

REVISANDO LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA EN LA SERIE *DESTRIPIANDO LA HISTORIA* (DLH)

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València, España

E-mail: mlorenzo@dib.upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-9630-2374>

RESUMEN

Este artículo ofrece una aproximación transdisciplinar a los contenidos del canal de Internet *Destripando la Historia* (DLH), describiendo su evolución artística y cómo la serie se ha ido centrando progresivamente en la producción de contenidos con temática mitológica. Se identificarán las principales etapas de DLH desde 2017 hasta la actualidad, empleando una metodología de análisis audiovisual; se abordarán las referencias intertextuales que predominan en su tratamiento temático, musical y visual, hasta centrarnos en *Hestia* (2020), caso de estudio que permite identificar las claves de estilo de los vídeos de DLH dedicados a mitología. Como conclusión, en DLH se ha ido produciendo un significativo aumento de elementos intertextuales, así como también se han implementado técnicas de animación y diseño de series que han consolidado DLH como una producción profesional, en contraste con su origen improvisado.

PALABRAS CLAVE: DLH, Antigüedad, Hestia, videoclip, animación, Internet.

RE-VISITING CLASSICAL ANTIQUITY
IN THE SERIES *UNRAVELING HISTORY*

ABSTRACT

This essay offers a transdisciplinary approach to the YouTube channel *Unraveling History*, describing its artistic development and how the episodes have progressively focused on mythological topics. The main phases of the channel's evolution will be identified, from 2017 to present time, through the use of an audiovisual-analysis methodology; with this purpose, the intertextual references that predominate in its thematic, musical and visual treatment will be addressed, paying special attention to *Hestia* (2020), a case study that allows us to identify the main characteristics of UH videos that pay tribute to mythological stories. In conclusion, there has been a significant increase in intertextual elements, more specifically in UH's mythological-themed videos. Likewise, the significant improvement in animation techniques and series-design principles have helped to consolidate UH as a professional production, in contrast to its improvised origin.

KEYWORDS: Unraveling History, antiquity, Hestia, video clip, animation, internet.



DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.03>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 75-97; ISSN: e-2386-8503

Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA)



INTRODUCCIÓN

Destripando la Historia (DLH), o también *Destripando la Historia con Pascu y Rodri*, es una serie de vídeos musicales publicados en YouTube. Estos contenidos suelen escenificar tradiciones, leyendas e historias que proceden de la cultura popular, aunque buscando una vuelta cómica a través de lo irreverente e insólito. Desde 2019 se han centrado en revisar la historia de dioses y héroes procedentes de distintas mitologías del mundo, si bien por cantidad y calidad sobresalen los vídeos dedicados a la Antigüedad clásica.

Álvaro Pascual (1989), conocido como Pascu, es ilustrador y animador, y Rodrigo Septién (1991), Rodri, es músico y compositor. En 2013 Rodri abrió su propio canal de YouTube para producir *covers* de canciones, contando con la ayuda técnica de Pascu. Pero no fue hasta que decidieron trabajar todas las ideas juntos, al concebir la serie *Destripando la Historia* en 2017, cuando produjeron un impacto viral en Internet. Pascu queda al mando de la parte visual, y Rodri de los arreglos (TikTak Draw 2020, s/p).

Actualmente, el canal *Pascu y Rodri* tiene más de 5 450 000 suscriptores en todo el mundo. Se trata de un caso excepcional de éxito para dos artistas que han fundamentado su actividad videográfica y musical en Internet, al margen de grandes discográficas o canales televisivos (Altozano 2019, s/p). Asimismo, desde 2018 los artistas también han desarrollado otros proyectos paralelos, como la publicación de una serie de libros ilustrados y giras de conciertos.

La popularidad alcanzada por sus vídeos, especialmente los dedicados a mitologías, ha motivado que DLH sea considerada como un medio educativo para la audiencia juvenil e incluso infantil, promoviendo la curiosidad por las historias clásicas y el amor a la lectura, si bien advirtiendo que «es importante recordar que *Destripando la Historia* está recomendado para niños de más de 12 años, ya que algunas de sus canciones tienen bromas que no están pensadas para los más pequeños» (El Mundo s/f, s/p).

La mitología clásica ocupa cada vez más un papel protagónico en el mundo del entretenimiento animado, como puede verse en series –*Sangre de Zeus* (*Blood of Zeus*, Charles y Vlas Parlapanides, 2020)– o videojuegos –*Hades* (Supergiant Games, 2018)– que interpretan libremente las historias clásicas, como también sucedió en hitos como la *space opera* *Ulises 31* (Ulysse 31, Jean Chalopin, 1981), *Caballeros del Zodiaco* (Saint Seiya, Kazuhito Kikuchi *et al.*, 1986-1989) o el musical *Hércules* (*Hercules*, Ron Clements y John Musker, 1997), además de alguna serie de acción real –*Hércules: sus viajes legendarios* (*Hercules: The Legendary Journeys*, Sam Raimi, 1995-99)– o películas esporádicas –la saga del personaje Percy Jackson, o el remake de *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, 2010)–. Por otro lado, Internet se ha convertido en una plataforma de excepción para potenciar la divulgación

cultural, con canales como *Myths from Around the World* (TED-ED, 2015-)¹ que también recrean diferentes mitos y leyendas mediante la animación.

Para el público joven y adulto, DLH aporta, sin menoscabo de la autenticidad en su narrativa, una serie de rasgos de estilo que amplifican la repercusión de estas historias, relacionándolas con otros *mitos modernos* que proceden de la cultura pop y *otaku*, lo que ha fomentado el crecimiento del canal y hace que el fenómeno generado por Pascu y Rodri merezca un estudio pormenorizado.

El presente ensayo tiene como antecedente el artículo de Marina Lorenzo y Alba Quintairos «*Destripando la Historia*: análisis de la influencia de la intertextualidad y la transgresión en la viralidad de los videos con doble receptor», en el que identificaban como principales factores de su éxito

el establecimiento de un doble receptor «a la inversa»²; la supresión de tendencias paternalistas; el compensado uso de elementos críticos (a veces, satíricos), macabros y humorísticos; la adecuación del contenido del video al contexto histórico-social en que se publica; el uso de melodías acordes a la temática; la originalidad de las ilustraciones o la recuperación de elementos clásicos (como la moraleja o el contenido original de los cuentos tradicionales) [...], así como las alusiones intertextuales a todo tipo de obras, melodías y personajes (Lorenzo y Quintairos 2018, 110).

En este ensayo se pondrá especial énfasis en el desarrollo de contenidos dedicados a la mitología griega, una temática que se introduce de manera sistemática en el canal desde 2019 y que presenta características propias. Para ello se llevará a cabo una aproximación interdisciplinar, con una metodología de análisis audiovisual que considera los aspectos literarios, iconográficos, musicales y de animación; también se prestará especial atención a artículos, entrevistas y otros contenidos en torno al canal *Pascu y Rodri* propios de su medio nativo, Internet.

Este artículo presentará, en primer lugar, el recorrido de la serie *Destripando la Historia* (DLH), identificando las fases de su evolución. En segundo lugar, se explorarán las referencias narrativas, musicales e iconográficas que han definido la idiosincrasia ecléctica de los vídeos. En tercer lugar, se analizará en profundidad el vídeo *Hestia* (2020), que ha definido el estándar de calidad de producción hasta la actualidad. Por último, se abordará el tratamiento estilístico con el que DLH ha reactualizado la visión de los mitos y leyendas de la Antigüedad clásica.

¹ Disponible en <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJicmE8fk0EjW2AVwcSc4Nv-GyJJaw7bzhh>.

² Se refiere a la elevada presencia de elementos intertextuales que convierten al adulto en el destinatario de los vídeos, aunque la temática apele al público infantil (p.e., cuentos de hadas).



1. LA SERIE *DESTRIPANDO LA HISTORIA*: ORIGEN Y EVOLUCIÓN

La serie *Destripando la Historia* (DLH), inaugurada con el vídeo *El origen de San Valentín* (2017), se desenvolvía inicialmente como una serie narraciones dibujadas a cámara rápida, con rotuladores borrables sobre una pizarra blanca, en los que escenificaban las versiones primigenias de historias asentadas en el imaginario colectivo, especialmente los cuentos de hadas popularizados por la filmografía Disney: al regresar al origen de la historia, la tradición, el mito o la leyenda, DLH ponía el acento en los aspectos controvertidos que habían sido sesgados de aquellas películas destinadas a todos los públicos. La idea de los vídeos era, por tanto, sugerir humor a través de lo «incorrecto» y, a pesar de ello, genuinamente cierto. Asimismo, al representar estas historias con dibujos mientras recitaban canciones humorísticas, sus primeros vídeos recuerdan, de alguna manera, a los ancestrales *cantares de ciego*, que también se recreaban en lo truculento e insólito y venían acompañados de ilustraciones.

A partir del vídeo *Spiderman* (2018), n.º 27 de la serie, pasaron del estilo de dibujo estático a realizar producciones netamente animadas, reproduciendo por medios digitales su propio estilo de dibujo, con fuertes líneas de contorno y diseños simplificados. Cada vídeo en torno a un personaje presenta una estructura similar, articulada por la letra de la canción (Pascu y Rodri 2018, s/p):

- Presentación que apela directamente al público: «¡Hola, jóvenes arácnidos! / Bienvenidos a Destripando la Historia con Pascu y Rodri. / Hoy os traemos la historia de Amazing Spider-Man».
- Breve descripción del origen o la situación inicial del personaje: «Él es Peter Parker y no tiene padres, / vive con sus tíos como Luke Skywalker. / En su Instituto, Peter, estudia mucho pero / no tiene habilidad social».
- Rápidamente se presenta el giro de la historia, el incidente o evento que transforma al personaje en alguien singular: «Le picó una araña y / De forma extraña se vuelve súper fuerte y muy pegajoso. / Se va a un combate y gana, se hace un traje / Y en la tele se hace el no va más».
- La narrativa se desenvuelve relatando de forma muy sintética los principales acontecimientos de la vida del personaje, hallazgos, desencuentros, confrontaciones, etc., correspondiendo al *viaje del héroe*.
- Antes del final, se incluyen un par de versos con acontecimientos o anécdotas llamativas, pero que no ha dado lugar a desarrollar en el vídeo: «Spider-Man tiene clones por ahí, y una Spider-Gwen y Spider-Ham / Spider-Man una vez se murió y el Doctor Octopus le suplantó».
- Por último, moraleja y cierre, apelando nuevamente al espectador: «Que no os pique una araña con radiación / Porque os puede pegar una buena infección».

Aunque inicialmente se centraron en personajes de la cultura popular, cuentos de hadas, e incluso fiestas y tradiciones, la inmersión en la mitología se produjo como reacción a las versiones *descafeinadas* de estos mismos relatos por parte del

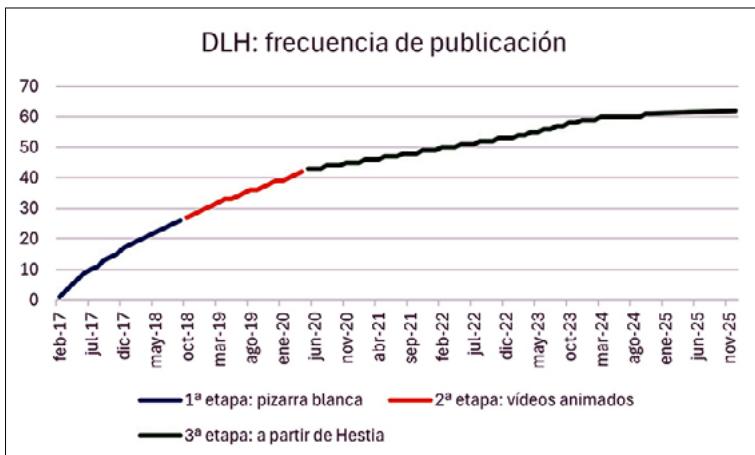


Tabla 1. Muestra estadística de los principales bloques temáticos de DLH.
A partir de una muestra recogida en marzo de 2025. Elaboración propia.

cine. El primer vídeo mitológico fue *Hércules* (2017), n.º 12 de la serie, que escenificaba sin paliativos la historia del héroe griego que antes había sido notablemente endulzada por Disney. Posteriormente, Pascu y Rodri fijaron su objetivo en las versiones de los dioses nórdicos que planteaba el universo Marvel: así, el primer vídeo dedicado a un dios nórdico fue *Thor* (2017), n.º 14 de la serie –remasterizado en 2019, *Thor SuperHD*–. A este siguieron otras revisiones de personajes Marvel como Thanos, Iron Man o Capitán América, hasta llegar a *Loki* (2019), n.º 35 de la serie. Su siguiente vídeo, *Zeus* (2019), n.º 36, alcanzó gran repercusión internacional; esta entrega, junto con la siguiente, *Hades* (2019), acumulan más de 68 millones de visionados cada una y fueron las responsables de pasar de tener 900 000 suscriptores a tres millones.

En términos generales, el estilo de animación de los vídeos animados ha ido evolucionando desde un aspecto abocetado y gestual hasta un progresivo control de la animación 2D y los efectos de edición. Sin embargo, con *Hestia*, n.º 43 de la serie, lanzado el 13 de mayo de 2020, la serie experimenta un extraordinario salto cualitativo, con animaciones profesionales que evidencian la implementación del trabajo en equipo, y un sinfín de diseños y referencias a la cultura pop y *otaku*, por lo que *Hestia* marca un importante punto de inflexión en el desarrollo del canal, así como la consolidación de los temas mitológicos.

La tabla 1 permite entender cómo ha evolucionado la publicación de vídeos, desde febrero de 2017 hasta diciembre de 2023, estableciendo dos hitos en su evolución: la aparición de *Spiderman* (octubre de 2018), con el inicio de cortos con dibujo digital; y la publicación de *Hestia* (mayo de 2020), con su significativo incremento de la calidad de animación, aunque con menor frecuencia de publicaciones.



2. DLH: RASGOS ESTILÍSTICOS

Las referencias y citas artísticas suelen formar parte del proceso creativo de cualquier audiovisual, insertándose en su sustrato conceptual y ayudando a dar forma a las ideas que más adelante se aprecian en la producción; sin embargo, en los vídeos de DLH, estos guiños adoptan un papel protagónico. Pascu y Rodri establecen así no solo uno, sino múltiples vínculos de complicidad con sus seguidores, apelando a franjas de edad muy diversas. El cameo, el meme, la cita e inclusive la autocita son sus mecanismos más frecuentes.

Cada vídeo comienza con una lluvia de ideas: se recopilan los relatos, se toma nota de los elementos y películas que pueden aparecer y se esboza la música conforme a temas conocidos (Álvarez 2018, s/p). DLH puede describirse como un producto audiovisual que surge de una generación muy concreta, los *millennials* (nacidos desde 1981), en cuyo imaginario destacan el *anime*, los videojuegos y contenidos propios de Internet –el «meme»–. Sin embargo, el contexto cultural de la generación milenaria es permeado por el de generaciones anteriores, dado que también se alimenta de la nostalgia –la cultura pop de los años ochenta–, por lo que el espectro musical e iconográfico de DLH evoca temas que se han ido consolidando en la memoria colectiva. Asimismo, las referencias al universo del videojuego y de la animación siguen siendo capaces de conectar con el público más joven –generaciones Z (nacidos desde 1995) y Alfa (nacidos desde 2010)–.

A continuación se desgranarán las principales características que se encuentran en los vídeos de DLH, desde el punto de vista temático, musical y visual.

2.1. TRATAMIENTO TEMÁTICO

Como sugieren Lorenzo y Quintairos, la intertextualidad está en la base tanto de la elaboración de DLH como del disfrute de los contenidos:

Dentro del universo de DLH, la intertextualidad resulta indispensable a la hora de parodiar, ya que no resulta posible caricaturizar un texto sin contar previamente con una base original sobre la que trabajar y construir un nuevo texto, influenciado por todos los anteriores que los creadores han recibido previamente (Lorenzo y Quintairos 2018, 96).

Los temas de DLH son muy eclécticos y proceden tanto de la cultura popular (festividades, cuentos de hadas y leyendas, sagas de novelas, cómics, juegos) como de historias reales. Pascu y Rodri abordan estas narrativas con un estilo satírico precisamente porque Internet posibilita la creación de contenidos con un público muy diversificado. Como los mismos artistas afirman, se puede hacer un DLH «a partir de cualquier cosa» (Álvarez 2018, s/p).

Pero, si los vídeos de DLH son paródicos, no es porque distorsionen las historias elegidas, sino porque restauran su sentido original; la parodia que producen no es sino en relación con cómo se ha transformado su constructo narrativo al establecer contacto con otros medios, como el cine o la televisión. En este estudio

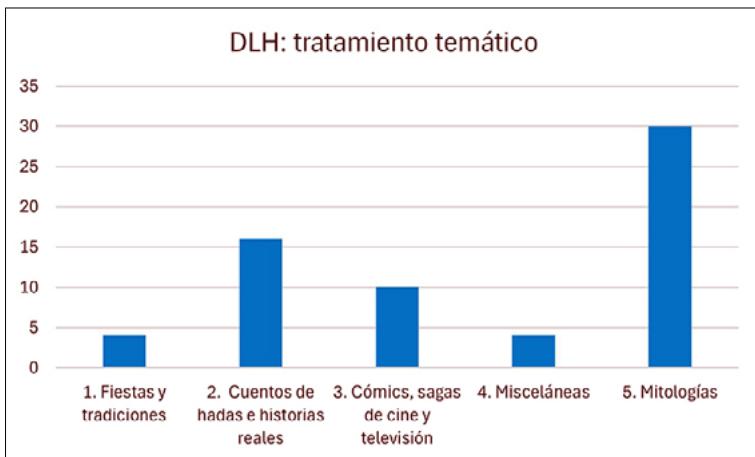


Tabla 2. Esquematización de las principales épocas de DLH según las técnicas de producción.
A partir de una muestra recogida en marzo de 2024. Elaboración propia.

proponemos una categorización de temáticas que contempla simultáneamente su procedencia audiovisual y literaria: 1) fiestas y tradiciones; 2) cuentos de hadas e historias reales; 3) cómics, sagas de cine y televisión; 4) misceláneas; 5) mitologías.

Como se ha indicado, la introducción de la mitología en DLH se produjo indirectamente, a partir de adoptar personajes de la filmografía Disney (Hércules) y de la saga *The Avengers* (Loki, Thor, Odín), buscando relatar sus historias originales. Desde 2019 se han centrado en mitologías del mundo casi exclusivamente, abordando las sagas nórdica, egipcia, griega, mesopotámica e incluso china –en *El origen de Goku* (2019), el rey mono Sun Wukong de *Viaje al Oeste*–. De los 60 números de que consta DLH hasta la actualidad, 26 tratan de mitología; y entre ellos, 15 corresponden a la clásica (tabla 2).

Un caso de estudio especialmente iluminador en cuanto al tratamiento de los temas en DLH es el que proporciona el personaje de Hércules, si comparamos la canción escenificada por Pascu y Rodri hasta en dos ocasiones –*Hércules* (2017, versión pizarra) y *Hércules HD* (2020, remasterización)– con la versión de Disney de 1997 a la que da réplica. Clements y Musker se acercaron a un tema clásico actualizando varios aspectos, como la música –introduciendo el rhythm & blues–, el escenario –estableciendo comparativas entre la Tebas antigua y el Nueva York actual–, o el concepto del héroe como figura popular –introduciendo referencias al merchandising, al fenómeno fan, etc.–; licencias que aportaron originalidad a la película para acercarla al público contemporáneo, aunque la formulación de la historia tomó otros derroteros más destinados a censurarla que a renovarla: en este caso, el camino del héroe disneyano se desentiende de la mitología clásica y, en lugar de esto, se apoyó en la iconografía creada para el cine a partir de otro mito heroico, Superman, tomando prestados elementos de las películas de Richard Donner (*Superman I*, 1978; *Superman II*, 1980). Por su parte, el *Hércules* de DLH evoca el musical disneyano, pero



Fig. 1. *Hércules HD* (2020).

Captura de https://www.youtube.com/watch?v=9oIKqywfHo&ab_channel=PascuyRodri.

a la vez el relato se desarrolla sin escamotear detalles esenciales como el adulterio de Zeus (y de Alcmena), la locura homicida de Hércules, sus numerosas (y numerosos) amantes, así como su asesinato involuntario por parte de su esposa Deyanira. El resultado que proponen Pascu y Rodri es una visión renovada del héroe griego, desde el punto de vista de la música y del ritmo narrativo, como lo fue el *Hércules* de Disney, pero sin adulterar su historia.

2.2. TRATAMIENTO MUSICAL

En un breve período de tiempo, Pascu y Rodri han pasado de componer temas con mayor protagonismo del diálogo de los personajes y un acompañamiento musical sencillo –con apenas intervención de un ukelele, un piano o algún instrumento adicional– a unos temas complejos, con notable participación de teclados, bajo, batería, guitarras y efectos sonoros que han incrementado la profesionalidad del resultado.

Sin olvidar el pasado de Rodrigo Septién como intérprete de *covers* de grupos famosos, en la mayoría de canciones se versionan otros temas conocidos, normalmente en relación con el tema elegido: si en los videos sobre la saga de *Harry Potter* es posible distinguir aires de la banda sonora de John Williams³, en otras ocasiones

³ Rodrigo Septién responde: «Una vez está compuesta la parte con piano y la letra hecha es cuando me siento a orquestarlo y a grabar los instrumentos que hagan falta. Y siempre intentamos

buscan recrear sonoridades afines a la época del personaje: toques de jazz urbano para Spiderman, un sonido rockero para Iron Man o un ritmo de swing para Capitán América. En otras ocasiones, la música busca establecer una ironía, como los ecos de música disco para el ominoso Thanos, o el ritmo Russian Hardbass para hablar de Anastasia. Aunque la interpretación vocal y las letras jocosas dotan de una personalidad unitaria a los vídeos del canal, la variedad musical es patente.

A partir de *Loki* (2019) se introduce un nuevo recurso: el «gancho» de letra, que consiste en introducir repetidas veces el nombre del personaje en el estribillo de la canción, en combinación con otros versos de la letra, para establecer un ritmo recurrente (Pascu y Rodri, 2019: s/p):

El martillo de Thor, fue Loki
Y la lanza de Odín, fue Loki
Este barco también, fue Loki
Te vuelves muy Loki.

Por otro lado, Pascu y Rodri toman ideas de temas musicales existentes y las remezclan para adaptarlas a los personajes. A veces tienen una relación con el trasfondo musical que hoy en día asociamos a determinadas temáticas, como cuando se emplean sonidos punk o metaleros para dioses de la mitología nórdica, si bien es posible que combinen más de un tema musical en un mismo vídeo. Sin embargo, hay que recordar que *el todo es más que la suma de sus partes*: por ejemplo, los arreglos para *Isis* toman prestados temas funk de Earth, Wind & Fire, y de Boney M., aunque su combinación recuerda más a la música de la cabecera de cualquier *anime* de género *Magical Girl*⁴, sensación que se busca deliberadamente para hablar de la diosa hechicera.

Para reflejar el Olimpo también han empleado referencias diversas: dioses lúgubres como Hades o Ares se diferencian de los demás por el tono solemne de sus canciones, basadas en dos temas del grupo Imagine Dragons –*Believer* (*Hades*) y *Giants* (*Ares*)–, mientras que Zeus y Poseidón, de personalidad más carnal, evocan otros aires: los temas pop *Together Forever* de Rick Astley (*Zeus*), y *Happy Boys and Girls*, de Acqua (*Poseidón*), respectivamente. El mito de Démeter, más trágico, se asocia a *Just Like Fire*, de la cantante Pink, mientras que el tema *Gimme! Gimme! Gimme!* (*A Man After Midnight*), de Abba, versionado en *Hera*, subraya la soledad de la resentida diosa del matrimonio. Dos dioses más ligeros, Hermes y Afrodita, se asocian con música techno: *Running in the 90s*, de Max Covery (*Hermes*), e *Hypno-dancer*, de Little Big (*Afrodita*); mientras que *Artemisa* trae el rock (*Misery Business*,

hacer guiños: si hacemos el de *Harry Potter* hay una parte de música original, nos damos un paseíllo por algunas canciones de la banda sonora para que tenga la esencia... Siempre tiene más música original que guiño, eso sí» (Álvarez 2018, s/p).

⁴ El *mahō shōjo* («*Magical Girl*») es un subgénero del *anime* y manga de fantasía protagonizado por niñas o adolescentes poseedoras de algún objeto mágico o poder especial como, por ejemplo, *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1992-1997).



Paramore). La habilidad de los artistas hace que a menudo sea más difícil establecer qué temas se han utilizado, como sucede en *Atenea*, donde se mezclan ecos de la banda sonora de *Flashdance –Maniac*, de Michael Sembello– y de *Caballeros del Zodiaco –Soldier Dream*.

En resumen, los arreglos musicales de Rodrigo Septién se aprovechan de toda clase de asociaciones con el tema a tratar, sin excluir ningún tipo de música, lo que ha contribuido a ampliar el universo intertextual de DLH.

2.3. TRATAMIENTO VISUAL

La evolución técnica de DLH, pasando de vídeos realizados con meros dibujos a producir complejas animaciones digitales, es uno de los aspectos capitales de DLH porque proporciona la clave para identificar las épocas del canal (tabla 1). Entre febrero de 2017 y septiembre de 2018, Pascu y Rodri produjeron 26 vídeos con dibujos sobre pizarra, con un estilo de dibujo simplificado y expresivo. Sin embargo, a medida que se fueron publicando los vídeos, la representación visual se tornaba cada vez más ambiciosa y se planteaba la posibilidad de dar movimiento a los personajes, por lo que desde octubre de 2018 comenzaron a utilizar el *software* Toon Boom Harmony para dotar de movimiento sus dibujos; primero, de forma esquemática y selectiva, sugiriendo las acciones solo con poses clave del personaje e introduciendo transiciones y movimientos de cámara, como puede verse en *Spiderman* (2017), hasta realizar vídeos propiamente animados como *Loki* (2019)⁵.

Asimismo, en los vídeos también se aprecia una evolución en cuanto al estilo de dibujo, desde un grafismo de línea gruesa, contornos abiertos y fondos neutros a un diseño de personajes más atento a la anatomía, con proporciones realistas, y una puesta en escena con escenarios más descriptivos, efectos de luces y brillos que sugieren el uso de más herramientas digitales, como Adobe After Effects. El vídeo *Démeter* (2020), séptimo en producción desde *Loki*, evidencia una producción más solvente que las anteriores.

Hestia, siguiente entrega de la saga, publicada en mayo de 2020, establece el estándar de calidad que DLH ha mostrado hasta la actualidad. Los escenarios se dividen en varias capas de profundidad, y los personajes se dibujan con líneas limpias, contornos definidos y unas proporciones estilizadas que recuerdan a los personajes creados por Leiji Matsumoto para *Space Pirate Captain Harlock* (1978), o incluso para el largometraje musical que produjo para Daft Punk, *Interstella 5555* (2003).

En cuanto a las referencias visuales que salpican la puesta en escena, estos «Easter Eggs», principalmente elementos de cultura popular, están destinados a que

⁵ Por animación se entiende la ilusión del movimiento generada fotograma a fotograma. Para producir un movimiento fluido, es necesario realizar de 12 a 24 imágenes por segundo animado. En el vídeo *Loki* predominan las escenas de acción animada frente a los planos estáticos o con movimiento limitado.

los fans más atentos los puedan encontrar y descifrar, amplificando el disfrute que proporciona el vídeo. Entre los videojuegos más citados destaca *Pokémon*, la franquicia iniciada por Satoshi Tajiri para Nintendo en 1989, y que también ha calado en el imaginario colectivo gracias a sus series de *anime*. De esta manera, es común ver a algunos de estos «monstruos de bolsillo» habitando el universo de estos vídeos, o incluso aparecer asociados a determinados personajes por sus propiedades mágicas o a los elementos a los que pertenecen. Por ejemplo, si el animal que siempre acompaña a Atenea es la lechuza, en DLH la diosa aparece acompañada por el Pokémon Hoothoot, que tiene forma de búho. Es también común encontrar personajes de *Minecraft* (Marcus Persson, 2011) o *Animal Crossing* (Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, 2001). Otros videojuegos han servido para ambientar determinadas escenas: por ejemplo, en *Juana de Arco*, el juicio contra la heroína toma elementos de *Ace Attorney* (Shu Takumi, 2001), mientras que en *Heimdall*, la lucha del dios contra Loki se escenifica como una pelea de *Street Fighter* (Takashi Nishiyama, Hiroshi Matsumoto, 1987). Las citas son prácticamente innumerables.

En cuanto a producciones de animación, además de la aparición de personajes de los filmes con los que se establece la relación paródica –por ejemplo, Ding Dong y Lumière en *La Bella y la Bestia*–, es común que figuren personajes tan variados como Edna Mode –de *Los Increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004)–; personajes de *Los Simpson* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1988-), como Apu en *El libro de la selva*; o personajes de series que lidian con lo sobrenatural, como *Gravity Falls* (Alex Hirsch, 2012-16), *Más allá del jardín* (*Over the Garden Wall*, Katie Krentz, Patrick McHale, 2014), *Hilda* (Luke Pearson *et al.*, 2018-2023) y, especialmente, *Steven Universe* (Rebecca Sugar, 2013-19), una serie que ha forjado su propia iconografía de superheroínas, las Gemas de Cristal, así como también ha contribuido a normalizar la representación LGTBIQ+ en televisión (Delamorclaz Ruiz, 2017: 165). En cuanto a series de *anime*, las referencias más frecuentes en DLH son *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1992-97), *Caballeros del Zodiaco* y, especialmente, el universo creado por Akira Toriyama para *Bola de dragón* (*Dragon Ball*, 1986-2024). Por añadidura, los guiños al *anime* a menudo son algo más que la apropiación de personajes o diseños, sino la imitación de ciertos tropos, como el brillo en los ojos de un personaje que mira a cámara, o las escenas de transformación en *Magical Girl*.

Aunque también hay algunos guiños a producciones de acción real, como sucede con Poseidón –inspirado en Jason Momoa como Aquaman–, las evocaciones al cine de animación son más fáciles de integrar en el diseño de DLH. En cuanto al mundo de Internet, son reconocibles varios memes que transforman en elementos narrativos, como el llamado «meme de las matemáticas», que muestra a una mujer concentrada en difíciles cálculos, y que aparece en *Artemisa* cuando Calisto intenta comprender el engaño al que la había sometido Zeus.

Un último apunte sobre el aspecto visual de los vídeos de DLH: el diseño de sus personajes se ha mantenido estable a través de sucesivas entregas. Por ejemplo, en los episodios *Zeus* y *Hades* se presentaron por vez primera los diseños y gamas cromáticas de los principales dioses olímpicos, de forma que las siguientes entregas han seguido fieles a estas propuestas. Por otro lado, *todos* los universos narrativos que se manejan en DLH están interconectados, por lo que es común encontrar cameos del

travieso Loki en universos que no sean el propio, por ejemplo, en los vídeos de mitología griega; o ver a Sun Wukong transformado en peluche en *Hestia*. Esta transgresión genera un universo propio y reconocible, en la línea del «dunsanismo»: la técnica literaria de Lord Dunsany, que, entre otros recursos, comprendía la interconexión entre diferentes relatos al hacer coincidir entre ellos varios personajes (Berruti 2011, 51), como sucede con la poética del *crossover*, cuando personajes de series diferentes coinciden en un capítulo y se entremezclan sus mundos.

En síntesis, los vídeos de DLH han evolucionado desde sus elementales dibujos de rotulador sobre pizarra hasta convertirse en auténticos videoclips de *anime*. La temática que más veces han adaptado es la mitológica, solo seguida de cerca por los cuentos de hadas y relatos con los que DLH desmonta el imaginario disneyano. La fidelidad a la fuente original y la apropiación de elementos de la cultura popular, versionando temas musicales conocidos e introduciendo guiños al mundo del entretenimiento son sus claves de estilo.

3. ANÁLISIS DE *HESTIA*

Hestia funciona como caso de estudio de las características del canal porque, como se ha indicado, su calidad de producción, el carácter del diseño y la cantidad de elementos intertextuales marcaron un hito dentro de la franquicia.

Tal como menciona Unai Martínez de Soria, puede resultar extraño que Pascu y Rodri dedicaren uno de sus vídeos a una deidad griega que apenas protagoniza relatos, sino que lo más destacado de ella son su simbología y sus ritos (Mitos y Leyendas Deconstruidos 2021, s/p). Precisamente, en *Los mitos griegos*, Robert Graves indica que «Hestia goza de la gloria de ser la única entre todos los grandes olímpicos que no participa en guerras o disputas» (2001, 31). Pese a ello, *Hestia* es un videoclip rotundo, con personajes bien definidos y una estructura que permite comprender la importancia de la diosa en su panteón⁶.

3.1. ANÁLISIS DE LA CANCIÓN

Un examen de la letra de la canción (Pascu y Rodri 2020, s/p) comparado con las leyendas que implican originalmente a la diosa Hestia ayudará a determinar la fidelidad de la visión ofrecida en DLH.

El tema musical arranca con la llamada de atención al público y una sucinta presentación del personaje:

⁶ Cabe señalar que el personaje de Hestia realiza apariciones en todos los demás vídeos de DLH dedicados a mitología griega –excepto *Zeus* y *Hércules* (versión pizarra)–, y también tiene dos cameos en los episodios *Gilgamesh* y *Freyja*.

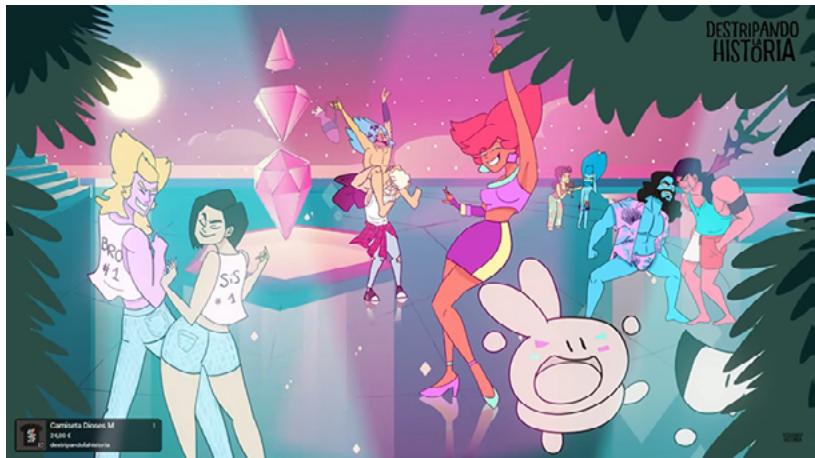


Fig. 2. La fiesta de Rea.

Captura de https://www.youtube.com/watch?v=nqc4t4029as&ab_channel=PascuyRodri.

¡Hola criaturitas del Peloponeso! (eso eso), ¡bienvenidos a Destripando la Historia con Pascu y Rodri!

Hoy os traemos a la única, la más pura ¡Hestia!

Como menciona Graves, Hestia es «la más apacible, la más recta y la más caritativa de todas las deidades olímpicas» (2001, 31) y, como Atenea y Artemisa, permanece casta, sin ligazón romántica alguna y sin descendencia, por lo que la canción arranca destacando su principal atributo: su virginidad.

La primera estrofa destaca la procedencia de la diosa y su lugar dentro de la familia olímpica:

Fue la primera que nació
La primera a la que Cronos devoró
Y la última a quien vomitó
La llaman la más joven y la más mayor.

Hestia fue la primogénita de Rea y Crono quien, siguiendo la advertencia de que uno de sus vástagos le robaría el poder, decidió tragarse a su descendencia. Al ser la primera en ser devorada, así como la última en ser entregada de nuevo, Hestia es tanto la hija mayor como la menor. Esta inversión está consignada en el «Himno Homérico a Afrodita» (himno v), refiriéndose a Hestia como «doncella respetable a quien engendró el artero Cronos antes que a nadie y es, no obstante, la más joven por la voluntad de Zeus, que lleva la égida» (vv. 21-23).

Por los rincones suele rondar
Es la diosa de la hoguera y del hogar
Y aunque no le guste hacer el mal
Te partirá la cara en nombre de la paz.

Hestia era la diosa del hogar y, por extensión, se la relaciona con el fuego, tanto el doméstico como el de los templos –con independencia de a qué dios se venerase allí-. Hestia vela por la felicidad conyugal y la armonía familiar.

Los siguientes versos inciden en la importancia de su culto en las ciudades:

Su llama verás arder
en cada ciudad (tu ciudad)
Sin dudar le has de rezar.

Graves indica que a Hestia también se le rendía culto por haber inventado el arte de construir casas, «y su fuego era tan sagrado que si alguna vez se apagaba un hogar, tanto si sucedía por accidente o como señal de luto, se reavivaban las llamas con ayuda de una rueda de encender» (2001, 31-32). Estas ideas que relacionan el fuego del hogar, la ciudad y la arquitectura también están presentes en el estribillo:

¡HESTIA!
En tu fiesta, en tu cocina
¡HESTIA!
Es la diosa que te espía
¡HESTIA!
Te enamora y te fascina
pero te puedes quemar
¡HESTIA!
Tiene una mansión divina
¡HESTIA!
A las diosas las domina

Los versos siguientes dejan entrever un aspecto especial del culto a la diosa: el tributo que se le daba (siempre la primera y la última libación de un banquete), así como la razón por la que ganó este honor:

¡HESTIA!
Cobra siempre una propina
Extorsiona a las demás
Fueron Apolo y Poseidón.
A pedirle matrimonio, qué bombón
Agarró a Zeus del cabezón,
para jurar que no la iba a tocar ni Dios

Mediante esta escena de cortejo frustrado, la estrofa de la canción resume por qué Zeus decidió que se la honrase. Según el «Himno Homérico a Afrodita» (himno v), Hestia es la

virgen veneranda que fue pretendida por Poseidón y Apolo, pero no los quiso en modo alguno, sino que los rechazó porfiadamente y, tocando la cabeza de su padre Zeus, prestó un gran juramento que se ha cumplido: ser virgen todos los días. Y el padre Zeus diole una hermosa recompensa: colócola en medio de las casas para que recibiera el suculento olor de los sacrificios (vv. 24-30).

La canción prosigue destacando su relación filial con las otras dos diosas castas del panteón griego, así como su afinidad con Hermes:

Con su pandilla la encontrarás
Artemisa y Atenea, son lo más
Diosas puras y sin mancillar
Y no como Afrodita, cuánto asco da.
Y Hermes, sobrino fiel, le viene a contar (a contar) aventuras sin igual.

En el «Himno Homérico a Afrodita» (himno v), se dice: «A estas tres [Artemisa, Atenea, Hestia], Afrodita no les ha podido convencer el entendimiento, ni tampoco engañar, pero ningún otro ser se libra de ella» (vv. 33-35). Asimismo, en el «Himno Homérico a Hestia» (xxix), se dirige simultáneamente a la diosa y a Hermes:

Oh, Hestia, tú en las excelsas mansiones de los dioses inmortales y de los hombres que andan por la tierra alcanzaste una morada eterna [...] (vv. 1-3)
Y también tú, Argifontes, hijo de Zeus y de Maya, mensajero de los bienaventurados, que llevas la varita de oro, dador de bienes, pues ambos habitáis bellas mansiones que a los dos os son gratas (vv. 7-9).

El siguiente estribillo de la canción de DLH subraya el único episodio sonrojante de la historia de Hestia, relacionado con el lúbrico Príapo:

¡HESTIA!
Rea la invitó a una fiesta
¡HESTIA!
Y bebieron como bestias
¡HESTIA!
Luego echaron una siesta
¡Alguien acechando está!
¡HESTIA!
Príapo es un dios muy guarro
¡HESTIA!
Se le acerca con descaro
¡HESTIA!
Pero un burro ha rebuznado y ella logra escapar.

En su obra *Fastos*, Ovidio relata lo sucedido en la celebración convocada por la diosa madre Rea, tras la victoria de los Olímpicos en la Titanomaquia. Hestia se retiró a dormir bajo unos arbustos. Allí la encontró Príapo, que la confundió con una ninfa; pero, antes de que sucediera nada que lamentar, una abeja picó a un asno de Sileno, lo que alertó a la diosa (*Fastos* 1328 ss). Príapo nunca volvió a ser invitado a las fiestas del Olimpo.

La siguiente estrofa ilustra la leyenda que relaciona a Hestia (Vesta, en su acepción latina) con la fundación de Roma, donde se le brindó un importante culto:

A una moza fue a salvar.
(Y sus bebés, tiempo después)



Fundan una gran ciudad
¡Roma!

Según la leyenda latina, consignada en distintas versiones por Tito Livio y por Ovidio, Vesta protegió a Rea Silvia (hija de Numítor, rey de Alba Longa y descendiente de Eneas) y a sus bebés (Rómulo y Remo, que había concebido al aparecersele el dios Marte en un sueño) de la persecución a la que les sometió Amulio, hermano de Numitor y usurpador del trono. La diosa facilitó que, en vez de ser asesinados, madre e hijos pudieran huir por el río Tíber. Finalmente, los gemelos fueron criados por la loba Luperca, y el dios del río tomó por esposa a Rea Silvia.

El último estribillo de la canción concluye de una forma cómica, resumiendo las principales ideas de la canción y concluyendo la visión simpática del personaje:

¡HESTIA!
Te ha quemado la comida
¡HESTIA!
Es muy virgen y muy fina
¡HESTIA!
Tiene mazo de sobrinas
Tiene un pelo ideal
¡HESTIA!

Como resultado, cabe señalar la notable fidelidad de la canción de DLH a los textos clásicos, a pesar del tono satírico, aunque la letra no es el único elemento que pertenece a la narrativa: también hay que considerar el contrapunto que ofrecen música e imagen, dos elementos más abiertos a la libre interpretación artística.

3.2. INSPIRACIÓN MUSICAL

En este apartado se hablará de la inspiración musical entendida como un todo, considerando no solo los temas musicales que se versionan en *Hestia*, sino también los videoclips y cabeceras que han emulado.

La base principal de la canción de *Hestia* es *Girls Just Wanna Have Fun* (Cindy Lauper, 1983), como puede apreciarse en sus primeros compases (Piero el Solo 2020, s/p). Sin embargo, hay que señalar otro éxito del pop que dicta parte del tema y todo el estribillo, como es *I Wanna Dance With Somebody* (Whitney Houston, 1987), dado que la tonalidad y la progresión armónica de *Hestia* es semejante, así como la longitud y la entonación de los versos, y su modulación final. No es extraño, por tanto, que hacia el final de *Hestia* haga un cameo la propia Whitney Houston, caricaturizada en el estilo DLH.

Algunos usuarios de Internet⁷ han señalado además la semejanza del tema *Hestia* con la música de cabecera de *Sakura, cazadora de cartas* (*Cardcaptor Sakura*,

⁷ Comentarios en Piero el Solo 2020, s/p.

1998-2000), mientras que otros sugieren cierto parecido con *Holiday*, de Madonna (1983), lo que adquiere sentido si tenemos en cuenta el ritmo de la canción y el uso de sintetizador y caja de ritmos; sin embargo, en *Hestia*, la evocación más clara a Madonna es visual: hacia el final del vídeo, la diosa aparece bailando como la «Ambición Rubia» en el videoclip *Papa Don't Preach* (James Foley, 1986).

Centrándonos en las dos principales referencias del tema musical, *Girls Just Wanna Have Fun*, y *I Wanna Dance With Somebody*, ambos temas expresan un deseo femenino de libertad y de autoafirmación, creando un marco sonoro atractivo para tratar a una de las diosas más discretas del panteón clásico. Se podrían señalar algunas divergencias en cuanto a la personalidad de la diosa y lo que expresan estas canciones: por un lado, el tema de Lauper sugiere un personaje cuyo último deseo sería quedarse en casa –mientras que Hestia es la diosa del hogar–; por otro lado, Houston manifiesta claramente su deseo de amar y ser amada, mientras que Hestia permanece casta. Sin embargo, en el tema de Lauper (1983, s/p) se puede encontrar una estrofa clave que reivindica la independencia femenina, con la que se identifica Hestia en DLH:

Some boys take a beautiful girl
And hide her away from the rest of the world.
I wanna be the one to walk in the sun,
oh girls, they wanna have fun⁸.

Al tener en cuenta las inspiraciones musicales, el videoclip adquiere insospechadas capas de significación: la diosa es soltera, pero no solitaria. Defiende su independencia, pero también su sororidad, lo que la convierte en un personaje femenino empoderado e interesante para la audiencia moderna.

3.3. ANÁLISIS DEL TRATAMIENTO VISUAL

A diferencia de videoclips anteriores como *Hades*, *Démeter* o *Zeus*, que muestran una gama cromática más bien apagada y oscura y un estilo escenográfico sobrio, el vídeo *Hestia* sorprende por su luminosidad y calidez, utilizando tonos pastel y contrastes de complementarios que producen una sensación dulce y ácida a la vez.

Ya desde su carátula inicial, que emula el papel de fondo de los videojuegos casuales japoneses para *feature phones*⁹, y con los primeros compases de la canción dance pop, presentimos que este videoclip es ligero y desenfadado. Hestia, que es a la vez «la más joven y la más mayor» (Pascu y Rodri 2020), aparece asociada a una serie de iconos que decoran ese fondo de videojuego casual: confitería, cocinas y

⁸ «Algunos chicos se quedan con una chica bonita / Y la esconden lejos del resto del mundo. / Yo quiero ser quien camine bajo el sol, / oh, las chicas quieren divertirse.» (Trad. a.).

⁹ Son los teléfonos básicos o de gama baja, que predominaban antes de la introducción de los *smartphones*.

consolas Nintendo DS para su ser joven, y hogueras, gatitos y madejas de lana para su ser anciano. Su diseño la muestra como una joven estilizada, con la piel anaranjada y el pelo color coral, terminado en punta como si ella misma, la diosa vigilante del fuego, fuese una suave llamarada. Su ropa combina el rosa salmón y el crema, sugiriendo una personalidad extrovertida.

Aunque ya hay antecedentes de este tipo de diseño en *Poseidón*, en *Hestia* se introducen personajes en su versión «chibi»¹⁰. En esas ocasiones, Hestia aparece reducida a proporciones infantiles, emulando a la protagonista de *Himouto! Umaru-chan* (Masahiko Ôta *et al.*, 2015-17) y, como aquella, se presenta como una auténtica *otaku*, aficionada a la animación, a los videojuegos y, en suma, a salir poco de casa. De hecho, en una escena aparece jugando en línea con Hades, otra deidad poco dada a abandonar sus dominios.

El videoclip juega también con el doble sentido de la palabra «llama», rescatando una alusión a *El emperador y sus locuras* (*The Emperor's New Groove*, Mark Dindal, 2000) transformado en este camélido, y también a la llama del fuego, mostrando a Hestia en compañía de la Khaleesi o «madre de los dragones» del serial *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, Mark Mylod *et al.*, 2011-19), bebiendo juntas un café de Starbucks –como el que apareció accidentalmente en una de las escenas de la serie–. Las llamas son una constante en el diseño visual de los fondos, apareciendo tras Hestia. La diosa, además, realiza *cosplay* de al menos dos Pokémon de fuego: Charmander y Vulpix, así como de Pikachu cuando Apolo y Poseidón llaman a su puerta.

En el videoclip aparecen numerosos personajes de la mitología griega: Helios, Hefesto, Dionisos, Démeter y resto de dioses olímpicos que escuchan su juramento de castidad. Pero su principal vinculación es con Artemisa y Atenea, sus sobrinas, que se presentan juntas como si de una pandilla se tratara, con poses de personajes de *anime*.

Hestia adopta numerosas caracterizaciones de la cultura pop: vestida como Fleur East en su videoclip *Sex* (2015), o como David Bowie convertido en Ziggy Stardust, si bien estas presentaciones pícaras se alternan con otras que muestran su lado más inocente, en estilo «chiby», inclusive tomando el té con la Sra. Potts y Buzz Lightyear, citando la famosa escena de *Toy Story* (John Lasseter, 1995).

En *Hestia* hay cameos como los propios Pascu, Rodri, el Conejo, pero también personajes de otros DLH como Loki o Sun Wukong. Adicionalmente, siguen presentes las evocaciones a *Bola de Dragón* (Bu), el cine de Hayao Miyazaki (Totoro) o las transformaciones de las *Magical Girls* (*Sailor Moon*), como en muchos otros videos del canal.

Por último, cabe destacar que los escenarios imitan la dirección de arte de *Steven Universe*. Tanto el entorno del Olimpo como la mansión de Hestia o sus inter-

¹⁰ Existe un canal de YouTube, *Gacha Club*, que produce variaciones de DLH recreándolos enteramente en su versión «chibi», como puede verse en esta versión de *Hestia*: <https://www.youtube.com/watch?v=HjsrSuZAUF4>.

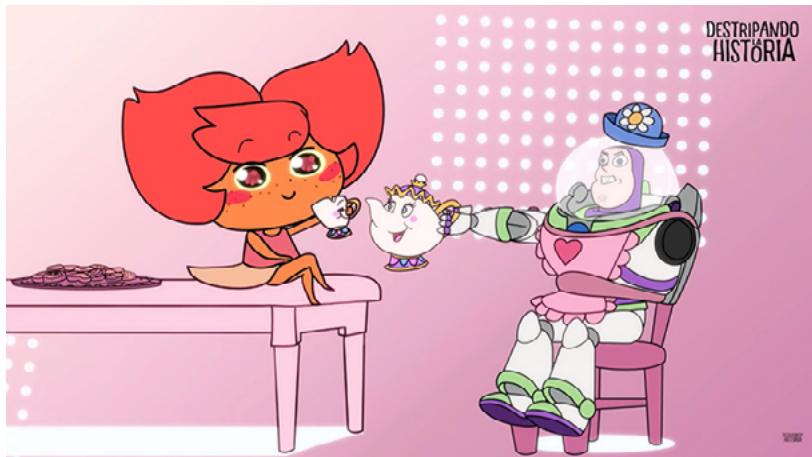


Fig. 3. Hestia con Buzz Lightyear y la Sra. Potts.

Captura de https://www.youtube.com/watch?v=nqc4t4029as&ab_channel=PascuyRodri.

riores, así como la fiesta de Rea, reproducen el grafismo con colores suaves, contornos geométricos y brillos del mundo de las Gemas de Cristal, a las que DLH hace numerosas alusiones.

En resumen, *Hestia* es un interesante crisol de referencias y estilos que convergen en un vídeo novedoso y fresco: sin dejar de ser una adaptación fidedigna de la mitología griega, en la que confluyen muchos de sus principales personajes, es también una pieza de *anime*, un homenaje a los videoclips de los años ochenta, un guiño a los videojuegos casuales y un cofre de «Easter Eggs» que puede ser visitado numerosas veces y siempre deparará una sorpresa.

CONCLUSIONES

A pesar de tratarse de un contenido autogestionado y gratuito, DLH ha destacado progresivamente en YouTube por la gran calidad artística y de animación de sus entregas, especialmente desde la de *Hestia*. Sin embargo, el concepto básico de los vídeos, como es la reversión cómica de una historia conocida, se ha mantenido inalterable desde los inicios del canal en 2017, por lo que los seguidores aprecian igualmente los vídeos más antiguos como los nuevos¹¹.

¹¹ De hecho, una parte del público aún identifica los antiguos vídeos dibujados como la «esencia del canal» (Septién y Pascual en Altozano, 2018), por lo que Pascu y Rodri han invertido recientemente la tendencia a remasterizar sus vídeos antiguos y han optado en dos ocasiones por la

Desde que el canal se ha centrado en relatar temas mitológicos, han surgido algunas novedades en su concepto, desarrollo y producción. En primer lugar, la triangulación intertextual que se producía entre el relato original, su versión mediática y la interpretación de DLH cambia considerablemente cuando pasan de recrear cuentos de hadas a relatar la vida de personajes mitológicos: aunque el público esté iniciado en el conocimiento de la mitología, el tratamiento de esta temática en cine y animación ha sido mucho más minoritario, por lo que la interpretación de Pascu y Rodri dialoga directamente con las leyendas originales, y no tanto con sus versiones contemporáneas –salvo las excepciones que hemos visto, como *Hércules*–. ¿Cómo, entonces, han seguido inscribiéndose estos episodios en la línea satírica del canal?

A ello han contribuido varios factores: primeramente, el incremento exponencial de elementos intertextuales, facilitado por un ritmo narrativo mucho más ágil, afín a la poética del videoclip musical, y por un dibujo más claro y con más elementos de apoyo como el color, que permiten detectar rápidamente los guiños referenciales y cameos. Estos, lejos de ser arbitrarios, se insertan de manera orgánica en la trama de cada dios y héroe, enriqueciendo su universo y haciendo que la historia cale más profundamente en el público infantil y juvenil.

El segundo factor que ha mantenido vivo el interés del público ha sido la implementación de más medios visuales en su producción, pasando de ser vídeos dibujados a convertirse en verdaderos videoclips de animación.

El tercer factor que ha aportado interés al tratamiento de las mitologías en DLH ha sido la concepción de esta línea temática como un todo, como cuando se diseña una serie con un arco argumental. A ello ha contribuido la creación de un plantel de personajes estable desde las primeras entregas de cada mitología, con diseños fácilmente identificables, y que permite entender la historia de cada personaje como una parte que pertenece a un todo, fomentando las expectativas hacia futuras entregas del canal. Asimismo, en más de un vídeo es posible que se relate el mismo mito o leyenda, lo que refuerza la relación de los vídeos entre sí, pero sin producir sensación de repetición.

DLH realiza una particular aportación al tratamiento de la mitología en medios audiovisuales en virtud de la brevedad del formato: al producir entregas de una media de tres minutos, la atención se centra personaje a personaje, lo que plantea una notable diferencia respecto a la aproximación tradicional a la mitología griega en el cine, por ejemplo. Si en epopeyas como *Furia de titanes* –tanto la versión de Desmond Davis de 1981 como el mencionado remake–, el panteón griego aparecía como un todo homogéneo y solo se distinguía más notablemente algún dios, en DLH cada dios puede destacar.

Adicionalmente, el impacto de DLH se ha retroalimentado con la aparición de otros vídeos y canales en torno a las mitologías, con contenidos realizados por seguidores que analizan los propios episodios de DLH en relación con las fuen-

«demasterización», versionando con rotulador y pizarra blanca algunas de sus animaciones de mayor calidad: *Afrodita* y *Odín*, ambos a finales de 2023, por petición popular.

tes escritas o con la historia, «reaccionando» a los mismos o realizando comentarios bien documentados.

En resumen, aunque el canal de Pascu y Rodri está esencialmente concebido para producir vídeos de humor, estos siempre han ocupado un lugar intermedio con el videoclip, formato con el que han acabado convergiendo. Finalmente, DLH se ha convertido en un vehículo de cultura clásica accesible para todo tipo de público, por cuanto cada entrega es capaz de combinar elementos de la cultura popular con un imaginario representativo de la «alta cultura», siendo capaces de reactualizar los mitos clásicos para la audiencia actual, utilizando los medios necesarios para apelar a diferentes franjas de edad. Por último, DLH ha realizado una importante aportación a la videografía existente en torno a la mitología griega —a la que más vídeos han dedicado—, fomentando una visión didáctica de los mismos que es capaz de activar la curiosidad de los más jóvenes para redescubrir las que, a decir de Gustav Schwab, fueron *las más bellas leyendas de la Antigüedad clásica*.

REFERENCIAS

- ALFRELY. 2020. «TODAS las REFERENCIAS en HESTIA (Destripando la historia) | Análisis y curiosidades». *YouTube*, 4/11/2020 (https://www.youtube.com/watch?v=q4_raPCgPv0).
- ALTOZANO, Jaime. 2019. «DESTRIPIANDO LA HISTORIA: ¿Por qué están arrasando? La historia de Pascu y Rodri». *YouTube*, 26/11/2019 (<https://www.youtube.com/watch?v=5iadbCluc8Q>).
- ÁLVAREZ, Adrián. 2018. «[Entrevista] Rodrigo Septién y Álvaro Pascual: «Nos parece que Destripando La Historia es divertido para hacerlo con cualquier cosa»». *Canino*, 12/04/2018 (<https://www.caninomag.es/entrevista-rodrigo-septien-y-alvaro-pascual-nos-parece-que-destripan-do-la-historia-es-divertido-para-hacerlo-con-cualquier-cosa/>).
- BERRUTI, Massimo. 2011. *Dim-Remembered Stories: A Critical Study of R. H. Barlow*. Nueva York: Hippocampus.
- BLASCO GONZÁLEZ, Elisa, EZETA MUÑOZ, Gonzalo Nicolás y HUAMÁN RIVERA, Pamela. 2022. «Metodología «Destripando la Historia» como estrategia de enseñanza-aprendizaje en ESO». *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* (40): 1-11. (<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/402757/496467>).
- DELAMORCLAZ RUIZ, Carolina. 2018. «LGBTI y feminismo en animación televisiva: una reinterpretación de *Steven Universe* y *Sailor Moon*». *Con A de animación* (8): 164-177 (<https://doi.org/10.4995/caa.2018.9655>).
- DESTRIPIANDO LA HISTORIA FANDOM. S/f. «Hestia (DLH)». *Destripando la Historia Fandom*, s/f ([https://destripiando-la-historia.fandom.com/es/wiki/Hestia_\(DLH\)](https://destripiando-la-historia.fandom.com/es/wiki/Hestia_(DLH))).
- EL MUNDO. S/f. «‘Destripando la historia’, los vídeos musicales animados con los que los niños aprenden y se divierten». *Sapos y princesas (El Mundo)* (<https://saposyprincesas.elmundo.es/cine-ninos/series/destripiando-la-historia/>).
- GRAVES, Robert. 2001 [1955]. *Los mitos griegos*. Trad. cast. Lucía Graves. Barcelona: Ariel.
- HOMERO, 1927 [s. vii a.C.]. «Himnos homéricos». *Obras completas de Homero*. Trad. cast Luis Segalá y Estalella. Barcelona: Montaner y Simón (<https://academialatin.com/literatura-griega/himnos-homericos/>).
- LAUPER, Cindy. 1983. «Girls Just Wanna Have Fun». *She's So Unusual* [álbum]. Nueva York: Portrait Records, Epic (https://www.youtube.com/watch?v=PIb6AZdTr-A&ab_channel=CyndiLauperVEVO).
- LORENZO IBÁÑEZ, Marina; QUINTAIROS SOLÍÑO, Alba. 2018. «Destripando la historia: análisis de la influencia de la intertextualidad y la transgresión en la viralidad de los vídeos con doble receptor». *AIIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. (16): 95-113 (<https://doi.org/10.35869/ailij.v0i16.1342>).
- MITOS Y LEYENDAS DECONSTRUIDOS. 2021. «EXPLICO Hestia de Destripando la Historia | Reacción a TODAS las referencias de la mitología». *YouTube*, 19/12/2021 (https://www.youtube.com/watch?v=no_uJOyf3Q).
- OIDIO NASÓN, Publio y SUÁREZ DE FIGUEROA, Diego. 1737 [ca. 12 D.C.]. *Fasti. Libri 1-3. Español-Latín*. Madrid: Imprenta de los Herederos de Francisco de El Hierro (<https://liburutegibiltegi.bizkaia.eus/handle/20.500.11938/76082>).
- PASCU Y RODRI. 2018. «Spiderman | Destripando la Historia». *YouTube*, 12/10/2018 (https://www.youtube.com/watch?v=MLy655j9LM8&ab_channel=PascuyRodri).

- PASCU Y RODRI. 2019. «Loki | Destripando la Historia». *YouTube*, 6/06/2019 (https://www.youtube.com/watch?v=5mkketnxB34&cab_channel=PascuyRodri).
- PASCU Y RODRI. 2020. «Hestia | Destripando la Historia». *YouTube*, 13/05/2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=nqc4t4029as>).
- PIERO EL SOLO. 2020. «Hestia (canción en la que se basaron)». *YouTube*, 13/05/2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=RVDmsZOwTS0>).
- TIKTAK DRAW. 2020. «Pascu y Rodri, Destripando la historia | Draw My Life». *YouTube*, 11/12/2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=AMQpFwYLLtg>).
- VODAFONE YU. 2020. «Entrevista a Pascu y Rodri #yugamers». *YouTube*, 24/09/2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=V8gt6CvtJ7w>).

