Company, 2011).

Por su parte, y más allá del sonadísimo escándalo que la película supuso en su momento (Colasanti y Siniscalchi, 2003),¹⁹⁴ *La dolce vita* condensa en imágenes buena parte de lo que había sucedido en la última década en Italia y en particular en Roma. En la pantalla iba tomando forma una ciudad en la que pasado y presente se fundían (Martini, 2015: 112 s; Conte, 2015/2017: 82; Cannelloni 2021: 120 ss); la escena inicial mostraba las glorias del pasado —los acueductos romanos insertados en la periferia de la metrópolis—, la omnipresencia de la huella cristiana —con la imagen de Jesucristo trasladado en helicóptero—, y la nueva ciudad, moderna y anónima —representada por las turistas extranjeras que oyen música y toman el sol en bikini sobre la azotea de una torre de pisos gris y anodina.

La dolce vita reconstruye la historia de un periodo, de un estrato concreto de la ciudad, en el cual los elementos ya apuntados al comienzo se van a ir mezclando como los ingredientes de una cuidada receta. La religión reaparece en el episodio de la aparición o en la escena en el interior de la cúpula de San Pedro; los guiños a la modernidad —a la actualidad de la propia ciudad— se representan de diversas maneras: con la llegada multitudinaria al aeropuerto de la actriz extranjera, el ritmo de rock and roll y los bailes, los *night clubs*, que hacen del neón un signo de progreso, o las fiestas privadas en donde la abulia y la melancolía son solo dos sustancias más a consumir. Modernidad, como también sucedía en *Roman Holidays*, personificada en el oficio del protagonista, un periodista que aspira a ser escritor y que acaba encallado en la arena del desengaño como el enorme y monstruoso ser del final de la película. La mirada ojerosa, la imposibilidad de recuperar la inocencia, identificada con la niña que trabaja en el local de la playa, oculta bajo el sonido brutal de un oleaje que no cesa y que parece arrastrarlo todo a su paso. Y también hay espacio en el filme para encontrar la huella de la vieja Roma que sigue yaciendo a sus pies, ya sea en los espacios concretos de las Termas de Caracalla, la desolada Fontana di Trevi o los palacios espectrales.

La película de Federico Fellini popularizaría un modo de vida asociado a unos espacios y unas costumbres bien definidas; el espacio central se sitúa en Via Veneto,¹⁹⁵ una calle que, en el filme, fue reconstruida en los estudios de Cinecittà ante la absoluta imposibilidad de poder rodar en ella. Via Veneto acaba convertida en una

193. El área metropolitana de Roma recibió en 2017 la llegada de 10.299.016 visitantes. <https://www.comune.roma.it/web-resources/cms/documents/10_Turismo_2018DEF_CMRC.pdf> [consultado el 27/03/2022].

194. En España no se estrenó hasta más de veinte años después de su rodaje, el 8 de junio de 1981. <https://elpais.com/diario/1981/06/07/ultima/360712805_850215.html> [consultado el 27/03/2022].

195. El espacio urbano donde se acumulan cafés, salas de fiesta, restaurantes y en donde se mezclaban gente del espectáculo, la cultura, la prensa y la política y simples curiosos, no va a extenderse por toda la calle,

isla o un oasis al margen de lo que en ese momento sucedía en Italia y en la propia Roma. Es casi un decorado (Tosti, 2010: 5 ss; Fallaci, 2017: 16 y s.) cuyos peculiares habitantes se rigen por otros horarios —la vida se inicia con el aperitivo a las doce de la mañana, se detiene a las cuatro y vuelve a ponerse en marcha a las ocho de la tarde hasta bien entrada la madrugada—, tienen otras costumbres, beben otras bebidas —el whisky como sinónimo de modernidad—, conducen y se pasean sobre automóviles que denotan prestigio y riqueza, y que colman otros espacios —los cafés, los locales destinados al espectáculo—,¹⁹⁶ en los que se ponen en marcha nuevas relaciones sociales.

Via Veneto y su entorno se convierten casi en un laboratorio donde explorar los nuevos caminos que ofrece la modernidad, en donde ambos lados de la pantalla tienen la opción de entrar en contacto —al menos de un modo efímero— y donde todo tiene lugar bajo el relámpago constante de los *flashes* de las cámaras de fotos, que acompañan a los omnipresentes *paparazzi*, figuras absolutamente imprescindibles para perpetuar en la memoria colectiva la crónica visual de unos años y una ciudad.

En un ejercicio metacinematográfico, la película de Fellini se ha visto complementada en el tiempo —y no solo parodiada o versionada—, con diferentes producciones,¹⁹⁷ de entre las cuales aquí destacamos dos realizadas en Italia y de registro muy diverso. La primera de ellas fue *Totó, Peppino e la dolce vita*, dirigida por Sergio Corbucci y estrenada en 1961. Más allá de intentar aprovechar el reciente revuelo provocado por la película original, y también del hecho de ser un producto realizado a la medida de su principal protagonista, el filme de Corbucci no es solo una parodia del original, ya que refleja los cambios que la cinta felliniana había provocado y estaba provocando en la sociedad italiana; una sociedad que, al igual que la pareja protagonista, se asoma a lo que sucede en Roma entre la envidia y el rechazo.

Con más de medio siglo de distancia, *La grande bellezza* (P. Sorrentino, 2013), puede entenderse de modos diversos y complementarios. Huelga decir que se trata de una crónica sociológica de la Italia de Berlusconi, inmortalizada en la silenciosa imagen del buque *Costa Concordia* varado e inmóvil entre los arrecifes; una secuencia que remite a la extraña criatura rescatada en la playa en los momentos finales de la película de Fellini. Pero el filme del napolitano Paolo Sorrentino también se puede entender como una prolongación en el tiempo de la cinta original:¹⁹⁸ el protagonista masculino, Jep Gambardella, es un escritor maduro que sigue viviendo de las rentas de una novela escrita décadas atrás, y que puede verse como una proyección en el

solo abarcaba desde Porta Pinciana hasta Via Ludovisi y Via Buoncompagni, aunque algunos locales fueron abriendo en las zonas adyacentes (Fallaci, 2017: 14).

196. Como el bar Open Gate o el Rosati, el Caffé Strega o la taberna Flavia, y locales de copas como el Club 84, Il Pipistrello (donde trabajó Anita Ekberg), California o el Elefante Bianco (Tosti, 2010: 8 y s.).

197. En *C'eravamo tanto amati* (E. Scola, 1974) se reconstruye el rodaje de la mítica escena de la Fontana di Trevi.

198. Una prolongación artificial, como se desprende de la escena de la compra y aplicación de bótox por parte de miembros de la aristocracia romana.

tiempo del joven periodista de *La dolce vita* una vez que ha perdido la inocencia y el sentido de su existencia. Algunos escenarios se mantienen, como las Termas de Caracalla o los acueductos, que en los años sesenta estaban ubicados en una lejana periferia mientras que en el siglo XXI forman parte de un parque arqueológico orientado al ocio y el esparcimiento de los nuevos habitantes de la zona este de la ciudad, no lejos de los estudios de Cinecittà.¹⁹⁹ Los *night clubs* de Via Veneto se transforman en las fiestas privadas que alberga la casa de Gambardella, que dispone de unas vistas privilegiadas al Anfiteatro Flavio, símbolo de la decadencia de la antigua Roma (Carmeltano, 2014: 157). Y, como no podía faltar, la presencia de la religión cristiana, personificada especialmente en la pareja compuesta por la monja anciana y el cardenal amante de la cocina, y en la alusión a los niños protagonistas de la fallida aparición de la Virgen María en el filme de los sesenta. E incluso en el final de la película de Sorrentino, cuando la cámara navega por el Tíber, bajo el paisaje de sus puentes, podemos pensar que lo hace buscando la salida al mar, para acabar en el mismo espacio geográfico que *La dolce vita*.

Han transcurrido sesenta años ya desde el estreno en 1963 de la *Cleopatra* de Mankiewicz, que, en buena medida, simboliza el declive del fenómeno de *Hollywood sul Tevere*. Disponemos, pues, de suficiente perspectiva para entenderlo en toda su dimensión y ver que en aquellos años se entrelazaron aspectos, en ocasiones, muy diferentes entre sí.

En primer lugar, habría que destacar el nivel de intercambio de conocimientos y experiencia que el fenómeno supuso. Empujados por un interés económico, los grandes estudios estadounidenses se encontraron frente a un modelo más artesanal que les ofrecía la oportunidad de abaratar los costes a unos niveles impensables en Hollywood. Además, iba a permitir a la industria cinematográfica italiana dejar a un lado la tradicional falta de planificación para embarcarse en empresas más ambiciosas que requerían de un modelo más industrializado. Podemos suponer que el trabajo conjunto de técnicos y artistas de ambos países sirvió también para, en cierto modo, desmitificar el cine de Hollywood, comprobando de primera mano sus carencias y limitaciones. Estos años fueron un capítulo más dentro de la especial relación que siempre han tenido ambas cinematografías. Baste recordar que Italia ha sido el país más reconocido y premiado por la crítica y la industria de Hollywood.²⁰⁰

199. El área que alberga los restos de los acueductos romanos, algunos reconstruidos en el siglo XVI, se convirtió en el Parco degli Acquedotti en el año 1988, que a su vez forma parte del Parco Regionale dell'Appia Antica (Solano Rojo, 2016: 444; Capoferri, 2017: 92).

200. Tanto en las diferentes categorías técnicas y artísticas, así como en los honoríficos, el cine italiano ha sido, por detrás del estadounidense, el que más premios Óscar ha recibido. Directores como Bernardo Bertolucci, Roberto Benigni y, especialmente, Federico Fellini; actrices como Ana Magnani y Sofia Loren; músicos como Nino Rota, Nicola Piovani, Giorgio Moroder o Ennio Morricone; y películas como *Le notti di Cabiria* (F. Fellini, 1957), *8 ½* (F. Fellini, 1963), *Ieri, oggi e domani* (V. De Sica, 1964), *Amarcord* (F. Fellini, 1975), *Mediterráneo* (G. Salvatores, 1991), *La vita è bella* (R. Benigni, 1999), o *La Grande Bellezza* (P. Sorrentino, 2014).

Hollywood sul Tevere presenta un aspecto que lo hace único respecto a otros episodios de la historia del cine occidental, como es su directa relación con el fenómeno del turismo, que rompe su carácter elitista para extenderse como práctica habitual por sectores cada más amplios de la sociedad. Es por ello que este fenómeno se puede entender también como una extensión tardía, y más democratizada, de lo que fue el *Grand Tour*: ese viaje iniciático y cultural que se prolongó desde el siglo XVI al XIX y que fue protagonizado por la aristocracia de las islas Británicas, que se embarcaba en un viaje por la Europa mediterránea, especialmente por Italia, y recorría sus ciudades más importantes a la vez que visitaba sus reclamos culturales y artísticos (Gordon, 2012: 29). Si el *Grand Tour* se vio revitalizado a mitad del siglo XVIII con los descubrimientos de Pompeya y Herculano, lo mismo podemos pensar que sucede a mediados del siglo XX; claro que, en esta oportunidad, cambian los protagonistas: la élite inglesa es sustituida por las gentes del cine de Estados Unidos, que se convertirán en una suerte de avanzadilla del fenómeno turístico masivo que se iniciará entonces y que llega hasta hoy día. Italia deja de ser conocida exclusivamente a través de los noticiarios de guerra y de sus propias películas para tener la opción de entrar en contacto directo con ella. Desembolsando cada vez menos recursos económicos, el espectador tiene la opción de vivir las experiencias que hasta entonces estaban confinadas en la pantalla y asumir, por unos días, por unas horas, el papel de las estrellas a las que admira o con las que se identifica.

Recordemos que en agosto y septiembre de 1960 se celebraron en Roma los decimoséptimos Juegos Olímpicos de la era moderna, que fueron, además, los primeros que se retransmitieron por televisión. Precisamente, el 20 de agosto de ese año se inauguró el aeropuerto de Fiumicino, situado a poco más de treinta kilómetros de Roma, un recurso fundamental para agilizar las conexiones de la capital italiana con el resto de Occidente.

Si los viajeros del *Grand Tour* disponían de completas guías ilustradas, en el siglo XX el cine funcionará como una guía animada para los turistas que desembarcan en Roma. Un recorrido en imágenes que aglutina recuerdos del pasado (o de los pasados de la *urbs*), con instantáneas de una ciudad abierta al futuro y dispuesta a contagiar a todos los visitantes con su vitalidad: en esos años, Roma asume el papel de incuestionable centro cinematográfico occidental (Galeotti, 2018: 359 s).

No hay que olvidar que *Hollywood sul Tevere* se desarrolla a partir de una ley de carácter proteccionista de 1949 para proteger la frágil industria cinematográfica italiana ante la colonización del mercado interno por parte de las producciones estadounidenses. Una decisión tomada por la Democracia Cristiana, el partido que se mantendrá en el poder durante todo el marco cronológico que abarca el fenómeno. Por lo tanto, se trata de un apoyo neto por parte del Estado italiano, al que le resultaba muy útil hacer del cine el medio que proyectara en el exterior la imagen de una Italia comprometida con el progreso y muy alejada de la hasta no hacía mucho tiempo, omnipresencia fascista (Malatesta, 2015: 12). Y también era utilizado para marcar distancias con el molesto movimiento neorrealista y su pretensión de mostrar una realidad difícil y cruel que no servía a los intereses del gobierno. *Hollywood sul Tevere* también puede entenderse como un intento de la Democracia Cristiana por

mostrar solo la cara positiva de un país con múltiples diferencias y muchas más carencias de las que, habitualmente, mostraba el cine. Muchas de las películas realizadas en aquel contexto servían para atraer a miles de turistas a los que la realidad italiana apenas les importaba, sobre todo en comparación con su interés por repetir las vivencias que el cine prometía. *Hollywood sul Tevere* se convertía, así, en una fórmula ideal para alejar cualquier tentación neorrealista.

Bibliografía

- AGUILERA, C. 2009. *Joseph L. Mankiewicz. Un renacentista en Hollywood*. Madrid: T&B.
- ARGENTIERI, M. 1998. *Il cinema italiano da dopoguerra a oggi*. Roma: Editori Riuniti.
- BARACCO, A. 1961. «Fabiola: toghe, martiri e cambiale». *La Fiera del Cinema*, 3: 60-65.
- BONDANELLA, P. 2011. «Il cinema italiano visto degli Stati Uniti». En: P. BERTETTO (ed.). *Storia del cinema italiano. Uno sguardo insieme*. Roma: B & N. P. 534-543.
- BORNA, G.; DEBENEDETTI, A. 2010. *Dal piacere alla dolce vita. Roma 1889-1960, una capitale allo specchio*. Milán: Mondadori & Cinecittà Luce.
- BRASS, M. 1989. *Richard Burton*. Milán: Armenia.
- BRUNETTA, G. P. 2000. *Cent'anni di cinema italiano*, vol. II. Bari: Laterza.
- 2009. *Il cinema neorrealista italiano. Da "Roma città aperta" a "I soliti ignoti"*. Bari: Laterza.
- 2011. *Cent'anni di cinema italiano*, vol. I. Bari: Laterza.
- CALDIRON, O. 2010. «Il divismo tra mito e gossip». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGNANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 41-45.
- CAMPARI, R. 2019. *Storie di peccato. Morale sessuale nel cinema americano e italiano 1930-1968*. Milán: La nave di Teseo.
- CAMPORESI, V. 2014. «Roma. Una identidad múltiple y autocontradictoria». En: F. GARCÍA GÓMEZ; G. M. PAVÉS (eds.). *Ciudades de Cine*. Madrid: Cátedra. P. 311-330.
- CANNELLONI, W. 2021. *Roma in celluloide*. Roma: Albatros.
- CAPOFERRI, F. 2017. *La Roma di Mamma Roma*. Módena: Palombi.
- CARMELTANO, L. 2014. «Roma en la película *La Grande Bellezza* de Paolo Sorrentino». *Ángulo Recto* 1, 6: 157-160.
- CASTELLO, G. C. 1953. «Miscellanea». *Cinema*, 105: 149-151.
- CHITI, R.; LANCIA, E. 2005. *Dizionario del cinema italiano. I film. Vol. I. Tutti i film italiani dal 1930 al 1944*. Roma: Gremese.
- CIMINO, G.; MASI, S. 1994. *Silvana Mangano. Il teorema della bellezza*. Roma: Gremese.
- CINEMA. 1950. 32: 66-68.

- 1950. 40: 322.
- 1951. 62: 250-252.
- CINEMA 60. 1961. 10: 3-5.
- COLASANTI, A.; SINISCALCHI, C. (eds.). 2003. *La dolce vita, scandalo a Roma, Palma d'oro a Cannes*. Roma: CSC.
- CONDE, A. 2015/2017. «Fragmentos de una nueva iconicidad romana (reflexiones sobre *La dolce vita* y *La grande bellezza*)». *RSEI*, 11: 69-89.
- CORSI, B. 2001. *Con qualche dollaro in mano. Storia economica del cinema italiano*. Roma: Editori Riuniti.
- CRESPI, A. 2010. «Non solo divi. I registi della Hollywood sul Tevere». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa P. 55-59.
- DAVIES, T. 2003. «The Robe / Demetrius and the Gladiators». En: M. L. BANDY; A. MONDA (eds.). *The Hidden God. Film and Faith*. Nueva York. P. 77-80.
- DE BERTI, R. 2010. «La Hollywood sul Tevere nelle riviste popolari di cinema e nei rotocalchi». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 47-53.
- DELLA CASA, S. 2013. *Splendor. Storia (inconsueta) del cinema italiano*. Roma: Laterza.
- DURÁN MANSO, V. 2018. «La ciudad de Roma como imagen de marca en el cine: presencia y evolución en *Vacaciones en Roma*, *La Dolce Vita* y *La Gran Belleza*». En: M. MIGUEL BORRÁS (coord). *Qué es el cine. IX Congreso Internacional de Análisis Textual*. Universidad de Valladolid. P. 547-558.
- ELLWOOD, D. W. 1993. «L'impatto del Piano Marshall sull'Italia, l'impatto dell'Italia sull'Europa». *Cinema e Cinema*, 67: 75-104.
- FALDINI, F.; FOFLI, G. 2001. *L'avventurosa storia del cinema italiano. Da «Ladri di biciclette» a «La grande guerra»*. Bologna: Cineteca de Bologna.
- FALLACI, O. 2017. *L'Italia della Dolce Vita*. Milán: Rizzoli.
- FRAYLING, C. 2002. *Sergio Leone. Algo que ver con la muerte*. Madrid: T&B.
- GALEOTTI, M. 2018. *Immagini e presenze americane nel cinema italiano*. Roma: Europa.
- GORDON, R. S. C. 2012. «Cartoline di Roma. Hollywood, l'Italia del turismo». En: E. SCARPELLINI; J. T. SCHNAPP (eds.). *Italiamerica. Il mondo dei media*. Milán: Il Saggiatore. P. 11-34.
- LA POLLA, F. 2011. «L'americanizzazione del cinema italiano». En: P. BERTETTO (ed.). *Storia del cinema italiano. Uno sguardo insieme*. Roma: B & N. P. 170-191.
- LAWSON, J. H. 1964. «La decadenza di Hollywood». *Cinema 60*, 48: 25-36.
- LOMBARDI, G. 2008. *Filoteo Alberini. L'inventore del cinema*. Roma: Arduino Sacco.
- MALATESTA, S. 2015. *Quando Roma era un Paradiso*. Milán: Skira.
- MALFITANO, A. 2019. «Il cinema di Alessandro Blasetti dopo la guerra: *Un giorno nella vita* e *Fabiola*». En: G. MIRO GORI; C. DI MARIA. *Cinema e resistenza. Immagini della società italiana, autori e percorsi biografici dal fascismo alla Repubblica*. Roma: BraDypUs. P. 79-88.

- MARI I COMPANY, F. 2011. «Unas vacaciones en Roma». *FilmHistoria Online* XXI, 2.
- MARIOTTI, F. 1992. *Cinecittà tra cronaca e storia. 1937-1989*, vol. I. Roma: Ist. Poligrafico dello Stato.
- MARTINI, A. 2015. «Concept City: Roma ri-vista e vissuta ne *La Dolce Vita* e *La Grande Bellezza*». *Carte Italiane*, 10: 107-119.
- MONTERDE, J. E.; RIAMBAU, E. 1996. *Historia General del Cine. Volumen IX. Europa y Asia (1945-1959)*. Madrid: Cátedra.
- MOREY, A. 2008. «Home or away? Words and things in *Quo Vadis* (1951)». En: R. WRIGLEY (ed.). *Cinematic Rome*. Leicester: Troubador. P. 43-52.
- MOSCONI, E. 2010. «Il Tevere visto da Hollywood: l'impero e le colonie». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 15-21.
- PALLANCH, L. 2010. «L'Avventurosa storia della Hollywood sul Tevere». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 69-89.
- PESCATORE, G. 2010. «Hollywood / Cinecittà: andata e ritorno». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 29-37.
- PRIETO ARCINIEGA, A. 2004. *La Antigüedad filmada*. Madrid: Clásicas.
- RIVISTA DEL CINEMATOGRAFO. 1950. 1: 15.
— 1950. 3: 23.
— 1950. 9: 20.
- RUSSO, P. 2007. *Storia del cinema italiano*. Turín: Lindau.
- SALVADOR VENTURA, F. 2013. «Roma aeterna: las múltiples caras de la ciudad». En: G. CAMARERO GÓMEZ (ed.). *Ciudades europeas en el cine*. Madrid: Akal. P. 219-246.
- SANSONNA, G. 2016. *Hollywood sul Tevere*. Roma: Minimum Fax.
- SE. DE. MAR. 1950. «Il Quo Vadis? Sta per terminare». *Rivista del Cinematografo*, 10: 6.
- SHANDLEY, R. 2008. «How Rome saved Hollywood». En: R. WRIGLEY (ed.). *Cinematic Rome*. Leicester: Troubador publishing LTD. P. 53-61.
- SOLANO ROJO, M. 2016. «Roma, reconocer la periferia a través del cine». En: J. CALATRAVA ESCOBAR *et al.* (eds.). *La cultura y la ciudad*. Universidad de Granada. P. 439-448.
- SORLIN, P. 1998. «La sociedad italiana ante el Neorrealismo». *Comunicación y Sociedad*, 2: 91-103.
- SPAGNOLI, M. 2010. «La nascita del moderno show business». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 61-65.
- TOSTI, C. 2010. *Dalla "dolce vita" di Via Veneto allá "malavita" di Trastevere*. Roma: Sovera.
- VENTURINI, S. 2010. «La Hollywood sul Tevere e il sistema produttivo italiano». En: S. DELLA CASA; D. E. VIGANO (eds.). *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*. Verona: Mondadori Electa. P. 23-27.

VERDONE, M. 1952. «Del Film Storico». *Bianco e Nero*, 7-8: 40-54.

— 2003. *Il cinema a Roma*. Roma: Edilazio.

WARMAN, E. 1956. *Preview 1955*. Londres: Andrew Dakers LTD. <https://www.comune.roma.it/webresources/cms/documents/10_Turismo_2018DEF_CMRC.pdf> [consultado el 27/03/2020]. <https://elpais.com/diario/1981/06/07/ultima/360712805_850215.html> [consultado el 27/03/2020].

D

Financiado por:



Óscar Lapeña Marchena, doctor en Historia por la Universidad de Cádiz, es profesor e investigador responsable del Grupo de Investigación Hum 1026, «Imagen y memoria: miradas transversales entre la historia y los medios audiovisuales» de esta misma universidad. Es autor de los libros: *El mito de Espartaco. De Capua a Hollywood* (2007), *Guía al cine peplum* (2009) y *El ojo de piedra. Cinco perspectivas sobre el mundo antiguo y los géneros cinematográficos* (2019), además de coeditor de *Imagining Ancient Cities in Film. From Babylon to Cinecittà* (2015) y *El poder a través de la representación filmica* (2015), y editor de *Cine y Eros* (2017), *El cine va de viaje* (2019) y *Pantallas en guerra* (2022).

El presente volumen, *Mitos y pantallas*, recopila un total de doce trabajos presentados en un congreso de título y temática similares celebrado en la Universidad de Cádiz el mes de marzo del pasado año 2022. Este encuentro científico fue organizado por el grupo de investigación de la Universidad de Cádiz Hum 1026. Imagen y Memoria: Miradas Transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales, activo desde febrero del año 2019, aunque algunos de sus componentes se conocen y comparten experiencias investigadoras desde hace bastantes años.

La pretensión de las páginas que componen esta obra —heterogénea en contenido y forma— no es otra que reflexionar acerca de las relaciones y los vínculos entre las humanidades y los medios audiovisuales, del cine al videojuego o de la televisión al cómic. Al contrario de lo que sucede con otras disciplinas relacionadas con el conocimiento, en el ámbito de las humanidades resulta mucho más provechoso abrir sendas que cerrar espacios, iniciar conversaciones que completar discursos. Esperemos que este libro sirva para ello.

Para el grupo de investigación Hum 1026, la edición de *Mitos y pantallas* significa un paso más en su trayectoria como plataforma de investigación y no el final de un trayecto.

ISBN 978-8419333858

