

LATENTE

Universidad de La Laguna

23

2025

Revista
LATENTE

Revista
LATENTE
Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual

DIRECTOR

Domingo Sola Antequera (Universidad de La Laguna)

SECRETARIA

Joana Rodríguez Pérez (Universidad de La Laguna)

CONSEJO EDITORIAL

Domingo Sola Antequera (Universidad de La Laguna)

Joana Rodríguez Pérez (Universidad de La Laguna)

Gonzalo Pavés Borges (Universidad de La Laguna)

Enrique Ramírez Guedes (Universidad de La Laguna)

Débora Madrid Brito (Universidad de La Laguna)

Sandra Medina Rodríguez (Universidad de La Laguna)

CONSEJO ASESOR

Virginia Guarinos Galán (Universidad de Sevilla), Amparo Martínez Herranz (Universidad de Zaragoza), Bénédicte Brémard (Université de Bourgogne), Nekane Parejo (Universidad de Málaga), Ana Asión Suñer (Universidad de Zaragoza), Ralf Junkerjürgen (Universität Regensburg), José Luis Sánchez Noriega (Universidad Complutense de Madrid), Santiago

Fouz-Hernández (Universidad de Durham), Kepa Sojo (Universidad del País Vasco),

Julio Gracia Lana (Universidad de Zaragoza), Lidia García Merás (Universidad Autónoma de Madrid), Laura Gómez Vaquero (Universidad de Salamanca), Isabelle Touton (Université

Bordeaux-Montaigne), Carmelo Vega de la Rosa (Universidad de La Laguna)

EDITA

Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna

Campus Central. 38200 La Laguna. Santa Cruz de Tenerife

Tel.: 34 922 31 91 98

DISEÑO EDITORIAL

Jaime H. Vera

Javier Torres / Luis C. Espinosa

MAQUETACIÓN Y PREIMPRESIÓN

Servicio de Publicaciones

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23>

ISSN: 1697-459X (edición impresa) / ISSN: 2386-8503 (edición digital)

Depósito Legal: TF-1136/2003

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin permiso del editor.

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Revista
LATENTE
23

SERVICIO DE PUBLICACIONES
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA, 2025

REVISTA Latente: Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual/director, Domingo Sola Antequera. –La Laguna: Servicio de Publicaciones, Universidad de La Laguna–, 2003

Anual

ISSN: 1697-459X

1. Medios audiovisuales-Publicaciones periódicas 2. Cine-Estética-Publicaciones periódicas 3. Cine-Historia-Publicaciones periódicas I. Sola Antequera, Domingo, dir. II. Universidad de La Laguna. Servicio de Publicaciones, ed.

791.43(05)

SUMARIO / CONTENTS

MONOGRÁFICO

La Antigüedad como fuente de inspiración. La historia antigua a través del cine, el cómic, la fotografía y la cultura visual. Coordinado por Óscar Lapeña Marchena

Con motivo del centenario del estreno de la película *Ben-Hur* (1925) de Fred Niblo, la revista *Latente* propone su monográfico anual, coordinado por Óscar Lapeña Marchena (Universidad de Cádiz). Este centra su interés en trabajos que exploran las diversas representaciones de la Antigüedad en el cine, el cómic y otras formas de cultura visual. A través de este nuevo número se analiza la manera en la que la Antigüedad ha sido interpretada y representada a lo largo del tiempo, desde las obras clásicas hasta las producciones contemporáneas, y reflexiona sobre su relevancia en la construcción de narrativas culturales.

ARTÍCULOS / ARTICLES

Cien años de una fascinación olvidada: *Ben-Hur. A Tale of the Christ* (Fred Niblo, 1925) / One Hundred Years of a Forgotten Fascination: *Ben-Hur. A Tale of The Christ* (Fred Niblo, 1925)

Óscar Lapeña Marchena 9

La historia antigua en la pequeña pantalla: las series del último cuarto del siglo xx / Ancient History on The Small Screen: The Series of The Last Quarter of the 20th Century

Miguel Dávila Vargas-Machuca 33

Revisando la Antigüedad clásica en la serie *Destripando la Historia* (DLH) / Re-Visiting Classical Antiquity in The Series *Unraveling History*

María Lorenzo Hernández 75

El largo viaje de *La Odisea*. La obra de Homero a través del cómic y el videojuego del siglo xxi / The Long Journey of *The Odyssey*. Homer's Work Through Comics and Video Games of the 21st Century

Alfonso Ramírez Contreras 99

Videtur per lens. Aníbal Barca en el cine documental / *Videtur Per Lens*. Hannibal Barca In The Documentary Cinema

Araceli Pérez Fernández 119

La determinación de relaciones intertextuales en las películas sobre Jesús de Nazaret como factor clave de su potencialidad significante / The Determination of Intertextual Relationships in Films About Jesus of Nazareth as a Key Factor in Their Semiotic Potential

Alberto Pino Serradilla y Alba Marín 143

El viaje del héroe en clave Disney: *Hércules* (1997), entre el mito y la modernidad / The Hero's Journey in Disney Key: *Hercules* (1997), Between Myth and Modernity

Nuria Lon Roca 167



Mitos y textos del mundo grecolatino en Tolkien. Una nueva perspectiva del <i>Legendarium</i> / Myths and Texts of The Greco-Roman World in Tolkien. A New Perspective of <i>The Legendarium</i> <i>Antonio Míguez Santa Cruz</i>	191
Cetros, bastones, varas y báculos en cómics, mangas y animes / Scepters, Canes, Wands and Stands in Comics, Mangas and Animes <i>José Enrique Delgado López</i>	215
El papel de la temática y la narratividad de los juegos de mesa en el aprendizaje lúdico de la historia antigua / The Role of Theme and Narrativity In Board Games for Playful Learning of Ancient History <i>Marina Camino Carrasco</i>	231
MISCELÁNEA / MISCELLANY	
El trabajo de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual. Del guion al ensayo académico / Fernando De Felipe's Work in The Audiovisual Field. From Screenplay to Academic Essay <i>Julio Gracia Lana, Julia Iriarte Vinyas y Nuria Sánchez Bautista</i>	257
Análisis exegético de la écfrasis catedralicia en <i>El hombre elefante</i> (1980): metapoesis ovidiana en el cine de David Lynch / Exegetical Analysis of The Cathedral Ecphrasis In <i>The Elephant Man</i> (1980): Ovidian Metapoesis In David Lynch's Cinema <i>Juan Manuel Arriaga Benítez</i>	281
La niebla cervantina en <i>El show de Truman</i> . Un estudio comparativo-metaficcional entre la literatura y el cine / The Cervantine Mist on <i>The Truman Show</i> . A comparative-metafictional study between literature and cinema <i>Alejandro Hernández Pérez</i>	301
RESEÑAS / REVIEWS	
<i>Rodajes en Canarias 1971-1990, vol. III</i> . Domingo Sola Antequera (2025). Instituto Canario de Desarrollo Cultural / Dirección General de Cultura y Patrimonio Cultural del Gobierno de Canarias, 476 p <i>Gonzalo M. Pavés</i>	325
<i>Don Miguel, el del cine. Miguel Brito Rodríguez (1876-1972): pionero del cine y la fotografía en Canarias</i> . Benjamín Reyes (2024). Gobierno de Canarias <i>Domingo Sola Antequera</i>	327
<i>Paisajes del alma. Canarias, cine e identidad</i> . Eduardo García Rojas (2024). Ediciones Idea <i>Irene C. Marcos Arteaga</i>	329
<i>Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico</i> . Jonathan Allen y Jesús Palacios (2024). Barcelona: Hermenauite <i>Alejandro Hernández Pérez</i>	331

ARTÍCULOS / ARTICLES

CIEN AÑOS DE UNA FASCINACIÓN OLVIDADA: *BEN-HUR. A TALE OF THE CHRIST* (FRED NIBLO, 1925)

Óscar Lapeña Marchena
UCA / Grupo Paidi UCA 1026 / España
E-mail: oscar.lapenia@uca.es
<https://orcid.org/0000-0001-5165-8118>

RESUMEN

Los años previos a la llegada del cine sonoro recogen importantes ejemplos de películas ambientadas en el mundo antiguo. Entre todos esos títulos destaca *Ben-Hur. A Tale of the Christ*, dirigida por Fred Niblo en el año 1925 y con el actor Ramón Novarro como protagonista absoluto. Teniendo como excusa que en 2025 se celebran los cien años desde su estreno, queremos reivindicar en estas páginas la película de Niblo como uno de los films más importantes realizado en los años del cine silente, y no solo del que se ocupa de la Antigüedad. La reconstrucción histórica y la espectacularidad de muchas de sus escenas no ocultan el hecho de que Ben-Hur sea ante todo un film religioso con un mensaje proselitista del cristianismo.

PALABRAS CLAVE: cine, antigua Roma, cristianismo, Lewis Wallace.

ONE HUNDRED YEARS OF A FORGOTTEN FASCINATION:
BEN-HUR. A TALE OF THE CHRIST (FRED NIBLO, 1925)

ABSTRACT

The years prior to the arrival of talkies collect important examples of films set in the ancient world. Among all these titles, *Ben-Hur. A Tale of the Christ*, directed by Fred Niblo in 1925 and with the actor Ramón Novarro as the absolute protagonist. Having as an excuse that, in 2025, one hundred years will be celebrated since its premiere, we want to claim in these pages Niblo's film as one of the most important films made in the years of silent cinema, and not only the one that deals with Antiquity. The historical reconstruction and the spectacular nature of many of its scenes do not hide the fact that Ben-Hur is above all a religious film with a proselytizing message for Christianity.

KEYWORDS: cinema, ancient Rome, christianism, Lewis Wallace.



DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.01>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 9-31; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



INTRODUCCIÓN

Las efemérides y los aniversarios suelen funcionar bien como excusas, al menos en el ámbito de la industria cinematográfica, para recuperar y reivindicar determinados títulos, directores o actrices y actores que han padecido el inexorable paso del tiempo. Y más aún hoy, instalados como estamos en Occidente en la cultura de lo inmediato y lo efímero.

En el año 2025, más exactamente en las fechas navideñas, se cumple un siglo del estreno de la película *Ben-Hur* (*Ben-Hur. A Tale of the Christ*), con dirección de Fred Niblo y protagonizada por Ramón Novarro y Francis X. Bushman. Un título que bien puede ser considerado como una de las últimas grandes producciones del cine estadounidense sobre el mundo antiguo realizada durante el periodo silente de la historia del cinematógrafo, y, de hecho, fue la que tuvo a su disposición un presupuesto mayor, con cuatro millones de dólares¹. Y, sin duda, una película que ha sido –injustamente a nuestro entender– fagocitada por el éxito sin precedentes cosechado por la versión realizada en el año 1959, dirigida por William Wyler y con Charlton Heston como protagonista absoluto. No olvidemos que la Academia de Hollywood le concedió al film de Wyler once premios Óscar², y la consolidó como el paradigma insuperable de cómo trasladar el mundo antiguo a la gran pantalla, uniendo acertadamente una historia épica y dramática con el espectáculo audiovisual más grandioso que se podía ofrecer. Y, en particular, la escena de la carrera de cuadrigas ha quedado en el imaginario colectivo como el símbolo de la magia que solo Hollywood en todo su esplendor era capaz de crear.

El peso que ha tenido el film de William Wyler en la historia del cine ha eclipsado, no solo la versión de Niblo y la primera que se realizó en el año 1907 –*Ben-Hur*, de la productora Kalem y con dirección de Sydney Olcott y Frank Oakes Ross–, sino todo intento posterior que haya sido pensado para la gran pantalla –*Ben-Hur* (T. Bekmanbetov 2016)– o como serie de televisión –*Ben-Hur, plus grande que la legende* (R. Hossein & R. Valverde 2006)³ y *Ben-Hur* (S. Shill 2010)–; por no hablar de su trasposición a otros géneros como han sido el cine de animación –*Ben-Hur. A Race to Glory* (1994), o *Ben-Hur* (B. Kowalchuk)–, o el destinado para el consumo de un público adulto –*Dun-Hur* (H. Spencer 1994)⁴–.

A lo largo de estas páginas queremos reivindicar el filme dirigido por Fred Niblo, puesto que estamos convencidos de que se encuentra al mismo nivel técnico y artístico que la versión de 1959. Y también es nuestra intención revisitar la película considerándola como uno de los últimos grandes hitos del cine sobre la Antigüedad producidos en Estados Unidos en los años del periodo silente de la historia del cine.

¹ Silveira Cyrino, 2005: 70.

² Premios a la mejor película, dirección, actor protagonista, actor de reparto, sonido, banda sonora, fotografía, montaje, diseño de vestuario, diseño de producción y mejores efectos visuales.

³ Dumont, 2009: 456.

⁴ <https://www.iafd.com/title.rme/id=c1a28ba4-8ef9-486f-b534-a3101d6b5384> (visto el 17/07/2024).

Estamos ante uno de los ejemplos tardíos antes de que la llegada del sonoro cambiara de manera irreversible la manera de crear y consumir la magia de la gran pantalla.

BEN-HUR (1925)

Podemos consignar alrededor de trescientos títulos ambientados en los márgenes cronológicos del mundo antiguo realizados en Estados Unidos desde los orígenes del cine y hasta 1929, cuando el sonoro que dos años atrás se iniciaba con *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*. A. Crosland 1927) prácticamente se había impuesto como el modo normal de producción⁵. Se trata de películas situadas total o parcialmente en lo que podemos llamar la historia del Mediterráneo antiguo; también estarían aquí aquellos títulos ambientados en el mundo contemporáneo hasta donde llega un personaje de la Antigüedad, generalmente Jesucristo.

La mayoría de las producciones de este tipo se concentran en la década que transcurre desde 1912 a 1923, coincidiendo con la I Guerra Mundial y la gran crisis que el conflicto provocó en la mayor parte de las cinematografías europeas, especialmente la alemana, la francesa y la italiana. La industria del cine estadounidense se aprovechará de esa coyuntura para consolidarse como la primera potencia productora de Occidente, copando los mercados europeos con sus películas.

Aproximadamente un tercio de esa producción son películas basadas en la Biblia, tanto en el Antiguo Testamento, con algunos títulos más, como en el Nuevo Testamento. De hecho –y como también sucede en Europa–, las primeras bobinas rodadas son recreaciones de la muerte de Cristo como, por ejemplo, *The Passion Play* (M. Klaw & A. Erlanger 1897), *The Passion Play* (S. Lubin 1898) o *The Passion Play of Oberammergau* (H.C. Vincent 1898), que, a pesar de su título, no fue rodada en la localidad alemana famosa por la escenificación de la pasión de Cristo, sino que se grabó en la azotea del Grand Central Palace, una sala de exposiciones de la ciudad de Nueva York, ya que la auténtica pasión de Oberammergau solo se representaba cada diez años⁶.

La importancia de la Biblia en la cultura estadounidense está fuera de toda duda. Es la base sobre la que se construye la idea de la nación como nuevo pueblo elegido y el país como nueva tierra de promisión. Las películas a las que nos referimos recrean historias bíblicas –*David and Goliath* (S. Olcott 1908), *The life of Moses* (J. Stuart Blackton & Ch. Kent 1909), *Del pesebre a la cruz* (*From the Manger to the Cross*. S. Olcott 1912), *Samson and Delilah* (J. Farrel McDonald 1914), *Judith of Bethulia* (*Judith de Bethulia*. D.W. Griffith 1914), *The Holy Bible in Moving Picture* (CH. Sheldon 1922)–, o bien narran viajes en el tiempo, generalmente al mundo contemporáneo, de algunos de sus protagonistas⁷ –*Saved by Divine Pro-*

⁵ Quedarían fuera de este trabajo las imágenes rodadas con un kinetoscopio y fechadas en 1894, que muestran al culturista Eugene Sandow posando como un moderno Hércules. Ituarte & Letamendi, 2002: 29; Valverde García, 2010: 131.

⁶ Sadoul, 1947: 32 ss; Kinnard & Davis, 1992: 20; Romeo, 1995: 21.

⁷ Campbell & Pitts, 1981: 83 s; Kinnard & Davis, 1992: 30 s.

vidence (Pathé 1912), *The Carpenter* (W. North 1913), *Busines is Busines* (O. Turner 1915) o *The Mysterius Stranger* (J. Robbins 1921). Estas apariciones de Jesucristo en períodos posteriores suelen producirse para convertir o hacer arrepentirse a un personaje negativo y también es habitual que tengan lugar en el contexto de una guerra o de una tragedia. De hecho, es una tradición que supera los límites del cine silente y que encontramos en ejemplos muy alejados en el tiempo, como, por ejemplo, en *Johny cogió su fusil* (*Johny Got His Gun*. D. Trumbo 1971) o en *World Trade Center* (O. Stone 2006).

Tampoco hay que olvidar la práctica habitual en este tipo de películas de alternar planos temporales, es decir, en una trama contemporánea insertar un episodio bíblico, generalmente con intenciones moralizantes. Se trata de volver siempre los ojos hacia la sabiduría bíblica para abordar y resolver los problemas del presente; los ejemplos más conocidos serían los de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*. C.B. DeMille 1923), y *El arca de Noé* (*Noah's Ark*. M. Curtiz 1928).

El segundo bloque temático en cuanto a número de títulos producidos, con más de un centenar, se corresponde con el antiguo Egipto. No resulta extraño, puesto que en este apartado se incluyen las películas ambientadas directamente en el Egipto faraónico, que son las menos y que suelen ser episodios del Antiguo Testamento –*Joseph in the Land of Egypt* (E. Moore 1913)–, las protagonizadas por la última reina de la dinastía de los Ptolomeos, Cleopatra VII, que suelen derivar de la obra de William Shakespeare –*Anthony and Cleopatra: the Love Story of the Noblest Roman and the Most beautiful Egyptian* (Ch. Kent & J. Stuart Blackton 1908), *Cleopatra* (J. Gordon Edwards 1917) o *Anthony and Cleopatra* (B. Foy 1924)– y, especialmente la gran cantidad de películas que desarrollan argumentos sobre reencarnaciones en el presente de diferentes personajes –faraones, magos, princesas– del antiguo Egipto. Podríamos citar como ejemplos *The Princess in the Vase* (W. McCutcheon 1908), *The Egyptian Mystery* (J. Searle Dawley 1909), *When Soul Meets Soul* (J. Farrel McDonald 1912) o *A Modern Sphinx* (Ch. Barlett 1916). Y, obviamente, no podríamos olvidar todas aquellas que transcurren en el contexto de una excavación arqueológica o en un museo y que tienen como protagonista indiscutible a una momia⁸, bien sean genuinas momias egipcias o comedias en donde algún personaje se hace pasar por alguna de ellas. Entre los numerosos títulos podemos citar *The Mummy and the Cow-punchers* (Kalem 1912), *The Egyptian Mummy* (L. Beggs 1914), *The Dust of Egypt* (G.D. Baker 1915), *The Mummy* (N. Taurog 1923) o *Mummy Love* (J. Rock 1926). Conviene recordar la enorme repercusión mediática que tuvo la expedición arqueológica de Howard Carter en el año 1922 en busca de la tumba de Tutankamón, que propició una nueva edad de oro de la momia egipcia como personaje habitual en la cultura literaria y audiovisual de Occidente.

El siguiente bloque en cuanto número de producciones se correspondería con la antigua Roma; aunque matizando que prácticamente la mayoría de los títulos se

⁸ Sobre la figura de la momia en el siglo xx: Polles, 2001. Sobre la arqueología en el cine: Tejerizo García, 2022; Bellu, 2022.

ocupan del siglo I d.C. ignorando otros episodios de la República o el Imperio, salvo algunas excepciones –*Justinian and Teodora* (O. Turner 1910), *In the Days of Trajan* (L. Johnston 1913)–. Como ya es habitual, la mayoría de las películas se centran en el enfrentamiento entre los cristianos y el poder de Roma –*The Slave* (D. W. Griffith), *In a Roman Garden* (D. McDonald 1913), *Madonnas and Men* (B.A. Rolfe 1920), o *Nero* (J. Gordon Edwards 1922)–, aunque también queda espacio para algún personaje específico, como es el caso de Julio César –*Julius Caesar. A Historical Tragedy* (W.V. Ranous & J. Stuart Blackton 1908), *Romans and Rascals* (L. Semon 1918), o *Caesar's Ghost* (R. Morris 1922)–. Y, como en el caso del cine bíblico y egipcio, también hay viajes en el tiempo con escenas ambientadas en el pasado romano en películas de ambientación contemporánea.

El último bloque temático, puesto que las culturas del ámbito mesopotámico no se han visto representadas en el cine silente de Estados Unidos salvo aquellos episodios vinculados a historias bíblicas –*Intolerance (Intolerancia)*. D. Wark Griffith 1916)–, se corresponde con la antigua Grecia. En este caso hay que destacar los escasos ejemplos de películas de argumento histórico, aunque siempre con excepciones; podemos recordar aquí la historia de los filósofos Damón y Fintias⁹, llevada a la pantalla en *Damon and Phytias* (O. Turner 1908) y en *Damon and Phytias* (O. Turner 1914). También hay alusiones, como no podía ser menos, a la guerra de Troya, como en *The Private Life of Helen of Troy (La vida privada de Helena de Troya)*. A. Korda 1927). Aunque el mayor número de producciones sobre la antigua Grecia trasladan a la pantalla argumentos relacionados o directamente extraídos de sus relatos mitológicos y de sus protagonistas, bien ambientados en el pasado –*Cupid and Psyche* (T.A. Edison 1897), *A Midsummer Night's Dream* (J. Stuart Blackton & Ch. Kent 1909), *Theseus and the Minotaurus* (J. Stuart Blackron 1910), *The Triumph of Venus* (E. Bower Hesser 1918) o *The Temple of Venus* (H. Otto 1923)–, o bien llevados al mundo contemporáneo –*The Marble Heart* (G.A. Lessy 1915), *Vamping Venus* (E.F. Cline 1928)–. Mientras que encontramos un ejemplo de adaptación cinematográfica de una obra de teatro clásico, como fue la película *Elektra* (J. Stuart Blackton 1910), que llevaba a la pantalla la tragedia de Sófocles.

En muchos de los títulos de este corpus fílmico, en especial en las películas bíblicas y religiosas, la Antigüedad se muestra en mitad de un discurso moralizante, el pasado sirve para aleccionar al espectador ante los retos y las amenazas que ofrece el presente. Entre ellas podemos indicar la ambición desmedida de prácticas capitalistas descontroladas o los nuevos comportamientos en el ámbito de la moral y la sexualidad de determinadas modelos femeninos que deben ser mostrados para luego exhibir su conversión y fracaso. En muchas ocasiones el consejo o la admonición toman la forma de un sueño o una visión que tienen los protagonistas –generalmente los malvados de la trama–, en los que aparece algún personaje del mundo antiguo, siendo el más habitual en estos casos el mismo Jesucristo. Su aparición suele significar la conversión, el consuelo, el perdón o también el castigo. El conocimiento

⁹ Iamb. VP 234-236. D.S. X, 4, 3.

religioso de la Antigüedad se plantea como útil y necesario, y la pantalla funciona como un nuevo texto sagrado de donde extraer consejos y sabiduría.

La película *Ben-Hur. A tale of the Christ* realizada en 1925 por Fred Niblo, es la segunda adaptación cinematográfica de la novela de idéntico título publicada por Lewis Wallace en el año 1880. El propio título de la novela indica que se trata, ante todo, de una apología del cristianismo, lo que sitúa la obra de Wallace en la tradición de la novela histórica sobre la Antigüedad escrita en el siglo xix –Edward Bulwer-Lytton, *The Last Days of Pompeii* (1834), Nicholas Wiseman, *Fabiola or the Church of the Catacombs* (1854), Henry Sienkiewicz, *¿Quo Vadis?* (1896)–, que se concibe como una respuesta a la tesis del historiador inglés Edward Gibbon¹⁰, quien a lo largo de los capítulos xv y xvi de su obra analiza al cristianismo como uno de los factores a tener en consideración para establecer las razones del final del Imperio romano¹¹. Una idea similar, la de que la educación y el modo de afrontar la existencia por parte de los cristianos acabaron con los valores tradicionales romanos, que constituyan la base de todos sus éxitos políticos y militares, ya fue apuntada siglos atrás por Nicolas Maquiavelo en el capítulo segundo del libro II de su análisis de la obra del historiador romano Tito Livio¹², aunque sin alcanzar la resonancia lograda por Gibbon. En las novelas decimonónicas la reacción a la tesis de Gibbon se manifestaba en el hecho de que eran los personajes cristianos de la trama los que convertían y, por lo tanto, salvaban a los romanos paganos, o, lo que es lo mismo, transmitían la idea de que la religión cristiana salvó a Roma.

Lewis Wallace (Brookville, Indiana 1827 / Crawfordsville, Indiana 1905)¹³ fue un escritor con una amplia experiencia militar y política. Combatió en la guerra contra Méjico en el año 1847, y también en la Guerra Civil Estadounidense (1861-1865), donde sirvió en las fuerzas del Norte alcanzando el grado de general. Fue senador por el estado de Indiana, gobernador de Nuevo Méjico (1878-1881), así como embajador en Bolivia, por un periodo muy breve de tiempo¹⁴, así como ante el Imperio otomano (1881-1885). Siendo gobernador en Santa Fe, tuvo que hacer frente al conflicto entre la población indígena, de origen mejicano y español, y los inmigrantes blancos anglosajones. También en el desempeño del citado cargo, atrapó al celebre bandido William Bonny, más conocido como *Billy the Kid*, por el que ofreció una recompensa de quinientos dólares¹⁵. Nunca visitó Roma ni Israel.

La obra literaria de Lewis Wallace no fue muy extensa, abarcando media docena de títulos, además de una autobiografía que vio la luz el año siguiente de su fallecimiento. La primera de sus novelas fue *The Fair God* (1873), ambientada en

¹⁰ García Gual, 1990: 37 s; Pérez Gómez, 1996: 246.

¹¹ Gibbon, 1985: 585 ss.

¹² Machiavelli, 1971: v161 s.

¹³ Towne, 1961: 67; Solomon, 2002: 218; Castilho Costa, 2006: 146.

¹⁴ Mayer, 1994: 189.

¹⁵ Quargnolo, 1987: 33; Silveira Cyrino, 2005: 68. *Billy the Kid* pudo haber sido uno de sus referentes a la obra de elaborar el personaje del malvado romano Messala, antagónico rival del protagonista. Solomon, 2012: 16.

la conquista española del Imperio azteca. Además de *Ben-Hur*, también otras obras guardaban relación con la Antigüedad, como, por ejemplo, *The Boyhood of Christ* (1888) o *The Wooing of Malkatoon and Commodus* (1898).

Parece ser que el origen de *Ben-Hur* se remonta a una conversación entre el autor de la novela, metodista confeso, y el abogado agnóstico Robert Green Ingersoll acerca de los orígenes de la religión cristiana¹⁶. Las páginas de la obra de Lewis Wallace elaboran un discurso netamente proselitista del judaísmo y del cristianismo, ofreciendo una visión bastante conservadora y ortodoxa de esta última. Hay dos ejes o ideas fundamentales en la novela. La primera es la lucha contra la tiranía, el autoritarismo, la injusticia y la violencia indiscriminada y arbitaria representada por Roma. Para los lectores estadounidenses, y posteriormente para los espectadores, la antigua Roma viene equiparada a la Inglaterra de los siglos XVIII y XIX, por lo que fácilmente se identificaban a sí mismos con el pueblo elegido –un nuevo Israel bíblica¹⁷–, que debían liberarse del yugo romano/británico. El protagonista de la obra, Judá Ben-Hur, antes incluso de que se desencadene su tragedia personal y familiar, ya manifiesta su determinación de luchar contra Roma; de hecho, su plan es formarse en el ejército romano para posteriormente poner todo ese conocimiento militar al servicio del combate contra el invasor¹⁸. Y aún más, llega a sostener que detrás de los acontecimientos positivos que se van sucediendo en su vida –como la adopción por parte del cónsul y su declaración de heredero, además de conseguir recuperar las posesiones y la riqueza de su familia– está el designio divino, algo que el lector podía asimilar a la idea de Estados Unidos como nuevo pueblo elegido y protegido por el dios cristiano¹⁹.

El otro gran tema alrededor del cual gira la obra es el de la venganza. La que planea Judá Ben-Hur sobre el personaje de Messala, quien acumula en su persona todos los vicios que la obra le atribuye al Imperio romano. Messala es frío, altanero, cruel y despótico. A los ojos del protagonista la venganza se gesta antes del estallido de la tragedia, su origen estaría en la amistad inicial entre ambos traicionada y destruida, a ojos de Ben-Hur, por el romano. En la novela la venganza va cobrando forma en los años que Ben-Hur pasa condenado remando en la galera²⁰, hasta convertirse en la razón de su existencia junto a la búsqueda de su madre y su hermana. Pero la venganza no es patrimonio exclusivo del protagonista; otro personaje –Simónides, esclavo de la familia Hur convertido en un adinerado mercader en Antioquía– también afirma que la venganza contra Roma es lo que mueve sus actos²¹. Y aún hay más, el propio Messala llega a afirmar que, si él hubiera padecido todas las vicisitudes de su rival y se encontrara en su situación, también él haría de la venganza su único objetivo²².

¹⁶ Comas, 1997: 80; Castilho Costa, 2006: 147.

¹⁷ Wyke, 1997: 17.

¹⁸ Wallace, 1901: 93 y 241.

¹⁹ Wallace, 1901: 250.

²⁰ Wallace, 1901: 100.

²¹ Wallace, 1901: 146 y 253.

²² Wallace, 1901: 220.

La novela, además, incide en que la fortuna de Messala se cimenta sobre los bienes de la familia Hur que les ha arrebatado tras culpar a Judáh del intento de asesinar al procurador romano; es decir, que la venganza se sustenta en un robo suscitado por la envidia hacia las ingentes posesiones de la familia judía. De ahí que, tramando su venganza, Ben-Hur insista en que no solo quiere vencer y humillar delante de toda Antioquía, sino que su intención es arruinarlo completamente obligándolo a apostar una fortuna de la que no dispone²³. Además, la venganza no desaparece una vez que el protagonista haya derrotado y humillado a Messala, sino que cuando tiene noticia de que tanto su madre como su hermana son ahora leprosas, en Ben-Hur renace la idea de venganza como la instigadora de sus actos²⁴.

Al igual que sucede en otras novelas decimonónicas ambientadas en la Antigüedad, también en la obra de Wallace hay un episodio de conversión cuando el protagonista se hace seguidor de Jesucristo y el sentimiento y deseo de venganza que lo alimentaba se convierte en perdón y amor al prójimo²⁵. Aunque, todo hay que decirlo, la conversión llega en el último momento de la trama. Durante la Pascua, una vez que Jesucristo ha entrado ya en Jerusalén, Ben-Hur sigue manteniendo que se alegra de que Messala viva en la miseria, y que, además, sigue sintiendo hacia el romano un odio eterno²⁶. Y solo será cuando estén siendo testigos de primera mano de los últimos momentos de vida de Cristo, cuando lo ven cargado con la cruz camino del Gólgota, que tanto el protagonista como Simónides sientan la aparición de nuevos y desconocidos sentimientos en su interior. Sentimientos que se plasmarán cuando Ben-Hur se muestre dispuesto a perdonar a la egipcia Iras, amante de Messala, y olvidar todo lo sucedido²⁷.

En el epílogo de la novela, situado cinco años después de la muerte de Jesucristo, se deja abierta la opción de que la historia no concluya con la conversión del protagonista, sino con su martirio²⁸. Ya que, ante la llegada de la noticia de que el emperador Nerón ha iniciado una persecución contra los cristianos de Roma –sin hacer ninguna alusión al incendio del año 64 d.C., del que fueron inculpados miembros de la comunidad cristiana–, Ben-Hur decide marchar hacia la capital del Imperio, donde guiado por su nueva fe tal vez acabará ejecutado. También se señala que su fortuna sirvió para la construcción de las catacumbas de San Calixto, al sur de la ciudad²⁹. Esta afirmación –sin ninguna base, puesto que la cataumba es del siglo III d.C.– funciona como un recurso para intentar convencer al lector de la historicidad de la novela, ofreciéndole la opción de una prueba real que sustentará la intención proselitista de la obra.

²³ Wallace, 1901: 218 y 261.

²⁴ Wallace, 1901: 374 s.

²⁵ Cieutat, 2000: 92.

²⁶ Wallace, 1901: 391.

²⁷ Wallace, 1901: 407 s y 415.

²⁸ Elley, 1984: 131.

²⁹ Wallace, 1901: 418 ss.

El hecho de que la venganza –fruto de la traición de un amigo en el que se confiaba ciegamente– sea uno de los ejes argumentales básicos de la novela de Lewis Wallace hace que *Ben-Hur* pueda entenderse también, salvando todas las distancias artísticas, como una particular versión ambientada en la Antigüedad de *Le Comte de Montecristo* (1846), del escritor francés Alejandro Dumas.

La elaboración de *Ben-Hur* llevó ocho años de trabajo, de 1873 a 1880, el momento de su publicación. Wallace empezó a escribir en su Brookville natal y acabó de hacerlo en Santa Fe, cuando desempeñaba el cargo de gobernador. En la capital de Nuevo Méjico completó los libros seis, siete y ocho del libro. Para recopilar información el autor visitó la Biblioteca del Congreso en Washington, donde reunió material acerca del judaísmo y de los orígenes de la religión cristiana. Allí estudió tanto a autores griegos –Homero, Platón, Píndaro, Plutarco– como latinos –Flavio Josefo, Cicerón, Plinio–, y también la mencionada obra de Edward Gibbon³⁰. *Ben-Hur* fue publicado por la editorial de Nueva York Harper and Brothers y salió a la venta el doce de noviembre de 1880 al precio de un dólar y medio. El contrato establecía que Wallace percibiría el 10% de los beneficios. Si bien en un primer momento no tuvo mucha repercusión –en los primeros siete meses la venta no alcanzó los tres mil ejemplares–, pronto iría convirtiéndose en la novela bíblica de más éxito, vendiendo solo en el siglo XIX dos millones de copias³¹. El libro fue adquirido de manera masiva por clubs de lectura, universidades y otros centros de estudio. Antes del comienzo de la I Guerra Mundial la novela ya había sido publicada en diversos países como Alemania, Francia, Italia, España, Brasil, Portugal y Lituania³². Durante cincuenta años fue el segundo libro más vendido en Estados Unidos solo por detrás de la Biblia, hasta que en 1936 fue desplazado de ese puesto por la novela *Gone with the Wind*, de Margaret Mitchell. En la década de los cincuenta la editorial publicó una versión de la novela con el texto reducido a la mitad, y esta versión fue la base para la exitosa película de 1959 dirigida por William Wyler³³. Coinciendo con el estreno de la película se pusieron a la venta ediciones de lujo de la novela, libros ilustrados, versiones para el público infantil y adolescente y también llegó a las librerías en formato de cómics³⁴.

Como le sucede a buena parte de la novela histórica del siglo XIX –y especialmente a los ojos y los juicios del público del XXI–, la novela de Wallace presenta dos grandes hándicaps que ralentizan sobremanera el ritmo de la narración. Por un lado, están las descripciones minuciosas y anticuarias, y de otra la construcción de los diálogos, generalmente muy ampulosos. El autor adopta el papel de narrador omnisciente dejando comentarios personales y guiando al lector a través de las páginas como quien conduce a un extraño por una tierra ignota. Resulta evidente que la novela no alcanza las dimensiones literarias de otras obras semejantes, tanto ambien-

³⁰ Solomon, 2015.

³¹ Pricop, 2019: 73.

³² Towne, 1961: 64.

³³ Cieutat, 2000: 91.

³⁴ Thompson, 1988: 30.



tadas en la Antigüedad, caso, por ejemplo, del *Quo Vadis?* (1896), de Sienkiewicz, y *Faraón* (1897), del polaco Borislaw Prus, como, yendo a otro periodo histórico, *Guerra y paz* (1865-1869), de León Tolstói. Pero de lo que no cabe ninguna duda es de que ha sido la novela histórica cuyas adaptaciones posteriores a otros formatos –teatro, cine– han tenido mayor éxito y repercusión. Y eso a pesar de las reticencias del propio autor a la hora de facilitar las adaptaciones; en 1882, solo dos años después de la publicación del libro, ya se opuso a la realización de una adaptación para el teatro. Los motivos para su negativa eran de índole religiosa; no estaba de acuerdo en que un actor representara al personaje de Jesucristo, ya que lo consideraba como una terrible falta de respeto³⁵. Esos reparos no se encuentran en la novela, en donde el autor realiza una completa descripción de la figura de Cristo, con evidentes rasgos anglosajones, como el cabello claro y los ojos azules³⁶. Esta descripción de Jesucristo aparecerá posteriormente en el cine, prácticamente tal cual, en la película *Rey de reyes* (*King of Kings*. N. Ray 1961).

La primera adaptación audiovisual de la novela llegó en el año 1899, cuando los productores teatrales Markus Klaw y Abraham Erlinger adquirieron los derechos de *Ben-Hur* por la exorbitante cifra de un millón de dólares. El encargado de realizar la adaptación a los escenarios fue el dramaturgo William Young; él fue el responsable de la conversión de la novela de un autor estadounidense en una obra teatral interpretada por un reparto estadounidense y dirigida a un público estadounidense³⁷. *Ben-Hur* se convirtió en un drama de toga –*toga play*–, que era una representación teatral que introducía elementos de gran espectacularidad propios del circo decimonónico y que se ambientaba en la Antigüedad. Este particular subgénero teatral gozó de gran popularidad en el mundo anglosajón a finales del siglo XIX y en las primeras décadas del XX. La extensa obra de Lewis Wallace quedó condensada en un total de seis actos y trece escenas, con una duración de tres horas y veinte minutos, bastante más extensa que la versión cinematográfica de 1925 y levemente inferior a la de 1959³⁸. La obra incluía la escena de la batalla naval –realizada con maquetas– y la carrera de cuadrigas, con hasta ocho carros en el escenario que se situaban sobre plataformas móviles. El presupuesto de la adaptación de Young fue de algo más de setenta mil dólares, una cantidad ridícula si tenemos en cuenta las dimensiones que alcanzó la obra, convertida en un auténtico fenómeno cultural. El estreno tuvo lugar en Broadway el veintinueve de noviembre de 1899. Allí estuvo veinticuatro semanas consecutivas en cartel, hasta mayo del año siguiente. Y, a partir de entonces, se embarcó en una gira por todo Estados Unidos, Inglaterra y Australia que duró veintiún años, acabando en 1920. Se efectuaron más de seis mil representaciones y se estima que más de veinte millones de personas la vieron³⁹, con lo que la influencia que alcanza

³⁵ Silveira Cyrino, 2005: 69.

³⁶ Wallace, 1901: 354.

³⁷ Mayer, 1994: 189; Chow-Kambitsch, 2016: 202.

³⁸ Towne, 1961: 64. El texto íntegro de la adaptación teatral se encuentra en Mayer, 1994: 205-290.

³⁹ Thompson, 1988: 31.

la novela de Wallace supera cualquier tipo de previsión, y acaba adquiriendo la consideración de ser más un manual de historia de los inicios del cristianismo que una simple pieza de ficción. El proyecto dispuso del beneplácito de Wallace porque en la única aparición de Jesucristo en la obra –en el transcurso de un sueño que tiene el protagonista–, su imagen fue realizada con un juego de luces que evitaba que ningún actor lo representara⁴⁰. En el año 1916, cuatro antes de que cesaran las representaciones del espectáculo, la justicia estadounidense determinó que los derechos adquiridos por Klaw y Erlanger sobre la novela *Ben-Hur* se reducían exclusivamente a la realización de una adaptación de la obra para el teatro; quedaba, pues, establecido que los propietarios de los derechos de la novela, los editores de la misma y el hijo del autor, Henry Wallace, podían volver a vender los citados derechos para una adaptación cinematográfica de la obra⁴¹.

La primera adaptación de la novela de Wallace a la gran pantalla llegó nueve años antes de la sentencia judicial a la que hemos hecho referencia. En 1907, la productora Kalem, propiedad de la compañía Edison, realizó *Ben-Hur*, con la dirección conjunta de Sydney Olcott y Frank Oakes Rose. Los dos protagonistas fueron Herman Rottger como Judá Ben-Hur y en el papel del romano Messala William S. Hart. La duración de la película gira alrededor de los quince minutos, es decir, una bobina, en la que la trama se condensa en catorce cuadros. Algunos autores hablan de diecisésis escenas, una de las cuales se correspondería con la batalla naval⁴², sin embargo, en la edición que hemos manejado dicha escena no aparece⁴³.

En el año 1907 el cinematógrafo todavía conservaba mucho de experimento científico y atracción de feria; aún no había alcanzado la consideración de manifestación artística que llegará de la mano del formato del largometraje, que permitía desarrollar argumentos más extensos –históricos, literarios–, dirigidos a un público mayoritariamente burgués que podía pagar entradas cada vez más caras que, a su vez, financiaban productos más costosos y elaborados que se proyectaban en salas más lujosas y especializadas, y no en sencillos y austeros barracones.

Lo primero que llama la atención de la película de la Kalem es que no hay una sola alusión a la religión cristiana⁴⁴. Se ha eliminado el subtítulo original de la novela y el personaje de Jesucristo no aparece en pantalla. También faltan otros personajes, como Simónides, Baltasar, Iras o Ester. El primer cuadro muestra la hostilidad de la población de Jerusalén ante la presencia de las tropas romanas, y Ben-Hur aparece como un líder antirromano. Este aspecto es muy interesante y desaparece en versiones cinematográficas posteriores; sin embargo, aparece desarrollado en la novela cuando en Jerusalén estalla la revuelta contra las tropas romanas cuando se hace público que Poncio Pilato va a financiar la construcción de un acueducto con la riqueza del templo; rápidamente, Ben-Hur se sitúa al frente de los sublevados,

⁴⁰ Mayer, 1994: 191.

⁴¹ Pricop, 2019: 76.

⁴² Pricop, 2019: 73.

⁴³ *Ben-Hur 1907. She 1911. Classic Movie Memories* 2002.

⁴⁴ Chow-Kambitsch, 2016: 202.

llegando a matar a un centurión romano⁴⁵. El centro de la trama es, lógicamente, la carrera, que se presenta como un desafío personal entre Messala y Ben-Hur. La escena fue rodada en las playas de Manhattan y en ella toman parte cuatro carros, todos ellos tirados por caballos negros, que dan tres vueltas a la pista, aunque la cámara no los sigue, sino que muestra el paso de los vehículos siempre por el mismo punto y la reacción del escaso número de figurantes que participan en la escena. Tras el triunfo de Ben-Hur se ve como este recibe una corona de laurel mientras Messala pasa a su lado llevado en una camilla.

En realidad, la Kalem había actuado como era lo habitual hasta ese momento en el tema de los derechos de las obras que se llevaban a las pantallas, simplemente los había ignorado. Sin embargo, la novedad es la reacción de los propietarios de esos derechos –los productores teatrales Klaw y Erlanger, los editores Harper and Brothers y el hijo de Lewis Wallace⁴⁶–, que demandaron a la Kalem. El cambio de actitud se debe, fundamentalmente, a que en ese momento el producto Ben-Hur era demasiado beneficioso económico como para dejarlo escapar sin sacarle el máximo provecho. El litigio concluyó en 1912, el primer juicio acerca de la cuestión de los derechos de autor en el ámbito cinematográfico, la sentencia del juez Oliver Wendell Holmes Jr. favorable a los demandantes y con la compañía Kalem multada con veinticinco mil dólares⁴⁷.

El *Ben-Hur* estrenado en el año 1925 se considera uno de los últimos ejemplos de gran producción cinematográfica sobre el mundo antiguo rodada en el periodo silente de la historia del cine. El filme quedaría incluido en un grupo de títulos realizados en los años inmediatamente anteriores a la consolidación del sonoro como fueron, por ejemplo, *Helena* (M. Noa 1924), *Quo Vadis?* (G. D'Annunzio & G. Jacoby 1924), *The Shepherd King* (J. Gordon Edwards 1925), *Gli ultimi giorni di Pompei* (C. Gallone & A. Palermi 1926), *A Private Life of Helen of Troy* (A. Korda 1927), *The King of Kings* (C.B. DeMille 1927) o *El arca de Noé*. Y, a pesar de la nefasta planificación y de todas las dificultades encontradas en el transcurso del rodaje, se considera que esta versión de *Ben-Hur* es una indiscutible joya del cine mudo⁴⁸, y no solo del cine que se ocupa del mundo antiguo.

La realización de esta versión de *Ben-Hur* se extendió a lo largo de tres años, puesto que el inicio del proyecto se sitúa en 1922. En su origen fue una idea de la Golwyn Company, que se hizo con los derechos de la novela, en propiedad del heredero de Lewis Wallace, según establecía la sentencia judicial de 1916 ya mencionada. Finalmente, la productora se hizo con ellos –evitando así posteriores y engorrosos procesos penales–, a cambio del cincuenta por ciento de los beneficios obtenidos por la película⁴⁹. Podemos pensar que el gran éxito alcanzado por el film de Cecil B.

⁴⁵ Wallace, 1901: 326 ss. El episodio del acueducto aparece en el film *Ponzio Pilato* (G.P. Callegari & I. Rapper 1962).

⁴⁶ Silveira Cyryno, 2005: 70.

⁴⁷ Thompson, 1988: 32; Pricop, 2019: 72.

⁴⁸ Cieutat, 2000: 94.

⁴⁹ Solomon, 2001: 219.

DeMille *Los diez mandamientos* le animaría a seguir adelante con el proyecto, que, no hay que olvidar, llevaría a las pantallas una obra literaria muy famosa en Estados Unidos; además, el lenguaje cinematográfico se había desarrollado mucho en los últimos veinte años, por lo que nada tendría que ver la primitiva versión de 1907 con este renovado proyecto.

La Goldwyn Company pensó poner al frente de la empresa al director irlandés Rex Ingram, quien en 1921 rodó *Los cuatro jinetes del Apocalipsis* (*The Four Horsemen of the Apocalypse*) con Rodolfo Valentino. Y también se pensó en la estrella italiana para ponerla al frente del reparto. Pero ninguna de ambas opciones llegó a buen puerto, el caso de Valentino fue debido a que se encontraba suspendido por problemas contractuales en Hollywood⁵⁰. Finalmente se eligió a una pareja de directores –Charles Brabin y Christy Cabanne–, y a un mucho más desconocido actor, George Wals, para desempeñar el rol protagonista. Y como guionista, se firmó a June Mathis, que ya había sido la responsable del citado film de Ingram. Fue precisamente Mathis la que decidió rodar la película en Italia, sin duda influenciada por el buen resultado obtenido por la película *Nerón* (*Nero. J. Gordon Edwards 1922*), que ya se había realizado en suelo romano. Además de estos dos títulos, también podemos recordar un tercero igualmente elaborado en Italia en esos años, como fue *The Shepherd King*, también de J. Gordon Edwards, en 1923. La práctica de las productoras estadounidenses de rodar en Italia se retomaría –aunque por motivos diversos– en la década de los cincuenta, en el fenómeno que se conoció como *Hollywood sul Tevere*, que se sustentaba sobre el buen hacer del personal artístico y técnico italiano, a lo que se añadía una reseñable reducción de los costes de producción⁵¹.

La ralentización en las tareas de construcción de los decorados, en especial los de la puerta de Jaffa en Jerusalén –que junto con los del circo fueron los que consumieron más cantidad de presupuesto–, así como de las naves que tomarían parte en la batalla naval⁵², propiciaría que las primeras imágenes rodadas por Charles Brabin fueran en Egipto; el equipo de realización también se desplazaría a Túnez y a la ciudad de Belén para filmar otras tomas de exteriores⁵³.

En mayo de 1924 la Golwyn Company se asoció con el productor Louis B. Mayer, creando así la compañía Metro Goldwyn Mayer (MGM). La nueva productora decidió seguir adelante con el proyecto de *Ben-Hur*, que hasta la fecha no había avanzado demasiado, pero introduciendo cambios de gran calado y reorganizando toda la producción. Louis Mayer e Irving Thalberg se hicieron cargo personalmente de la empresa y su primera decisión fue la de despedir a la guionista, al actor principal y a los directores; en respuesta, Charles Brabin demandó a la MGM por una cifra superior al medio millón de dólares sin éxito alguno⁵⁴.

⁵⁰ Muscio, 2004: 210.

⁵¹ Della Casa & Vigano, 2010.

⁵² Solomon, 2001: 219. Muscio, 2004: 210 ss.

⁵³ Quargnolo, & Raffaelli, & Redi, 1995: 2 y 4; Redi, 1995: 4.

⁵⁴ Quargnolo & Raffaelli & Redi 1995: 5.

El nuevo guion se dejó en manos de Bess Meredith y Carey Wilson, mientras que la dirección se le confió a Fred Niblo, un director que recientemente había alcanzado el éxito y la fama con el film *Sangre y arena* (*Blood and Sand* 1922), que contó en el protagonismo de Rodolfo Valentino. Niblo, estadounidense de nacimiento, presumía de tener origen italiano, concretamente sostenía haber nacido en Verona para luego emigrar a Nebraska. Aunque, en realidad, sus antepasados provenían de Alemania⁵⁵. La razón de ese pasado inventado se puede encontrar en un afán por vincularse a la tradición artística de la cultura italiana y a la importancia que esta tenía en Estados Unidos. Una fascinación que venía desde la Antigüedad clásica y que alcanzaba una importancia vital en el Renacimiento y a comienzos del siglo xx volvía a lograr un gran reconocimiento de la mano de la cinematografía del país transalpino, y en especial, por el éxito que el *kolossal* –el cine histórico sobre la antigua Roma– había tenido en Estados Unidos.

La nueva pareja protagonista estaba formada por el actor mejicano Ramón Novarro, que había sido lanzado como un nuevo Valentino, que interpretó a Judah Ben-Hur, y para el papel de su rival Messala el elegido fue Francis X. Bushman, quien ya gozaba de una amplia experiencia delante de las cámaras.

En septiembre de 1924 el nuevo equipo desembarcó en Italia y los trabajos se retomaron con renovados bríos, tanto en los estudios romanos de Cines y Zamboni como en Livorno. En el puerto de la Toscana, y después del hundimiento de una de las dos naves –de las veinte previstas–, que fueron construidas por los técnicos llegados de Hollywood, se decidió encargar la construcción de las naves al astillero Tito Nevi con diseño de Camillo Mastrocinque, el futuro director de cine⁵⁶. En apenas dos semanas, y con cuatrocientos obreros trabajando las veinticuatro horas del día, se consiguió terminar el trabajo⁵⁷.

Mientras tanto, en Roma el rodaje sufrió las inclemencias del mal tiempo, que ralentizó cuando no detuvo las tareas. Mayor presencia tuvo la violenta situación política por la que atravesaba el país. El asesinato en agosto de 1924 del diputado socialista Giacomo Matteotti a manos de elementos fascistas no paralizó directamente los trabajos, salvo para que los operarios pudieran participar en el cortejo fúnebre. Como respuesta, matones fascistas entraron en los estudios y se produjeron combates con el personal que estaba allí trabajando que acabaron con el cierre momentáneo de los estudios. Alarmados ante la situación, los dirigentes de la MGM amenazaron con trasladar el rodaje a Alemania, al tiempo que solicitaron protección a la embajada estadounidense⁵⁸. Tras los incidentes la compañía productora realizó una nueva selección de personal y, a partir de ese momento, solo trabajaron aquellos operarios inscritos en las brigadas fascistas, siendo despedidos todos aquellos que no lo estaban⁵⁹. Los reyes de Italia también realizaron una fugaz visita al rodaje de la película,

⁵⁵ Muscio, 2004: 52.

⁵⁶ Quargnolo & Raffaelli & Redi 1995: 4; Redi, 1995: 5.

⁵⁷ Muscio, 2004: 213.

⁵⁸ Quargnolo & Redi, 1995-1996: 2.

⁵⁹ Muscio, 2004: 212.

y la MGM incluso envió una invitación a Benito Mussolini, que la declinó, sin que por ello el régimen fascista dejara de apoyar y colaborar con la productora⁶⁰.

La etapa italiana de la producción de *Ben-Hur* finalizó el diecisiete de enero de 1925 con el regreso a Los Ángeles de todo el personal estadounidense⁶¹. Una vez en Hollywood, los directivos de la MGM descartaron buena parte del material rodado en Roma, en donde hubo diferentes episodios de palpable desencuentro entre estadounidenses e italianos, estos últimos acusados de indisciplina en el trabajo, en particular en el rodaje de las escenas que contaban con un gran número de figurantes⁶². En especial se decidió rodar de nuevo la escena de la carrera de carros; para ello se levantaron unos decorados diseñados por Cedric Gibbons y Arnold Gillespie⁶³, que ocuparon más de dos hectáreas –veinte mil metros cuadrados de extensión–, y en el que participaron unos tres mil extras. William Wyler, el director de la aclamada versión del año 1959, ya tomó parte en la repetición del rodaje de la escena de la carrera de 1925 encargándose del control de los figurantes que aparecían en pantalla⁶⁴. Del impresionante circo de Antioquía solo se construyeron las gradas inferiores, mientras que el resto del monumental edificio se realizó utilizando maquetas y la técnica conocida como *glass shots*, es decir, recurriendo a vidrios pintados⁶⁵. El rodaje tuvo lugar en Venice Boulevard, junto a La Ciénaga, muy cerca de los estudios que la MGM había levantado en Culver City, al oeste de Los Ángeles. Para la filmación se utilizaron cuarenta y dos cámaras, y el responsable de la filmación fue el director de la segunda unidad B. Reeves Eason⁶⁶.

El final del rodaje en Roma significó la destrucción de los decorados construidos para la ocasión, no obstante, algún material escenográfico sobrevivió y fue reutilizado en la película *Mare Nostrum*, de 1926⁶⁷, que estuvo dirigida por el irlandés Rex Ingram, quien, casualidades del destino, había sido elegido como primera opción para dirigir el proyecto de *Ben-Hur*, y que, finalmente, solo pudo disponer, simbólicamente, de los restos del naufragio.

Casi todo el año 1925 fue dedicado al montaje de la película, que se estrenó en Nueva York el treinta de diciembre. Alcanzó un reseñable éxito de crítica y público, recaudando unos nueve millones de dólares. Pero los elevados costes de producción, cuatro millones, unidos a que el cincuenta por ciento de los beneficios iban a manos de los legales propietarios de los derechos sobre la novela, hicieron que para la MGM la rentabilidad final del producto fuese mucho menor⁶⁸. En el año 1931

⁶⁰ Quargnolo & Raffaelli & Redi 1995: 5. Muscio, 2004: 215.

⁶¹ Peterson, 2019: 40.

⁶² Muscio, 2004: 216.

⁶³ Redi, 1995: 6.

⁶⁴ Solomon, 2001: 223.

⁶⁵ Garcés Estalló & Montserrat, 2019: 39.

⁶⁶ Quargnolo & Raffaelli & Redi, 1995: 6.

⁶⁷ Muscio, 2004: 219.

⁶⁸ Cieutat, 2000: 93 s.

la película volvió a los cines en una versión con el metraje reducido y con música añadida a algunas escenas⁶⁹.

A pesar de que el proyecto había recibido, durante el rodaje en suelo italiano, el respaldo del gobierno fascista, posteriormente la película fue prohibida en Italia debido al modo en que los antiguos romanos aparecían en pantalla⁷⁰. Y no solo porque ya en la primera escena del film los mostraba violentos, ladrones y crueles, sino también porque en el momento decisivo, la carrera de Antioquía, el personaje de Messala era vencido y humillado por un judío. El movimiento fascista, formado en el norte del país, en Milán, cuando aún no se habían hecho con el poder, renegaba abiertamente de la ciudad de Roma y de su historia, que a sus ojos solo representaba la decadencia⁷¹. Sin embargo, cuando llegaron al poder, se declararon los herederos de la antigua Roma y continuadores de su labor conquistadora y de su legado. Los romanos de la película eran el reverso del modo en que el fascismo había cincelado su idea de la antigua Roma. Finalmente, en Italia *Ben-Hur* se estrenó solamente en dos salas de la ciudad de Udine el diecisiete de febrero de 1932⁷², en un momento en donde los viejos títulos del periodo mudo empezaban a llenar las proyecciones ya fundamentalmente sonoras. Se mantuvo diecinueve días en cartel.

De las diferentes versiones cinematográficas de *Ben-Hur*, la dirigida por Fred Niblo es sin duda la que guarda mayor fidelidad con el espíritu de la novela original de Lewis Wallace⁷³. Esto se aprecia, especialmente, en dos aspectos. Por un lado, el proselitismo cristiano de la misma y, por otro, el carácter fuertemente antirromano de la novela y especialmente de su protagonista. Esto se ve de un modo especial en las imágenes del reclutamiento de las legiones, financiadas con su inmensa fortuna personal, para ponerlas al servicio del Mesías e iniciar así la lucha contra Roma. La idea de que el gran enemigo es Roma se recoge desde la primera escena, que muestra a soldados romanos robando y burlándose de un vendedor judío. Y las primeras palabras de la didascalia que abre el film son *Pagan Rome*, dejando claro cuál es el enemigo y la fuerza negativa de la narración.

En el film se alternan escenas en blanco y negro, la gran mayoría, con otras rodadas en color utilizando la película *technicolor bichrome*⁷⁴. Estas escenas se corresponden con la adoración de los pastores y los magos en Belén, la entrada del cónsul Quinto Arrio en Roma, una escena interior que muestra la soledad y el sufrimiento del protagonista, un grupo de lavanderas hablando del Nazareno, el sermón de la Montaña, la lapidación de la adúltera, la entrada de Cristo en Jerusalén, la Última Cena, Cristo ante Pilatos, los soldados romanos jugando a los dados y la escena final, que muestra a la familia Hur en la terraza de su palacio mientras en el horizonte se dibuja el perfil de las tres cruces en la colina del Gólgota. Como se aprecia, solo dos

⁶⁹ Comas, 1997: 88.

⁷⁰ Meijer, 2006: 201.

⁷¹ Gentile, 2010: 23 ss.

⁷² Quargnolo, 1987: 31.

⁷³ Heszer, 2009: 135.

⁷⁴ Cieutat, 2000: 94.

de estas escenas no son de temática religiosa, ilustrando el hecho de que la película, más allá de que contenga elementos propios del cine de aventuras o bélico, es fundamentalmente religiosa.

El tratamiento de la figura de Jesucristo en la pantalla es totalmente respetuoso, y por eso entendemos que nunca se le muestra de cuerpo entero ni mucho menos un primer plano que lo humanizaría en exceso, lo habitual es alternar solo imágenes parciales de los brazos, las manos o los pies⁷⁵. O también mostrarlo muy lejos, como en el camino al Calvario, donde además hay abundantes obstáculos visuales. En una sola oportunidad se recurre al plano medio, es en la escena que reproduce la Última Cena y que sigue fielmente el modelo pictórico de Leonardo Da Vinci. En la pantalla el fresco cobra vida con la salvedad de que el rostro de Cristo se oscurece⁷⁶; de este modo se sigue manteniendo la idea de que su figura es demasiado sagrada como para banalizarla en un medio como era el cinematógrafo.

Junto a esa buscada austeridad a la hora de mostrar el cuerpo de Jesucristo, conviven en pantalla algunos desnudos masculinos y femeninos. Lo que no constituye un hecho aislado en el cine de esos años, puesto que el código Hays no entraría en vigor hasta el año 1934 imponiendo un riguroso sistema de autocensura de las propias casas de producción.

De las diversas escenas de masas que hay en la película dos destacan del resto por su alto nivel de complejidad a la hora de rodarlas. Se trata de la batalla naval y la carrera de cuadrigas. La escena de la batalla naval fue rodada en Anzio y en ella, desde el punto de vista narrativo, tiene lugar el cambio de sentido en el devenir del personaje, ya que hasta ese momento su existencia se había convertido en un cúmulo de desgracias, y a partir del triunfo romano en la misma y tras rescatar al cónsul Arrio, la vida de Ben-Hur dará un vuelco radical. Será adoptado por el rico magistrado, recuperará la libertad, se hará cargo de una inmensa fortuna y podrá poner en marcha su plan de venganza.

En la escena tomaron parte un total de cuatrocientos figurantes que cobraron más de cien liras diarias debido a la peligrosidad del rodaje en mar abierto, por lo que muchos figurantes, atraídos por la paga, aceptaron aun sin saber nadar. Lo que más llama la atención es el elevado nivel de realismo del combate, que algunos explican por el hecho de que los figurantes que representaban a los romanos pertenecían a brigadas fascistas mientras que los piratas eran en su gran mayoría antifascistas⁷⁷. El realismo se ve potenciado, además, por los rumores, nunca aclarados en realidad, de que el incendio de una de las naves, que no estaba previsto, provocó que muchos figurantes se lanzaran al mar desesperados y que al menos tres de ellos jamás regresaron a tierra firma⁷⁸. Se habló de que la productora silenció el episodio, pero lo cierto es que la historia forma parte ya de la mitología que adorna los rela-

⁷⁵ Da Silva Soares & Furlani, 2013: 294.

⁷⁶ Singer, 1988: 44.

⁷⁷ Muscio, 2004: 212 ss.

⁷⁸ Solomon, 2001: 220.

tos más peligrosos de la historia del cine. A título de curiosidad, el papel del jefe de los piratas cilicios fue desempeñado por Bruto Castellani, el primer forzudo, cronológicamente hablando, del cine italiano, que interpretó al personaje de Ursus en la versión de *Quo Vadis?* dirigida por Enrico Guazzoni en el año 1913.

Por lo que respecta a la escena de la carrera, esta significa la definitiva venganza de Ben-Hur y la derrota y humillación de su rival Messala, que, de hecho, desaparecerá definitivamente de la trama. Poco antes, el cine italiano ya había ofrecido una escena de carrera de carros muy similar, y que podemos pensar que serviría de modelo; concretamente hacemos referencia a la que aparece en la película *Messalina* (E. Guazzoni 1923)⁷⁹. En los casi ocho minutos que dura la escena en *Ben-Hur*, lo que de nuevo más llama la atención es el realismo y el dramatismo con los que viven los figurantes algunos momentos de esta. En especial en los diversos accidentes que se suceden en pista.

Al igual que ocurre con la novela original, en la película de Niblo el aspecto religioso y, especialmente, de apología del cristianismo es más importante que cualquier otro. El protagonista de la película no aparece en pantalla hasta prácticamente los veinte minutos, hasta entonces toda la trama giraba alrededor de los tres magos llegados de Oriente y de los sucesos de Belén. Del mismo modo, el final no coincide con la culminación de su venganza, sino con su conversión religiosa y la muerte de Jesucristo.

La película también difumina la relación a tres bandas entre Messala, Ben-Hur e Iras, cortesana egipcia hija del mago Baltasar. La novela, sin entrar en muchos detalles, sí muestra a la egipcia amante del romano y del judío, algo que en la película se modifica, ya que parece más la amante de Messala que intenta seducir, sin éxito, a Ben-Hur. Tanto el físico como los atributos y el comportamiento de Iras hacen de ella el prototipo de vampiresa cinematográfica de los años veinte. Utiliza pelucas, lo que le permite asumir identidades diferentes, una de ellas de un inconfundible color rubio platino. Se adorna con plumas, pasa mucho tiempo tumbada y se hace acompañar de un pavo real, símbolo del lujo. En uno de los pocos encuentros con el protagonista, Iras porta un incensario que cubre toda la escena de una tenue neblina. Pensamos que se trata de una alusión, más o menos consciente, al humo del tabaco, ya que fumar es uno de los actos que definen a la mujer independiente que asume comportamientos monopolizados por el hombre. En este caso la alusión directa al tabaco sería un anacronismo difícil de entender en ese momento, pero que el cine sí ha utilizado en ejemplos posteriores también referidos a la Antigüedad, como, por ejemplo, en la película *Titus* (J. Taymor 1999).

El filme también potencia el personaje de Ester, la hija de Simónides. En la pantalla ella es la que mantiene la relación con la madre y la hija del protagonista, ya enfermas de lepra, algo que en la novela le corresponde a una esclava doméstica. Esto supone potenciar los aspectos positivos que adornan a Ester, que aparece como la rival de Iras; la judía es el modelo positivo, la mujer familiar, recatada, fiel, y silen-

⁷⁹ Montesanti, 1963: 37; Garcés Estalló & Montserrat, 2019: 39 s.

ciosa acompañante de Ben-Hur. Una figura que está a su lado, pero jamás amenaza con hacerle sombra.

La película de Fred Niblo se estructura a partir de una serie de escenas que concentran el dramatismo, más allá de la indiscutible espectacularidad de la batalla y la carrera en el circo. Estas escenas serían el nacimiento de Cristo, el desencuentro entre Messala y Ben-Hur, el incidente de la teja, el encuentro en el pozo con el Cristo joven, la vida en las galeras, el encuentro nocturno ante la casa de la familia Hur, la curación de las leprosas, el reencuentro con la madre y la hermana del protagonista y la muerte de Jesucristo.

También la película altera el orden de uno de estos episodios, el momento de la curación de la madre y la hermana de Ben-Hur, que tiene lugar cuando Cristo ya va camino del Calvario. En la novela sucede antes de su entrada en Jerusalén. En la pantalla este no es el único milagro que el Nazareno realiza justo antes de ser crucificado, ya que también resucitará a un niño. Al situar aquí el episodio de la curación se eleva el nivel de dramatismo y el reencuentro familiar posterior supondrá el final feliz para la terrible tragedia que han padecido los tres miembros de la familia Hur.

También en la película de Niblo el sentimiento de ruindad que transmite el personaje de Messala es mayor que en la novela de Wallace. En la pantalla la relación del romano con la familia Hur es más cercana, llega a saludar personalmente a la madre del protagonista, mientras que en la obra literaria esta se reduce más a su antigua amistad con el patrício judío. Por lo tanto, la traición que comete es también mayor, ya que sus decisiones afectan a toda la familia. De ahí que el momento de la detención de Ben-Hur, su madre y su hermana tenga un carácter mucho más dramático en la película mientras en la novela es más un acto administrativo. En ambos casos, en la versión literaria y la cinematográfica, Ben-Hur ya apelará a la venganza en el mismo instante de ser injustamente detenido.

Una de las pocas escenas en color de la película no relacionadas con la historia de Cristo es la entrada triunfal del cónsul Quinto Arrio y su hijo recién adoptado. Esta escena, que se correspondería con una ceremonia de un triunfo romano⁸⁰, se presenta como el reverso de la que muestra la entrada en Jerusalén del nuevo procurador romano. Y si la primera señala el inicio de la debacle de la familia Hur, la entrada victoriosa en Roma supone el comienzo de la venganza y la reconstrucción de la familia, incluida la recuperación de todo el patrimonio. En la novela se insiste más en la idea de que parte de esa riqueza ha ido a manos de Messala, y que Ben-Hur podrá recuperarla gracias a las apuestas que giran alrededor de la carrera de Antioquía. Este aspecto económico de la historia apenas si se trata en la versión cinematográfica, salvo en una fugaz secuencia que muestra a Simónides, el administrador de la familia Hur, sometido a tortura por parte de los ávidos romanos.

La conversión al cristianismo del protagonista es en la versión filmica mucho más directa y dramática. Es casi como otro de los milagros que el Nazareno realiza camino del Gólgota. De hecho, en la escena, Ben-Hur irrumpie junto a Cristo ves-

⁸⁰ Ortiz Córdoba, 2015.

tido como un soldado y con la espada en la mano para anunciarle que sus legiones están dispuestas a liberarlo; en respuesta, Jesucristo le roza el rostro y acto seguido Ben-Hur arroja la espada y la conversión se ha producido. Luego marchará junto a su ejército para contarles lo sucedido; al oírlo, los soldados arrojan también sus armas y arrodillados comienzan a rezar. El medio literario permite extender una serie de reflexiones y entrar en detalles y eso es lo que sucede en el episodio de la conversión. Aquí hay un largo periodo de duda acerca de la figura del Mesías y del nuevo reino que anuncia. Todo ese proceso culminará mientras es testigo de primera mano de la crucifixión y la agonía de Cristo. Es en ese momento cuando toma la decisión de seguir la nueva fe.

La escena final de la película –que nada tiene que ver con el fin de la novela, que sucede en una de las villas italianas propiedad de Ben-Hur– funciona como compendio o resumen de todo el argumento. Sobre la terraza del palacio de la familia Hur, lugar desde donde cayó la teja que desencadena la tragedia, la familia al completo tras el emotivo reencuentro contempla la ciudad de Jerusalén, tal vez el escenario que más aparece en la historia, mientras sobre un horizonte rojizo se recorta el perfil de las tres cruces del Gólgota. Un drama familiar en Jerusalén con un mensaje religioso, la reivindicación del cristianismo frente a Roma y todo lo que en la novela Roma viene a significar.

CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas no solo hemos pretendido analizar de manera sucinta la película *Ben-Hur*, dirigida por Fred Niblo en el año 1925. Hemos pretendido, además, reivindicarla como un exponente de lo que fueron las superproducciones del periodo silente de la historia del cine que se ocuparon del mundo antiguo. Aun siendo una producción estadounidense, de la recién creada Metro Goldwyn Mayer, la película manifiesta claras influencias del *kolossal* italiano anterior a la I Guerra Mundial, en especial por el gigantismo de los decorados y los movimientos de masas ante las cámaras. Esto está sin duda relacionado con el hecho de haberse rodado en Italia y por la participación en el mismo de cualificado personal técnico local. A destacar la figura de Gabriellino D'Annunzio, asistente de la segunda unidad, que el año anterior, 1924, había codirigido junto a Georg Jacoby una nueva versión de *Quo Vadis?*

No podemos olvidar, para valorar la película en su debida dimensión, la enorme importancia en Estados Unidos de la novela original de Lewis Wallace. Estamos, repetimos, frente a una obra que no es de acción y aventuras, ni tampoco es de historia antigua, es ante todo una obra religiosa, la crónica de unos acontecimientos que señalan el nacimiento de la religión cristiana. Y la novela se pone al servicio de esos hechos para difundirlos en la nueva tierra de promisión que son los Estados Unidos. El éxito de la novela en las primeras décadas del siglo xx coincide con el afianzamiento del país como una nueva potencia mundial.

Podemos pensar que la película de Niblo ha tenido el infortunio de ver como apenas un par de años después el nacimiento y extensión del cine sonoro fue

relegando las películas silentes a un lugar lejos de los gustos del público, atraído por la novedad que suponía poder oír la voz real de sus ídolos de la pantalla. En el caso del film de 1925, además hay que tener en cuenta el desmesurado éxito de crítica y público que tuvo la versión de 1959. El tremendo espectáculo visual y sonoro de esta película creemos que hace olvidar la existencia de otra obra, la de Niblo, ni mucho menos de menor entidad, sencillamente diferente; diversa en el argumento, en el ritmo y también en sus pretensiones. Como señalamos al inicio de estas páginas, *Ben-Hur*, película de 1925, no es solo un referente para el cine sobre la Antigüedad, sino también un referente para la historia del cine.

REFERENCIAS

- DIODORO de Sicilia. 2006. *Biblioteca Histórica. Libros IX-XII* (Edición de Torres Esbarrancj, Juan José). Madrid: Gredos.
- JAMBlico. 2003. *Vida Pitagórica. Protreptico* (Edición de Periago Lorente, Miguel), Madrid: Gredos.
- BELLU, Francesco. 2002. *L'archeologo sul grande schermo*. Éboli: Edizioni NEP.
- CAMPBELL, Richard. H. y PITTS, Michael. R. 1981. *The Bible on Film. A checklist 1897-1980*. Londres: Scarecrow.
- CASTILHO COSTA, María Carolina. 2006. «Ben-Hur: um herói de muitas guerras», *Intercom*, (29, 1), 143-157.
- CHOW-KAMBITSCHE, Emily. 2016. «An Alter-native Roman Spectacle: Fragmentation, Invocations of Theatre and Audience Engagement in Kalem's 1907 Ben-Hur», *Nineteenth Century Theatre and Film*, (43, 2), 201-221.
- CIEUTAT, Michel. 2000. «Ben-Hur, une biblie americaine», *Positif*, (468), 91-96.
- COMAS, Ángel. 1997. *Los Intocables de Eliot Ness. Ben-Hur*. Barcelona: Dirigido por...
- DA SILVA SOARES, Caroline & FURLANI, Joao Carlos. 2013. «Jesus, um popstar? Imagem e representação cinematográfica do nazareno entre 1905 y 1927», *Romanitas. Revista do Estudos Grecolatinos*, (2), 291-296.
- DELLA CASA, Steve & VIGANO, Darío. 2010. (Eds.) *Hollywood sul Tevere. Anatomia di un fenomeno*, Verona: Mondadori Electa.
- DUMONT, Herve. 2009. *L'Antiquité au Cinema. Vérités, Légendes et Manipulations*. París-Laussana : Nouveau Monde Editions & Cinematheque Suisse.
- ELLEY, Derek. 1984. *The Epic Film. Myth and History*, Londres: Routledge & Kegan Paul.
- GARCÉS ESTALLÓ, Ignasi y MONTSERRAT, Jesús. 2019. «El viaje a ninguna parte: las carreras de carros de la Antigüedad vistas por el cine». *El cine va de viaje*, editado por Lapeña, Óscar, 30-52, Université Paris Sud.
- GARCÍA GUAL, Carlos. 1990. «Novel-les Históriques de grecs i de romans», *L'Avenç*, (140), 32-39.
- GENTILE, Emilio. 2010. *Fascismo di pietra*, Roma-Bari: Editori Laterza.
- GIBBON, Edward. 1985. *The Decline and Fall of the Roman Empire*. Londres: Penguin Books.
- HESZER, Catherine. 2009. «Ben-Hur and Ancient Jewish Slavery», *A Wandering Galilean: Essays in Honour of Sean Freyne*, editado por Rogers, Zuleika, 121-139, Leiden: Brill.
- ITUARTE, Leire L. y LETAMENDI, Jon. 2002. *Los inicios del cine desde los espectáculos precinematógraficos hasta 1917*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- KINNARD, Roy y DAVIS, Tim. 1992. *Divine Images. A history of Jesus on the screen*. Nueva York: Carol pub. Group.
- MACHIAVELLI, Nicolo. 1971. *Discorsi sopra la prima Deca di Tito Livio*, Florencia: Einaudi.
- MAYER, David. 1994. *Playing out the Empire. Ben-Hur and other Toga Plays and Film. A Critical Anthology*, Oxford: Clarendon Press.
- MEIJER, Fik. 2006. *Il mondo di Ben Hur*. Roma-Bari: Editori Laterza.
- MONTESANTI, Fausto. 1963. «Originalità dell'ispirazione e autonomia di linguaggio nel film storico italiano», *Bianco e Nero*, (1-2), 31-39.

- MUSCIO, Giuliana. 2004. *Piccole Italie, grandi schermi. Scambi cinematografici tra Italia e Stati Uniti 1895-1945*. Roma: Bulzoni Editore.
- ORTIZ CÓRDOBA, José. 2015. «El poder y la gloria: el triunfo romano a través del cine y la televisión», *El poder a través de la representación filmica*, editado por Lapeña, Óscar & Pérez Murillo, María Dolores, 243-265, Université Paris Sud.
- PÉREZ GÓMEZ, Leonor. 1996. «El cine de romanos», *Pervivencia y Actualidad de la Cultura Clásica*, editado por García González, Jesús María & Pocifía Pérez, Andrés. 235-261, Universidad de Granada.
- PETERSON, Jennifer. 2019. «The silent screen 1895-1927», *Hollywood on Location. An Industry History*, editado por Gleich, Joshua & Webb, Lawrence, 16-44, Rutgers University Press.
- POLLES, Renan. 2001. *La Momie de Kheops à Hollywood*, París: Les Editions de l'Amateur.
- PRICOP, David. 2019. «Copyright in cinema. The road from story to screen. The *Ben Hur* case», *Close Up: Film and Media Studies*, (3, 1-2), 69-80.
- QUARGNOLO, Mario. 1987. «Una vita nel segno di Ben-Hur. Cronaca di un trionfo archivista», *Segnoscinema*, (27), 32-34.
- QUARGNOLO, Mario, RAFFAELLI, Sergio y REDI, Riccardo. 1995. «The heroic fiasco. Il Ben-Hur del 1925», *Immagine*, (30), 1-7.
- QUARGNOLO, Mario y REDI, Riccardo. 1995-1996. «Ben Hur a Roma nel 1924», *Immagine*, (33), 1-3.
- REDI, Riccardo. 1995. «Una vicenda ancora controversa», *Immagine*, (30), 3-7.
- ROMEO, Remo. 1995. *Il Vangelo secondo il cinema. Il cinema cristologico delle origini ai nostri giorni*. Siracusa: Emanuele Romeo Editore.
- SADOUL, George. 1947. *Les pionniers du cinéma. 1897-1909*. París: Editions Denoël.
- SILVEIRA CYRINO, Mónica. 2005. *Big Screen Rome*. Oxford: Blackwell Publishing.
- SINGER, Michael. 1988. «Cinema Savior», *Film Comment*, (24, 5), 44-47.
- SOLOMON, John. 2002. *Péplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- SOLOMON, John. 2012. «Messala: Roman Villain via Boss Tweed and Billy the Kid», *The Real and the Reflected: Heroes and Villains in Existent and Imagined Worlds*, editado por Franks, Rachel & Meindi, Susan. 13-21. Oxford: Inter-Disciplinary Press, Oxford.
- SOLOMON, John. 2015. «The Classical Sources of Lew Wallace's Ben-Hur», *International Journal of the Classical Tradition*, (22, 1), 29-75.
- TEJERIZO GARCÍA, Carlos. 2022. *Cine y Arqueología. La Arqueología en la gran pantalla*. Córdoba: Almuzara.
- THOMPSON, Donald. E. 1988. «Lew Wallace and Ben-Hur», *Indiana Libraries*, (7, 1), 29-38.
- TOWNE, Jackson, E. 1961. «Lew Wallace's Ben Hur», *New Mexico Historical Review*, (36, 1), 62-69.
- VALVERDE GARCÍA, Alejandro. 2010. «Grecia antigua en el cine: filmografía y bibliografía», *Philologica Urcitana*, (3), 129-146.
- WALLACE, Lewis. 1901. *Ben Hur. Novela histórica de los tiempos de Jesucristo*. Barcelona: La Hormiga de Oro.
- WYKE, María. 1997. *Projecting the Past. Rome, Cinema and History*. Nueva York: Routledge.

LA HISTORIA ANTIGUA EN LA PEQUEÑA PANTALLA: LAS SERIES DEL ÚLTIMO CUARTO DEL SIGLO XX

Miguel Dávila Vargas-Machuca

Universidad de Jaén & Grupo de Investigación UCA-PAIDI

«Imagen y Memoria» (Universidad de Cádiz), España

E-mail: mdavilavm@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7442-4509>

RESUMEN

La presencia de la Antigüedad en la gran pantalla se remonta a los propios inicios del medio cinematográfico, pero en la pequeña pantalla tendría que esperar algo más. Después de algunos precedentes en televisiones de distintos países, en la década de 1970 se estrenó una de las series más importantes de la historia televisiva, *Yo, Claudio*, a cuya importancia se le suma una influencia posterior patente en series cercanas, pero también con ecos en nuestro siglo XXI. Este texto plantea un recorrido desde esos precedentes y esa serie de 1976 hasta llegar al cambio de milenio para reconocer un buen grupo de series que han legado una imagen de la Antigüedad al alcance de públicos muy variados de todo el mundo.

PALABRAS CLAVE: Antigüedad, televisión, audiovisual, series, siglo XX.

ANCIENT HISTORY ON THE SMALL SCREEN: THE SERIES
OF THE LAST QUARTER OF THE 20TH CENTURY

ABSTRACT

The presence of Antiquity on the big screen dates back to the very beginnings of the film medium, but on the small screen it would have to wait a little longer. After some television precedents in different countries, the 1970s saw the premiere of one of the most important series in the history of television: *I, Claudius*, whose transcendence has had a subsequent influence that is evident in series close to it, but also with echoes in our 21st century. This paper proposes a journey from those precedents and that 1976 series to the turn of the millennium in order to recognise a good group of series that have bequeathed an image of Antiquity to very diverse audiences around the world.

KEYWORDS: Antiquity, Television, Audiovisual, Series, 20th Century.



INTRODUCCIÓN

Parece ya lejano ese siglo XX que fue marcado en el mundo audiovisual y en otros muchos aspectos culturales y sociales por dos grandes medios: el cine surgido a finales del siglo XIX y la televisión, algunas décadas después, ya entrado el siglo XX. Las relaciones entre ambos no fueron siempre de convivencia pacífica, puesto que la competencia económica entre ellos hizo que cada uno intentara innovar para acaparar mayores cuotas de público y, de ese modo, controlar un mayor pedazo del pastel mediático. También hubo interacciones en forma de trasvases de producciones entre la gran y la pequeña pantalla, un hecho bien patente en las últimas décadas del siglo XX por los reestrenos y reemisiones de cintas cinematográficas en televisión, de producciones televisivas en cines, o también por la gran importancia del vídeo doméstico recogiendo indistintamente ediciones de obras cinematográficas y televisivas. Pero estos trasvases entre medios audiovisuales se producían normalmente con carencias cronológicas, permitiendo que una misma obra tuviera una vida durante un tiempo determinado en un medio y que, una vez agotado este recorrido, renaciera en otro, un camino que normalmente comenzaba en el cine y terminaba en la televisión y el vídeo doméstico.

En el siglo XX las fronteras entre cine y televisión estaban bastante marcadas como para poder diferenciar (casi siempre) el medio de origen de una determinada producción. Pero vivimos en un siglo XXI de posibilidades casi infinitas en el acceso a producciones audiovisuales. La proliferación de pantallas y dispositivos de reproducción, así como de plataformas de visionado bajo demanda en línea a través de Internet, ha diluido las diferencias básicas entre cine, televisión y otros medios. Resulta difícil poner límites entre producciones que ya no tienen por qué cumplir tiempos de exhibición o carencias de ella en un determinado medio y que pueden tener estrenos simultáneos en varios de ellos o estrenarse directamente en otro diferente al que supuestamente les correspondería por factura. Asistimos pues a una evolución de los medios audiovisuales y de su consumo que para algunas personas resultará lógico y positivo, mientras que para otras no tanto; sin embargo, de lo que no cabe duda es de la enorme versatilidad y universalidad de acceso a los contenidos audiovisuales en la actualidad.

Volviendo a ese siglo XX en el que el audiovisual mayoritario era cinematográfico o televisivo, una de las constantes de ambos medios ha sido la presencia del mundo antiguo en sus producciones. Evidentemente, las recreaciones de este pasado han tenido sus altibajos y vaivenes, sus momentos de esplendor cuantitativo y/o cualitativo y sus fases críticas con menor volumen e interés. La Antigüedad ya se asomó por primera vez a la gran pantalla a finales del siglo XIX en la empresa de los mismísimos Lumière con *Néron essayant des poisons sur des esclaves* (Georges Hatot, 1896), una presencia que se ha mantenido desde entonces hasta nuestros días. En la pequeña pantalla tuvo que esperar un poco más, puesto que el desarrollo técnico del invento y de sus prototipos comenzó en la segunda mitad de la década de 1920, pero no será hasta la parte central del siglo XX cuando ya puede hablarse de la televisión como un medio de comunicación de masas con emisiones regulares. Resulta paradigmático el caso de la proliferación de televisores domésticos en Estados Unidos entre las déca-

das de 1940 y 1950: «El precio de venta del televisor se redujo a la mitad del coste inicial de 1949 a 1953 pues, al incrementarse la demanda, pasó de ser un objeto de lujo a un artículo de consumo indispensable» (Caño Díaz 2022, 85). Mientras tanto, en Europa la televisión se desarrolló plenamente como medio a «finales de la década de los cincuenta y principios de los sesenta, cuando sus respectivas televisiones públicas consiguieron una amplia cobertura en sus territorios» (Moragas Spà 2022, 80). La Antigüedad televisada se inicia con telefilmes y piezas independientes dentro de series antológicas en la década de 1950, a los que se añade la aparición de series propiamente ambientadas en el mundo antiguo al final de esa misma década, como se podrá comprobar más adelante.

Este texto pretende reconocer el desarrollo de series televisivas sobre la Antigüedad desde algunos precedentes a mediados del siglo xx, pero sobre todo en el último cuarto del siglo xx siguiendo la estela del gran éxito de *Yo, Claudio (I, Claudio)*, Herbert Wise, 1976). Después del fracaso de *La caída del Imperio romano (The Fall of the Roman Empire)*, Anthony Mann, 1964) y de la consiguiente crisis del «cine de romanos»¹ en un «largo coma que haría dormir el género, con escasísimos y desapercibidos despertares» (Cano Alonso 2014, 297), esta conocida serie marcó «su gloriosa recuperación televisiva» (Cano Alonso 2014, 297), un renovado interés por la representación del mundo antiguo en la pequeña pantalla. De este modo, entre 1976 y 1999 encontramos un buen número de series o miniseries que conforman lo que podría considerarse una edad dorada de la Antigüedad televisada, la cual también sirvió como base para el posterior desarrollo del interés en la recreación del mundo antiguo que tiene lugar en el siglo xxi, una coyuntura que ha tenido efectos en diversos medios, incluyendo cine y televisión, y que fue denominada por Antonio Duplá Ansúategui en el ámbito cinematográfico como «el fenómeno *Gladiator*» (2011, 103).

Las posibles obras a analizar son muy numerosas, por lo que es necesario marcar ciertos límites conceptuales para discernir cuáles serán tratadas en profundidad en este texto. En cuestiones de formato de producción el análisis se circunscribe a series y miniseries (entendidas como obras audiovisuales por capítulos difundidas en emisiones sucesivas²) de recreación de la Antigüedad y surgidas directa o indirectamente en el medio televisivo; se descartan por tanto (salvo excepciones expresas) obras televisivas de no ficción (documentales, docudramas, filmaciones o retransmisiones de obras teatrales u operísticas), telefilmes, seriales cinematográficos, obras editadas solo en vídeo, así como capítulos sueltos en series televisivas antológicas de contenido no histórico. En términos histórico-geográficos, se tratan obras que recrean la Antigüedad entendida en el sentido amplio de base occidental, incluyendo culturas de Próximo Oriente y el Mediterráneo, dentro del segmento cronológico aceptado comúnmente, posterior a la Prehistoria y anterior a la Edad Media. Ade-

¹ Véase Duplá Ansúategui 2011, 93.

² Recogemos las definiciones del *Diccionario de la Real Academia Española*: serie es una «obra que se difunde en emisiones sucesivas» y miniserie «una serie de televisión con pocos capítulos» (Real Academia Española 2024).

más, se contemplan también relatos mitológicos correspondientes a estas culturas del mundo antiguo, pero quedan descartadas fantasías épicas de datación o geografía indeterminada o sin base histórica evidente.

PRECEDENTES EN LOS INICIOS DEL MEDIO TELEVISIVO

Antes de abordar las primeras series sobre el mundo antiguo, deben ser mencionadas brevemente las primeras apariciones de la Antigüedad en series televisivas. Se trata de algunas dramatizaciones o piezas teatrales filmadas con ambientación temática o estética en el mundo antiguo que formaron parte de programas seriales de contenido temático heterogéneo. En la televisión estadounidense hay ejemplos de series como *Believe It or Not* (1949-1950)³, que incluyó el episodio «The Secret of Nefertiti» (1950), u *Omnibus* (1952-1961), con el capítulo «The Illiad» (1955). Y resulta mucho más patente en *Recuerde usted (You Are There*, 1953-1972), una serie de recreaciones históricas que contó con directores de ilustre carrera cinematográfica posterior como Sidney Lumet o John Frankenheimer, y que incluyó episodios ambientados en la Antigüedad como «The Assassination of Julius Caesar (March 15, 44 B.C.)» (1953), «The Death of Socrates (399 B.C.)» (1953), «The Death of Cleopatra (30 B.C.)» (1953), «The Fall of Troy» (1953), «The Return of Ulysses» (1954), «The Burning of Rome» (1954), «The Plot Against King Solomon (965 B.C.)» (1954), «The Triumph of Alexander the Great (324 B.C.)» (1955) o una nueva versión de «The Assassination of Julius Caesar (March 15, 44 B.C.)» (1955). Esta fórmula de episodios individuales de recreación de la Antigüedad en series televisivas centradas en dramatizaciones o piezas teatrales filmadas tuvo más ejemplos en décadas posteriores, como en la serie británica *BBC Play of the Month* (1965-1983) con su episodio «Electra» (1974) o en la española *Estudio 1* (1965-2016) con «No habrá guerra de Troya» (1971), «A César lo que es de César» (1973) y «Orestes» (1977).

La aparición de las primeras series televisivas de recreación histórica centradas en coyunturas, hechos o personajes de la Antigüedad tuvo lugar de manera paralela al esplendor de la representación del mundo antiguo en la gran pantalla con los *bloc-busters* épicos de Hollywood rodados en Estados Unidos o en Europa. Los ejemplos más tempranos surgieron en el Reino Unido, siendo el primero *The Riddle of the Red Wolf* (Desmond O'Donovan, 1958), miniserie de seis capítulos de la BBC destinada a un público juvenil, que planteaba una trama protagonizada por unos jóvenes en la Roma del año 100 a.n.e., adaptando la novela *Caius ist ein Dummkopf (Detectives in togas*, 1953), del autor germano-estadounidense Henry Winterfeld⁴. Por su parte, la miniserie de ocho episodios de la cadena ITV *The Angry Gods* (Pat Baker, 1961)

³ En este texto se unifican criterios sobre los datos de las obras mencionadas (títulos, formatos, personal técnico-artístico, fechas, etc.) tomando como referencia la base de datos en línea *Internet Movie Database* (IMDb.com, 1990-2025), salvo alguna mención concreta.

⁴ Véase Dumont 2013, 288.



Fig. 1. Fotograma de *The Caesars*, 1968.

adaptó obras de Esquilo y Shakespeare ambientadas en la Antigüedad también para audiencia joven. Ya para un público general, la serie *The Spread of the Eagle* (Peter Dews, 1963) recreaba a lo largo de nueve episodios tres tragedias de Shakespeare situadas en la Roma antigua: *Julio César* (*Julius Caesar*, 1599), *Coriolano* (*Coriolanus*, 1605/1608) y *Antonio y Cleopatra* (*Antony and Cleopatra*, 1606/1607). Quizá la serie más importante e influyente de estos inicios del medio televisivo en el Reino Unido sea la serie de Granada TV *The Caesars* (Derek Bennett, 1968) (fig. 1), que recuperó la tradición del teatro shakespeariano filmado para televisión para recrear las vidas de importantes personajes político-militares de los inicios del Imperio romano en seis episodios («Augustus», «Germanicus», «Tiberius», «Sejanus», «Calígula», «Claudius»)⁵. Igualmente surgida en tierras británicas, debe ser mencionada la serie cómica de la BBC *Up Pompeii!* (David Croft, 1969-1970), desarrollada en dos temporadas y ambientada en la antigua Pompeya⁶.

Evidentemente, hay otros ejemplos más allá del Reino Unido, como ocurre en el ámbito estadounidense con dos episodios piloto de series que no llegaron a desarrollarse, pero que tuvieron su estreno televisivo en otra serie. Uno es *Alexander*

⁵ Como podrá comprobarse más adelante, su trama es bastante similar en lo cronológico a la de *Yo, Claudio*, en la que tuvo bastante influencia.

⁶ El éxito de esta serie dio lugar poco después al estreno de la versión cinematográfica *Up Pompeii!* (Bob Kellett, 1971) y más adelante a un par de episodios televisivos especiales: *Further Up Pompeii!* (David Croft, 1975) y *Further Up Pompeii!* (Ian Hamilton, 1991).

the Great (Phil Karlson, 1963), sobre la vida del gran personaje histórico griego, con un reparto de nombres ilustres del cine y la televisión (William Shatner, Adam West, John Cassavetes⁷), y que sería emitido finalmente años después en la serie infantil de contenidos variados *Off to See the Wizard* (1967-1968)⁸. El otro es *Great Bible Adventures: Seven Rich Years and Seven Lean* (Boris Sagal⁹, 1966), que recreó la historia del patriarca José recogida en el libro del Génesis para una serie bíblica que no se estrenó, pero sería emitido en el programa de la ABC *Preview Tonight* (que precisamente emitía episodios pilotos para futuras series).

En Francia, dentro del serial dedicado a reconstrucciones y docudramas históricos *Présence du Passé* (1965-1968), se realizó la serie *Présence du Passé: La naissance de l'Empire romain* (Pierre Kast, 1966), una narración de los inicios del Imperio romano a través de tres capítulos («César», «Auguste, Tibère», «Néron, Trajan, Hadrien») que adaptaban obras de Racine, Corneille y Shakespeare sobre esas importantes figuras de la Roma antigua, aunque reflexionando sobre el poder con un sentido muy actual en cuanto a ambientación e insertos de imágenes del mundo actual, además de algunas entrevistas, como, por ejemplo, a Marguerite Yourcenar¹⁰. Sin abandonar Europa, la coproducción entre Alemania Federal y Austria *Die Nibelungen* (Wilhelm Semmelroth, 1967), en forma de miniserie de dos episodios, adaptaba la conocida obra épica homónima de Friedrich Hebbel¹¹ ambientada en la Antigüedad tardía, en un legendario siglo v en el que pueblos bárbaros como los godos o los hunos se han asentado en tierras europeas.

Cuando pensamos en producciones sobre el mundo antiguo la mirada se dirige normalmente hacia los mencionados *blockbusters* épicos de Hollywood. Pero antes ya hubo una sólida tradición de la representación cinematográfica del mundo antiguo en Italia, desde el esplendor del *Kolossal* en las dos primeras décadas del siglo xx hasta el enorme éxito e impacto del péplum entre 1957 y 1965, e incluso algunos años más adelante¹². Precisamente tras el agotamiento generalizado del género cinematográfico de recreación histórica del mundo antiguo en la segunda mitad de

⁷ Shatner fue conocido principalmente como el capitán Kirk de la serie original y las primeras entregas cinematográficas de *Star Trek*, West como el protagonista de la serie original de *Batman* (1966-1968) y Cassavetes, que ya venía de una carrera prolífica anterior, lo sería después por sus papeles en películas como *Doce del patíbulo* (*The Dirty Dozen*, Robert Aldrich, 1967) o *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), pero sobre todo por su labor como director en cintas como *Rostros* (*Faces*, 1968) o *Una mujer bajo la influencia* (*A Woman Under the Influence*, 1974).

⁸ Véase Dumont 2013, 240-241; y Aprile 2024, 68-69 (nota 3).

⁹ Experimentadísimo director televisivo estadounidense de origen ucraniano, autor de series muy conocidas y cuya vida finalizó de manera trágica. Hablaremos más adelante de él a propósito de la serie *Masada* (1981).

¹⁰ Autora de la famosa novela *Memorias de Adriano* (*Mémoires d'Hadrien*, 1951). Véase Dumont 2013, 364.

¹¹ Esta obra ya había sido adaptada en 1924 en el genial diptico cinematográfico de Fritz Lang: *Los nibelungos - 1.ª parte: La muerte de Sigfredo* (*Die Nibelungen: Siegfried*) y *Los nibelungos - 2.ª parte: La venganza de Krimilda* (*Die Nibelungen: Kriemhilds Rache*).

¹² Véase Lapeña Marchena 2012, 7.



Fig. 2. Fotograma de *Las aventuras de Ulises*, 1968.

la década de 1960, y aprovechando la arraigada tradición del cine épico italiano mudo y la reciente experiencia del péplum italiano, la cadena televisiva estatal italiana RAI «recoge el testigo y vuelve a los héroes del pasado» (De España 2009, 293) en un buen número de series, marcando un nuevo e importante hito en la creación de estereotipos de la Antigüedad. La primera gran serie sobre el mundo antiguo de la RAI (en coproducción con otras cadenas de Francia, Alemania Federal, Austria y Yugoslavia) fue *Las aventuras de Ulises* (*Odissea: dal poema di Omero / L'Odyssée / Die Odyssee / Avanturama Odiseja*, Franco Rossi, Mario Bava, Piero Schivazappa, 1968), una adaptación de la *Odisea* en ocho capítulos¹³ «que intentaba seguir con cierta fidelidad el texto de Homero y recuperaba el relato de Ulises a los feacios con la voz del héroe para acompañar la imagen» (Cano Alonso 2014, 196), siendo considerada como una de sus mejores transposiciones al audiovisual; el impulsor del proyecto fue el gran productor italiano Dino De Laurentiis, que «empezaba a apostar por el medio televisivo» (De España 2009: 294) y pudo aprovechar su experiencia como productor de la película *Ulises* (*Ulisse*, Mario Camerini, 1954) para plantear la primera gran producción televisiva en Technicolor y la mayor realizada hasta el momento en Europa, incluyendo un reparto plagado de nombres ilustres del momento a nivel europeo (como Irene Papas o Bekim Fehmiu) (fig. 2), una ambientación realista (sin la ostentación estridente de los *blockbusters* y más cercana a la estética del péplum)

¹³ La serie tendría también una versión reducida estrenada en cines, *Las aventuras de Ulises* (*Le Avventure di Ulisse*, Franco Rossi, Mario Bava, Piero Schivazappa, 1969). Véase De España 2009, 294.

y un rodaje de ocho meses en localizaciones de Italia y Yugoslavia, tras haber tenido que descartar el plan inicial de rodar en Grecia por el golpe de Estado militar de 1967 y la instauración de la dictadura de los coroneles (1967-1974)¹⁴.

Uno de los padres del neorrealismo italiano, el gran cineasta Roberto Rossellini, decidió también abandonar el cine en la segunda mitad de la década de 1960, desengañado «después de algunas obras que habían sido acogidas con poco calor por la crítica y frialdad general por el público» (De España 2009, 369). Rossellini consideraba entonces al cine como un medio moribundo y decidió decantarse por la televisión, a la que consideró como el futuro del audiovisual y en la que «consigue aplicar sus desarrolladas teorías documentales a la reconstrucción histórica» (Torres 1994, 85). En lo referente a la recreación de la Antigüedad, dirigió la miniserie de cinco episodios *Hechos de los Apóstoles* (*Atti degli Apostoli* / *Les actes des apôtres* / *Die Geschichte der Apostel*, 1969), dentro de su «ambicioso proyecto didáctico [...] que iba a explicarnos la Historia de la Humanidad a través de series temáticas» (De España 2009, 294); coproducida entre Italia, Francia, España y Alemania Federal, era una adaptación del libro bíblico homónimo que narraba la vida de los apóstoles y de la primera comunidad cristiana inmediatamente posterior a la figura de Jesús de Nazaret, desde tierras de Judea a Antioquía, Atenas o Roma¹⁵. Dentro de este proyecto televisivo sobre grandes personajes de la historia, Rossellini realizaría también con ambientación en el mundo antiguo *Socrate* (1970)¹⁶, que abordaba los últimos días de este filósofo griego del siglo IV a.n.e. y fue rodada íntegramente en España. Rossellini también participó, esta vez en tareas de productor y guionista, en la serie dirigida por su hijo Renzo *La lotta dell'uomo per la sua sopravvivenza* (1970), una coproducción de Italia con Francia, Rumanía y Egipto que planteaba un recorrido por diversos momentos históricos en doce episodios, dos de los cuales recreaban la Antigüedad: «La civilità che nacque da un fiume» (ambientado en el Egipto antiguo) y «Dall'angoscia dei miti al Dio che è salvezza» (narración sobre el fin del mundo antiguo y la expansión del cristianismo).

Después del éxito cosechado por *Las aventuras de Ulises*, la RAI (en coproducción con Francia y Alemania) contó de nuevo con Franco Rossi como director para *La Eneida* (*Eneide - Le avventure di Enea* / *L'Enéide* / *Die Äneis*, 1971), una serie en siete capítulos¹⁷ que adaptaba de manera libre la obra épica homónima de Virgilio y que aprovechaba que «el formato de serie de TV permitió en este caso un seguimiento próximo al poema, partiendo del naufragio de los troyanos en las playas de Cartago» (Cano Alonso 2014, 202). Se trata de otra obra de ambientación realista e igualmente con un rodaje internacional (Yugoslavia, Túnez e incluso Afganistán),

¹⁴ Véase Dumont 2013, 206.

¹⁵ Véase Dumont 2013, 422-423.

¹⁶ Dumont (2013, 225) menciona esta producción como una miniserie de dos episodios, pero *Internet Movie Database* (IMDb.com 1990-2025) la considera un telefilme singular.

¹⁷ También sería adaptada a una versión estrenada posteriormente en cines, *Le avventure di Enea* (Franco Rossi, 1973), que pasó bastante desapercibida. Véase De España 2009, 294; y Dumont 2013, 261.

pero esta vez más modesta en recursos y reparto y con menor aceptación por la audiencia: «A pesar de su correcto acabado, esta nueva aproximación a los *nostoi* no repitió el éxito de la *Odissea*: en la pantalla pequeña por su inevitable repetición de motivos que habían quedado mejor resueltos en la serie anterior» (De España 2009, 294). En cualquier caso, por resultado y calidad, tanto esta serie de Rossi como su anterior *Las aventuras de Ulises* se adelantaron a *Yo, Claudio* y abrieron «el camino a las excelentes series italianas de los años ochenta y a la época dorada de los clásicos en TV» (Cano Alonso 2014, 197).

La RAI, por primera vez en coproducción con una cadena televisiva británica (la ITC) y con intenciones de llegar a un público anglofono e internacional, desarrolló también la serie de seis capítulos *Moisés* (*Mosè, la Legge del deserto / Moses the Lawgiver*, Gianfranco De Bosio, 1974). El papel protagonista corrió a cargo de toda una estrella como Burt Lancaster, mientras que Anthony Burgess¹⁸ colaboró en un guion caracterizado por desmitificar la figura del patriarca bíblico, sin olvidar que una de las grandes curiosidades de su rodaje es que se llevó a cabo en el desierto del Negev en Israel, coincidiendo con la guerra del Yom Kipur (octubre de 1973)¹⁹.

Por último, en esta etapa inicial son varias las series de ciencia ficción que están relacionadas directamente con la Antigüedad en algunos de sus episodios. Por ejemplo, la conocida producción británica *Doctor Who* (Donald Wilson y Sydney Newman, 1963-1989) planteaba viajes en el tiempo hasta ese pasado en sus episodios «The Myth Makers» (1965) y «The Romans» (Christopher Barry, 1965), mientras que la estadounidense *El túnel del tiempo* (*The Time Tunnel*, Irwin Allen, 1966-1967) hacía lo propio en los episodios «Revenge of the Gods» (1966) y «The Walls of Jericho» (1967). En otros casos la relación se traza a través de representaciones de culturas o mundos futuros inspirados en el mundo antiguo, como ocurre con la serie francesa *Les voyageurs de l'espace* (Edmond Tyborowski, 1966), que plantea un mundo postapocalíptico tras la destrucción de la Tierra por una explosión atómica en el que unos astronautas se encuentran en una estrella desconocida a los reyes del Olimpo, expulsados de la Tierra 2000 años antes²⁰; o la celeberrima serie estadounidense original *Star Trek* (USA, 1966-1969), en cuyas tres temporadas hay diversas referencias y alusiones al mundo antiguo, incluyendo algunos episodios que desarrollan más ideas vinculadas con la Antigüedad²¹.

YO, CLAUDIO, EL PRIMER GRAN HITO DE LA ANTIGÜEDAD TELEVISIVA

Teniendo en cuenta los distintos precedentes directos de series ambientadas en el mundo antiguo y fijándose especialmente en el buen resultado de la mencionada *The Caesars*, la BBC se propuso, en coproducción con la London Films, una serie muy ambiciosa a partir de *Yo, Claudio* (*I, Claudius*, 1934) y *Claudio, el dios, y su esposa Mesalina* (*Claudius the God and his wife Messalina*, 1935), las dos novelas de Robert Graves sobre Tiberio Claudio Druso Nerón Germánico, el cuarto emperador romano de la dinastía Julio-Claudia, que gobernó entre los años 41 y 54. No era la primera vez en que se planteó adaptar estas novelas, ya que hubo un ilustre intento en 1937 para la gran pantalla de la propia London Films, que también marcó un claro precedente:

I, Claudius iba a convertirse en una superproducción británica producida por la London Films y por Alexander Korda. La dirección del proyecto se encargó al realizador austriaco Josef Von Sternberg, mientras que la pareja sería la formada por Charles Laughton como Claudio y Merle Oberon en el papel de Mesalina. Aunque se rodó parte del metraje, finalmente la película quedó inconclusa (Lapeña Marchena 2010, 175).

Tres décadas más tarde se recuperaron y reunieron las escenas rodadas aún sin editar de ese proyecto fallido, junto con entrevistas a algunas de las personas implicadas, en el documental de la BBC *The Epic That Never Was* (Bill Duncalf, 1965), conducido por el actor Dirk Bogarde. Esta obra dejaba claro que «desde luego Sternberg no queda muy favorecido» (De España 2009: 105), confirmando que fue uno de los responsables del abandono de la película en 1937:

La anécdota puede resumirse así: el problema radicó en una tormentosa relación entre el director y el protagónico, Charles Laughton, líder de su generación actoral, shakespeariano consumado y estrella de *La vida privada de Enrique VIII* y *Rembrandt*, previos éxitos de Korda. El choque de ambos egos amargó la producción, que fuera cancelada so pretexto de un accidente automovilístico sufrido por Merle Oberon, quien interpretaba a Mesalina. A pesar de que la actriz salió casi ilesa, el proyecto fue abandonado (Escoto 2019).

El proyecto de la BBC y London Films tomó forma en la siguiente década en *Yo, Claudio* (1976), una serie que se desarrolló en trece capítulos de unos cincuenta minutos de duración (para un total de casi once horas) y cuya emisión de estreno tuvo lugar en la BBC entre el 20 de septiembre y el 6 de diciembre de ese mismo año²². La dirección corrió a cargo de Herbert Wise, director teatral y televisivo de

²² En España hubo un primer estreno de una versión censurada el 22 de octubre de 1978, siendo emitida en su versión íntegra con nuevo doblaje once años más tarde, desde el 31 de octubre de 1989.

origen austriaco que por entonces ya tenía una abultada experiencia en la televisión británica, incluyendo capítulos de series o telefilmes que recreaban el pasado²³. El encargado del guion que adaptaba las obras de Graves fue Jack Pulman, quien también atesoraba una carrera amplia y asentada en producciones de cine internacional y en la televisión británica²⁴.

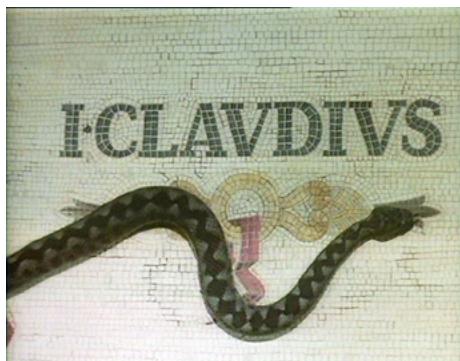
En cuanto a la puesta en escena, «la serie prescindió de algunos de los significantes más espectaculares y épicos del péplum, para reducir sus escenarios a los interiores» (Unceta Gómez 2017, 289), por lo que sus seis meses de rodaje tuvieron lugar por completo en estudios londinenses. Se puso un especial cuidado en los campos técnicos de decoración y vestuario (con Tim Harvey y Barbara Kronig como diseñadores de ambos, respectivamente), lo que redundó en una estética que pretendía ser correcta para recrear los ambientes domésticos y públicos (recordemos, casi siempre de interior): «Muy pocos minutos [...] representan alguna otra localización aparte del palacio imperial o la villa, incluso las escenas de los juegos muestran únicamente el palco imperial, con las voces de fondo de la multitud entusiasta» (Beard 2013, 186). Por cierto, merece ser destacado el esmerado trabajo de peluquería y maquillaje (con Pam Meager acreditada al frente de ese departamento) no solo para conseguir hacer convincente la estética de los personajes en concordancia con las referencias arqueológicas y artísticas disponibles, sino también para que algunos de ellos pudieran ser encarnados de manera orgánica y natural a diferentes edades por los mismos intérpretes, una labor que dio unos resultados de enorme calidad. Y deben ser mencionados también los inolvidables títulos de crédito iniciales, que muestran mosaicos con la efigie del personaje principal y el título de la propia serie recorridos por una serpiente (fig. 3), y son acompañados de la música de Wilfred Josephs, convertida ya en un tema muy destacado de la historia televisiva.

En el reparto hay que reconocer una excelente conjunción de intérpretes que mayoritariamente tenían una experiencia consolidada en el cine y la televisión británicos, junto a algunas figuras que experimentaron con esta serie su confirmación definitiva. Precisamente dentro de esta última categoría se encuentra Derek Jacobi, un actor que ya había hecho algunos papeles en cine y televisión, pero que con su convincente y meritorio papel protagonista de Claudio (fig. 4) apuntaló una carrera prolífica y prolongada que también incluye algunas producciones ambientadas en el mundo antiguo²⁵. Siân Phillips, que ya había participado anteriormente con papeles

²³ Entre otros ejemplos, las series *Elizabeth R* (1971) y *Arriba y abajo* (*Upstairs, Downstairs*, 1971-1975) o el telefilme *The Gathering Storm* (1974).

²⁴ Aportaría guiones a varias producciones de recreación del pasado, ya fueran películas como *Su mejor enemigo* (*The Best of Enemies*, Guy Hamilton, 1961), *Jane Eyre* (*Alma rebelde*) (*Jane Eyre*, Delbert Mann, 1970) y *David y Catriiona* (*Kidnapped*, Delbert Mann, 1971), o series como *The Portrait of a Lady* (James Cellan Jones, 1968), *Guerra y paz* (*War & Peace*, John Davies, 1972-1973), *La caída de las águilas* (*Fall of Eagles*, 1974) y *Poldark* (1975-1977).

²⁵ Entre otras, la miniserie *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Nick Willing, 2000) y las películas *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) o *Gladiator II* (Ridley Scott, 2024).

Fig. 3. Fotograma de *Yo, Claudio*, 1976.Fig. 4. Fotograma de *Yo, Claudio*, 1976.

menores en producciones de recreación histórica²⁶, dejaría para la posteridad una legendaria interpretación de Livia, a la que seguiría después una carrera prolongada en otras muchas producciones televisivas o cinematográficas importantes²⁷, además de algunas de recreación de la Antigüedad²⁸. Brian Blessed, que ya tenía bastante experiencia con papeles secundarios en cine y televisión, incluyendo producciones de recreación histórica²⁹, realizó otra interpretación inolvidable de Augusto, con notoria influencia artística y estética posterior³⁰. Por su parte, George Baker, con una amplia experiencia audiovisual previa principalmente en papeles secundarios³¹, encarnaba a un Tiberio igualmente secundario, pero muy importante en la serie. Uno de los papeles más sorprendentes por lo extremo del personaje fue el Calígula encarnado por John Hurt, un actor que ya había hecho algunos papeles en cine de recreación del pasado³², pero que sobre todo desarrollaría posteriormente una carrera prolífica

²⁶ Como *El día más largo* (*The Longest Day*, Ken Annakin, Andrew Marton y Gerd Oswald, 1962) o *Becket* (Peter Glenville, 1964).

²⁷ Por ejemplo *Dune* (David Lynch, 1984) o *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, Martin Scorsese, 1993).

²⁸ Serán mencionadas más adelante en este texto.

²⁹ Entre otras las películas *El último valle* (*The Last Valley*, James Clavell, 1971), *Las troyanas* (*The Trojan Women*, Michael Cacoyannis, 1971), *Enrique VIII y sus seis mujeres* (*Henry VIII and His Six Wives*, Waris Hussein, 1972), *El hombre de La Mancha* (*Man of La Mancha*, Arthur Hiller, 1972) o la serie *Arturo de Bretaña* (*Arthur of the Britons*, 1972-1973).

³⁰ La caracterización de Blessed como Augusto sirvió como base para la representación de algunos personajes romanos en los cómics de Astérix y Obélix y en algunas de sus adaptaciones en películas de animación.

³¹ Además de varios papeles en *thrillers* y obras de espionaje (incluyendo algunas de la saga 007), ya había participado en recreaciones del pasado como *La espada de Lancelot* (*Lancelot and Guinevere*, Cornel Wilde, 1963) o la mencionada serie paródica *Up Pompeii!* (1969-1970).

³² Por ejemplo, *Un hombre para la eternidad* (*A Man for All Seasons*, Fred Zinnemann, 1966), *El flautista* (*The Pied Piper*, Jacques Demy, 1972) o *La línea del río* (Aldo Scavarda, 1976).

y de calidad plagada de personajes icónicos³³. En el resto del reparto deben ser también destacadas otras figuras que se han convertido en leyendas del audiovisual posterior a la serie, como Patrick Stewart³⁴ en el papel de Sejano o John Rhys-Davies³⁵ como Macrón (Macro en el original).

El guion de Jack Pulman adaptaba las dos novelas de Graves sobre este emperador romano: «*Yo, Claudio* (que abarca su vida desde el nacimiento hasta la proclamación como emperador) y *Claudio, el dios* (desde el comienzo de su gobierno hasta los últimos días de su vida)» (Escoto 2019). En ellas se otorgaba una «autonomía al personaje de Claudio que en las fuentes clásicas quedaba a merced de sus esposas y libertos. Con la ficción de la autobiografía del mismo Claudio asistimos a un detallado análisis de los comienzos del imperio» (Lillo Redonet 1994, 20). De hecho, el papel protagonista de Claudio introducía una perspectiva pocas veces vista en las producciones audiovisuales de recreación de la Antigüedad: servirse de un personaje no demasiado glorioso ni épico para crear una narración muy interesante y llena de suspense y vaivenes emocionales. Pulman aprovechaba así el sentido otorgado por Graves en sus novelas al personaje de Claudio:

La premisa [...] es la siguiente: un individuo ninguneado por su debilidad física, fealdad, desalíño y una modestia a menudo malinterpretada como bajo intelecto, logra sobrevivir por su bajo perfil a la guerra incesante de sus poderosos y poderosas parientes, bellos y protagónicos, quienes a lo largo de las décadas se exterminan los unos a los otros en la senda por el poder (Escoto 2019).

El guion de Pulman para *Yo, Claudio*, al igual que ya ocurriera en la mencionada serie *The Caesars*, «abarca el reinado de los cuatro primeros emperadores de Roma» (Unceta Gómez 2017, 289). Concretamente, la distribución de los mandatos imperiales según los trece episodios que la componen es la siguiente:

- Augusto 1-5: «Un toque de asesinato» («A Touch of Murder»), «Asuntos de familia» («Family Affairs»), «Esperando entre bastidores» («Waiting in the Wings»), «¿Qué hacemos con Claudio?» («What Shall We Do about Claudius?»), «El veneno es la reina» («Poison Is Queen»).
- Tiberio 6-8: «Un poco de justicia» («Some Justice»), «Reina de los cielos» («Queen of Heaven»), «El reinado del terror» («Reign of Terror»).

³³ Quizá los más destacados y conocidos sean en *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, David Lynch, 1980) o *1984* (Michael Radford, 1984), sin olvidar su fugaz papel de Jesús de Nazaret en *La loca historia del mundo* (*History of the World: Part 1*, Mel Brooks, 1981).

³⁴ Destacan sus secundarios en *Excalibur* (John Boorman, 1981) o *Dune* (David Lynch, 1984) o su papel de Jean-Luc Picard en diversas series y películas de la saga *Star Trek*.

³⁵ Prolífico actor con una carrera llena de papeles secundarios en diversas producciones de cine y televisión, siendo quizás los más recordados el de Sallah en la saga de *Indiana Jones* y el de Gimli en la trilogía de adaptaciones de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*) de J.R.R. Tolkien por Peter Jackson.

- Calígula 9-10: «¡Zeus, por Júpiter!» («Zeus, by Jove!»), «Salve: ¿Quién?» («Hail Who?»).
- Claudio 11-13: «La suerte del tonto» («Fool's Luck»), «Un dios en Britania» («A God in Colchester»), «El viejo rey leño» («Old King Log»).

El inicio de la acción en el primer capítulo de la serie es una muestra perfecta de las mencionadas intenciones respecto al personaje principal de Claudio. La narración comienza con él ya como anciano emperador recordando su vida y la de quienes le rodearon mientras se propone escribir una historia de sus parientes cercanos (es decir, la familia imperial de la dinastía Julio-Claudia) y, por consiguiente, del fin de la República romana. En ese inicio alude a la profecía de la Sibila de Cumas cuando él era joven, que predijo que diez años después recibiría un regalo que todos ansiaban menos él (el trono imperial) y que mil novecientos años después hablaría con claridad y sería escuchado (en clara referencia a las novelas de Graves)³⁶. Este aviso anima a Claudio a escribir esas memorias en secreto y a esconderlas para que los conspiradores a su alrededor no las destruyeran y pudieran llegar a esa gente del futuro. Sus sospechas son más que fundadas, ya que mencionar en ellas los entresijos de su familia (incluyendo graves acusaciones de actos criminales) o sus preferencias por la República eran temas complicados que podrían conllevar acusaciones de traición incluso para el propio emperador. A partir de entonces se abre un amplio *flashback* en el que se van recreando escenas de esos testimonios de sus allegados o recuerdos de sus propias vivencias, para volver al final al presente con Claudio anciano enfrascado en sus memorias. Esta estructura es la que se repite de manera aproximada en cada episodio, culminando en el último de la serie con un emotivo reencuentro fantasioso de Claudio desde su lecho de muerte con sus parientes ya fallecidos (sus abuelos Augusto y Livia, su madre Antonia, su tío Tiberio o su sobrino Calígula) y con la Sibila de Cumas.

La correcta sobriedad de la puesta en escena permitió que el guion se centrara en los personajes y en los diálogos entre ellos, que son la verdadera base de la narración, demostrando cómo la serie «da mayor valor a la palabra que a lo espectacular y se acerca al teatro» (Lillo Redonet 1994, 20). De hecho, la serie constituyó una combinación «entre espectáculo de masas y la pátina cultural que le proporcionaba su teatralidad, su temática y su referente literario» (Unceta Gómez 2017, 288). Sin necesidad de exteriores y con unas escenas tan centradas en las conversaciones entre los personajes, también las voces fuera de campo (normalmente del propio personaje de Claudio rememorando) son muy importantes para contextualizar la acción, pero también para facilitar la comprensión de las transiciones en los saltos temporales (entre los recuerdos de Claudio y los *flashbacks* recreándolos) y para permitir al

³⁶ No es la única profecía relacionada con el protagonista que aparece en la serie, ya que en el episodio 3 («Esperando entre bastidores») el augur Cneo Domicio, después de ver cómo Claudio (por entonces en edad infantil) recoge entre sus ropas un lobezno caído del cielo después de que dos águilas se lo disputaran, vaticina que Roma llegaría a estar desgarrada como el lobezno, pero que precisamente sería protegida por Claudio.

público ser partícipe de los pensamientos del protagonista y así poder identificarse de manera clara y positiva con él.

Alejado de los personajes heroicos de la Antigüedad, Claudio se muestra a lo largo de la serie como el hilo conductor de su argumento, siendo convertido por Graves y Pulman en un estereotipo de «un encantador viejo erudito y chiflado (no exactamente lo que muchas personas del mundo romano habrían pensado)» (Beard 2013, 148). Como corresponde a su protagonismo, su arco narrativo es el más desarrollado de la serie, recibiendo diversos datos contextuales que acercan la realidad histórica a su personaje; por ejemplo, se muestra lo cultivado que estaba en historia, religión, tradiciones o en otras culturas como los etruscos y cartagineses, concordando con su autoría real de varias obras sobre esos temas. Claudio es retratado esencialmente como una persona buena, positiva, emotiva y empática, pero sobre todo prudente después del desprecio sufrido por sus deficiencias y peculiaridades desde que era pequeño (empezando por su propia madre, Antonia, pero generalizado a su alrededor) y también por sus propias suspicacias y el rechazo hacia los despreciables hechos de los que es testigo. Claudio es un verdadero superviviente en un entorno de personajes ávidos de poder que no dudan en usar todos los medios (por abominables que sean) para alcanzarlo: libertinaje, depravación, ejecuciones, traiciones, manipulaciones, chantajes, suicidios, torturas, acoso, intrigas y asesinatos horribles³⁷. De hecho, a lo largo de la serie Claudio llega a confiar en muy pocas personas, principalmente en su hermano Germánico y en su amigo desde edad infantil Herodes Agripa, su único apoyo y consejero continuo a lo largo de la serie (hasta su rebelión y muerte en Oriente).

La empatía de Claudio le lleva a apenarse enormemente cuando conoce los crímenes perpetrados por su familia o los que esta sufre, como los asesinatos producidos justo después de la conspiración contra su sobrino el emperador Calígula de su mujer Cesonia y de la hija de ambos. De hecho, este momento de la serie, coincidiendo con la elección de Claudio como emperador por la guardia pretoriana, es la confirmación de todo lo que se iba apuntando en los primeros diez episodios y que se desarrolla en los tres últimos: Claudio puede ser una persona torpe y deforme, pero no el inútil que todos (o casi todos) veían, sino la figura más sensata de toda la familia Julio-Claudia. Precisamente en estos tres últimos episodios tienen lugar dos importantes detalles que podrían restar rectitud o inteligencia a Claudio, pero que poco a poco demuestran ser equívocos. Por una parte, a pesar de sentir simpatía por el régimen republicano, Claudio acepta ser emperador con vistas a unas consecuencias positivas, tanto para salvar su propia vida como para evitar más muertes de inocentes (sobre todo justo después de los mencionados asesinatos de la mujer y la hija de Calígula); y, principalmente, acepta su nueva condición para evitar esa otra posible guerra civil que planeaba en las conversaciones con su familia desde que era pequeño.

³⁷ «Seuls comptent leur soif vampirique du pouvoir et les moyens de s'en emparer: débauches, dépravations, exécutions, trahisons, manipulations, chantages, suicides, tortures, traquenards, intrigues et meurtres crapuleux» (Dumont 2013, 476).

Por otra parte, las consecuencias de su enamoramiento repentino de Mesalina³⁸, su matrimonio con ella y su inicial desconocimiento de cómo fue engañado por ella (buscando alcanzar su propia ambición y alimentar a su incontrolable ninfomanía) pueden ser disculpados por haber creído el protagonista que al fin alguien le había amado de forma sincera³⁹, pero no son más que otra desilusión y otra piedra en el camino de Claudio. Tras la caída en desgracia de Mesalina y después de su ejecución, en el decimotercer y último capítulo de la serie se menciona el matrimonio de Claudio con su propia sobrina Agripina la menor (hermana de Calígula) y la adopción del hijo de esta, Nerón, como su sucesor en el trono imperial, lo cual llegó a concretarse, aunque no llegue a aparecer en la serie. Precisamente la elección de Nerón era el intento del propio Claudio de acabar de una vez por todas con la monarquía y que fuera restaurada la República, tal como le comenta a su ayudante Narciso:

Toda mi vida he deseado la restauración de la república. Pero dejé que me hicieran emperador. Eso también estaba escrito. Pero cometí un error. Intenté gobernar con prudencia y justicia, embotando el filo de la monarquía, reconciliando al pueblo con ella. Al hacerlo, ayudaba a la monarquía. Ahora la destruiré para siempre. Mejor dicho, Nerón la destruirá. Está tan loco como mi sobrino Calígula. Los césares estamos locos. Cuando nos hayamos ido, el pueblo acabará con la monarquía y volverá a la cordura de la República⁴⁰.

El personaje de Augusto tiene gran importancia en los primeros cinco capítulos de la serie, en los que aparece ya como emperador. Resulta reseñable que, después de algunas interpretaciones cinematográficas o televisivas no muy destacables, el «rostro para la posteridad es el Augusto maduro que interpreta Brian Blessed» (Cano Alonso 2014, 92) en esta serie, una caracterización «con la que el espectador puede simpatizar rápida y fácilmente, dados su carácter afable y su preocupación honesta por la rectitud en el gobierno de Roma y de su propia casa» (Unceta Gómez 2017, 289). Algunos de los detalles que apuntalan esta afabilidad, que por momentos roza lo cómico, son algunas frases hechas detestadas por su esposa Livia («en menos que se chupa un espárrago») o su afición por la jardinería, que en alguna ocasión también es reprochada por esta («Si lo podas tanto, te vas a quedar sin rosal»). En ese tramo inicial de la serie, Augusto se erige como el garante de la unidad de Roma, pero también de su familia, considerando en todo momento que esta debe dar ejemplo, como menciona en alguna ocasión («somos una gran familia y todos y cada uno de nosotros, luchamos por la grandeza de Roma»). Y precisamente este paternalismo sincero provoca su ira en varias ocasiones cuando es consciente de ciertas prácticas

³⁸ «Como en el caso de Augusto, el mejor estudio de Mesalina se halla en la serie de TV, *Yo, Claudio*» (Cano Alonso 2014, 132).

³⁹ «Yo era su esclavo. ¿Hay algo más tonto que un viejo enamorado?» (tomado de los diálogos de la serie).

⁴⁰ Tomado de los diálogos de la serie.



Fig. 5. Fotograma de *Yo, Claudio*, 1976.

indignas en su propia familia, como ocurre con la infidelidad de Tiberio respecto a su segunda esposa Julia (precisamente hija de Augusto).

Augusto fue un personaje fundamental en la historia de Roma y universal, pero en esta serie resulta eclipsado por Livia:

La trama fundamental de los primeros episodios soslaya en buena medida cualquier representación de la tarea política llevada a cabo durante el principado y se articula en torno a la eliminación sistemática de cualquier posible sucesor de Augusto llevada a cabo por Livia, hasta conseguir finalmente el derecho de sucesión para Tiberio, su propio hijo, previamente adoptado por su marido (Unceta Gómez 2017, 291).

Tal como el propio Claudio refiere al inicio del primer capítulo de la serie con una frase tomada de la novela de Graves *Yo, Claudio*: «Augusto gobernaba el mundo, pero Livia gobernaba a Augusto» (fig. 5). Al igual que ocurre con el personaje protagonista, estas «novelas y serie de televisión son las principales responsables del estereotipo [...] de la mujer de Augusto, la emperatriz Livia, como una manipuladora y envenenadora ligeramente irónica» (Beard 2013, 148). El personaje interpretado por Siân Phillips aparece en todo momento como una persona digna, activa y tradicional como corresponde a su condición aristocrática (no solo como emperatriz, sino también como orgullosa integrante de la familia Claudio), que mantiene las costumbres romanas y una aparente corrección frente a los demás. Pero el guion de Pulman «moldea las novelas de Graves (*Yo, Claudio* y *Claudio el dios*) de un modo mucho más radical de lo que suele reconocerse, en particular haciendo de Livia la

presencia malvada y dominante de la primera mitad de la serie» (Beard 2013, 178). En efecto, la emperatriz mantiene y ejecuta de manera implacable un intrincado plan que incluye matrimonios de conveniencia y envenenamientos para ir facilitando que su hijo Tiberio (nacido de un matrimonio anterior y adoptado por Augusto) sea el legítimo sucesor del trono imperial:

La versión televisiva de Pulman, en contraste, hace de los asesinatos de Livia el hilo conductor que articula los primeros episodios, con una completa sucesión de escabrosas escenas de muerte por envenenamiento. La propia Livia es sacada del segundo plano para convertirse en la memorable, si acaso ligeramente sobreactuada, anti-heroína, con una líneapectral de ironía teatral para el deleite de los espectadores versados (las ambigüedades de la palabra «veneno» son finalmente explotadas, ya que dicho término también hace referencia a la intoxicación alimentaria). Pulman incluso recrea las líneas de Livia de tal modo que resuenan otras «mujeres fatales» de película y ficción. «Es muy bondadoso por tu parte», dice con voz ronca el príncipe Marcelo, mientras ella le asiste en su lecho de muerte. «No, no, querido, la bondad no tiene nada que ver con esto», le replica ella (Beard 2013, 179).

Los designios de Livia en cuanto a la línea sucesoria imperial la convierten así en un poderoso e inolvidable prototipo de *femme fatale* o mala mujer que sobre-dimensiona su entidad en la serie respecto a su marido, el emperador Augusto: «Y es que, si los buenos hombres perecen a manos de las malas mujeres, las segundas resultan ser mucho más atractivas para los públicos masivos contemporáneos que los primeros» (Unceta Gómez 2017, 293). De hecho, puede considerarse que por méritos propios la Livia encarnada por Phillips es el personaje más recordado de la serie (solo después del propio Claudio), y que sus péridas prácticas de tintes mafiosos para mantener la línea sucesoria imperial tienen incluso su eco reelaborado en una ilustre serie televisiva del siglo XXI:⁷³

Este es el caso de la célebre serie de televisión *Los Soprano*, acerca de la vida personal y laboral del mafioso de Nueva Jersey Tony Soprano, cuya intrigante y complicada madre se llama también Livia. Lo que podría entenderse como una mera coincidencia onomástica se revela como una base para los argumentos que encuentra su manifestación más diáfana en el episodio *Pax Soprana* (temporada 1, capítulo 6), que, por si no quedara claro por el título, incluye una referencia explícita al emperador Augusto (Unceta Gómez 2017, 292).

Si el personaje de Livia aparece en ocho de los trece episodios, el de Tiberio, interpretado por George Baker, aunque tenga menor peso en la trama que el de su madre, aparece nada menos que en diez, siendo el segundo más retratado, después de (lógicamente) Claudio. Él mismo se considera inicialmente como soldado, elogiando la vida castrense y renegando en varias ocasiones de las ansias de poder de su madre y de sus intrigas criminales. Pero su condición de títere de los mencionados designios de Livia o el sentirse siempre despreciado por su padre adoptivo Augusto provoca que poco a poco su figura atribulada vaya derivando en un personaje malvado, del cual se insinúan más o menos explícitamente ciertas prácticas sexuales depravadas y que genera un «reinado del terror» (precisamente el título del octavo

episodio de la serie) dejando a Sejano en Roma mientras él se retira a Capri⁴¹. Resulta especialmente irónica y cruel la muerte del personaje al principio del noveno capítulo, cuando Calígula se proclama como emperador para, acto seguido, tener que retractarse porque Tiberio aún no había fallecido... Hasta que el Prefecto del Pretorio Macrón le ahoga con su propia almohada para «acelerar» la sucesión.

También tiene un gran peso en la serie el personaje del mencionado Calígula, interpretado por John Hurt con todo su histrionismo y exageración, pero también con una representación seria⁴². Los dos episodios en los que es el protagonista principal (el noveno y el décimo) contienen todo tipo de comportamientos extravagantes, como la condescendencia con la que trata a los demás «mortales» (incluidas mofas a su tío Claudio), pasando por múltiples amenazas de ejecuciones sumarias por capricho o la «invitación» al senador Léntulo a suicidarse después de que este hubiera ofrecido su vida (en un discurso adulador, ya fuera por interés o por miedo) a cambio de la recuperación de la «extraña enfermedad» del emperador, así como la institución del burdel en palacio al que senadores y matronas estaban obligados a acudir como una maniobra más de humillación, pero también de recaudación de dinero. Pero la extravagancia es llevada al extremo con temas bastante incómodos como la relación incestuosa con su hermana Drusila o la consideración divina de ambos después de la «metamorfosis» que sufrió al recuperarse tras una reclusión por supuesta enfermedad (la culminación de los dolores de cabeza que él consideraba un continuo «galope de caballos» dentro de ella). Calígula se cree divino, aunque se aparezca con su «disfraz de mortal», pero no se cree Júpiter, al que considera «una mala copia romana», sino el Zeus del panteón griego, incluyendo entre sus delirios un plan para cambiar las cabezas de las estatuas de los dioses por representaciones de la suya y la de Drusila. Y es en este punto donde la serie se aleja de la recreación histórica o del *thriller* de intrigas palaciegas para acercarse al cine de terror, algo no demasiado usual en las producciones sobre el mundo antiguo. Su ensoñación divina le hace creerse una conversación con su tío Claudio sobre la diosa griega Metis: «Y temiendo que el hijo fuera más poderoso que él y gobernara los cielos, lo sacó del cuerpo de la madre y se lo tragó entero. Y Atenea brotó de su cabeza». Y esto provoca una terrible escena en la que Calígula hace realidad su propia versión del mito griego:

En sus novelas, Robert Graves había usado los antiguos rumores de que Calígula había tenido una sospechosa estrecha relación con su hermana Drusila. La creatividad de Jack Pulman, autor del guion, fue aún más lejos. En una terrorífica escena de la que no se conoce ninguna fuente ni en los relatos clásicos ni en la narrativa de Graves, muestra cómo Calígula (interpretado por John Hurt) disfrazado de Júpiter

⁴¹ Quizá la representación audiovisual más recordada de Tiberio sea la de Peter O'Toole en la polémica producción cinematográfica *Calígula* (*Caligola*, Tinto Brass, 1979), que resulta mucho más explícita en muchos aspectos, incluyendo las mencionadas depravaciones del personaje en su retiro.

⁴² Para Cano Alonso su «descripción más seria se logró en la impecable serie *Yo, Claudio*» (2014, 164), aunque su retrato más profundo tuvo lugar en el mencionado largometraje *Calígula*, con interpretación de Malcolm McDowell.

arranca el niño que Drusila lleva en su vientre y, siguiendo el modelo de algunas versiones de gestación y paternidad divina de la mitología grecorromana, se come el feto. La cesárea en sí no se muestra en pantalla, pero sí el rostro ensangrentado de Calígula (Beard 2013, 191-192).

La serie de Wise recogía una larga y consolidada tradición de representación del mundo antiguo en los medios audiovisuales, pero, aunque pertenecía a «un género tan tradicional como la adaptación literaria de tipo histórico, [...] sorprendió por una escabrosa representación del Imperio Romano» (Cascajosa Virino y Zahedi 2016, 26), trasladando «a los cánones televisivos el espectáculo de la残酷, la depravación y la decadencia que ya había consagrado el género péplum en épocas anteriores» (Unceta Gómez 2017, 288-289). Al no ser una producción centrada en escenas espectaculares de masas en exteriores, se separaba de los cánones de los *block-busters* de Hollywood o de las producciones del péplum italiano, y se aprovechaba de los planteamientos de los seriados televisivos sobre sagas familiares, tan conocidos en el medio, aunque hasta entonces no explotados para recreaciones de la Antigüedad:

De esta manera, con la reclusión de estos personajes en el ámbito doméstico, la unidad familiar se convierte en metonimia de todo el Imperio romano. Sin duda, esta opción se vio favorecida por la temática de la obra adaptada [...] y por razones de índole económica, pero también debido a los códigos propios de la ficción serial televisiva, y en concreto de las series folletinescas que en inglés reciben el nombre de *soap opera*, en las que la vida privada se convierte en el centro del espectáculo (Unceta Gómez 2017, 289).

El retrato de la familia imperial a través de los recuerdos de Claudio surgido en las novelas de Graves y tamizado por el guion de Pulman se convirtió en una forma novedosa de retratar el poder romano en los medios audiovisuales, abandonando la grandilocuencia y los fastos de la corte o de los actos públicos de las grandes figuras históricas para inmiscuirse en disputas domésticas. Se trataba de un camino de ida y vuelta, en el que se reconocía a unos personajes por su peso en la posteridad, pero se les daba una dimensión mucho más mundana y cercana al público potential (esencialmente adulto, pero no necesariamente cultivado en temas históricos), para que cualquiera que se pusiera delante de su televisor pudiera comprender la narración e identificarse con mucho (no todo, evidentemente) de lo que se veía y escuchaba en la serie:

La televisiva *Yo, Claudio* era «doméstica» en más de un sentido: llevó la vida hogareña de la corte romana hasta la sala de estar corriente, y con su énfasis en la conversación entre los personajes principales, primeros planos persistentes y el sexo explota las convenciones no ya de la extravagancia épica, sino de una telenovela familiar. Tal como el material promocional de la emisión norteamericana hace explícito, es un programa acerca de «la familia que gobernaba el mundo» (Beard 2013, 186).

La serie contó también con múltiples referencias sobre la vida cotidiana o las costumbres en la antigua Roma, que añadían contexto y demostraban el interés por una recreación histórica verosímil y respetuosa con las fuentes literarias y

las referencias estéticas. Así, encontramos numerosas situaciones relacionadas con la adivinación y los ritos propiciatorios, tanto con la mencionada Sibila de Cumas como con augures, cuyas predicciones o lecturas (más o menos interesadas) influyen en las decisiones de muchos personajes. También hay referencia al ejercicio físico en la palestra, la importancia de los baños o el uso del estrigilo en ellos para retirar la suciedad y limpiar la piel. E incluso se representa algo tan doméstico, natural y poco épico como las letrinas, como ocurre con Claudio anciano, que se sienta en una con sus papeles al inicio del sexto capítulo mientras recuerda el pasado, apareciendo allí dormido al final del mismo. Las variadas menciones al matrimonio, el divorcio o las adopciones introducían prácticas cotidianas que, en el caso de la aristocracia romana, que centra la acción de la serie, se convertían en importantes herramientas para la consecución o el mantenimiento del poder. También hay menciones sobre la homosexualidad, quizás usadas interesadamente de una forma más negativa de lo que corresponde al mundo romano, aunque con intenciones relacionadas con el devenir de la trama (por ejemplo, las insinuaciones de Julia, la segunda esposa de Tiberio, sobre la homosexualidad o la depravación de este, aunque tuviera más que ver con el rechazo que ella provocaba en Tiberio). Otro caso son las diversas muestras de adulterio y promiscuidad (principalmente por parte de personajes femeninos como Julia, Livila o Mesalina), o de incesto y otras prácticas sexuales no demasiado ortodoxas para un público potencial occidental (principalmente con Calígula y su hermana Drusila), que inciden en la imagen de libertinaje sexual relacionada con el mundo antiguo en general, pero que en este caso también se entremezclan con las intrigas de poder de la familia Julio-Claudia.

También con la intención de añadir contexto histórico, y como herencia de las novelas de Graves, son muchas las menciones a hechos y figuras coetáneos o pasados respecto a los personajes de la serie, siempre en busca de mayor verosimilitud. Por ejemplo, en el primer episodio comienza su relato del pasado evocando una escena situada en el año 24 a.n.e. (es decir, catorce años antes de su propio nacimiento) que él habría conocido de manera indirecta, un banquete en el palacio imperial conmemorando el séptimo aniversario de la batalla de Actium, en la que las tropas de Octavio (posteriormente Augusto) y Agripa derrotaron a las de Marco Antonio y Cleopatra; se trata de un episodio muy importante para comprender el contexto de las guerras civiles que acabaron con la República y dieron paso al principado de Augusto, que además supone el punto de partida de la narración de Claudio para introducir a algunos de los miembros más importantes de su familia y el inicio de las intrigas que protagonizarían a lo largo de la serie. Resulta también importante la secuencia al final del segundo episodio en la que aparece por primera vez Claudio, entonces un bebé presentado por su madre Antonia a su padre Druso en el lecho de muerte de este en un campamento romano en Germania. Y precisamente en Germania tuvo lugar el desastre de Teutoburgo del año 9, con la aniquilación de tres legiones romanas por una coalición de tribus germanas y uno de los mayores reverses del ejército romano en época imperial; el hecho es referido en el cuarto capítulo por el testimonio de un soldado huido de allí, causando gran revuelo e incertidumbre al carecer de tropas al este del Rin y dejar así desguarnecidas las provincias galas ante un hipotético avance de los enemigos germanos. Otro hecho bien contextualizado es la muerte de Claudio en el año 54 a.n.e., que se menciona en el episodio final de la serie.

lizado y conectado directamente con las intrigas urdidas por Livia, que se muestra en el sexto episodio (ya con Tiberio como emperador), es la misteriosa muerte de Germánico en Oriente en el año 19 y el consiguiente juicio contra Pisón y su mujer Plancina, sospechosos de haberlo envenenado. Entre otros hechos extraídos de las fuentes clásicas, está la escena al final del décimo capítulo en la que los pretorianos encontraron a Claudio detrás de una cortina (escondido y temiendo por su propia vida después del asesinato de Calígula, su mujer y su hija) y cómo le eligieron como nuevo emperador, un hecho refrendado en el campamento pretoriano ya en el undécimo capítulo. En el duodécimo y penúltimo episodio es mencionada la conquista de Britania, el mayor logro territorial de Claudio en su reinado, que él mismo explica ante el Senado⁴³ con la presencia allí del líder britano Caractato, cuya vida es perdonada y le es permitido vivir en Roma. También en el capítulo duodécimo, hay referencia a la rebelión de Herodes Agripa en Oriente, tras haber sido nombrado rey de Judea por el propio Claudio, y cómo de algún modo se había visto imbuido de un fanatismo religioso mesiánico, lo que lleva al magistrado Marso a explicarle ciertos testimonios sobre un supuesto Mesías muerto quince años antes llamado Josué, hijo de José, en clara referencia a Jesús de Nazaret, siendo también mencionados sus seguidores (discípulos) Santiago y Simón.

Otra característica de la serie, que entraña con la mayoría de producciones audiovisuales de recreación del pasado, es la presencia de proyecciones de nuestro presente en el contexto retratado, que intentan de algún modo conectar con el público potencial. Este hecho se hace patente a lo largo de la serie en muchas de las conversaciones relacionadas con las intrigas palaciegas, con un lenguaje muy moderno y comprensible en el mundo de la década de 1970: «Por supuesto, la audiencia británica era perfectamente consciente de la relevancia contemporánea de *Yo, Claudio* en los debates sobre el poder y su corrupción» (Beard 2013, 186). Pero también había otras muestras, como la alusión al mundo del teatro de una forma muy actual en el primer episodio, cuando el liberto Talo menciona amargamente que ha debido abandonar su profesión como actor⁴⁴. Otra conversación en el primer capítulo entre Marcelo y su esposa Julia⁴⁵ trata sobre el pasado de Roma como una ciudad bulliciosa y cosmopolita, pero también podría hacer referencia a temas demográficos de actualidad en el Reino Unido⁴⁶. De hecho, hay varios comentarios a Britania a lo largo de la serie como un lugar de poco valor, una proyección con mucha sorna para criticar el

⁴³ «Senadores, hemos restablecido Britania como provincia de Roma. Ciento ocho años después de que el divino Julio la dejara no muy bien asegurada, otra vez vuelve a ser parte del mundo romano. Cuando la dejé, Caractato, nuestro principal enemigo, estaba en franca huida. Hemos logrado una gran victoria» (tomado de los diálogos de la serie).

⁴⁴ «Todo el mundo se cree actor en Roma y no hay trabajo para todos». «El teatro ya no es lo que era...» (tomado de los diálogos de la serie).

⁴⁵ Marco Claudio Marcelo, sobrino de Augusto y casado con su prima Julia la Mayor (la única hija y única descendiente natural de Augusto).

⁴⁶ Julia: «Hay demasiada gente en Roma y siguen viniendo y viniendo de todas partes. De Siria, de Galia, de Germania...» / Marcelo: «Son la sangre que da vida a la ciudad. Han hecho de Roma lo que es». / «Ruidosa, sucia e inhabitable. Ja, ja, ja» (tomado de los diálogos de la serie).

Reino Unido del presente. Aunque no se refiera al Reino Unido coetáneo al estreno de la serie, otro comentario en el décimo capítulo tiene unas resonancias de solo unas décadas atrás, cuando Calígula, en uno de sus delirios de grandeza, menciona unas tesis muy parecidas en lo ideológico a las del nacionalsocialismo y el Tercer Reich:

Mientras tanto, Júpiter debe purificarse en la batalla. He jurado llevar a los germanos a una guerra que acabará con su total aniquilación. Traeré un inmenso botín a Roma y llenaré sus arcas hasta rebosar. Casio, ordena a los destacamentos que comiencen las levas. Yo forjaré en el fuego incandescente de la guerra un nuevo y bien templado espíritu romano que se mantendrá durante mil años⁴⁷.

Yo, Claudio fue «todo un fenómeno mediático desde el momento de su estreno y galardonada con varios premios» (Unceta Gómez 2017, 288), entre ellos los BAFTA TV a Mejor Actor (Derek Jacobi), Mejor Actriz (Siân Phillips) y Mejor Diseño (Tim Harvey), y el Primetime Emmy a la Mejor Dirección de Arte en Serie Dramática (Tim Harvey). Y, en términos culturales, audiovisuales y de recreación del pasado, supuso otro importante hito en la creación de estereotipos de la Antigüedad y, más concretamente, de los inicios de la etapa imperial romana.

LAS HEREDERAS DE *YO, CLAUDIO* HASTA EL CAMBIO DE MILENIO

El impacto de *Yo, Claudio* marcó un resurgir del interés en la representación de la Antigüedad en televisiones de todo el mundo⁴⁸, que se extendería con posterioridad marcando una edad dorada de la Antigüedad televisada y que aún se mantiene en el siglo xxi. Los temas egipcios, bíblicos, griegos o romanos volvieron a ser recurrentes en la pequeña pantalla, no al nivel cuantitativo alcanzado con los *blockbusters* de Hollywood o el prolífico péplum italiano, pero en un número nada despreciable. Una prueba más de la constante presencia del mundo antiguo en los medios audiovisuales, que en el último cuarto del siglo xx resultó patente en la televisión con diversas series.

La temática bíblica ha sido una de las preferidas del audiovisual en general en cuanto a la recreación histórica, con adaptaciones más o menos libres de relatos recogidos en el Antiguo o el Nuevo Testamento, y en la televisión se continuaron produciendo series bíblicas después de 1976⁴⁹. Teniendo en cuenta que en «el cine religioso de las filmografías occidentales una de las figuras más representadas es [...]»

⁴⁷ Tomado de los diálogos de la serie.

⁴⁸ Un impulso paralelo se generó en la gran pantalla tras el estreno en 1979 (y la consiguiente polémica) del citado largometraje *Calígula*.

⁴⁹ Se tratan aquí las series que, por temática, están referidas directamente al pueblo hebreo y a temas religiosos judíos y cristológicos. Quedan para más adelante, cuando se traten las series sobre la antigua Roma, las que se relacionan con la zona sometida bajo el poder romano.



Fig. 6. Fotograma de *Jesús de Nazaret*, 1977.

Jesús de Nazaret, el Cristo del Nuevo Testamento» (Dávila Vargas-Machuca 2021, 262), no es de extrañar que una de las primeras series importantes con posterioridad a *Yo, Claudio* fuera precisamente *Jesús de Nazaret* (*Gesù di Nazareth / Jesus of Nazareth*, Franco Zeffirelli, 1977) (fig. 6):

... un producto televisivo que encontró gran aceptación en la pantalla pequeña como en la grande [...], [un] espectáculo de más de seis horas de duración que fue retransmitido por primera vez en abril de 1977, si bien en diversas presentaciones según el país: en Italia la RAI lo ofreció en cinco capítulos, mientras que en Estados Unidos la NBC sólo hizo dos largas partes, algo que en sucesivas reediciones se modificó (en 1979 se pasó en cuatro capítulos con un total de ocho horas); en España se estrenó en forma cinematográfica, bastante abreviada y dividida en dos jornadas (De España 2009, 402).

Esta gran superproducción entre Italia, Reino Unido y Estados Unidos (con la participación de RAI, ITC y NBC, respectivamente) contó con un gran presupuesto, un reparto de excepción (Claudia Cardinale, Rod Steiger, Laurence Olivier, Anthony Quinn...) y un rodaje en localizaciones de Túnez⁵⁰ y Marruecos. En su guion participaron Suso Cecchi d'Amico y Anthony Burgess, que conjugaron el tono de la escritura con el propio alineamiento ideológico de Zeffirelli con la política de la curia vaticana (por entonces con el papa Pablo VI, posteriormente con el efímero Juan Pablo I y con Juan Pablo II), la cual bendeciría su propuesta⁵¹. El resultado fue una producción con audiencias millonarias por todo el mundo y que

⁵⁰ La excelente comedia británica *La vida de Brian* (*Monty Python's Life of Brian*, Terry Jones, 1979) tiene relación directa con esta serie, ya que «para la ambientación de la Jerusalén evangélica se reutilizaron los decorados construidos en Túnez para el *Jesús de Nazareth* de Zeffirelli, producto de intenciones bien diferentes al de los Monty Python» (De España 2009, 405).

⁵¹ Véase De España 2009, 402-403; y Dumont 2013, 428.

a pesar de estar cronológicamente lejos de las obras cristológicas clásicas del Hollywood dorado, puede ser considerada como su deudora y heredera, como otra obra audiovisual canónica en cuanto a su representación idealizada de Cristo; de hecho, resulta reseñable que su imagen del actor Robert Powell sirvió de modelo desde entonces para representaciones sacras de la Iglesia católica como estampas o postales impresas (Dávila Vargas-Machuca 2021, 266).

Todavía en la década de 1970, la serie antológica estadounidense *Greatest Heroes of the Bible* (1978-1979), creada por James L. Conway y Charles E. Sellier Jr., desarrollaba en sus diecisiete episodios diversas historias del Antiguo Testamento, pero con unos medios modestos y un resultado «difícil de digerir»⁵². Sin abandonar Estados Unidos, ya en la década siguiente fue estrenada *The Greatest Adventure: Stories from the Bible* (1985-1992), una serie de animación de la factoría Hanna-Barbera editada en vídeo, pero con difusión televisiva, que desarrollaba en trece episodios las aventuras de tres jóvenes que viajan en el tiempo hasta el pasado para ser testigos de episodios bíblicos, tanto del Antiguo como del Nuevo Testamento.

En el contexto europeo de la década de 1980 hay que mencionar una nueva serie ambientada en la Antigüedad dirigida por Franco Rossi (después de sus experiencias en *Las aventuras de Ulises* y *La Eneida*), *Un niño llamado Jesús* (*Un bambino di nome Gesù / Ein Kind mit Namen Jesus*, 1987); esta coproducción entre Italia y Alemania Federal se acercaba en dos episodios a la infancia de Jesús de Nazaret a partir de los evangelios apócrifos, con rodaje de nuevo en un lugar recurrente para estas producciones como Túnez, y un gran éxito de público⁵³.

En la década siguiente, la serie antológica de coproducción internacional (entre Italia, Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Francia y República Checa) *La Biblia* (*La Bibbia / The Bible Collection / Die Bibel / La Bible*, 1993-2002) se desarrolló a través de varias miniseries o telefilmes, cada uno de ellos dedicado a un pasaje o personaje bíblico, en su mayoría del Antiguo Testamento, pero llegando hasta el Nuevo con una parte dedicada al propio Jesús de Nazaret; se trata de otra producción de gran presupuesto, rodaje en Marruecos, un reparto plagado de nombres importantes del cine mundial (Richard Harris, Vittorio Gassman, Barbara Hershey, Irene Papas, Christoph Waltz, Sean Bean, Ben Kingsley, Christopher Lee, Dennis Hopper, Max von Sydow, Oliver Reed, Jacqueline Bisset... y así hasta un larguísimo etcétera) y una terna de directores experimentados (como Joseph Sargent, Ermanno Olmi, Roger Young o Nicolas Roeg).

En el caso del antiguo Egipto, si bien la gran fascinación por esa civilización histórica y su legado patrimonial ha derivado en numerosos documentales y docudramas, en el caso de las ficciones ambientadas en ella el resultado es mucho menor. De hecho, en varias ocasiones el retrato del Egipto antiguo se relaciona directamente con la conversión del reino faraónico de la dinastía ptolemaica en una provincia romana, coincidiendo con la coyuntura de crisis de la República, el principado y el

⁵² «Série biblique indigente (et indigeste)» (Dumont 2013, 30).

⁵³ Véase Dumont 2013, 434.



nacimiento del imperio. En cualquier caso, con posterioridad a *Yo, Claudio*, puede mencionarse la serie británica de la BBC *The Cleopatras* (John Frankau, 1987), que recreaba en ocho episodios la vida de las reinas ptolemaicas, desde Cleopatra III hasta la más conocida de ellas, Cleopatra VII, que ya engarzaría con la historia de Roma propiamente dicha.

En lo referente a las series del último cuarto del siglo XX que recrean la Grecia antigua, hay un buen número de ellas, demostrando el gran interés potencial de una cultura tan potente e influyente. Ya sean de contenido histórico o mitológico, e incluso fantástico relacionado directamente con la cultura griega antigua, algunas de ellas han sido notorias en su momento y han generado gran influencia posterior. La miniserie británica de la BBC *The Serpent's Son / Oresteia* (Bill Hays, 1979) desarrollaba en tres episodios la trilogía trágica de Esquilo *Orestiada* (*Oresteia*, siglo V a.n.e.), formada por *Agamenón*, *Las coéforas*, *Las euménides*; su ambientación y su vestuario fueron bastante libres y contó con un reparto de renombre en el cine y la televisión, incluyendo a intérpretes como Diana Rigg, Anton Lesser, Helen Mirren, Claire Bloom o la ya mencionada Siân Phillips⁵⁴.

También desde el Reino Unido, en coproducción con Estados Unidos, la miniserie *The Search for Alexander the Great* (Peter Sykes, 1981) recreaba a lo largo de cuatro episodios la vida de Alejandro Magno a partir de los testimonios de personajes coetáneos (amigos o enemigos, vivos o muertos) reunidos junto al mar, con rodaje en varias localizaciones de Grecia⁵⁵; en el reparto, hay que destacar a James Mason como narrador, Nicholas Clay como Alejandro⁵⁶ y un grupo de nombres conocidos (Gabriel Byrne, Julian Glover, Jane Lapotaire, Michael Byrne) como esos personajes coetáneos.

En ese mismo año se estrenó *Ulises 31* (*Ulysse 31*, Jean Chalopin y Nina Wolmark, 1981-1982) (fig. 7), una serie de animación con participación japonesa al ser «animada en TMS Entertainment» (Zanoletty 2021, 148), pero con impulso y producción principal por la productora francesa DIC Entertainment⁵⁷. No se trata propiamente de una obra de recreación en el mundo antiguo, ya que está situada en un contexto cronológico muy alejado (el siglo XXXI mencionado en el título) y

⁵⁴ Phillips aparecería también poco después en todo un clásico de la representación de los mitos griegos en la gran pantalla, además de la última gran muestra de la maestría con el *stop-motion* de Ray Harryhausen: *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981).

⁵⁵ Véase Dumont 2013, 242.

⁵⁶ Un actor con varios papeles relacionados con la historia o la mitología, que acababa de encarnar a Lancelot en *Excalibur* (John Boorman, 1981) y que también participaría en series de recreación de la Antigüedad que serán tratadas más adelante, como *Los últimos días de Pompeya* (*The Last Days of Pompeii*, Peter R. Hunt, 1984) o *La Odisea* (*The Odyssey / Homer's Odyssey / Odissea*, Andrei Konchalovsky, 1997).

⁵⁷ «A diferencia de lo ocurrido con otras series europeas que habían sido animadas en Japón, el estudio francés estuvo más implicado en las tareas creativas, además de contar con un equipo de guionistas totalmente francés, la dirección artística también recayó en nombres franceses y la animación nipona fue supervisada conjuntamente por directores franceses y japoneses, una colaboración que no fue un camino de rosas y que pudo haber dado al traste con el proyecto» (Zanoletty 2021, 150).



Fig. 7. Fotograma de *Ulises 31*, 1981-1982.

en el espacio extraterrestre, además de sumarse a la corriente televisiva de series de ciencia ficción que se subieron al carro del éxito de las *Space operas* que marcó sobre todo *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977)⁵⁸. A pesar de las mencionadas peculiaridades, esta serie animada francesa tiene una enorme importancia por su gran impacto para toda una generación que pudo conocer, aunque fuera con naves espaciales, robots, extraterrestres y láseres, una adaptación de la *Odisea* «fidedigna que recoge todos los temas planteados en la epopeya griega: el viaje del héroe hacia la sabiduría, la fidelidad marital, el valor de la familia y la importancia de la tierra natal» (Zanoletty 2021, 149), si bien no hay que dejar de mencionar algunos cambios argumentales, como la amistad inicial entre Odiseo/Ulises y Príamo, o que el griego sea aquí un famoso explorador espacial que, en su camino de vuelta hacia la Tierra, es enviado a otro universo por los dioses del Olimpo⁵⁹. Además de contar con un diseño estético muy atractivo y con soluciones realmente ingeniosas⁶⁰, el tono argumental serio «fue capaz de dirigirse por igual a un espectador infantil y a otro adulto, y esta diversidad de audiencia [...] fue clave para el rápido éxito de la serie. [...] los guionistas infantilizan lo menos posible la adaptación de la obra

⁵⁸ Véase Zanoletty 2021, 149.

⁵⁹ «The hero is a famous space explorer desiring to return to his wife on Earth. He sets out with his son Telemachos in a spaceship named “Odyssey”, but on their way they have to fight the Cyclops, a huge robot with one eye, and to outsmart the ancient gods of the Olympos who sent them to another universe» (Verreth 2008, 71-72).

⁶⁰ Como darle a la nave Odiseus la forma en volumen de un ojo como los que tradicionalmente se pintaban en las proas de los navíos griegos antiguos, o a la base espacial Troya la de un casco militar.

de Homero, respetando la inteligencia del menor de edad y la esencia de la fábula» (Zanoletty 2021, 151).

Algunos años después, la miniserie británica de la BBC *The Theban Plays by Sophocles* (Don Taylor, 1986) adaptaba en tres episodios la trilogía de obras sobre Edipo creada por Sófocles (*Edipo Rey*, *Edipo en Colono* y *Antígona*), pero con una ambientación contemporánea. También desde el Reino Unido, pero con un sentido muy diferente y con un público potencial infantil y juvenil, la serie *El cuentacuentos: mitos griegos* (*The Storyteller: Greek Myths*, 1991), creada por Anthony Minghella para la factoría de Jim Henson, unía las famosas marionetas de este con intérpretes reales⁶¹ para desarrollar en cuatro episodios los mitos griegos de Teseo y el Minotauro, Perseo y la Gorgona, Orfeo y Eurídice y Dédalo e Ícaro.

También en la década de 1990 se desarrolló la serie estadounidense *Hércules: sus viajes legendarios* (*Hercules: The Legendary Journeys*, 1995-1999), creada por Christian Williams después de que en 1994 la productora Renaissance⁶² realizará «cinco filmes directamente para la televisión con el “gigante” Kevin Sorbo en el papel del legendario héroe Hércules: *Hercules and the Amazon Women*, *Hercules and the Lost Kingdom*, *Hercules and the Circle of Fire*, *Hercules in the Underworld* y *Hercules in the Maze of the Minotaur*» (Dávila Vargas-Machuca 2003, 6) y de que se sumaran a la producción la Universal Studios y (sorprendentemente, aunque acorde con su tono) la World Wrestling Entertainment (WWE). La exitosa serie, desarrollada en seis temporadas con ciento once capítulos, trata la figura de Hércules y sus aventuras como héroe mitológico, pero librándose de la imagen de culturista hipertrofiado creada en el péplum italiano para convertirse en un joven sabio, ágil, políticamente correcto, un poco puritano y amante de la justicia; de hecho, la recreación visual de las localizaciones diluye la identificación con la Grecia o el Mediterráneo antiguos y está más cerca de una fantasía heroica desarrollada por lugares bastante indeterminados, mientras que las interacciones de Hércules sobrepasan a los protagonistas de los mitos griegos para sumar personajes históricos o mitológicos de otras culturas (Egipto, Roma, Persia, Sumeria, Roma, los vikingos, las leyendas artúricas), que son prácticamente despojados de sus respectivas idiosincrasias, conformando una pléyade «americanizada» y globalizada que fuera fácilmente comprensible para un público juvenil estadounidense⁶³ (y, por extensión, mundial), entroncando con lo que Cano Alonso identificaba como «contaminación del neomitologismo y los cuentos de espada y brujería» (2014, 237).

⁶¹ Un reparto conocido sobre todo en el ambiente televisivo y cinematográfico británico, que incluía a Michael Gambon como el cuentacuentos o a Derek Jacobi, protagonista de *Yo, Claudio*, como Dédalo.

⁶² Creada en 1979 por el director Sam Raimi, el productor Rob Tapert y el actor Bruce Campbell.

⁶³ Véase Dumont 2013, 172.

El éxito de *Hércules: sus viajes legendarios* derivó en la creación de otras producciones⁶⁴, siendo la más destacada otra serie protagonizada por un personaje que ya había aparecido en el noveno capítulo de su primera temporada («The Warrior Princess»). Se trata de *Xena: la princesa guerrera* (*Xena: Warrior Princess*, 1995-2001), producción también estadounidense creada por Sam Raimi, John Schulian y R.J. Stewart y protagonizada por la princesa amazona guerrera Xena (interpretada por Lucy Lawless), que «intenta expiar sus anteriores excesos buscando el camino del bien a través de la lucha constante contra el dominio de los poderosos y los dioses del Olimpo, siendo ayudada en su cometido por Gabrielle, una joven a la que la amazona había rescatado de la esclavitud» (Dávila Vargas-Machuca 2003, 6). Nacida como *spin-off*, finalmente se desarrolló de manera independiente a lo largo de seis temporadas, con un total de ciento treinta y cuatro episodios, y el «enorme tirón mediático de ambos personajes llevó incluso a su aparición conjunta en más de un capítulo de ambas series de la Renaissance» (Dávila Vargas-Machuca 2003, 6)⁶⁵. Igualmente plagada de personajes y situaciones anacrónicos o sin relación verosímil con su supuesto contexto mitológico griego (emperadores romanos, ninjas del Japón feudal, personajes de sagas escandinavas o bíblicos), alcanzó un éxito incluso mayor que su matriz, «convirtiéndose de hecho en una obra de culto y en un verdadero fenómeno de masas a nivel mundial» (Dávila Vargas-Machuca 2003, 6), pero siempre pensando en un público potencial «adolescente no demasiado observador, y sobre todo inculto»⁶⁶. Para cerrar el arco de la *exploitation* de *Hércules: sus viajes legendarios*, hay que mencionar otra producción estadounidense derivada de ella, la serie-precuela *El joven Hércules* (*Young Hercules*, 1998-1999), creada por Andrew Dettmann, Rob Tapert y Daniel Truly, USA-NZL, con una temporada desarrollada en cincuenta capítulos, que narraba de manera imaginaria y sin base mitológica aparente una pretendida juventud de Hércules (interpretado por Ryan Gosling) entrenándose como guerrero e interactuando con otros héroes, dioses y monstruos «extremadamente buenos»⁶⁷.

Quizá la última gran serie de temática griega antigua del siglo XX sea la coproducción entre Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Italia y Turquía *La Odisea* (*The Odyssey / Homer's Odyssey / Odissea*, Andrei Konchalovsky, 1997). Esta

⁶⁴ «... aprovechado por su misma productora para ampliar el espectro sobre el héroe con la serie televisiva *The Young Hercules* y la película animada hecha directamente para uso doméstico *Hercules and Xena—The Animated Movie: The Battle for Mount Olympus*. El propio éxito y recuperación del personaje de Hércules llevaría a la Disney a realizar una película de animación (*Hercules*) en 1997, con su propia serie televisiva asociada al año siguiente y una nueva película animada (*Hercules: Zero to Hero*), en este caso para uso doméstico, en 1999. Tampoco habría que olvidar otras producciones menores, como *The amazing feats of young Hercules* (1997)» (Dávila Vargas-Machuca 2003, 6).

⁶⁵ Estos episodios en forma de *crossover* de ambos personajes llegarían a tener una edición directa en vídeo (DVD): *Xena Warrior Princess and Hercules the Legendary Journeys* (Bruce Seth Green, 2003).

⁶⁶ «... le tout visant un public adolescent pas trop regardant, et surtout inculte» (Dumont 2013, 155).

⁶⁷ «Des super-héros super-niahs» (Dumont 2013, 173).



Fig. 8. Fotograma de *La Odisea*, 1997.

miniserie de dos episodios contó con un gran presupuesto y muchos medios de producción, incluyendo ilustres productores (Francis Ford Coppola, Nicholas Meyer, Robert Halmi Sr.), profusión de efectos especiales convincentes (en los que participó Jim Henson)⁶⁸ (fig. 8) y un rodaje internacional (Turquía, Malta, estudios en Reino Unido)⁶⁹, además de un reparto lleno de nombres conocidos, como Armand Assante en el papel protagonista de Odiseo/Ulises, acompañado de Isabella Rossellini, Irene Papas⁷⁰, Geraldine Chaplin, Greta Scacchi, Vanessa Williams, Eric Roberts o Christopher Lee. Se trata de una adaptación en dos episodios de la *Odisea*, considerada por Cano Alonso como «la versión más completa, y contaminada, hasta hoy» (2014, 192) de la obra de Homero, aunque «recalcando su universalidad, mediante contaminaciones iconográficas, vestiduras, decorados y espacios, de las viejas culturas europeas: Al fin y al cabo fue una obra de factura norteamericana, dirigida por un autor ruso y rodada en escenarios aproximados a los naturales» (2014, 197-198). Por su parte, Dumont, a pesar del esfuerzo y los talentos invertidos, la considera «deceptionante»⁷¹, aunque reconoce el novedoso planteamiento de Konchalovsky de usar

⁶⁸ Para Cano Alonso: «Fue la entrada de honor de la tradición clásica en la era digital [...], por más que ese honor parece usurparlo *Gladiator* (USA, 2000), en cuanto el cine continúa teniendo mayor difusión publicitaria» (2014, 198).

⁶⁹ Véase Dumont 2013, 208.

⁷⁰ Después de haber interpretado a Penélope, mujer de Odiseo, en la serie italiana homónima de 1968, en esta ocasión la actriz griega encarna a la madre del griego, Anticlea. Véase Dumont, 2013, 209.

⁷¹ «Néanmoins, compte tenu des talents investis, [...] l'ensemble déçoit» (Dumont 2013, 209).

este relato mitológico para redescubrir los orígenes de la civilización occidental y mediterránea como una mezcla de Europa, Asia y África⁷².

De nuevo en el terreno de la animación, hay que mencionar dos series en el tramo final del siglo XX que recrearon episodios y personajes de la antigua Grecia. Una es la canadiense *Mythic Warriors: Guardians of the Legend* (John Craig, 1998-2000), producida por Nelvana Productions para la CBS y desarrollada en dos temporadas con un total de veintiséis episodios, que recreaba diversos mitos griegos para un público potencial infantil a partir de la adaptación de la serie de cómics *Myth Men: Guardians of the Legend* (Laura Geringer, 1996-1997)⁷³. La otra es el anime japonés-surcoreano *Alexander Senki* (*Araekusanda Senki* / *Alexander* / *Reign: The Conqueror*, Yoshinori Kanemori y Rintaro, 1999), desarrollado como una serie de una temporada con trece episodios, en los que se planteaba una historia alternativa de Alejandro Magno con muchas libertades respecto al conocimiento histórico, además de la inclusión de diversos elementos fantásticos⁷⁴.

El éxito de *Yo, Claudio* abrió la puerta a la realización de otro buen número de series ambientadas en la Roma antigua hasta finales del siglo XX. La primera y más cercana e igualmente proveniente del Reino Unido fue la miniserie de la BBC *El águila de la novena* (*The Eagle of the Ninth*, Michael Simpson, 1977), que recreaba en seis episodios la legendaria desaparición de la Legio IX Hispana en el norte de Britania⁷⁵ y la búsqueda de su insignia en forma de águila años después para restaurar su honor perdido⁷⁶. También desde el Reino Unido, la miniserie de la Thames *Warrior Queen* (Michael Custance & Neville Green, UK, 1978) recreaba en seis episodios la figura de la reina britana Boudica/Boadicea (interpretada por Siân Phillips), con un tratamiento históricamente riguroso al rodar los exteriores en Butser Ancient Farm, un complejo agrícola de la Edad de Hierro en el sur de Inglaterra reconstruido algunos años antes⁷⁷.

En Alemania Federal encontramos la serie *Der Sklave Calvisius. Alltag in einer römischen Provinz-150 nach Christus* (Gerhard Schmidt, Stephan Rinser y Wolfgang F. Henschel, 1979), que narraba en trece capítulos la vida cotidiana en una provincia

⁷² «Kontchalovski veut faire redécouvrir les origines de la civilisation occidentale, le berceau de la culture méditerranéenne qu'il présente comme une synthèse de l'Afrique, de l'Asie et de l'Europe» (Dumont 2013, 209).

⁷³ Véase Dumont 2013, 135-136.

⁷⁴ Véase Dumont 2013, 242.

⁷⁵ El hecho habría tenido lugar años antes de la construcción del Muro de Adriano, tras haber sido masacrada por los pictos, una historia que ha tenido numerosas plasmaciones literarias y audiovisuales hasta nuestros días, pero que ya ha sido desmentida por las fuentes documentales y arqueológicas. Véase Aguado Cantabrana 2019.

⁷⁶ Véase Dumont 2013, 530.

⁷⁷ «Les extérieurs de cette production modeste mais historiquement rigoureuse sont tournés dans le complexe agricole de l'âge de fer reconstruit deux ans plus tôt à Butser Trust (Butser Ancient Farm), Petersfield, et aux South Downs (Queen Elizabeth Country Park) dans le Hampshire» (Dumont 2013, 509).



Fig. 9. Fotograma de *Masada*, 1981.

romana germánica, relatada por el esclavo Calvisius del título⁷⁸. Un poco más adelante en el mismo país, ya en la década de 1980, hay que mencionar *Rom ist in der kleinsten Hütte* (Michael Mackenroth, 1982), una miniserie de una temporada con trece episodios que, haciendo honor a su título original⁷⁹, trata sobre la vida cotidiana en la provincia romana de Germania Superior en el siglo III⁸⁰.

Una serie estadounidense de recreación histórica relacionada con la Roma antigua en este contexto es *Masada* (Boris Sagal, 1981) (fig. 9), que trataba sobre «las (malas) relaciones entre judíos y romanos en los primeros años del imperio» (De España 2009, 296). Desarrollada en ocho episodios⁸¹, posee un gran reparto con nombres muy destacados del cine y la televisión como Peter O'Toole, Peter Strauss, Barbara Carrera, Anthony Quayle o David Warner. Y muestra un gran despliegue de medios para dar lugar a un resultado «medianamente espectacular, con el atractivo añadido de haber sido rodado en los mismos lugares donde sucedieron los hechos que narra» (De España 2009, 297), es decir, el yacimiento arqueológico israelí de Masadá, una importante fortaleza en las cercanías del Mar Muerto que fue uno de los escenarios reales de la Primera Guerra Judeo-Romana (66-73). La serie adapta la novela *The Antagonists* (Ernest K. Gann, 1971), una obra a su vez inspirada en los testimonios del historiador «judío romanizado Flavio Josefo, que fue testigo de la

⁷⁸ Véase Dumont 2013, 530.

⁷⁹ Traducido al español como «Roma está en la cabaña más pequeña», con el sentido de que la romanización podía llegar hasta al último rincón de Germania.

⁸⁰ Véase Dumont 2013, 454.

⁸¹ También tuvo una versión para cines, *The Antagonists* (Boris Sagal, 1981). Véase De España 2009, 296; y Dumont 2013, 512.

caída de Jerusalén en el año 70 y redactó una crónica de los eventos bélicos conocida como Guerra de los judíos» (De España 2009, 296).

La trama, no exenta de ciertas libertades, se centra en la resistencia de los judíos rebeldes liderados por el zelote Eleazar ben Ya'ir (Strauss) y refugiados en la fortaleza de Masadá frente al largo e implacable (y penoso) asedio ejercido por las tropas romanas del gobernador de Judea Flavio Silva (O'Toole). Pero sobre todo se traza un paralelismo directo entre la heroica (y finalmente trágica) resistencia de esos judíos del siglo I (un hecho convertido en mito para la memoria judía⁸²) y la situación del Estado de Israel en el último cuarto del siglo XX, después de haber vencido a los diversos estados que lo rodean en varios conflictos bélicos desde su nacimiento en 1948 (no olvidemos que un año después del estreno de esta serie tendría lugar la guerra del Líbano)⁸³. La serie comporta un fuerte sentimiento nacionalista israelí, ya que la fortaleza a la que alude el título de la serie y que centra el argumento fue precisamente «el último bastión judío frente a la poderosa Roma, hoy punto turístico de primer orden, además de punto patriótico por excelencia» (Moreno Ferrero 2024, 54). Así, una voz en segundo plano pronuncia un diálogo elogioso mientras aparecen los créditos del primer episodio e imágenes de actualidad del asentamiento arqueológico:

Masadá, una palabra hebrea que significa fortaleza. Miles de personas de todas las partes del mundo visitan estas gigantescas cisternas, las ruinas de los vastos almacenes, la sinagoga y el palacio de la que fue una vez inexpugnable ciudadela. Todos se maravillan de esta brillante obra de ingeniería y del inmenso trabajo que supuso construir esta fortificación única en el mundo. Con casi ilimitadas provisiones y agua, un ejército podría sobrevivir aquí durante años y, lo que es más importante, tendría la seguridad de que un reducido grupo de hombres podría resistir a cientos de enemigos (tomado de los diálogos de la versión doblada al español).

En ese mismo prólogo se muestran también imágenes de tropas del ejército de Israel en el presente en Masadá, donde realizan una ceremonia para recordar lo ocurrido en el lugar y su simbología de resistencia frente al conquistador/opresor; estas imágenes de actualidad se acompañan de una voz en segundo plano en la que un narrador apunta este sentimiento patriótico y militarista con un discurso propagandístico exagerado:

El ejército israelí tiene aquí a unos cientos de jóvenes entrenados que, de acuerdo con la tradición, harán su juramento en la cúspide de Masadá. Parte de esta ceremonia está basada en los relatos de la historia, cuyos ecos continúan resonando hoy. La lucha de novecientos sesenta hebreos, hombres, mujeres y niños, contra los cinco mil soldados de la X Legión romana. Estos jóvenes soldados israelíes apren-

⁸² Véase Dumont 2013, 513.

⁸³ Dumont (2013, 513) también apunta la posibilidad de que para los estadounidenses esta resistencia de unos pocos frente a un ejército mucho mayor, convertida en un asedio interminable, podía remitir al «atolladero vietnamita» de las dos décadas anteriores.

den a conocer los hechos. Ellos saben que, junto con otros territorios del mundo, el Imperio Romano conquistó Palestina en el primer siglo a.C. y saben que finalmente los judíos se rebelaron contra la opresión romana. A estos soldados se les ha enseñado desde su niñez que se necesitaron cuatro años, todo el poderío militar de Roma y seiscientos mil judíos muertos antes de que Jerusalén cayera y los romanos pudieran decir que la rebelión había llegado a su término. Pero ellos saben también que, debido a los increíbles sucesos ocurridos en esta montaña, aquello era solo el principio (tomado de los diálogos de la versión doblada al español).

Para apuntalar este sentimiento nacionalista y militarista, el epílogo de la serie vuelve al escenario de presente con la ceremonia militar en la cúspide de Masadá, flanqueada de banderas israelíes, mientras la voz en segundo plano culmina el discurso grandilocuente iniciado en el prólogo:

Hoy, en la colina de Masadá, y en recuerdo a la tradición, estos jóvenes reclutas juran bandera en la división armada del ejército israelí. Bajo los ecos de un inexorable compromiso para salvaguardar la dignidad del espíritu humano, la promesa que Eleazar hizo a sus hombres hace casi dos mil años sigue estando vigente. Ellos son recordados y su recuerdo servirá para que nunca tengan que verse forzados a tomar tal resolución que obligó a hombres, mujeres y niños a morir en esta montaña. Masadá no debe caer otra vez (tomado de los diálogos de la versión doblada al español).

A mediados de la década de 1980 hubo otras tres series importantes y ambiciosas que recrearon la Roma antigua y que coinciden en ser adaptaciones de novelas, en poseer argumentos situados en los inicios de la etapa imperial en relación con los inicios del cristianismo y en ser coproducciones internacionales. Una de ellas es *Los últimos días de Pompeya* (*The Last Days of Pompeii*, Peter R. Hunt, 1984), producción conjunta entre Italia, Reino Unido y Estados Unidos, desarrollada en tres episodios, «de excelente factura» (Cano Alonso 2014, 152), que supone «una entretenida revisitación del clásico incombustible de Lord Lytton» (De España 2009, 297). Contó con un presupuesto bastante abultado, rodaje de interiores en los estudios londinenses Pinewood y de exteriores en Civitavecchia⁸⁴, y con un reparto de excepción que incluía nombres como Laurence Olivier, Franco Nero, Olivia Hussey, Lesley-Anne Down, Brian Blessed (recordemos, el Augusto de *Yo, Claudio*), Anthony Quayle, Ned Beatty, Ernest Borgnine...

Otra es *Anno Domini* (A.D., Stuart Cooper, 1985), coproducción entre Italia, Francia y Estados Unidos, «vinculada a Suetonio, Tácito y el Nuevo Testamento» (Moreno Ferrero 2024, 54) y desarrollada en cinco episodios que adaptaban un «relato de Anthony Burgess sobre los primeros años del cristianismo» (De España 2009, 297)⁸⁵.

⁸⁴ Véase Dumont 2013, 523.

⁸⁵ Se trata de *El reino de los reprobos* (*The Kingdom of the Wicked*, 1985), última obra de la trilogía religiosa de Burgess, después de *Moses* (1976) y *Man of Nazareth* (1979); de hecho, estos tres relatos de Burgess tienen relación directa con los guiones de Burgess para las series *Moisés* (1974), *Jesús de Nazaret* (1977) y esta *Anno Domini* (1985). Véase Dumont 2013, 433.

Puede considerarse como la continuación lógica de *Jesús de Nazaret* (1977), ya que comienza justamente donde terminaba la serie de Zeffirelli, con desarrollo del argumento geográficamente tanto en Roma como en Próximo Oriente, y cronológicamente entre los años 30 y 69 (bajo los reinados de Tiberio, Calígula, Claudio y Nerón)⁸⁶, y unas intenciones en la trama de «combinar los diálogos de intriga palaciega según *Yo, Claudio*, con los cristianos fieles a sus principios, promesa de una Roma futura» (Cano Alonso 2014, 150). En el capítulo estético hay que reconocerle que la «reconstrucción arqueológica de ambientes es bastante correcta» (Lillo Redonet 1994, 85) y muestra un reparto de excepción (James Mason, Ava Gardner, Fernando Rey, Susan Sarandon, Richard Roundtree, Jennifer O'Neill, Jack Warden...), en consonancia con su abultado presupuesto. De hecho, «fue tan cara y pasó tan inadvertida para público y crítica que hizo que nadie más se animara a seguir con los temas antiguos hasta casi una década después» (Solomon 2002, 37) en Estados Unidos.

La tercera, dirigida por todo un experto en series sobre la Antigüedad como Franco Rossi (*Las aventuras de Ulises*, *La Eneida*, *Un niño llamado Jesús*), es la producción internacional impulsada por la RAI (con participación de productoras de Italia, Francia, Suiza, Yugoslavia, Reino Unido, España, Austria y Canadá) *Quo Vadis?* (1985). Desarrollada en seis episodios, esta serie era una adaptación del clásico homónimo de Sienkiewicz, y fue «rodada en Roma, con escenarios en Yugoslavia y Yemen del Sur» (Cano Alonso 2014, 148), marcando «el final de la era del cartón piedra, con sus excelentes decorados en materiales ligeros, en una especie de breve transición hacia lo digital. Y seguía la estela de la británica *Yo, Claudio*, y su minuciosidad narrativa, así como la quasi renuncia al espectáculo» (Cano Alonso 2014, 149). De hecho, la grandeza de la urbe romana que aparecía en los *blockbusters* de Hollywood es abandonada en esta serie, que muestra la suciedad y la miseria, los suburbios oscuros, las viviendas hacinadas e insalubres, conformando una imagen tan naturalista como decadente y con algunos momentos bastante crudos⁸⁷. Como de costumbre en estas series de los ochenta, su reparto está plagado de nombres muy conocidos por entonces en cine y televisión, sobre todo en el ambiente europeo, como Klaus Maria Brandauer, Cristina Raines, Max von Sydow, Ángela Molina, Massimo Girotti...

En la década de 1990 encontramos más series con temática romana, empezando por la italiana *Senator* (Gianfrancesco Lazotti, 1992), serie cómica de la RAI desarrollada en ocho capítulos que narraba las desventuras del senador (ficticio) César Tácito. Otra serie italiana de la RAI, igualmente cómica, es *SPQR-2000 anni fa* (Claudio Risi, 1998), adaptación en trece episodios del largometraje cinematográfico paródico *Golfo de broma* (*SPQR 2000 e 1/2 anni fa*, Carlo Vanzina, 1994). Por su parte, la coproducción entre Estados Unidos y Australia *Connor, el rugido* (*Roar*, Ron Koslow, 1997) desarrollaba en trece episodios una trama sobre la lucha de unos celtas irlandeses contra los romanos de Britania en el siglo v; destinada a un

⁸⁶ Véase Dumont 2013, 433.

⁸⁷ Véase Dumont 2013, 504.



Fig. 10. Fotograma de *La Víbora Negra: viaje en el tiempo*, 1999.

público juvenil, añadía a su planteamiento de acción y aventuras algunos elementos fantásticos (además de situar a romanos en Irlanda⁸⁸) relacionados con la leyenda de la lanza de Longinos, y contó como protagonista con el por entonces adolescente y prometedor actor australiano Heath Ledger.

Ya rozando el siglo XXI encontramos la coproducción entre Estados Unidos e Italia *Cleopatra* (Franc Roddam, 1999), una miniserie en dos episodios que recreaba la vida de Cleopatra VII (interpretada por la chilena Leonor Varela) y su relación con Julio César (encarnado por Timothy Dalton); se trata de una producción de gran presupuesto que abrió el camino para otras sobre grandes figuras de la Antigüedad que se realizarían ya en el siglo XXI, con un presupuesto abultado, rodaje en exteriores en Marruecos y profusión de efectos visuales digitales⁸⁹. Por último, hay que mencionar *La Víbora Negra: viaje en el tiempo* (*Blackadder: Back and Forth*, Paul Weiland, 1999), un capítulo especial de la serie británica cómica de la BBC *La Víbora Negra* (*Blackadder*, Richard Curtis y Rowan Atkinson, 1983-1989)⁹⁰, creado de manera independiente para cine, pero después emitido por televisión; su argumento recreaba diversos viajes con una máquina del tiempo de los protagonistas principales (*Blackadder* y *Baldrick*, interpretados por Rowan Atkinson y Tony Robinson, respectivamente), mostrando sus típicas aventuras y desventuras, incluyendo una fugaz aparición en la Britania romana, en pleno ataque de los pictos al Muro de Adriano (fig. 10).

⁸⁸ Véase Dumont 2013, 580.

⁸⁹ Véase Dumont 2013, 349.

⁹⁰ Esta serie rinde un pequeño homenaje a *Yo, Claudio* en los créditos iniciales de su segunda temporada (*Blackadder II*, 1986), en los que una serpiente también centra la acción, aunque en esta ocasión de una manera más cómica que en la serie de 1976.

APUNTE SOBRE LA ANTIGÜEDAD TELEVISIVA EN EL SIGLO XXI

La herencia del camino televisivo iniciado a mediados del siglo XX y apuntalado por *Yo, Claudio* y las series posteriores sobre la Antigüedad del último cuarto del siglo XX se mantiene en nuestro siglo XXI, en el que «las series con historias del Mundo Antiguo experimentarán un considerable resurgir, en algunos casos con presupuestos que no tienen nada que envidiar a los de los buenos tiempos de exhibición en las salas, pero no demostrarán el menor interés en salir del ámbito doméstico» (De España 2009, 297). Desde el año 2000 hay series muy importantes que no solo han añadido nuevas visiones y opiniones sobre el mundo antiguo, sino que también han demostrado su cuidado y calidad⁹¹ e incluso se han convertido en éxitos de consumo masivo. Y cuando esto ocurre, aunque no todo el público las reciba del mismo modo, la Antigüedad continúa haciéndose presente en nuestras televisiones y, por extensión, en toda nuestra realidad de multipantallas. Además, como se apuntó al principio de este texto, en la actualidad muchas producciones trascienden los límites entre distintos medios y ya es difícil discernir si son televisivas, cinematográficas o en línea, por lo que quizás haya que comenzar a reunirlas en un concepto más amplio como «audiovisual». Son muchas las series estrenadas en el siglo XXI que se ambientan en la Antigüedad, y abordarlas excedería las intenciones de este texto, pero sí cabe mencionar algunas por su importancia y su conexión con la serie basada en las novelas de Graves.

Los ecos de *Yo, Claudio* y las conexiones directas con ella ya se hicieron patentes en el mismo año 2000, en ese momento crucial en el que *Gladiator* revivió el interés en la Antigüedad en los medios audiovisuales, una película en la que Derek Jacobi (recordemos, el actor que encarnó a Claudio en la serie de 1976) aparecía como el senador Graco. En ese mismo año Jacobi también aparecía como Fineo en *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Nick Willing, 2000), «una de las miniseries para TV, que siguió la estela de *La Odisea* de Konchalovsky (1997)» (Cano Alonso 2014, 227) y una muestra de las muchas en el siglo XXI que han revisitado algún clásico cinematográfico sobre la historia o la mitología del mundo antiguo. Precisamente la mencionada serie de Konchalovsky había sido pionera en recurrir a Malta como lugar de rodaje, un hecho que se ha repetido en varias ocasiones en lo que llevamos de tercer milenio en multitud de películas y series de recreación histórica, pero no exclusivamente. Y allí se rodaría también *Julio César* (*Julius Caesar*, Uli Edel, 2002), otra destacable miniserie sobre la Antigüedad de gran presupuesto y producción internacional (entre Países Bajos, Italia, Alemania y Estados Unidos).

Pero a mediados de la primera década del siglo XXI encontramos un enorme hito en la representación de la Antigüedad, reconocido por públicos de todo el

⁹¹ «En los inicios del tercer milenio, es un lugar común que la calidad narrativa reside en las series de TV, frente al gran espectáculo que ofrece el cine» (Cano Alonso 2014, 169-nota 1).

mundo: la serie *Roma* (*Rome*, 2005-2007)⁹². Esta coproducción entre HBO, BBC y RAI (es decir, con participación de Estados Unidos, Reino Unido e Italia) de dos temporadas recuperó el testigo de *Yo, Claudio*⁹³ y siguió sus pasos: «Creada por John Milius, director, productor y guionista ligado por vocación al cine épico, tuvo entre sus directores a Herbert Wise, de *Yo, Claudio*, y algunos de los nombres más prestigiosos de la nueva TV americana, guionistas destacados y excelentes intérpretes de carácter» (Cano Alonso 2014, 94). Su impacto traspasó géneros, públicos y fronteras para convertirse en una de las series más vistas de lo que llevamos de tercer milenio, con un nivel de popularidad y calidad a la altura de otras grandes producciones como *Hermanos de sangre* (*Band of Brothers*, 2001), *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, 2011-2019) o *Chernobyl* (2019). Además, en términos de producción, fue la responsable de que los estudios romanos de Cinecittà, inaugurados en 1937 por Benito Mussolini y con un largo historial de localización para múltiples producciones a lo largo del siglo xx, se pusiera de nuevo de moda como importante recurso para producciones muy variadas; de hecho, los decorados construidos para *Roma* han tenido su uso en otras muchas series y películas y aún se conservan en la actualidad, convirtiéndose así en un símbolo de la regeneración de las recreaciones audiovisuales de la Antigüedad.

Otra importante serie es *Spartacus* (2010-2013), producción estadounidense desarrollada en cuatro temporadas cuyo «referente directo es *Roma*, y el de esta serie es *Yo, Claudio*» (Cano Alonso 2014, 75). Siendo una producción cuya trama está centrada en gladiadores y en la espectacularidad, su estética «está muy influenciada por lo que podemos denominar la estética *300*, tanto a la hora de mostrar los cuerpos como los combates» (Lapeña Marchena 2021, 224). Además, en su «manera de abordar asuntos morales o sexuales, hay una clara presencia de títulos como el *Caligola* producido por la revista *Penthouse* y dirigido, aunque no reconocido, por Tinto Brass en 1979» (Lapeña Marchena 2021, 225), pero también son muchas sus escenas de intrigas entre distintos personajes que remiten, tanto en puesta en escena como en lo complicado de las distintas tramas y de sus diálogos, a *Yo, Claudio*.

Hay muchas otras series ambientadas en el mundo antiguo que cabría mencionar, como las españolas *Hispania, la leyenda* (2010-2012), *Imperium* (2012) y *Justo antes de Cristo* (2019-2020); las japonesas de animación *Thermae Romae* (*Terumae Romae*, Azuma Tani, 2012) y *Thermae Romae Novae* (Tetsuya Tatamitani, 2022); la británico-estadounidense *Britannia* (2017-2021)⁹⁴; las ítalo-británicas *Romulus* (2020-2022) y *Domina* (2021-2023); o la alemana *Bárbaros* (Barbaren, 2020-2022). Y la coproducción internacional (entre Estados Unidos, Alemania e Italia) *Those About To Die* (2024) ha vuelto a traer a las pantallas (ya no solo a las televi-

⁹² Como ya se ha mencionado algunas líneas más arriba, excede las intenciones de este texto tratar en profundidad una serie que merece análisis profundos y pormenorizados.

⁹³ «*Yo, Claudio* [...] es la primera serie que exige respeto frente al cine. *Roma* [...] recupera el testigo» (Cano Alonso 2014, 169 – nota 1).

⁹⁴ Que incluye una fugaz y bastante deformada aparición del personaje del emperador Claudio, interpretado por Steve Pemberton.

siones, sino a múltiples pantallas) la espectacularidad de la antigua Roma del siglo I bajo la dinastía Flavia.

CONSIDERACIONES FINALES

No cabe duda de que el público del siglo xxi puede llegar a sentirse muy afortunado por poder aprovecharse de la realidad de multipantallas que tenemos a nuestra disposición para acercarse a la Antigüedad. Según Monica Cyrino, en la actualidad podemos experimentar, comprender y conectar con el mundo antiguo más que nunca gracias a las recreaciones de sus imágenes e historias que nos ofrecen los diferentes medios audiovisuales; estos nos permiten salvar la distancia temporal entre ese pasado y nuestro presente mediante reinterpretaciones espectaculares y cautivadoras de la historia, la literatura y la mitología, las cuales poseen un contenido relevante y didáctico para el público contemporáneo⁹⁵.

Si hablamos de temas académicos y de investigación, también estamos en un momento muy importante: «Algunas películas y series modernas empiezan a comportarse como algunos textos antiguos: se liberan de la temporalidad, dejan de estar atrapadas en su época y llegan a cada nuevo espectador, porque están disponibles para cada generación» (González Iglesias 2024, 10). Comprender mejor estas producciones y combinar la experiencia con nuestro propio espíritu crítico es una estupenda manera de conocer mejor nuestro pasado y de aprovecharlo de la manera que mejor nos convenga, ya sea como entretenimiento y disfrute o como ampliación de conocimiento y opinión. Ahí reside el gran valor de las obras audiovisuales, el de su versatilidad y su esencia múltiple, el de su aprovechamiento desde distintos afanes.

Si *Yo, Claudio* atesora un valor enorme como un hito en la historia de la televisión y de los medios audiovisuales, también debemos reconocerle su valor como documento sobre el momento de su producción y sobre cómo entonces creó su propia visión de la Antigüedad apoyándose en las novelas de Graves de cuatro décadas antes. Identificar sus precedentes y las muchas producciones posteriores que se vieron influidas por ella no solo es una demostración plausible de la perenne presencia del mundo antiguo en el audiovisual, sino también de la gran influencia que una producción tan importante ha tenido también en todo el imaginario popular. Como puede comprobarse a lo largo de este texto, la representación de la Antigüedad en formato serie tiene ya un recorrido bastante largo. Y en lo que llevamos de siglo xxi goza de muy buena salud. Pero eso, como suele decirse, sería otra historia...

⁹⁵ «Today more than ever, popular images and stories projected onto movie, television, and computer screens invite us to experience, understand, and connect to the ancient world. Films about antiquity bridge the gap between the past and the present by offering spectacular and compelling interpretations of history, literature, and mythology that are relevant and educational for contemporary viewers» (Cyrino 2005, 1).

REFERENCIAS

- AGUADO CANTABRANA, Oskar. 2019. «El destino de la Legio IX entre la élite académica y los medios de masas: historiografía, novela y cine». *Coloquio Internacional ANIHO: «Antigüedad Clásica en el mundo moderno: del clasicismo de élite al clasicismo de masas»*. Acceso el 2 de marzo de 2025. <https://ehutb.ehu.es/video/5e159d97f82b2b733d8b4976>.
- APRILE, Guillermo. 2024. «Historia, vida y recepción de Alejandro Magno: entre los textos clásicos y la gran pantalla». *Textos e imágenes de la Antigüedad clásica: la didáctica del «cine de romanos»*, editado por Isabel Moreno Ferrero y Guillermo Aprile, 67-111. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- BEARD, Mary. 2013. *La herencia viva de los clásicos. Tradiciones, aventuras e innovaciones*. Barcelona: Crítica.
- CANO ALONSO, Pedro L. 2014. *Cine de Romanos. Apuntes sobre la Tradición cinematográfica y televisiva del Mundo Clásico y Noticia breve acerca de las Vidas de Jesús y los primeros tiempos del Cristianismo de Enrique Otón Sobrino*. Madrid: Centro de Lingüística Aplicada Atenea.
- CAÑO DÍAZ, Héctor. 2022. *Cómics en pantalla: adaptaciones al cine y televisión (1895-1989)*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción y Farshad ZAHEDI. 2016. *Historia de la televisión*. Valencia: Tirant.
- CYRINO, Monica Silveira. 2005. *Big Screen Rome*. Malden / Oxford / Carlton: Blackwell Publishing.
- DE ESPAÑA, Rafael. 2009. *La pantalla épica. Los héroes de la Antigüedad vistos por el cine*. Madrid: T & B.
- DÁVILA VARGAS-MACHUCA, Miguel. 2003. «La historia reinterpretada por el ludismo televisivo: Hércules y Xena». *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea* 2: 5-8. Acceso el 2 de marzo de 2025. <https://www.ugr.es/~hum736/PDF/hum736%20N2.pdf>.
- DÁVILA VARGAS-MACHUCA, Miguel. 2021. «La última tentación de Brian: de la subversión polémica a la reflexión actual». *Visual Review. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual* 8 (2): 261-279. Acceso el 28 de febrero de 2025. <https://doi.org/10.37467/gka-revisual.v8.2837>.
- DUMONT, Hervé. 2013. *L'Antiquité au Cinéma. Vérités, légendes et manipulations* [version PDF augmentée et actualisée de l'ouvrage paru en automne 2009 à Nouveau Monde Editions (Paris) et à la Cinémathèque suisse (Lausanne)]. Acceso el 23 de febrero de 2025. <https://www.herve-dumont.ch/page.php?id=fr10&idv=1>.
- DUPLÁ ANSUÁTEGUI, Antonio. 2011. «Noticia sobre el cine «de romanos» en el siglo XXI». *El cine «de romanos» en el siglo XXI*, 91-109. Vitoria-Gasteiz: Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.
- ESCOTO, Daniel. 2019. «Buscando desesperadamente a Claudio». *Iconica. Pensamiento filmico*. Acceso el 4 de marzo de 2025. <https://revistaiconica.com/buscando-desesperadamente-a-claudio-yo-claudio/>.
- GONZÁLEZ IGLESIAS, Juan Antonio. 2024. «Presentación. El cine y la buena fortuna de los clásicos». *Textos e imágenes de la Antigüedad clásica: la didáctica del «cine de romanos»*, editado por Isabel Moreno Ferrero y Guillermo Aprile, 9-11. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- IMDb.com. 1990-2025. *Internet Movie Database*. Acceso el 23 de febrero de 2025. <https://www.imdb.com/>.

- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. 2010. «El fin de la utopía cosmopolita. El cine histórico sobre la Antigüedad realizado durante la II Guerra Mundial». *Cine y cosmopolitismo. Aproximaciones transdisciplinares a imaginarios visuales cosmopolitas*, editado por Francisco Salvador Ventura, 171-190. Santa Cruz de Tenerife: Intramar Ediciones.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. 2012. *Sword-and-sandal movie guide: Hercules, Ursus, Samson and Goliath conquer Atlantis*. Roma: Profondo Rosso.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. 2021. «La presencia femenina en la revuelta de Espartaco: su recepción cinematográfica y televisiva». *Studia Historica. Historia Antigua* 39: 209-236. Acceso el 9 de marzo de 2025. <https://doi.org/10.14201/shha202139209236>.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. 2023. «Presencias de la Antigüedad terrestre en *Star Trek*: La serie original (1966-1969)». *Clio entre neones. El conocimiento histórico y la ciencia ficción*, editado por Antonio Míguez Santa Cruz y Juan Carandell Rojo, 75-94. Cádiz / Córdoba: Grupo de Investigación UCA-PAIDI HUM-1026 «Imagen y memoria: miradas transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales» (Universidad de Cádiz) / Diputación de Córdoba.
- LILLO REDONET, Fernando. 1994. *El cine de romanos y su aplicación didáctica*. Madrid: Ediciones Clásicas.
- MORAGAS SPÀ, Miquel de. 2022. *La comunicación y sus cambios: de los orígenes al móvil*. Bellaterra / Castellón / Barcelona / Valencia: Universitat Autònoma de Barcelona / Universitat Jaume I / Universitat Pompeu Fabra / Universitat de València.
- MORENO FERRERO, Isabel. 2024. «Introducción: ¡Silencio! Se rueda, se proyecta, se lee. Texto e imagen, una vez más». *Textos e imágenes de la Antigüedad clásica: la didáctica del «cine de romanos»*, editado por Isabel Moreno Ferrero y Guillermo Aprile, 14-63. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2024. *Diccionario de la lengua española*. Acceso el 16 de febrero de 2025. <https://dle.rae.es/>.
- SOLOMON, Jon. 2002. *Peplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- TORRES, Augusto M. 1994. *El cine italiano en 100 películas*. Madrid: Alianza Editorial.
- UNCETA GÓMEZ, Luis. 2017. «Los inicios del Imperio romano en los formatos contemporáneos (II): Augustos de celuloide». *Minerva. Revista de Filología Clásica* (30): 281-315. Acceso el 4 de marzo de 2025. <https://doi.org/10.24197/mrfc.30.2017.281-315>.
- VERRETH, Herbert. 2008. «Odysseus' journey through film». *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*, editado por Irene Berti y Marta García Morcillo, 65-73. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.
- ZANOLETTY, Juan José. 2021. *La industria del anime en España. De Heidi a Dragon Ball*. Madrid: Diálogo Ediciones.

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.



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 videos. En tercer lugar, se analizará en profundidad el video *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-GyJJaw7bzhs>.

² Se refiere a la elevada presencia de elementos intertextuales que convierten al adulto en el destinatario de los videos, 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), nº 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

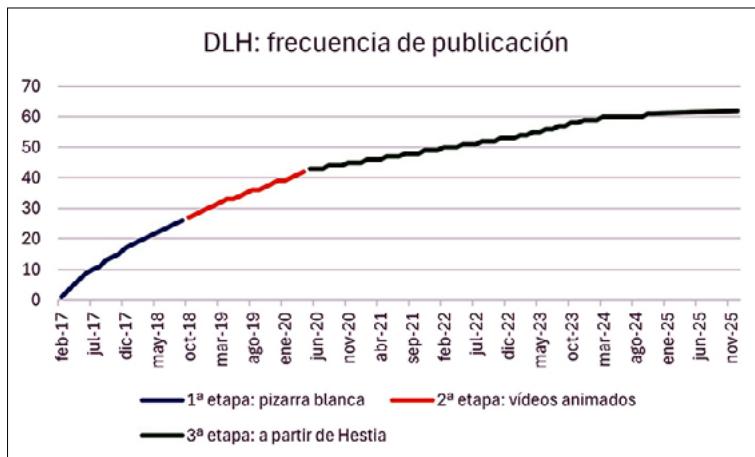


Tabla 1. Muestra estadística de los principales bloques temáticos de DLH. A partir de una muestra recogida en marzo de 2025. Elaboración propia.

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



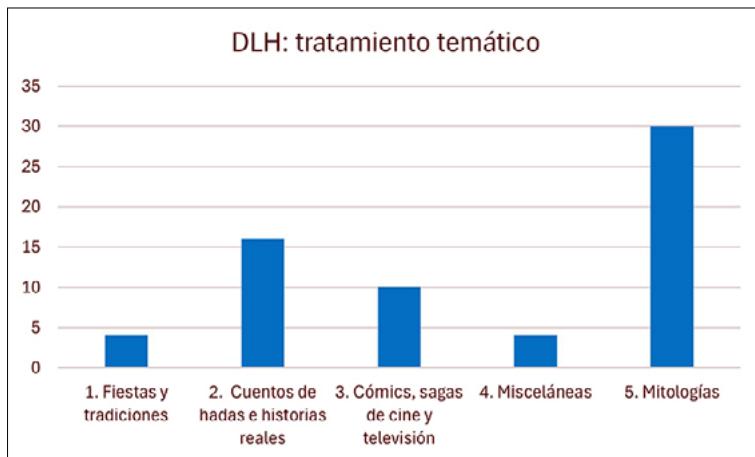


Tabla 2. Esquematización de las principales épocas de DLH según las técnicas de producción.
A partir de una muestra recogida en marzo de 2024. Elaboración propia.

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=9olKqywifHo&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>.

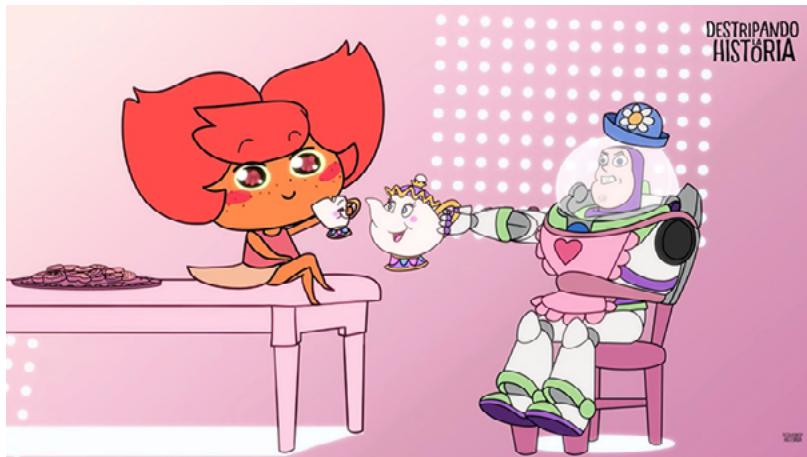


Fig. 3. Hestia con Buzz Lightyear y la Sra. Potts.

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-destripando-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://destripando-la-historia.fandom.com/es/wiki/Hestia_\(DLH\)](https://destripando-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/destripando-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». *AILIJ. 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>).

EL LARGO VIAJE DE *LA ODISEA*. LA OBRA DE HOMERO A TRAVÉS DEL CÓMIC Y EL VIDEOJUEGO DEL SIGLO XXI

Alfonso Ramírez Contreras

HUM1026. «Imagen y Memoria: miradas transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales». Universidad de Cádiz, España.

E-mail: aramirezcontreras@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6816-9377>

RESUMEN

El texto aborda la transmisión cultural de *La Odisea*, de Homero, a lo largo de los siglos y su capacidad para adaptarse a diferentes medios y épocas sin perder su esencia narrativa. Se analiza cómo la obra ha sido reinterpretada en diversos formatos, desde la literatura y el teatro hasta el cine, el cómic y los videojuegos, mostrando su vigencia y relevancia en la cultura contemporánea. Estas adaptaciones han permitido que *La Odisea* conecte con nuevas generaciones, manteniéndose como una fuente inagotable de inspiración. La diversidad de enfoques demuestra la universalidad del mito y su capacidad para reflejar valores y desafíos humanos, consolidándose como un relato fundamental en la historia cultural y artística.

PALABRAS CLAVE: *La Odisea*, cómic, videojuego, Homero.

THE LONG JOURNEY OF *THE ODYSSEY*. HOMER'S WORK THROUGH COMICS
AND VIDEO GAMES OF THE 21ST CENTURY

ABSTRACT

The text addresses the cultural transmission of Homer's *The Odyssey* over the centuries and its ability to adapt to different media and eras without losing its narrative essence. It analyzes how the work has been reinterpreted in various formats, from literature and theater to film, comics, and video games, demonstrating its relevance and significance in contemporary culture. These adaptations have allowed *The Odyssey* to connect with new generations, remaining an inexhaustible source of inspiration. The diversity of approaches highlights the universality of the myth and its capacity to reflect human values and challenges, establishing it as a fundamental narrative in cultural and artistic history.

KEYWORDS: *Odyssey*, comic, video game, Homer.



¿QUIÉN ES HOMERO Y POR QUÉ SEGUIMOS HABLANDO DE ÉL? CONTEXTO HISTÓRICO

Este texto explora el viaje de *La Odisea*, una de las obras más influyentes de la literatura universal, a través de su transformación en dos de los medios narrativos más innovadores del siglo XXI: el cómic y el videojuego. Más allá de ser un poema épico, *La Odisea* representa un conjunto de valores, mitos y tradiciones que han marcado la historia cultural de Occidente, adaptándose a lenguajes y formatos tan diversos como el arte visual y la narrativa interactiva.

Para comprender esta evolución, es necesario mirar primero a su origen. *La Odisea* no es solo un texto literario, sino también un reflejo del mundo en el que surgió. Homero, o quien haya sido su autor, es una figura emblemática de una época en la que la oralidad dominaba la transmisión de historias. Este contexto no solo define la forma y contenido de *La Odisea*, sino que también sienta las bases de su universalidad y capacidad de adaptación.

El objetivo de este apartado no es detenernos en las controversias sobre la identidad de Homero, que han dado para escribir libros desde hace siglos, sino contextualizar el entorno sociocultural que dio vida a *La Odisea*. Y se hará mostrando las características de la tradición oral de la Grecia arcaica hasta su rica mitología, abordando los elementos clave que convierten este poema en una fuente inagotable de inspiración creativa.

La obra surge en un periodo que se denomina Grecia arcaica, un tiempo marcado por la reconstrucción cultural tras los «siglos oscuros» (ca. 1200-800 a.n.e.), en el que supuestamente vivió Homero. Ese contexto del siglo VIII a.n.e. marcaba el cruce entre la herencia micénica y las estructuras sociales que comenzaban a definir las polis. Según algunos especialistas, en este periodo tiene lugar la invención del alfabeto griego, herramienta crucial para la transmisión escrita de las historias que la tradición oral va a compilar. Antes de esto, la oralidad dominaba la transmisión cultural, condensando siglos de historias y valores compartidos. Llevada a cabo por rapsodas o aedos, no era simplemente un medio de entretenimiento, sino una forma de preservar la memoria colectiva de una sociedad transmitiendo valores y comportamientos a través de la propia historia narrada.

Aunque los poemas reflejan un mundo idealizado, con héroes de una talla casi divina, también ofrecen un vistazo a las aspiraciones, temores y valores de su tiempo. *La Odisea* en particular introduce un tema universal: el viaje del héroe motivado por el deseo de regresar a casa tras una guerra, la de Troya, para así recuperar su lugar propio en el mundo. Todo ello representado en la figura de Ulises u Odiseo.

En términos de mitología, *La Odisea* condensa elementos sobrenaturales que se entrelazan con las realidades humanas; así, los dioses y criaturas míticas no solo desafían a los personajes, sino que también reflejan las creencias y cosmovisiones de la época. Este poema, al igual que *La Ilíada*, se convirtió en un elemento fundacional para la identidad cultural griega, influyendo no solo en la literatura posterior, sino también en el pensamiento ético y social de todas las generaciones venideras. Es una obra con valores que desde entonces y hasta nuestros días perduran en el colectivo.

Este contexto nos ayudará a comprender cómo *La Odisea* va a ser reinterpretada y adaptada en todos los medios de expresión posibles. El viaje de Odiseo no solo es un relato de aventuras, sino una metáfora de los desafíos humanos que trasciende su tiempo para seguir resonando en el nuestro. A continuación realizaremos un viaje, más corto y con menos desafíos que los que tuvo que superar Ulises, a través de diversos medios de expresión artística, pero fundamentalmente centrándonos en el cómic y el videojuego del siglo xxi. ¿Sigue estando de moda aquella historia escrita hace veintiocho siglos? La respuesta es un rotundo sí, como veremos a continuación.

LA ODISEA Y SU TRANSMISIÓN CULTURAL EN LOS DIFERENTES MEDIOS

Hablar de *La Odisea* es hablar de uno de los viajes más fascinantes de la literatura universal. No importa cuántos siglos pasen, siempre ha habido alguien en disposición de seguir los pasos de Odiseo, el héroe que desafió a dioses y monstruos en su intento de volver a casa. Pero ¿cómo ha sobrevivido esta historia durante tantos siglos? Una posible respuesta breve sería adaptándose a cada época, cambiando de forma sin perder su esencia. La literatura alberga historias que después son transformadas según la época, aportándoles matices, conceptos y expresiones que las hacen universales. Existen infinitas formas de expresar una historia y *La Odisea* cumple con ese precepto desde hace miles de años. La obra tiene esa capacidad de aparecer, mutar y hacer disfrutar a lo largo de las épocas históricas, inspirando a generaciones totalmente diferentes con un mismo mensaje.

Como ya avanzamos en la introducción, *La Odisea* no era un libro, sino un poema recitado en voz alta por los aedos, los antiguos narradores griegos. Esa tradición oral permitió que la obra sobreviviera hasta que fue escrita, utilizando el alfabeto griego de reciente creación en aquel momento, en hexámetros dactílicos, una estructura que ayudaba a la memorización.

Si algo han demostrado los escritores y escritoras a lo largo del tiempo, es que Odiseo sigue viajando en el espacio y en el tiempo, cambiando incluso su nombre y sus aventuras, pero manteniendo un desarrollo característico del viaje y sus consecuencias. Su historia ha sido reescrita, reinterpretada y deconstruida en múltiples formas, desde la alta literatura hasta la literatura juvenil, dejándonos clásicos como *La Eneida* (Aeneis, 19 a.n.e.), de Virgilio, que presenta a este en el papel protagonista con el fin otorgar divinidad al origen de Roma. O como el *Ulises* de James Joyce (1922), que traslada a Odiseo hasta el Dublín del siglo xx. O *The Penelopiad* (2005), de Margaret Atwood, que se centra en la versión de Penélope, aportando una visión feminista a la historia.

No podemos olvidar que una de las grandes misiones de la literatura es hacer que las historias lleguen a nuevas generaciones. Por eso, *La Odisea* ha sido reimaginada en versiones más accesibles para jóvenes y niños en versiones ilustradas como la de Carmen Estrada y Miguel Brieva para Editorial Planeta (2024) o la versión de Marvel de Roy Thomas (2008), que comentaremos más adelante con mayor detalle.



Fig. 1. Sirenas en la película *Oh Brother, Where Art Thou?*

Desde la Antigüedad, el teatro ha sido una de las formas más poderosas de reinterpretar los mitos griegos. Aunque *La Odisea* no fue escrita originalmente como obra teatral, su narrativa y su poesía han inspirado incontables versiones escénicas, como la adaptada por Rafael Álvarez «El Brujo» o la actualísima versión de Kate Hamill para la Universidad de Harvard. Lo mismo sucede en el cine con el *Ulises* de Mario Camerini (*Ulisse*, 1954), protagonizado fielmente por Kirk Douglas, o la más reciente *O Brother, Where Art Thou?* (fig. 1) (Ethan y Joel Coen, 2000), en la que sus directores convirtieron la obra de Homero en una *road movie* sureña llena de referencias míticas. En los albores de este 2025 se conoce la noticia de que Christopher Nolan está dirigiendo una nueva versión del clásico que verá la luz en 2026 y que dará que hablar en el futuro. Al igual que *Troya* (*Troy*, Wolfgang Petersen, 2004) propició muchas de las adaptaciones a cómic que veremos a continuación, con seguridad 2026 marcará un nuevo punto de origen de nuevas ediciones y formatos en cómic.

En la era digital *La Odisea* ha encontrado nuevas formas de llegar al público. El mito sigue inspirando a creadores en todo el mundo. Ejemplo de ello es el *podcast* *The Odyssey* (BBC Radio 4, 2017), dentro del programa *In Our Time*, dirigido por Melvyn Bragg, que trata la obra de Homero desde diferentes puntos de vista. También se hace alusión a la obra de Nagahama Tadao *Ulises 31* (*Yurisiizu 31*, 1981), donde a través de la animación narra el viaje de Ulises, comandante de la nave Odisseus, que se ve envuelto en aventuras espaciales mezclando mitología y ciencia ficción en el siglo XXXI con el fin de volver a su Tierra natal.

LA ODISEA EN EL CÓMIC. REINTERPRETANDO LA ÉPICA A GOLPE DE VIÑETA

Si en el punto anterior analizamos las adaptaciones de *La Odisea* a distintos medios, ahora nos centraremos concretamente en cómo el cómic ha transformado la epopeya de Homero en una experiencia visual única. Los y las autoras de cómic no solo adaptan historias, sino que las reinterpretan, las reestructuran y, en algunos casos, las subvierten por completo. Su capacidad para fusionar narración y arte convierten al cómic en un medio ideal para revivir los mitos clásicos con una nueva perspectiva. Además, el acercamiento del medio a los y las más jóvenes permite que el clásico se distribuya en un espectro más amplio de población, dándolo a conocer a las nuevas generaciones (López-Verdejo y Pérez Rodríguez, 2024).

Mientras que las adaptaciones literarias suelen mantenerse dentro de los límites del lenguaje escrito, el cómic introduce dimensiones adicionales: la imagen, la composición y fundamentalmente la secuencialidad. Esto permite que la iconografía, el color, la composición de página y el ritmo visual participen en la construcción del relato, dotando a *La Odisea* de nuevas formas de significado. Además, las adaptaciones actuales de *La Odisea*, fundamentalmente destinadas a público joven, son consideradas como una de las fuentes principales de recreación de la epopeya homérica en nuestros días. Las editoriales siguen publicando la obra adaptándola a los tiempos y formas que marcan fundamentalmente la juventud, intentando así reciclar una y otra vez esta historia clásica. En esas adaptaciones se introducen cambios significativos con respecto a la obra original y por ello las hemos compartimentado en varias categorías, como se verá a continuación. Se podrían tener en cuenta diversos puntos de vista a la hora de tratar estas obras, como la semántica de su protagonista y cómo esta cambia según la adaptación (Ortiz García, 2019), pero nos centraremos en la fidelidad o integración de la idea principal del texto homérico, así como en su originalidad a la hora de proponer cambios significativos en la misma. Este texto partía de una idea más amplia que en un futuro podrá desarrollarse y que ahora ha tenido que ser circunscrita al siglo XXI: recopilar todas las versiones de las obras del gran aedo en un texto y catalogarlas atendiendo a diversos criterios que pudieran interesar a los investigadores/as que busquen información sobre ellas relacionada con el cómic y el videojuego. Tras un primer sesgo se ha cerrado el círculo en torno a *La Odisea*, puesto que en estos veinticinco años de vida del nuevo siglo han aparecido decenas de nuevas versiones del gran viaje de Ulises sin contar todas las adaptaciones ilustradas para jóvenes y niños, de las cuales solo se realizará una breve reseña en este trabajo. Se dejará fuera de la clasificación, pero no queríamos dejar de nombrarlo puesto que ha sido reeditado con motivo de su veinticinco aniversario, el cómic homónimo creado por Pérez Navarro y Martín Saurí (Álvarez, 2014), que, aunque reeditado en varias ocasiones en los últimos años, está escrito y dibujado en los años ochenta del siglo pasado, siendo esta una obra referente por su calidad gráfica y su propuesta artística (Moula y Malafantis, 2019).

CATEGORÍAS DE LAS ADAPTACIONES

Para llevar a cabo el estudio de las diferentes obras se plantean tres categorías que ayuden a entender a los y las autoras actuales en cuanto a intención y relación con la propia obra. Mientras que algunas buscan mantenerse fieles al relato original, otras lo reinterpretan con una estética o narrativa más libre, y algunas simplemente utilizan su estructura o sus temas para construir nuevos mundos en los que desarrollar el viaje de vuelta a casa. De esta manera, y al igual que se hará con el videojuego los tres apartados serán los siguientes:

- Obras cercanas a la narración original.
- Obras que traducen *La Odisea* a un lenguaje más libre.
- Obras inspiradas en *La Odisea*.

En cada uno de estos apartados se aportarán obras originales editadas entre el año 2000 y 2024 traducidas en su mayoría al español y publicadas en España. La colección podría crecer más aún y de seguro hay obras que por su dificultad a la hora de buscarlas se han escapado del radar de esta investigación.

OBRAS CERCANAS A LA NARRACIÓN ORIGINAL

Estas obras son fieles adaptaciones que intentan reproducir el poema homérico en formato gráfico, manteniendo su estructura, eventos y personajes sin alteraciones significativas. Son versiones que buscan acercar el relato clásico a nuevas generaciones a través de un lenguaje visual atractivo. En esta categoría entrarían todas aquellas obras ilustradas que sin ser cómic incluyen imágenes abundantes que pueblan las páginas del libro. Por su extensión y por no ser cómic en sí mismas no serán nombradas todas, como *La Odisea* Ilustrada de Carmen Estrada y Miguel Brieva, un ejemplo de buenas prácticas en la puesta en escena de una obra clásica en el siglo xxi.

Hablando directamente de cómics de esta categoría comenzaremos con *La Odisea* (*Marvel Illustrated: The Odyssey*, 2007-2008) de Roy Thomas y Greg Tocchini (fig. 2). Este cómic sigue la senda que la Marvel comenzó en los años setenta del siglo pasado aprovechando que Classics Illustrated había dejado de publicar sus cómics en 1971. Entre 1976 y 1978 se adaptaron 36 obras clásicas, entre las que se incluyen dos obras de Homero: *La Ilíada* y *La Odisea*. Aquel breve intento tuvo un renacer en 2007 con la creación del sello Marvel Illustrated, en el cual la figura de Roy Thomas es fundamental, puesto que se encarga de adaptar la mayor parte de cómics, incluyendo *La Ilíada*, *La Odisea* y un cómic específico sobre la guerra de Troya. En España han sido editados por Panini Cómics en diferentes formatos, fundamentalmente en tomos recopilatorios que incluso unen las dos obras en el mismo ejemplar. Como adaptación, Roy Thomas, experto en estas lides y que ya ha desarrollado cómics basados en la obra de otros clásicos de la literatura como Conan el Bárbaro de Robert E. Howard se propone ser lo más fiel posible a la obra. Y si bien descarta algunos de los libros que conforman la obra original, como por



Fig. 2. Escena de *La Odisea* de Roy Thomas y Greg Tocchini.

ejemplo, el momento de alianza entre Odiseo y su padre Laertes para luchar contra los familiares de los pretendientes asesinados, no deja de mostrar un texto de apoyo final dejando patente la existencia de ese pasaje. Este cómic recoge también las acciones vitales tanto de Penélope, mujer de Ulises, como de Telémaco, hijo de ambos, hechos que suelen ser olvidados en este tipo de adaptaciones. Por otro lado los textos auxiliares están extraídos directamente de la obra original, dándole más profundidad si cabe al guion.

Otra de las obras destacadas en esta sección es *La Odisea* de Luc Ferry, que se enmarca dentro de una colección de cómics titulada «La sabiduría de los mitos», en la que también podemos encontrar *La Ilíada* y otras obras clásicas como Jasón y el vellocino de oro, entre otras. Esta adaptación omite el papel de Penélope y de su hijo, siendo una revisión del clásico en ocasiones machista; Penélope se limita aquí a esperar al ganador de la gesta al final del libro y a recibir con los brazos abiertos a su amado Odiseo; Telémaco por su parte tampoco tiene un papel importante y se limita a esperar a que vuelva su padre. Esta edición, publicada en España por Yermo Ediciones (y anteriormente por Glénat), contiene además treinta páginas finales con contenido filosófico escrito por el mismo autor, Luc Ferry, filósofo y político francés. A nivel visual la obra es excelente y su formato grande permite disfrutar de las viñetas y la acción, pero su guion es pobre y se centra en los episodios más típicos de la obra de Homero, acercándose a ellos de una manera somera, en ocasiones sen-



Fig. 3. Circe transforma a los navegantes.

sacionalista y efectista. Este tópico de obviar episodios de la obra se va a repetir en otras versiones con mejor o peor suerte. Hay que mencionar *La Odisea. Las aventuras de Ulises* (*Les aventures d'Ulysse*, 2022), de las francesas Beatrice Bottet y Émilie Harel, que, si bien mantiene una distancia mucho más corta con respecto a la obra original, infantiliza el relato y obvia pasajes, cerrando la narración de manera distinta. Las ilustraciones son más simples que en las obras mencionadas anteriormente, puesto que es una versión destinada a niños y niñas más pequeños. Mencionamos en este mismo apartado la versión de la editorial Austral escrita por Christophe Lemoine y dibujada por Miguel Lalor Imbiriba (2022) y la somera versión de Federico Villalobos y Jorge González para la editorial SM (2008), donde los capítulos se acortan y resumen en treinta y dos páginas. Ambas ediciones de *La Odisea* incurren en la misma forma de proceder que sus antecesoras y eliminan capítulos enteros de la obra original y modifican resumiendo la mayoría de los mismos.

También cabe destacar de manera notoria la obra de Gareth Hinds (2010), una versión fiel con impacto visual; a diferencia de otras reinterpretaciones, esta obra se mantiene muy cercana al texto original y utiliza la ilustración para potenciar la narrativa épica de Homero; por otro lado, adapta los diálogos para que sean comprensibles para un público contemporáneo, juvenil, sin perder la profundidad



Fig. 4. Versión manga de *La Odisea*.

del original. Finalmente en esta sección destacamos *Manga de dokuba, the Iliad and the Odyssey* (fig. 4), cómic de la editorial La otra h, que nos cuenta las dos obras más famosas de Homero con una estética manga; esta edición es curiosa porque se centra mucho más en el viaje de Telémaco que en el propio viaje de Odiseo, eliminando pasajes como el de los cíclopes, habitual escena de todas las anteriores versiones comentadas.

OBRAS QUE TRADUCEN *LA ODISEA* A UN LENGUAJE MÁS LIBRE

Aquí vamos a compilar cómics que reinterpretan *La Odisea* con cambios narrativos, estéticos o de género, adaptándola a nuevas sensibilidades o a contextos históricos diferentes al original. Estas obras mantienen el esqueleto del relato pero lo transforman significativamente. En este apartado comenzaremos con *Telémaco* del belga Kid Toussaint y el español Kenny Ruiz. Esta obra, editada en España por Dolmen (2018) en cuatro tomos («En busca de Ulises», «En las puertas del infierno», «La ciudad de los hombres» y «El imposible retorno»), narra las aventuras de Telémaco,



Fig. 5. Nadie en Telémaco.

hijo de Odiseo, que parte de Ítaca en busca de su padre, desaparecido tras la guerra de Troya. Si bien el argumento coincide con una parte importante de *La Odisea*, este cómic cambia por completo la historia, llevándola a la actualidad en cuanto a lenguaje, formas y episodios. Además, el protagonista está acompañado por varios personajes inexistentes en *La Odisea* original y que aquí agrandan ese mundo creado por Homero, dándole vida propia. Así, nos encontramos con Nadie, un cíclope infante vegetariano (fig. 5) que adora a Ulises a pesar de haber sido quien dejó ciego a su padre, y a Céfiro, un viento rebelde que tiene como misión destruir Ítaca en cuanto descubra dónde está Odiseo. En esta obra Policasta abandona su papel residual y se convierte en la coprotagonista de la historia acompañando a Telémaco hasta el final; no quiere casarse con el hijo de Aquiles y huye con Telémaco, uniéndose a la búsqueda de Ulises y planteando nuevos argumentos dentro de la obra. Por otro lado este cómic incluye fragmentos de la guerra de Troya que van explicando los encuentros posteriores de los y las protagonistas. Estos pequeños extractos dan comienzo a cada uno de los tomos y están dibujados y escritos de manera más seria. El tono de la obra es de comedia y cada pasaje tiene pinceladas de humor y acción. Al final del último tomo se sucede un final diferente pero que a su vez invita a quien lo lee a revisar la obra original de Homero: Penélope encontró el amor en Méntor y Ulises con la cabeza perdida utiliza uno de los vientos para huir, pero Eolo lo intercepta y lo manda lejos, muy lejos de allí, justo hasta la costa de los feacios, donde Nausícaa lo sacará del agua y lo llevará hasta su padre, donde el héroe griego relatará su viaje.

Aunque no publicada en España por el momento, *Ody-C* (fig. 6), de Matt Fraction y editada por Image Comic en 2014, es un perfecto ejemplo de uso de la obra de Homero para contar una historia propia. En este caso vemos cómo la protagonista es Odisia (Odiseo), acompañada de otras dos reinas, Gamen (Agamenón en su forma masculina) y Ene (Menelao), que retornan juntas tras el asedio a Troia-VII. Este cómic, aún inconcluso, está planteado en 24 números, uno por cada capítulo de la Odisea, y está escrito en hexámetros dactílicos, tal y como fuera escrita la obra original.



Fig. 6. Odyssia enfrentándose a la Ciclope de Kylos.

Una de las versiones de *La Odisea* que se incluyen en este apartado es *Odissea narrada para la mirada* (*Odisea narrada allo sguardo*, 2018), del italiano Fabio Visintin, una autoedición de este autor total que narra de manera silente la obra de Homero; una obra que proviene de la tradición oral encuentra en esta versión un nuevo camino en el arte secuencial con viñetas mudas que permitiría contar la historia al estilo de un aedo.

La artista francesa Soledad Bravi propone un ejercicio de síntesis y desmenuza la obra de Homero en su *La Ilíada y la Odisea según Homero* (*L'Iliade et L'Odyssée d'après Homère*, 2018), editada en España por Océano, formada por pequeñas viñetas que hacen referencia a puntos clave de la obra; cada viñeta es una escena en sí misma y va acompañada de un pequeño texto y también bocadillos con un lenguaje coloquial, cercano y juvenil.

OBRAS INSPIRADAS EN LA ODISEA

Estas obras no adaptan directamente el poema homérico, pero toman elementos esenciales como la estructura del viaje, la búsqueda del hogar o la lucha contra lo desconocido, y los reinterpretan en contextos completamente distintos.



Fig. 7. La cirujana Penélope.

Es la categoría más extensa por razones obvias. Qué cómic de aventuras no sigue el camino del héroe, la sucesión de eventos fantásticos, la lucha contra lo sobrenatural y la vuelta al hogar. Por este motivo se analiza tan solo una obra de referencia que además no entra en estereotipos superheroicos. La obra elegida es *Las dos vidas de Penélope* (fig. 7) (*Les deux vives de Penélope*, 2020), editada en España por Astiberri, que nos plantea la vida de Penélope, una cirujana que pasa la mayor parte de su tiempo en lugares maltratados por la guerra. Cuando vuelve a casa se reencuentra con su marido y su hija, pero todo ha cambiado, su propia odisea la hizo ver la vida de otra manera. Con el retorno de telón de fondo se tocan temas personales e íntimos como la inadaptación a las circunstancias tras lo vivido. La diferencia entre cónyuges que separan sus vidas en un momento de su vida y, al reunirse de nuevo, comprueban que todo ha cambiado. La protagonista tiene un sentimiento de culpa, una carga ética que en numerosas viñetas es dibujada como un niño ensangrentado; son sus errores, que le pesan y la acompañan y no le permiten quedarse en su Ítaca personal. Le duele no estar junto a su hija en contraposición a Odiseo, que anhela volver de manera más general. Una obra intimista y bella que adquiere una dimensión más profunda tras leer *La Odisea* de Homero.

LA ODISEA EN EL VIDEOJUEGO Y EN EL SIGLO XXI. EL MITO CONVERTIDO EN EXPERIENCIA INTERACTIVA

Si algo define a los videojuegos es su capacidad de transformar las historias en experiencias. Mientras que en la literatura o el cine el espectador es un observador pasivo, en los videojuegos la narrativa se construye con la participación del jugador. En este sentido, *La Odisea*, con su estructura episódica y su relato de superación de pruebas, encaja perfectamente en este medio. El héroe errante, el viaje lleno de peligros, la dicotomía héroe-monstruo (Macías, 2021), la lucha contra lo desconocido y el anhelo por el regreso a casa son elementos que los videojuegos han sabido aprovechar en múltiples ocasiones. En el siglo XXI, con los avances en la narrativa interactiva y la evolución de la tecnología, las adaptaciones y reinterpretaciones del poema homérico han alcanzado un nivel de inmersión sin precedentes. No existe una adaptación total de la obra de Homero al videojuego, y tiene su razón de ser en la propia dinámica de interactividad que implica sorpresa, habilidad y destrezas para superar los niveles o pruebas. Si se conociera el contenido al completo del juego y además no se presentara ninguna capacidad de cambio en la propia historia, se estarían negando los elementos más básicos de la narrativa de los videojuegos. Los videojuegos permiten que el jugador no solo experimente la historia, sino que la viva. Esto es especialmente relevante en los juegos basados en mitos, donde la estructura de la narrativa interactiva se alinea con la tradición de los relatos orales antiguos.

LA MITOLOGÍA, FUENTE DE HISTORIAS

Los mitos han sido utilizados en los videojuegos desde sus inicios, ya que ofrecen personajes arquetípicos, narrativas de superación y mundos ricos en simbolismo. Dentro de este panorama, *La Odisea* ha sido una de las historias más exploradas, tanto en adaptaciones directas como en inspiraciones temáticas. El largo viaje de vuelta es un recurso muy utilizado en algunos videojuegos que no plantean la creación de un héroe, sino su regreso a un lugar concreto. Este hecho es recurrente en segundas o terceras partes, donde el personaje ha de retornar al lugar desde donde partió en la primera entrega.

Los videojuegos recurren a la mitología griega por su universalidad, presentan conflictos humanos fundamentales (supervivencia, ambición, destino), lo que los hace accesibles a cualquier jugador. Además, su estructura episódica y desafíos progresivos como los que se pueden leer en *La Odisea* se adaptan perfectamente a la mecánica de misiones de los videojuegos.



CATEGORÍAS DE ADAPTACIÓN DE *LA ODISEA* EN EL VIDEOJUEGO

Los videojuegos han adaptado *La Odisea* de maneras muy diversas. De manera consciente o inconsciente, algunos han intentado trasladar el mito con fidelidad, otros lo han transformado en algo completamente nuevo, y finalmente existe un grupo de juegos que han tomado su estructura como base para contar historias originales con personajes y épocas totalmente diferentes a los de Homero.

Así, se encuentran obras cercanas a la narración original en las que los videojuegos buscan recrear *La Odisea* de manera directa, manteniendo su estructura y sus personajes. No solo incluyen los eventos más icónicos del poema, sino que también intentan capturar su tono y su esencia narrativa. En el año 2000 tenemos el primer y único exponente de ello, titulado *Odisea, la búsqueda de Ulises* (*Odyssey: the search for Ulysses*), desarrollado por Cryo Interactive e In Utero. El juego está inspirado en la obra de Homero, pero te coloca en el lugar de un sirviente de Ulises. El personaje que manejará el jugador/a, Heriseo, ha sido exiliado de la región de Ítaca por haber cometido un asesinato y por ello se compromete a acometer la búsqueda de su rey con la esperanza de limpiar su nombre. La premisa del juego es buscar por el Mediterráneo para traer a Ulises de vuelta o traer una prueba de que está muerto. El juego se desarrolla en los mismos escenarios que la obra original, dando a conocer las aventuras de Ulises después de que estas ya hayan sucedido. Presenta una amplia gama de rompecabezas y desafíos que confrontarán al jugador colocándolo a la altura del héroe de Ítaca y superando, al igual que ya hizo él, los retos que surjan. Dentro del juego se puede encontrar una reunión con personajes que no están en el poema, como Medusa, y algunos que sí, como el cíclope. Como observador y juez del juego se encuentra Poseidón, que será el que permita que la partida llegue a buen puerto. El sistema de juego es el denominado Point and clic, donde con ayuda del ratón se moverá al personaje de un lado a otro buscando interactuar con otros personajes en lugares que incluyen desde las ruinas de la misma Troya hasta la isla de Circe (fig. 8) o la de los cíclopes.

Otras obras reinterpretan *La Odisea* tomando elementos del poema, pero transformándolos de manera libre para adaptarlos a nuevos contextos o estructuras narrativas. Un ejemplo original de ello es *The next Penelope: Race to Odysseus*; es un juego de Aurelien Regard y su estudio Arkedo 7 para PC, creado en 2014 y que más adelante sería distribuido para Nintendo Switch. El cambio fundamental con respecto a la obra de Homero es que en este videojuego tomas el papel de Penélope en lugar del de Ulises. Este hecho da protagonismo a un personaje que, como vimos anteriormente, no ha sido muy favorecido en las revisiones posteriores y casi siempre ha quedado en un lugar secundario de las obras. Por otro lado el juego se desarrolla en un futuro distópico y relacionado con el espacio exterior más que con la región mediterránea, ampliando así la oferta de lugares. El argumento del juego coloca a Penélope en la tesitura de buscar ella misma a su marido ante la presión de los pretendientes que la atosigan en palacio durante la ausencia de Ulises. Para ello utiliza una nave espacial con la que recorrerá diferentes escenarios relacionados con la propia Odisea. En ellos tendrá que enfrentarse a todo tipo de rivales y monstruos

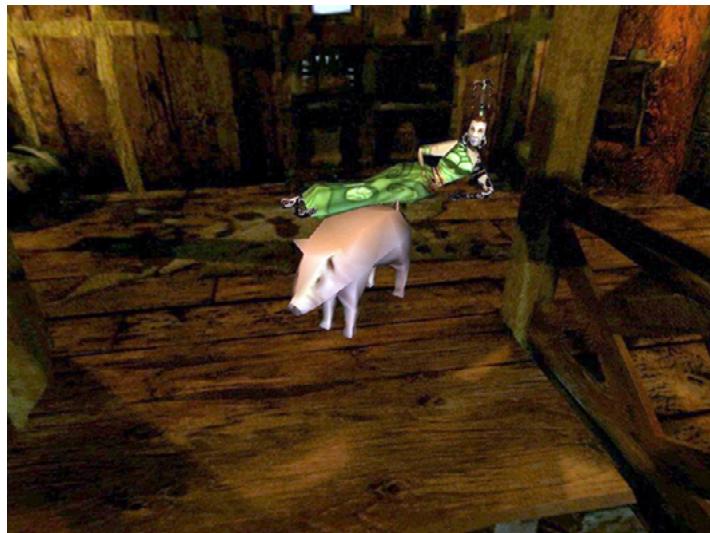


Fig. 8. Circe en el videojuego *Odisea, la búsqueda de Ulises*.

mitológicos con el fin de llegar al final y poder comprobar si Ulises está allí. Sobre la secuencialidad, este videojuego no sigue un orden concreto en cuanto a la visita de los lugares de la obra, no hay un orden cronológico y se pueden jugar los distintos recorridos de manera aleatoria.

Otra obra que reinterpreta *La Odisea* es *Assassin's Creed: Odyssey*. (Ubisoft Quebec, 2018) que, si bien no mantiene el guion ni los personajes, sí que nos habla de una época clásica situada en Grecia (aunque mucho tiempo después, en el 413 a.n.e.) y de personajes que aparecen en la obra original como el cíclope. Es un viaje largo en el que suceden hechos irremediables que el protagonista ha de superar; su principal objetivo es reunirse con su familia, pero entremedias llevará a cabo toda una serie de misiones relacionadas con seres mitológicos.

También podemos encontrar otras obras inspiradas libremente en *La Odisea*, juegos que no la adaptan literalmente pero toman elementos de su estructura y su simbolismo para construir historias nuevas como ya vimos con *Assassin's Creed: Odyssey*. Un ejemplo a destacar es *Journey* (2012), desarrollado por Thatgamecompany, un juego basado en la exploración y la narrativa ambiental, donde el jugador recorre vastos paisajes en un viaje sin diálogos. En cierta manera evoca la esencia del viaje de Odiseo sin necesidad de mencionar directamente el mito y se desarrolla en un viaje, en el que el personaje ha de descubrir ciertos elementos de la trama conforme avanza el juego. Un ejemplo más: *Final Fantasy X*, de Square-Enix (2001) ejemplifica a la perfección la idea de videojuego que reinterpreta *La Odisea* tomando como referencia el camino de vuelta del personaje y sus vicisitudes. En este caso, Tidus ha de encontrar la manera de volver a casa tras sufrir un ataque por parte de

un enemigo desconocido; será auxiliado por una chica que lo ayudará a emprender su camino de vuelta.

El concepto propio del videojuego habitual utiliza la obra de Homero de manera constante. *La Odisea* permite a quien juega juegos electrónicos experimentar ese viaje, a veces de retorno, a veces de crecimiento personal y de descubrimiento.

CONSIDERACIONES FINALES. EL CAMINO NO ES EL FINAL

El viaje de Odiseo no termina en los versos de Homero, sino que continúa su travesía a través del tiempo y de los diversos medios culturales. La capacidad de *La Odisea* para adaptarse a nuevas formas narrativas ha demostrado que los mitos antiguos siguen actuando como espejos en los que las sociedades modernas se reflejan y reinterpretan, adaptándolos a las necesidades y sensibilidades de cada época.

A lo largo de este cuarto de siglo xxi, *La Odisea* ha encontrado la manera de seguir apareciendo en medios como el cómic y el videojuego, que han servido como vehículos para mostrar este poema y conectar con nuevas generaciones. Estos formatos no han mantenido la integridad del relato original, sino que lo han adaptado a los gustos contemporáneos, incluso a los discursos predominantes, permitiendo así una transmisión cultural dinámica y objetivada. En el caso del cómic, y ya fuera del área de influencia de películas de época como *Troya* o *Gladiator*, la mismísima Marvel se decide por recuperar este y otros clásicos ofreciendo una adaptación fiel a la narrativa original, conservando su estructura y personajes fundamentales. Este trabajo demuestra cómo las adaptaciones visuales pueden acercar los grandes clásicos a públicos más jóvenes, facilitando su comprensión sin perder la esencia épica del poema homérico. En contraste, obras como *Telémaco*, de Toussaint y Ruiz, reimaginan la historia con elementos humorísticos y de aventura, donde el viaje del hijo de Ulises se convierte en el núcleo de la narrativa, con personajes y giros argumentales que enriquecen y transforman el mito desde una perspectiva más actual. Es la versión de Telémaco la más completa y adaptada de todas por atender a criterios que van más allá de la obra y que propician una relectura del clásico adaptando de verdad el poema homérico a la realidad en la que vivimos.

En el medio del videojuego, títulos como *Odyssey: The Search for Ulysses* representan intentos por trasladar de forma interactiva la estructura de la epopeya, permitiendo a los jugadores vivir la historia desde una perspectiva inmersiva aunque sin llegar a conseguirlo. Sin embargo, propuestas más libres como *The Next Penelope*, que transforma el relato en una aventura espacial protagonizada por Penélope, dejan a la curiosidad de quien juega la posibilidad de descubrir la obra original sin perder los nuevos lenguajes y contextos narrativos que amplían sus significados y resonancias.

La exploración de las distintas adaptaciones y versiones revela la riqueza y diversidad de enfoques: desde obras fieles a la narrativa clásica hasta reinterpretaciones más libres y creaciones inspiradas en los temas esenciales del poema. En todas ellas hay elementos comunes y grandes diferencias: el viaje del héroe/heroína, la búsqueda y anhelo del hogar y el enfrentamiento a lo desconocido sirven de hilos con-

ductores universales, capaces de conectar con públicos de todas las edades. Además, es relevante señalar cómo la diversidad de formatos, desde las versiones ilustradas destinadas al público infantil hasta las reinterpretaciones feministas como *The Penelopiad*, de Margaret Atwood, contribuyen a la vigencia y riqueza interpretativa de la obra homérica. Cada uno de estos enfoques aporta una visión única que amplía las posibilidades de diálogo cultural y añaden profundidad y actualidad. La recuperación en algunas obras de Penélope como personaje central no hace sino agrandar la riqueza del texto en tanto en cuanto sigue siendo útil para hablar de cosas que ni siquiera se pensaron en el momento de su creación.

En definitiva, el periplo de Odiseo continúa muy vivo, demostrando la perdurabilidad de los grandes relatos y sus posibilidades de renovación constante en el imaginario cultural contemporáneo. Lejos de quedar anclada en el pasado, *La Odisea* se proyecta hacia el futuro, invitando a nuevas generaciones de creadores y creadoras, así como de lectores, a descubrir y reinterpretar sus historias y símbolos fundamentales. Ya sea en un cómic ilustrado con acuarelas, en un juego ambientado en la Grecia clásica o en un cómic futurista, el mito sigue resonando. Y mientras existan nuevas formas de contar historias, Odiseo (y Penélope) seguirán navegando, enfrentándose a algo más que monstruos y deidades, y luchando por regresar a Ítaca.

REFERENCIAS

- ÁLVAREZ, Andrés. 2014. «ODISEA, LA (2014, NORMA)» en *Tebeosfera*. Disponible en línea el en https://www.tebeosfera.com/numeros/odisea_la_2014_norma.html.
- GARCÍA, Argelio. «La decisión de Penélope». *Diario de Avisos*, 13 de diciembre de 2020. Consultado en febrero de 2025. <https://www.fundacioncinemascomics.com/la-decision-de-penelope/>.
- GONZÁLEZ Vaquerizo, Helena y FREDERICKSEN NEIRA, Alfredo. 2023. «La Odisea de Kazantzakis como obra cretense y modernista». Acceso el 20 de agosto de 2024. DOI: 10.5281/zenodo.10210556.
- LANE FOX, Robin. 2007. *El mundo clásico: La epopeya de Grecia y Roma*. Editorial Crítica. Barcelona.
- MACÍAS, Cristóbal. 2021. «Seres híbridos del mito clásico y videojuegos Hybrid beings of classic myth and video games». *Agora - Estudios Clásicos em Debate*. 10.34624/agora.v0i23.2445.
- MUÑOZ PUELLES, Vicente. 2015. «Adaptaciones de clásicos y lectura: el caso de Ilíada. Odisea. Eneida». Acceso en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9782938>.
- MONTANELLI, Indro. 1999. *Historia de los griegos*. Barcelona: Plaza & Janés Editores, 1999.
- MOULA, Eleni, y MALAFANTIS, Kostantinos. 2019. «Homer's Odyssey: From Classical Poetry to Threshold Graphic Narratives for Dual Readership». *Journal of Literary Education*, n.º 2: 52-70. <https://doi.org/10.7203/JLE.2.13779>.
- ORTIZ GARCÍA, Daniel. 2018. «La Odisea en la Literatura Juvenil en español del s. xxi. Enfoque desde la Narratología y desde la Didáctica de la Lengua y la Literatura». Tesis doctoral. Alicante.
- ORTIZ GARCÍA, Daniel. 2019. «La medida y desmesura de Odiseo en las adaptaciones juveniles del s. xxi de la Odisea», en Cutillas Orgilés, Ernesto (ed.). *La multiplicidad de enfoques en humanidades*. Actas de las VIII Jornadas de Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Alicante (Alicante, 3 y 4 de mayo de 2018). Alicante: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alicante. ISBN 978-84-949173-2-5, pp. 107-113.
- PÉREZ NAVARRO, Francisco y MARTÍN SAURÍ, J.M. 2014. *La Odisea*. Consultado en Tebeosfera. Acceso el 10 de julio de 2024. https://www.tebeosfera.com/numeros/odisea_la_2014_norma.html.

CÓMICS CONSULTADOS

- BOTTET, Beatrice y HAREL, Émilie. 2022. *La Odisea. Las aventuras de Ulises (Les aventures d'Ulysse)*. Editorial Harperkids.
- BRAVI, Soledad. 2018. *La Ilíada y la Odisea según Homero (L'Iliade et L'Odyssée d'après Homère)*. Editorial Océano.
- ESTRADA, Carmen y BRIEVA, Miguel. 2024. *La Odisea Ilustrada*. Planeta Cómic.
- FERRY, Luc y BRUNEAU, Clotilde. 2024. *La Odisea*. Yermo ediciones.
- FRACTION, Matt. 2014. *Ody-C*. Image Comic.
- HINDS, Gareth. 2010. *La Odisea*. Editorial Wordunited.
- THOMAS, Roy y TOCCHINI, Greg. 2007-2008. *La Odisea (Marvel Illustrated: The Odyssey)*.
- TOUSSAINT, Kid y RUIZ, Kenny. 2018. *Telémaco*. Editorial Dolmen.
- VANISTENDAEL, Judith. 2020. *Las dos vidas de Penélope (Les deux vives de Penélope)*. Astiberri.

- VILLALOBOS, Federico y GONZÁLEZ, Jorge. 2008. *La Odisea*. Editorial SM.
- VISINTIN Fabio. 2018. *Odisea narrada para la mirada*. Spaceman Project.
- VV. AA. 2017. *Manga de dokuba, the Iliad and the Odyssey*. Editorial Herder.

VIDETUR PER LENS. ANÍBAL BARCA EN EL CINE DOCUMENTAL

Araceli Pérez Fernández

Universidad de Almería

E-mail: aracelia447@gmail.com

RESUMEN

En el presente artículo, se analiza la recepción audiovisual del general, estadista y urbanista cartaginés Aníbal Barca en el ámbito del cine documental. Tras el éxito de producciones como *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), el cine basado en el mundo romano experimentó un renacimiento que se extendería a uno de los personajes más vinculados a este: el propio Aníbal y Cartago, la ciudad que lo vio nacer. Con ello, el documental, que quedaría como un producto destinado a la intimidad de la pequeña pantalla del espacio doméstico, se valió de su figura, realizando diversas producciones sobre la vida y acciones de dicho general. Este artículo, por ende, revisa algunas de esas producciones con el ánimo de desentrañar los códigos audiovisuales con los que el periplo de Aníbal queda fijado en las retinas de los televidentes.

PALABRAS CLAVE: Aníbal, documental, cine, guerras púnicas, historia.

VIDETUR PER LENS. HANNIBAL BARCA
IN THE DOCUMENTARY CINEMA

ABSTRACT

This article examines the audiovisual representation of the Carthaginian general, statesman, and urban planner Hannibal Barca within the realm of documentary cinema. Following the success of films such as *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), cinema centered on the Roman world experienced a renaissance that extended to figures closely associated with it –most notably Hannibal and his native city, Carthage. In this context, the documentary genre –traditionally confined to the intimate setting of the domestic screen– began to feature his figure prominently, resulting in several productions focused on the life and campaigns of this iconic general. Accordingly, this article explores a selection of these documentaries with the aim of uncovering the audiovisual codes through which Hannibal's journey is etched into the visual memory of contemporary audiences.

KEYWORDS: Hannibal, documentary, cinema, punic wars, history.

Para Lara,
porque ojalá estés orgullosa de tu tía cuando puedas leer esto

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.05>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 119-141; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



INTRODUCCIÓN

Como género audiovisual, el documental es uno de los formatos cinematográficos más antiguos. Con su nacimiento a finales del siglo XIX a la par que la tecnología del cinematógrafo, el documental se estableció como un testimonio gráfico de los acontecimientos históricos protagonizados por los personajes relevantes de aquella época. Según Brian Winston, autor de referencia sobre el género documental, «de todas las disciplinas humanísticas, ninguna provee de mayor material para el cine documental como lo hace la historia» (2013, 328). Así, esta categoría audiovisual se convirtió rápidamente en una herramienta indispensable en la industria del cine y se incorporó a los códigos del séptimo arte por medio del noticario de actualidades (Francés 2012, 17).

Sin embargo, no sería hasta la mitad de la primera década del siglo XX cuando podríamos hablar de documental en mayúsculas. El género, de la mano de Robert Flaherty, experimentó una madurez muy superior a las décadas pretéritas, en las que el cine se limitaba a ser un pasivo reproductor de aquello que pasaba frente a la lente. A partir de Flaherty, el cineasta se convertiría en un constructor, cuya materia prima sería el ser humano, sus acciones, sus luchas y sus afanes como protagonistas de la acción (Gubern 2005, 242-249). La fragmentación propia de los noticieros pronto daría paso a un relato propiamente cinematográfico, compuesto por hechos reales¹, seleccionados a criterio del autor. De este modo, lo que comenzó como un medio de conservar para la posteridad grandes acontecimientos como la coronación del zar Nicolás II o el congreso del partido nazi de 1934 en Núremberg se iría convirtiendo en un recurso de gran utilidad para etnógrafos y antropólogos en un primer momento y para sociólogos e historiadores poco después (Bermúdez 2010, 116; Pérez 2023, 68).

He aquí el quid de la cuestión. La percepción tradicional de los historiadores hacia este género audiovisual es por norma general muy negativa, centrada en la captación de errores y falsos históricos, e ignora todo lo que el documental puede aportar al estudio y, sobre todo, a la enseñanza de la historia² (Taves 1997, 141). Este es el motivo que justifica la existencia de canales de televisión como History Channel, el cual, desde su fundación en 1995, se ha dedicado casi en exclusiva a la programación de documentales y ficción histórica (Francés 2012, 18). Dicha programación se ha organizado, generalmente, en torno a episodios históricos concretos,

¹ Aunque la premisa del documental es la exposición de imágenes verdaderas, como cualquier otra producción audiovisual, está sujeta al criterio de su autor. Lo que vemos a través de la pantalla es el resultado de una ordenación, secuenciación y disposición de decenas, cientos y miles de tomas compuestas a su vez por ángulos, planos y demás elementos en combinación con sonido, fotografía y ambientación, entre otros (Renov 2020, 207).

² Es imposible ignorar el hecho de que, en muchas ocasiones, el primer acercamiento que tienen las personas ajenas a la academia a la historia es a través del visionado de un documental en el salón de su hogar (Lillo 2008, 721).

efemérides y períodos que abarcan desde los primeros humanos hasta la Operación Tormenta del Desierto (Taves 1997, 137-138).

Así, y como sostienen grandes autoridades en el estudio del cine documental como Bill Nichols, «los canales por cable, la producción digital a bajo costo y los fácilmente distribuibles discos compactos, el internet y sus casi nulos costos de disseminación [...] así como el hambre que mucha gente tiene de nuevas perspectivas y visiones alternativas, auguran al documental un futuro brillante y vibrante (2013, 22-23). La posibilidad de aproximar a un público masivo a reconstrucciones audiovisuales (más o menos acertadas) de hechos históricos tan antiguos y de los que no existe testimonio gráfico alguno³ constituye, en palabras de Bill Nichols, «una manera poderosa de invocar el poder de la historia de manera expresiva: experimentamos lo que se siente tener conocimiento histórico y, sin embargo, nos damos también cuenta de que no podemos alterar lo que ya ha ocurrido» (2013, 236).

Este artículo, por ello, se propone llenar un hueco en el vacío historiográfico existente sobre la recepción audiovisual tanto en la pequeña como en la gran pantalla del general cartaginés Aníbal, que ya de por sí es escasa, especialmente en comparación con otras figuras propias de dicho periodo histórico como son Julio César, Cleopatra o Espartaco. Se trata de una tarea que comenzamos con la elaboración del trabajo final del grado en Historia titulado *Ars Hannibalis: la ruta hannibálica a través de la Historia del Arte* y que continuamos un año después con el trabajo final del máster en Comunicación Social denominado *Ars Hannibalis: el periplo de Aníbal en la pequeña y gran pantalla*, en el cual se dedicó parte de uno de sus epígrafes al documental histórico. En el tintero quedó la posibilidad de analizar más de un solo audiovisual, con el objetivo de encontrar similitudes, hallar diferencias y tratar de desentrañar la existencia de arquetipos o códigos existentes a la hora de representar a un mismo personaje histórico, Aníbal Barca en este caso.

Así, se han escogido tres largometrajes procedentes de la misma cadena de televisión, History Channel⁴, rodados y emitidos entre la primera y la segunda décadas del siglo XXI. Con ello, nos interesa analizar, además de lo que se ha señalado con anterioridad, cómo la misma productora ha reproducido la biografía de un mismo individuo a lo largo de más de una década y media, y constatar si se han producido cambios, reiteraciones, énfasis u omisiones en determinados aspectos de

³ Como sí existen de episodios contemporáneos como la guerra civil española o la II G.M, o bien su acceso está restringido a colecciones museísticas como es el caso de mosaicos romanos o grabados renacentistas, por presentar algunos ejemplos.

⁴ No obstante, y previo a la tarea de análisis que ahora nos requiere, es importante señalar que el número de documentales realizados sobre Aníbal Barca, especialmente desde el inicio del siglo XX en adelante, es ingente. Una simple búsqueda en Google aloja cientos de resultados solo en idioma español, siendo algunos de ellos *Aníbal. Marcha sobre Roma* (Judith Voelker, 2018) o *Aníbal, el peor enemigo de Roma* (Edward Bazalgette, 2006), distribuidos tras su adquisición por cadenas de enorme peso en la industria televisiva, como son RTVE en España o la BBC en el Reino Unido, respectivamente (Plana y Prado 2014, 851-852).

la vida de este general, caracterizado como uno de los más temidos por los romanos (Barceló 2012, 415).

Además, hay otro matiz muy importante inscrito tras los interrogantes a los que deseamos dar respuesta. Siguiendo las tesis de Miguel Dávila, quien subraya que las películas ambientadas en un momento histórico concreto poseen una doble historicidad, la del contexto que representan cinematográficamente y la propia del momento en que se llevan a cabo (Dávila 2017, 15), es de nuestro interés intentar averiguar si esta hipótesis también es susceptible de cumplirse en estos documentales, distribuidos por una cadena televisiva de origen norteamericano y basados en un personaje de un contexto completamente diferente: la Cartago del siglo tercero antes de Cristo. Y es que, ya en la época renacentista, los cronistas de Carlos V emplearon el recuerdo de los enfrentamientos romano-cartagineses y la consecuente derrota de estos últimos como un paralelismo entre las pugnas que en ese momento se mantuvieron entre la Monarquía Hispánica y el Imperio otomano (Herrera 2018, 231).

Así, durante la Edad Moderna el arte se sirvió de las figuras de Aníbal y Escipión, los grandes protagonistas de la segunda guerra púnica, para identificarlos con los grandes personajes de la Edad Moderna, quedando Carlos V como un heredero directo de la triunfante Roma frente a los otomanos derrotados, asimilados con los cartagineses y, por ende, con su principal líder, Aníbal (Vialás 2012, 499; Barceló 2013, 422).

ANÍBAL, LA CAÍDA DE CARTAGO (GÜNTHER KLEIN, 2004)

(*Imperium*, T.1. E.3: *Der Fall Karthagos*, Günther Klein, 2004)

Dirigido por Günter Klein, *Aníbal, la caída de Cartago* es un episodio documental de la serie de televisión *Imperium*, realizada en 2004 para la cadena de televisión alemana ZDF. Según la base de datos cinematográfica IMDb, es una serie documental sobre los grandes imperios mundiales, basada en el ascenso, las conquistas, los éxitos y las caídas de estos (2025b). Así, el tercer episodio de la primera temporada dedica un metraje de 43 minutos a la ciudad de Cartago, con la salvedad de que el estado púnico nunca alcanzó el estatus de imperio, sino que se trataba más bien de una república mercantil (Quesada 2013b, 261; Bendala 2019).

A diferencia de lo acontecido con los programas de televisión más recientes, ha resultado una ardua tarea localizar información concreta en lo que respecta a opiniones, datos de audiencia y costes de producción. La web de la cadena ZDF tan solo nos ofrece una breve descripción del episodio y las fechas de su estreno y retransmisiones. De este modo, hemos podido constatar que tras su estreno el 16 de mayo de 2004 se realizaron siete reposiciones del programa, entre los años 2006 y 2012. Por lo demás, desconocemos el coste de producción del episodio y los datos de audiencia del mismo, aunque sí podemos atestiguar que la recepción del documental no fue especialmente mala, ya que cuenta con un 7,3 sobre 10 en el portal cinematográfico IMDb (2025b).

La sinopsis del programa define a Aníbal como un mito inmortal, un hombre africano que se «atreve a lo imposible», «cruza los Alpes con elefantes y triunfa



Fig. 1. Fotograma de *Aníbal, la caída de Cartago*, 2004. Captura de pantalla.

en Cannas sobre la enorme superioridad de las legiones romanas». Tras estos elogios, el propio sumario ofrecido por la cadena lanza un crucial interrogante: ¿por qué, a pesar de todo esto, Aníbal acabó sucumbiendo? De este modo, el documental se propone la tarea de intentar dar respuesta a estas y a otras preguntas suscitadas por la legendaria figura del general cartaginés (Plana y Prado 2014, 846; Terra X, 2025).

La primera versión que nos ofrece el Canal Historia sobre el físico de Aníbal es la siguiente: pelo largo, barba y perilla poco abundantes, tez clara y cabello moreno. Su estética en términos generales es andrajosa y descuidada. Así, en un inicio, la representación física del púnico parece concordar con las descripciones que ofrecen los expertos y el narrador del documental, cuyas intervenciones quedan intercaladas con escenas dramatizadas de ciertos aspectos concretos de la vida y acciones de Aníbal. De este modo, este audiovisual respondería a la fórmula del docudrama: un híbrido entre documental y ficción para desarrollar un hecho histórico concreto (Raventós, Torregrosa y Cuevas 2012, 118; Plana y Prado 2014, 847).

Así, los primeros minutos del metraje comienzan con la aplastante victoria del general púnico en Cannas. De ella, y a través del recurso de la voz en *off*⁵, Gert Heidenreich nos cuenta que dicha batalla pasaría a los anales de la historia y que el bárcida se arrojó sobre las legiones romanas como un vendaval, aunque dicha victoria no le convertiría en el conquistador de Roma. Aquí es donde el documental

⁵ A través de esta técnica de producción, la voz en *off* o «voz superpuesta» se presenta como un eco de un plano superior al conflicto, aplicando juicios de valor sobre el mismo sin inmiscuirse en este. De este modo, este recurso es de gran utilidad para la producción audiovisual, ya que permite a los comentaristas, entrevistados y al propio narrador del documental dar una sensación de credibilidad al relato al simular distanciarse, desinteresarse o mostrar una posición «neutral» frente a conflictos de gran calado histórico como las guerras púnicas (Nichols 2010, 195).

ofrece al espectador su hipótesis principal: el mayor triunfo del cartaginés sería, en última instancia, el inicio de su final (Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 127).

De esta manera, se introduce la biografía del personaje comenzando en el punto más álgido de su vida. Narrador y expertos lo definen como uno de los líderes militares más grandes de todos los tiempos, célebre por su uso de los elefantes, su arrojo en batalla y sus ingeniosas tácticas de combate. A pesar de todo ello, el documental perpetúa y repite en varias ocasiones una de las afirmaciones sobre el cartaginés ya rebatida por los historiadores expertos en este periodo: el deseo de este de acabar con «el naciente imperio romano» (Quesada 2013b, 261; Barceló 2017, 105). De igual modo, toman afirmaciones propias de las fuentes clásicas, de procedencia filorromana y, por ende, contraria a los púnicos, cuando señalan que el cartaginés «no tenía escrúpulos, era cruel y estaba sediento de sangre» (Barceló 2013, 417). Sin embargo, subyace un conocimiento y estudio del contexto del personaje, ya que de igual modo subrayan su devoción a los dioses, su carisma, su sentido de la responsabilidad y modestia y el interés por el bienestar de sus hombres (Quesada 2013b, 275; Cabezas 2013, 93).

En lo relativo a su estructura, como hemos referenciado previamente, el documental inicia la narrativa argumental ya en la adultez de Aníbal. Así, la victoria en Cannas es el culmen de los éxitos de Aníbal, pero no es suficiente para lograr que los romanos claudiquen y se sienten a negociar la paz. En este punto, el audiovisual marcha atrás en el tiempo para intentar explicar al espectador qué ha ocurrido para que los hechos se encuentren en dicho estado. De este modo, y a través del historiador Giovanni Brizzi, el documental contextualiza los primeros años de vida de Aníbal en síntesis con una descripción política, económica y militar del estado cartaginés.

En estos minutos de metraje, diversas reconstrucciones digitales en 3D reproducen espacios tan singulares como el puerto de Cartago, en combinación con imágenes de piezas arqueológicas de estelas y dioses púnicos. Además, estas imágenes son acompañadas por una narración de los hechos previos a la segunda guerra púnica: el conflicto del primer enfrentamiento romano-cartaginés, la incursión púnica en territorio ibérico, la fundación de Qart Hadasht (Cartagena) y las primeras campañas de Aníbal como general en la península Ibérica.

Posteriormente, el audiovisual examina la ruta que el púnico emprendió para evadir a los romanos por mar, cruzando los Alpes, y hace una revisión de las victorias que llevan al púnico hasta Cannas, batalla ampliamente comentada durante el documental. El resto del metraje queda ocupado por las diversas interpretaciones de los historiadores invitados acerca de aspectos como las personalidades de Aníbal y Escipión el Africano, la estructura de los ejércitos enfrentados, las razones que justifican que el bárcida no atravesase las puertas de Roma y el cambio de escenario bélico, con los romanos a las puertas de Cartago (Taves 1997, 140). A diferencia de otros audiovisuales, en este caso se dedican los minutos finales del metraje a los años siguientes tras el fin de la segunda guerra púnica. De este modo, el espectador conoce cómo pudieron ser los últimos años del cartaginés, acosado por las huestes romanas, y el destino inmediato de la ciudad de Cartago, que, sin la posibilidad de defenderse militarmente, sería completamente destruida apenas medio siglo después tras tres años de asedio por parte de los romanos (Wagner 2013, 91).

Como elementos positivos del documental, podemos establecer los siguientes:

- La presencia de historiadores expertos en las guerras púnicas, como Giovanni Brizzi, Jakob Seibert o Pedro Barceló.
- Las reconstrucciones en tres dimensiones que recrean espacios como el puerto cartaginés, deteniéndose en su doble naturaleza comercial y militar (Francés 2012, 28).
- La multitud de interrogantes planteados durante el metraje, que animan al espectador a ser algo más que un pasivo receptor de imágenes: «¿Era Aníbal un gran desconocido para la historia?», «¿era el empeño de un loco, o un plan legendario por el que aún es admirado Aníbal?», «¿son las personalidades de Aníbal y Escipión opuestas?», «Aníbal tenía el mejor ejército de la época, ¿bastaba con eso?» (Francés 2012, 29; Vizcaíno 2014, 150).
- El uso de mapas en dos dimensiones, con la demarcación de la ruta que siguieron tanto el ejército romano como el púnico a lo largo de toda la contienda. Dichos mapas se van proyectando durante el documental en diferentes puntos del metraje.
- La comprobación de teorías e hipótesis por medio de la arqueología experimental. En el documental se comprueba la fuerza del impacto de los proyectiles lanzados por los honderos baleares, parte del ejército hannibálico.
- La referencia a los pueblos itálicos, sus conflictos con la hegemonía de Roma y el plan de Aníbal de menoscabar esos lazos inestables y poner al mayor número de aliados itálicos de su parte (Barceló 2019, 83).
- La presencia del general Quinto Fabio Máximo, quien suele ser ignorado, por cuestiones de metraje, en favor de Publio Cornelio Escipión. Se resalta la importancia de las tácticas fabianas para retrasar o impedir la confrontación directa con Aníbal (Barceló 2019, 81).
- Cinemáticas: si bien la calidad audiovisual del documental deja mucho que desear, las dramatizaciones dan peso y vida a la narración de determinados episodios, como aquel en el que Aníbal toma entre sus manos la cabeza de su hermano Asdrúbal, asesinado en batalla contra los romanos cuando intentaba reencontrarse con el bárcida (Taves 1997, 139; Vizcaíno 2014, 151).
- La localización del campo de batalla de Zama por parte de Ahmed Ferjaoui, director del Instituto de Patrimonio de Túnez.

Por otro lado, como elementos susceptibles de crítica negativa, hemos hallado los siguientes:

- El documental recurre en exceso a afirmaciones categóricas que carecen de un respaldo claro o de referencias a fuentes concretas, lo que compromete su credibilidad⁶: «Aníbal el cartaginés invencible», referirse a los cartagineses

⁶ Esto concuerda con la tesis de Bill Nichols, el cual determina que «la mayoría de los noticieros televisivos y los programas *reality* dependen en gran medida de sus ya muy viejas convenciones,

como «estafadores», «civilización despiadada, que creía en dioses crueles» o sentenciar que para Aníbal «aniquilar Roma era una obligación sagrada» y que «de no ser por Cannae, Cartago habría sobrevivido».

- Frente a las dudas de Brizzi sobre la infancia de Aníbal, de la cual afirma que tuvo que ser muy solitaria, la narración del audiovisual sentencia que «la aversión a Roma cimentaba la educación de los cartagineses».
- En contraposición a las tesis de Alexander Demandt, que asegura que los romanos también realizaban sacrificios infantiles, la narración del documental afirma que el propio Amílcar Barca sacrificó a un cuarto hijo varón, del que fuentes antiguas o contemporáneas nunca han hecho referencia alguna (Martínez 2016, 178).
- La comparación entre generales paralelos. Aníbal es retratado como un soldado bárbaro, salvaje y nómada, frente a Escipión, que queda definido como un hombre educado y elocuente. Se ignora el origen aristócrata del púnico y su educación helénica y se ensalza al romano, como un miembro de una de las familias más nobles, excepcionalmente instruido y una encarnación de las tradiciones romanas (Quesada 2013a, 179-180).
- Perpetuación de mitos: el mito de la fundación de Cartago definido como un engaño por parte de Elisa y los fenicios de Tiro, el supuesto juramento realizado por Aníbal ante su padre, ya desmontado por la historiografía moderna (Barceló 2017, 17, 19), y el presunto deseo del cartaginés de destruir Roma, también superado por las investigaciones actuales (Barceló 2013, 419; Cabezas 2013, 114).
- Elipsis informativa: hay un vacío existente entre los hechos que suceden a la batalla de Cannas y anteceden el episodio final de la guerra, Zama. El metraje dedica muy pocos minutos a este periodo intermedio, pasando la iniciativa bética del bando púnico al romano sin detenerse o explicar las causas de este cambio de circunstancias. Este tipo de omisiones, condensaciones y supresiones son detalles característicos del docudrama (Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 126).

LOS MALOS DE LA HISTORIA: ANÍBAL BARCA (OSCAR CHANN, 2009) (*Ancients Behaving Badly*, T.1. E.6: *Hannibal Barca*, Oscar Chann, 2009)

Bajo la dirección de Oscar Chann, *Los malos de la historia: Aníbal Barca* es el sexto episodio de una serie televisiva distribuida por el Canal Historia y producida por Blink Entertainment, Invictus Films y Yap Films. Con origen en Canadá y grabada en Italia, la serie, emitida entre noviembre y diciembre de 2009, está tematizada bajo el supuesto mal comportamiento de célebres personajes de la Antigüedad

como ocurre con la mayor parte de los documentales sobre la ciencia y la naturaleza, las biografías [...] y la mayor parte de los documentales históricos» (2010, 184).



Fig. 2. Fotograma de *Los malos de la historia: Aníbal Barca*, 2009. Captura de pantalla.

clásica (La Vanguardia, 2025). Junto con Aníbal, el programa tiene como pretexto desentrañar la motivación psicológica tras las controvertidas acciones de Calígula, Atila, Julio César, Alejandro Magno, Nerón, Gengis Khan y Cleopatra.

A diferencia del documental previo analizado, ha sido posible descubrir más detalles de su producción y recepción por parte del público, pero continúa el desconocimiento en lo relativo a su coste de producción. Con los datos aportados nuevamente por el portal cinematográfico IMDb, ha sido posible evidenciar dos cuestiones: por un lado, el programa fue emitido al menos en cuatro países (Estados Unidos, Canadá, Grecia y España) y, por otro lado, la recepción de este audiovisual fue menos favorable que la de su predecesor, ya que cuenta con una puntuación de 5,8 sobre 10 frente al 7 sobre 10 en el cual se sitúa la media general de la serie televisiva (2025a).

A lo largo de las diversas reposiciones del programa, entre 2009 y 2018, los espectadores han calificado el episodio como un «mero entretenimiento, sin evidencia científica», «una premisa ridícula», «un resultado dudoso tras tomar testimonios de eventos que ocurrieron milenios atrás, relatados por personas que no fueron testigos directos de dichos eventos, con cero evidencias históricas». Algunos espectadores, en la sección de opiniones del portal IMDb, incluso se preguntan cómo el Canal Historia ha podido permitir la emisión de esta serie (2025a).

En España, la versión digital del periódico *La Vanguardia* nos presentó en 2022 dicho producto audiovisual como un compendio de «las fechorías de figuras históricas famosas mediante investigaciones forenses, secuencias animadas y entrevistas con historiadores». En sintonía con las críticas de los espectadores anglosajones, el editorial afirma que la seria intención de los eventos descritos no concuerda con el estilo narrativo de la serie documental, la cual califican de irónica.

La segunda versión que History Channel nos ofrece del físico del cartaginés es completamente opuesta a la del documental anterior. A lo largo de los 44 minu-

tos de metraje, nunca vemos a ningún actor interpretando a Aníbal. En esta ocasión, la producción del programa ha optado por prescindir de las dramatizaciones y acompañar los testimonios de los profesionales entrevistados con escenas animadas. El general cartaginés mantiene, con respecto a su representación previa, el cabello moreno, la presencia de barba y perilla.

Así, Aníbal queda retratado bajo una animación relativamente escasa, de movimientos rígidos y toscos, con un dibujo agresivo, marcado por el uso del color blanco, del negro y especialmente del rojo. Así, más que una animación real, la representación visual del cartaginés se limita a la exposición de ilustraciones con salpicaduras de sangre animadas digitalmente. Con esta táctica, es sencillo asumir que History Channel intentó versionar el éxito cosechado por la taquillera *300* (Zack Snyder 2006), un film antecedido por la serie de cómic homónima creada por Frank Miller en 1998, y acercarse así a una audiencia mucho más joven (Francés 2012, 22).

En lo relativo a su estructura, *Los malos de la historia* no presenta un hilo argumental concreto. Los minutos iniciales del audiovisual se basan en opiniones negativas sobre el general púnico. Se trata de contundentes titulares que marcan la subjetividad del audiovisual (Rabiger 1989, 2), ya que lo sitúan como un general cruel, despiadado, un enemigo del que no había que fiarse. En estos primeros minutos, el programa plantea la tarea a realizar: averiguar si Aníbal Barca era un psicópata. Para justificar esta hipótesis, el documental presenta a diferentes profesionales del ámbito de la psicología y la psiquiatría narrando anécdotas completamente despiadadas sin basarse en ninguna fuente concreta. Por ejemplo, según el arqueólogo Darius Arya⁷, Aníbal hacía que sus soldados se comieran los cuerpos de los caídos en los Alpes, que los romanos cautivos peleasen contra elefantes o que los desertores y sus familias fueran crucificados. De este modo, podemos afirmar que este documental desdeña cualquier propósito educativo (Plana y Prado 2014, 852), o de intentar presentar una síntesis de la biografía de Aníbal como su predecesor, ya que se centra en desplegar una batería de supuestas acciones atribuidas a este, todas ellas negativas, basadas en la crueldad y en la venganza (Moral 2011, 9). Se trata de una suerte de estereotipos presentes tanto en los escritos bíblicos como en los autores romanos y en las novelas históricas del XIX, las cuales presentan a los cartagineses como seres inmorales, perpetradores de sacrificios infantiles y ávidos de riquezas (Dávila 2017, 212-213; 221-222).

No obstante, podemos delimitar que las supuestas anécdotas que se refieren quedan intercaladas con varios momentos de su vida, el único elemento que da un sostén temporal a la narración: sus primeros años, bajo la sombra de Amílcar, el paso de los Alpes, la victoria de Cannas, la batalla de Zama y sus años finales de

⁷ Este arqueólogo, presente también en el elenco de otras producciones del Canal Historia (como *Bárbaros: el despertar*), es una de las figuras que aparecen más recurrentemente en documentales de esta cadena. Según Brian Winston, estos «historiadores-presentadores» son todo un fenómeno, ya que, con sus reiteradas apariciones en programaciones de este tipo, se acaban convirtiendo en celebridades televisivas (2013, 333) y, por ende, también se convierten en una suerte de «figuras de autoridad para un público inexperto en materia histórica».

vida, exiliado de Cartago y perseguido por Roma. Así, el único soporte del que el espectador dispone para situar los hechos entre anécdota y anécdota son estos hitos, los puntos cardinales de la biografía de Aníbal (Moral 2011, 6).

Como elementos positivos del documental, situamos los siguientes:

- La exposición del yacimiento arqueológico de Cartago. El espectador tiene la posibilidad de visualizar los restos visibles de la metrópoli cartaginesa, tal y como se encuentran en la actualidad, sin tener que desplazarse hasta la zona.
- Presencia de mapas que acompañan a la narración. Mediante la disposición de los mismos por medio de cinemáticas en dos dimensiones, se justifican algunas acciones de Aníbal, como la decisión de acometer la incursión en territorio romano por tierra en lugar de por mar, a raíz de que, en aquel contexto, Cartago ya no era una superpotencia naval (Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 127).
- La descripción del ejército hannibálico, como un conglomerado de costumbres, culturas, idiomas y efectivos procedentes de puntos diversos del Mediterráneo: nómadas, celtas, íberos, galos y cartagineses (Cabezas 2013, 93).
- El seguimiento, por parte de un equipo de la Universidad de Standford, de posibles pistas que permitan recrear la ruta que escogió el cartaginés para atravesar los Alpes.
- El empleo de la arqueología experimental a la hora de probar los efectos que podría haber tenido el frío de los Alpes sobre los soldados de Aníbal, no acostumbrados a un terreno tan frío, exigente y angosto (Barceló 2017, 130). Se simula en una cámara fría el viento y las condiciones del paso de montaña, y el voluntario que se somete a las pruebas va vestido simulando la indumentaria de un caballero nómada.
- El planteamiento de un interrogante crucial: «¿Qué pasaba por la cabeza de Aníbal?» y la respuesta proporcionada por la narración del programa: «No lo podemos saber». Paradójicamente, con ello la hipótesis del documental queda desmontada. Se conocen muchas de las acciones de Aníbal a través de los relatos de sus enemigos, pero desconocemos cómo era su personalidad y las motivaciones reales de sus acciones (Quesada 2013a, 181).
- La justificación de la negativa de Aníbal a asediar Roma. Se explica que Aníbal carecía de la adecuada infraestructura para acometer un asedio (Apiano 2016, 242; Quesada 2013b, 259).
- Se referencia, a través del testimonio de Adrián Goldsworthy, el único historiador que interviene en el programa, el uso de serpientes como arma por parte del general cartaginés, dato respaldado por la historiografía moderna (Barceló 2017, 260). De la misma manera, se realiza un experimento para comprobar la eficacia de dicha táctica.
- El audiovisual cuestiona, prácticamente en los últimos minutos de metraje, la fiabilidad del relato de Polibio, ya que procede del círculo literario del general vencedor de Aníbal: Escipión el Africano.

Como elementos susceptibles de crítica, hallamos los siguientes:

- 
- 130
- Escasa presencia de historiadores. Se trata de un documental que se presume como histórico, pero la mayoría de los profesionales entrevistados pertenecen al ámbito sanitario (Rueda, Coronado y Sánchez 2009, 180). Se juzga, de esta manera, la psicología de un personaje que vivió hace más de dos milenios con el baremo psicológico del presente.
 - Uso excesivo de afirmaciones categóricas, sin la referencia a fuentes concretas que las respalden: «Se vertieron 113 000 litros de sangre en el campo de Cannas», «es el general más cruel de la Antigüedad», «la obsesión de Aníbal ha matado a 25 000 hombres» o «sus actos son de un salvajismo incalificable», entre otras.
 - Empleo de imágenes de Caracalla, completamente descontextualizadas con el episodio que se está exponiendo. La imagen, en lugar de ayudar al espectador a imaginar cómo podría ser Aníbal físicamente, genera en el público una percepción errónea del personaje histórico⁸ (Rueda, Coronado y Sánchez, 2009, 182).
 - El empleo de episodios concretos de la biografía de Aníbal como medio para justificar sus supuestos desórdenes psiquiátricos. En referencia a la pérdida de uno de sus ojos tras cruzar el lago Arno (Quesada 2013b, 269), la narración asume que «eso no mejoró su carácter».
 - Perpetuación de mitos: se siguen referenciando como ciertos episodios superados ya por la historiografía actual, como el juramento del odio perpetuo a Roma o el deseo de la destrucción de la misma hasta sus cimientos, calificando estos pensamientos como «obsesivos» (Cabezas 2013, 116; Barceló 2019, 85, 181).
 - Calificar las acciones de Aníbal como «crímenes de guerra». De nuevo, la mentalidad de la producción del documental juzga el pasado con la mirada del presente, anulando los presupuestos del método científico en la disciplina histórica y dando una doble historicidad a la representación de estos hechos, tal y como lo harían los filmes italianos a comienzos del siglo xx (Renov 2020, 212; Dávila 2021, 253).
 - Se ignoran deliberadamente las alianzas de Aníbal con ciudades itálicas como Cumas o Siracusa y sus acuerdos de acción conjunta con Filipo V (Blázquez 2018), negando cualquier habilidad diplomática del estadista púnico, reseñada por autores como Manuel Bendala (2019).

⁸ Seguimos la línea argumentativa en este punto concreto de Bill Nichols, quien afirma que el documental, como género cinematográfico, crea filmes capaces de «cuestionar supuestos y alterar percepciones», ya que «ven el mundo de nuevo y lo hacen de modos llenos de inventiva». Esta última reflexión nos remite, indudablemente, a las célebres «licencias artísticas» que tantos cineastas se permiten tomar a la hora de generar un producto audiovisual sustentado en episodios históricos concretos, con el fin último de hacer las películas más atractivas al potencial espectador y, por ende, generar mayores audiencias y, por consiguiente, conseguir más beneficios. Es por ello que documentales como aquellos que se analizan en este artículo quedan estructurados en base a narrativas. Nuevamente, según Nichols, «son historias con una diferencia: hablan del mundo que compartimos y lo hacen con claridad y de manera envolvente» (2010, 21).



Fig. 3. Fotograma de *Bárbaros: el despertar*, 2016. Captura de pantalla.

- Equiparación de Aníbal con Hitler. Se intenta comparar el uso de elefantes o serpientes, calificados como «súperarmas», con el afán del dictador alemán Adolf Hitler en desarrollar misiles. Así, se establecen similitudes entre el plan de guerra ideado por Aníbal y la táctica de guerra relámpago nazi. Hay una pretensión clara con esta comparación: achacando a ambos personajes errores de cálculo y la subestimación del enemigo, situándolos como personajes que cometieron «errores similares», se sugestiona al espectador para que considere a Aníbal como «el malo de la historia» frente a los romanos (Sellés 2016, 80; Dávila 2021, 250).
- Limitar los éxitos, logros y victorias de Aníbal como una mera descripción positiva por parte de la historiografía romana que enaltece, de este modo, la victoria de Escipión: «Aníbal no fue ni de lejos el genio militar que la historia y la leyenda crearon».

BÁRBAROS: EL DESPERTAR. CAPÍTULO 1: RESISTENCIA (SIMON GEORGE, 2016) (*Barbarians Rising*, T.1. E.1. *Resistance*, Simon George, 2016)

Derivado del latín *resistentia*, el *diccionario de la lengua española* define el término *resistencia* en su tercera acepción como el «conjunto de las personas que, generalmente de forma clandestina, se oponen con distintos métodos a los invasores de un territorio o a una dictadura». Con el uso de esta palabra, la declaración de intenciones de Simon George, el director de la serie *Bárbaros: el despertar*, una coproducción del Canal Historia junto a October Films, es clara. Este programa presenta, a lo largo de cuatro capítulos, las biografías de ocho grandes enemigos de la historia de

Roma: Aníbal, Atila, Alarico, Boudica, Viriato, Espartaco, Genserico y Frigitero. Siguiendo la fórmula narrativa del docudrama, como en las selecciones previas, la vida y acciones de Aníbal forman parte de una idea común: mostrar el avance territorial y el desarrollo del Imperio romano a través de la perspectiva de quienes trataron de contenerlo (Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 118; IMDb 2024).

Las luchas capitaneadas por Aníbal y Viriato quedan sintetizadas en el primer capítulo de la serie, filmada en diversas localizaciones de Bulgaria, estrenada el 6 junio de 2016 en Estados Unidos y retransmitida por el Canal Historia en 185 países entre el verano y el otoño del mismo año⁹ (October Films, 2016). A pesar de la escasa cuota de pantalla recibida, con menos de un millón de espectadores en Estados Unidos por episodio, la serie fue nominada en 2017 a los Premios Emmy de Noticia y Documental, concretamente en la categoría de dirección de iluminación y diseño escénico (Den of Geek! 2016; IMDb 2024). La valoración del documental por los espectadores es relativamente similar a sus antecesores, con una valoración de 7,3/10 de media en el portal cinematográfico IMDb.

Aunque el episodio tematizado en las figuras de Aníbal y Viriato llega a superar esta media, con una puntuación de 7,7/10, tanto este capítulo como el resto de la serie han recibido numerosas críticas negativas por parte de la audiencia¹⁰, generalmente concentradas en tres cuestiones: una errónea selección de reparto (por la selección de un actor de piel negra para interpretar a Aníbal), un exacerbado maniqueísmo (malvados romanos contra bárbaros libertadores) y un desprecio explícito hacia la rigurosidad histórica (el equipamiento militar de los romanos no varía a lo largo de los siglos representados en pantalla). Durante sus tres reposiciones, entre 2016 y 2019, la audiencia ha definido la miniserie documental como «una buena idea, terriblemente mal ejecutada» (IMDb 2024; Roberts 2019).

La sinopsis del episodio presenta la serie y a continuación a Aníbal de la siguiente manera:

una épica batalla de 700 años por la libertad comienza con los bárbaros alzándose contra Roma; Aníbal construye una alianza rebelde y conquista los Alpes; el pastor Viriato desata una ola de resistencia para salvar a su gente de la destrucción (IMDb 2024).

⁹ Al contrario que en las selecciones anteriores, al tratarse de un programa más reciente, ha sido posible localizar información más concreta sobre aspectos de su producción, así como de la recepción del mismo.

¹⁰ En la red social cinematográfica FilmAffinity las críticas al documental son mucho más severas, calificando con un 5,4 sobre 10 a la miniserie. De ella juzgan, nuevamente, el pésimo asesoramiento histórico recibido, cuestionando la presencia de algunos intervinientes como Massimo Manfredi, la superficialidad con la que se han tratado las guerras púnicas y la simpleza de los guiones. También lamentan la enorme presencia de estereotipos y la escasa referencia a las culturas de los personajes que tematizan cada episodio. La opinión de la comunidad hispanohablante queda muy bien sintetizada con una de estas frases, extraída de un usuario procedente de Sevilla: «Mal ambientada, mal documentada y poco creíble. O sea, típica serie de Canal Historia, de bajo perfil y de nulo asesoramiento. Nada recomendable» (FilmAffinity, 2024).

La tercera versión que el Canal Historia nos ofrece del físico del púnico es la siguiente: tez oscura, ojos y pelo negro, además de una mirada penetrante y firme. Por primera vez, conocemos la identidad tras el intérprete del bárcida: Nicholas Pinnock (Filmaffinity 2024). Su estética difiere de la de los documentales previos: vemos, por un lado, a un general ataviado con armadura y equipamiento militar en aquellas escenas que implican una batalla. Por otro lado, en aquellas escenas en las que se representan negociaciones, conversaciones o vacilaciones del propio general, este se muestra ataviado con una simple túnica. Ello insinúa la idea de mostrar la humanidad del personaje, al que observamos dudar, analizar al enemigo, así como sufrir (Bermúdez 2011, 119).

En lo que respecta a su estructura, la voz en *off* de Michael Ealy da inicio al episodio junto con una panorámica del ejército de Aníbal descendiendo las laderas alpinas. Una escena tan impactante, aderezada con frases muy contundentes en referencia a la crudeza de dicho terreno es un preludio de lo que ocurrirá más adelante, un medio para atraer la atención del espectador (Silva 2014, 38). Posteriormente, el audiovisual marcha atrás en el tiempo, contextualizando a la audiencia qué ha ocurrido anteriormente para que un general cartaginés debiera presentarse con un ejército de 60 000 hombres y 37 elefantes en territorio romano. Así, y por medio de cinemáticas en las que se recrean espacios como el Senado cartaginés, junto con las animaciones con mapas mostrando el avance territorial de los estados beligerantes, conocemos los episodios que marcan los primeros años de la vida de Aníbal: la derrota cartaginesa en la primera guerra púnica, así como la incursión en territorio ibérico y la proclamación del bárcida como líder de las tropas púnicas en Iberia.

Un metraje mucho más reducido que en los documentales previos justifica la simplificación y la síntesis excesiva que caracteriza este audiovisual¹¹. Así, más que centrarse en los episodios más trascendentales de la biografía hannibálica, el grueso del audiovisual queda de nuevo ocupado por los subjetivos comentarios de los expertos invitados al programa. De este modo, las dramatizaciones sirven para ilustrar audiovisualmente las tesis planteadas en dichos comentarios. Ello provoca que el periplo de Aníbal quede reducido a determinados episodios: el paso a través de los Alpes, la aplastante victoria en Cannas y, tras una enorme elipsis argumental, su suicidio en las tierras del reino de Bitinia.

Como elementos positivos del documental, podríamos establecer los siguientes:

¹¹ Es por ello, y como asevera Brian Winston, que muchos historiadores rehúyen participar en la producción de este tipo de formatos, ya que el énfasis en la narrativa, en los personajes y un obsesivo interés en la captación del mayor número de espectadores posible generan audiovisuales destinados a «entretenerte». Ello implica una simplificación excesiva, restando el potencial de los medios de comunicación para difundir un conocimiento histórico riguroso, cuestión que también compromete su trabajo (2013, 330).

- Las cinemáticas en dos y tres dimensiones en las que se recrean los posicionamientos de los ejércitos enfrentados, cuya calidad audiovisual es superior a la de sus predecesores.
- La recreación, por medio de escenas dramatizadas, de episodios como el asedio de Sagunto, hasta ahora solo verbalizados. La calidad de imagen, la estabilidad y abundancia de los planos desdibujan los límites entre el docudrama y una película de ficción histórica (Plana y Prado 2014, 847).
- Formulación de hipótesis: el audiovisual cuestiona los motivos que llevan a las diversas tribus galas y celtas a unirse a la lucha contra Roma. De igual modo, plantea la complejidad de la empresa hannibálica: unir a personas muy diferentes contra un objetivo común (Blázquez 2018).
- Las dramatizaciones no solo recrean la crudeza y violencia de las batallas armadas: hay escenas con diálogos entre Aníbal y su hermano Magón, que si bien son completamente inventadas, permiten ahondar en la supuesta psicología de personajes tan distantes en el tiempo a la actualidad y ofrecen un supuesto trasfondo a las decisiones del general. También hay escenas en las que se representan pactos y alianzas entre el púnico y el líder de una de las tribus que se acabarían uniendo a la lucha. Asimismo, en la escena que precede la batalla de Cannas, se representa un discurso ficcionado en el que Aníbal alienta a sus tropas antes del combate (Silva 2014, 39).
- Uso de elementos propios de la iconografía púnica, por medio del uso de medias lunas, discos, esferas, pirámides y caduceos, simbología afín a los dioses titulares de Cartago: Baal Hammon y Tanit (Tejera y Chávez 2010, 308-309).
- A pesar de la presencia de pausas publicitarias, que interrumpen el discurso narrativo, el audiovisual solventa este problema con la recapitulación de los hechos representados hasta el momento de dicha pausa.
- La presencia de actores de renombre. A diferencia de los audiovisuales previos, en este docudrama aparecen estrellas cinematográficas como Ian Beattie, Ian McElhinney, Jefferson Hall o John Macmillan, pertenecientes al universo cinematográfico inspirado en las novelas de George R.R. Martin¹² (Filmaffinity 2024).
- Los profesionales del ámbito militar reconocen las habilidades de Aníbal. Contrario a audiovisuales previos, donde se le interpreta como un desquiciado, un psicópata e incluso el culpable de la destrucción de Cartago, aquí se valoran aspectos como su capacidad de resistencia, su determinación, su buen trato a los soldados o su habilidad para predecir los movimientos del enemigo (Blázquez 2018).

Como cuestiones negativas, podemos señalar las siguientes:

¹² Aunque seguimos sin conocer el coste concreto de producción por episodio de la miniserie, la aparición de dichos actores, junto con el hecho de tratarse de una coproducción entre History Channel y October Films sugiere que el presupuesto invertido no fue escaso.

- Al inicio del capítulo, se expone la definición dada por el programa al término bárbaro: «No perteneciente a las grandes civilizaciones de Grecia y Roma». «Extranjero, extraño e ignorante», «forastero». Dicha descripción deslegitima la entidad histórica de toda una potencia económica y militar como Cartago, así como reduce a los galos, íberos y celtas como simples conjuntos de tribus, ignorando cualquier otra faceta en ellos más allá que la del guerrero (Wagner 2013, 97).
- Escasa presencia de historiadores. La gran mayoría de profesionales entrevistados pertenecen al ámbito del ejército. Otros, como Clarence B. Jones, son activistas, mientras que Robert Herjavec es el CEO de una empresa. De aquellos profesionales procedentes del ámbito universitario, no queda específicamente señalado el departamento del que proceden.
- Errores en el *atrezzo* y vestuario: en el casco que porta Aníbal podemos observar un crismón, un símbolo iconográfico muy posterior a su muerte. A su vez, es representado por un actor de tez oscura, ignorando la procedencia mediterránea de los cartagineses, de origen semita. En lo que respecta a los soldados, las legiones romanas quedan representadas como una masa homogénea, ignorando las variantes de equipamiento entre las diversas unidades en combate, y la infantería nómada de Aníbal queda reducida a la estereotipada indumentaria de los hombres en Oriente Medio, ya que se encuentran ataviados con largas chilabas y turbantes (Roberts 2019).
- Uso excesivo, una vez más, de afirmaciones categóricas, sin una fuente fiable que las respalde: «Aníbal espera casi dos décadas una oportunidad para vengarse», «ya le llamaban (a Escipión) el comandante que lideraba el ejército más grande y más disciplinado», «parece que (Aníbal) dirigió a su ejército al desastre».
- Juicios de valor impropios de una disciplina científica como la historia. Se afirman como verdaderas cuestiones como que la segunda guerra púnica sería un enfrentamiento entre los bárbaros y la esclavitud, una lucha por la libertad de las tribus celtas, galas e íberas bajo el liderazgo de Aníbal. De nuevo, se juzga con la moralidad del presente unos hechos históricos muy antiguos.
- Perpetuación de mitos: por tercera vez, se citan como ciertos episodios o deseos atribuidos al bárbaro, transmitidos por las fuentes escritas del bando vencedor: el juramento de supuesto odio eterno a Roma por Aníbal ante su padre Amílcar y un explícito deseo de venganza por parte del cartaginés. El Canal Historia presenta a un personaje motivado no por los avatares de la política estatal cartaginesa, sino por aspiraciones personales asentadas en la ira y el rencor (Smith 1853, 295).
- Interpretación maniquea de los hechos. Se plantea la contienda como la lucha, casi en exclusiva, del táctico cartaginés contra un despiadado y casi todopoderoso estado romano. El general Wesley Clark, por ejemplo, asevera que el ejército romano es una máquina de pelea increíblemente disciplinada, organizada, un cuerpo sistemáticamente instruido para formar cohortes y

legiones. Los califica como profesionales, frente al ejército hannibálico, del que afirma que está compuesto por bárbaros¹³.

- Excesiva síntesis: se omite la presencia de figuras clave de la segunda guerra púnica como Asdrúbal Barca, Maharbal o Fabio Máximo. Todo el peso de la guerra en el bando romano recae en Escipión, de quien se afirma, nuevamente sin citar fuente alguna, que tenía un apoyo completo por parte del Senado, cuestión que la historiografía moderna ha demostrado que no era así (Quesada 2013b, 176). De la misma manera, se sintetizan al exceso las numerosas etapas, hechos históricos y actores que componen un episodio del calibre de las guerras púnicas, mucho más que en los audiovisuales precedentes (Taves 1997, 140).

CONCLUSIONES

En el presente artículo hemos analizado cómo tres documentales distribuidos por una misma cadena, History Channel, han mostrado la vida y acciones de un mismo personaje histórico, Aníbal Barca, a lo largo de las dos primeras décadas del siglo xxi. Tras un examen detallado a los tres audiovisuales, autocalificados por parte de dicha cadena como históricos, podemos concluir que se trata de producciones comerciales televisivas, destinadas al entretenimiento del espectador (Plana y Prado 2014, 842). Dichas producciones, calificadas como docudramas, son menos costosas que las películas históricas proyectadas en los cines y tienen como propósito retener el mayor porcentaje posible de audiencia, cuestión que justifica su existencia en el contexto de sempiterna batalla entre las industrias del cine y la televisión¹⁴ (Dixon y Foster 2008, 183; Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 123).

En síntesis, hemos comprobado que las tres selecciones audiovisuales cumplen con unos mismos rasgos: enormes dosis de dramatismo, bandas sonoras grandiosas y monumentales, omisiones deliberadas, elipsis, alteración de la cronología de los hechos descritos y presencia de subjetivos comentarios carentes de cualquier tipo de evidencia científica. También hemos advertido la existencia de imágenes de archivo para dar soporte visual a piezas y yacimientos arqueológicos púnicos, así como

¹³ Dos historiadores contemporáneos han desestimado estas afirmaciones, destacando la concepción helenística de la guerra en Aníbal, la cual le llevaría a emplear una estructura militar organizada en etnias en combinación con el uso de mercenarios, caballería e infantería, una logística aún más sofisticada que en el caso romano (Quesada 2005, 136; Cabezas 2013, 92).

¹⁴ Brian Winston señala que en la época en la que vivimos, la era digital, protagonizada por las multiplataformas y un consumo cada vez más rápido, la necesidad de los comisarios y productores es captar la atención del espectador y retener su atención el mayor tiempo posible. Sustenta esta idea en la gran cantidad de secuencias introductorias, o frases como «a continuación», «la historia hasta ahora», frases que hemos escuchado en reiteradas ocasiones en los tres documentales que se han analizado y que suelen colocarse antes y después de los espacios publicitarios. Otra estrategia, también particular del documental, es mostrar un resumen de «lo visto hasta ahora», táctica que se ha empleado con un mayor énfasis en *Bárbaros: el despertar* (2013, 329).

la realización de pruebas científicas propias de la arqueología experimental con el propósito de dar soporte a las hipótesis planteadas (Taves 1997, 140-141). Además, junto con la clásica narración propia de este formato, hemos hallado la presencia de cinemáticas con mapas en dos dimensiones, animados digitalmente para contextualizar geográficamente los recorridos de los ejércitos enfrentados.

Sin los enormes recursos económicos de los que disponen los filmes destinados a la gran pantalla, la televisión norteamericana ha optado por transmitir la biografía de este general bajo el formato seriado, distribuido a través de las cadenas televisivas de países como España, Alemania, Estados Unidos, Grecia y Gran Bretaña, las cuales, a pesar de la escasa rentabilidad del género documental, continúan apostando por la emisión de programación de temática histórica (Vizcaíno 2014, 162; Plana y Prado 2014, 850). De este modo, la reposición de los diversos documentales tematizados en torno a la vida de Aníbal Barca se ha empleado como un recurso del que obtener la mayor cuota de pantalla y, por ende, el mayor beneficio.

De la misma manera, la elección del formato seriado en cada uno de los audiovisuales seleccionados permite presentar la biografía de Aníbal y los actos que rodean a la misma como un evento cinematográfico singular (Hernández 2011, 364). Asimismo, las dramatizaciones presentes en dos de los documentales analizados facilitan al espectador la construcción de un imaginario visual atractivo, permitiéndole experimentar hechos históricos sin la necesidad de recrearlos mentalmente (Vizcaíno 2014, 150). Esto es especialmente útil para representar eventos complejos, como la batalla de Cannas, la lucha contra las tribus galas y el paso de los Alpes, o para ilustrar decisiones cruciales, como la cuestión del suicidio de Aníbal.

Para ello, y como hemos comprobado, los tres documentales se han servido de recursos similares, variando el tono y propósito de las hipótesis planteadas en cada uno de ellos. En *Aníbal, la caída de Cartago*, la narrativa del documental, apoyada bajo la presencia de historiadores expertos en el estadista púnico, trata de desentrañar las causas que provocaron la caída de Cartago en el 143 a.C. La no mención de determinados episodios de la segunda guerra púnica, las elipsis y las distorsiones entre la opinión de los expertos y la narrativa del documental tienen un objetivo claro: culpabilizar a Aníbal del fracaso bélico de toda una potencia como Cartago. Además, según autores como Brian Winston, estas incongruencias entre los historiadores profesionales y los productores televisivos son muy frecuentes en este tipo de productos propios de la pequeña pantalla (2013, 330).

Asimismo, hay una crítica muy directa a la civilización semita, tanto a su modelo económico, basado en el comercio, como a su identidad religiosa. Se califica a sus deidades como crueles, basándose en criterios morales del presente, ignorando deliberadamente que acciones como los sacrificios rituales también se producían en el seno de las civilizaciones griega y romana (Dávila 2021, 252). Estos juicios de valor evidencian una clara equiparación por parte de la producción norteamericana entre el mundo occidental actual, al que se suscribe este país, con la triunfante Roma. Frente a estos primeros, se sitúa al mundo oriental, equiparado con la derrotada Cartago (Vialás 2012, 504). Por consiguiente, la crítica a las decisiones de Aníbal por parte del documental se producen con el ánimo de justificar la victoria de la civilización (Roma) contra la barbarie, personificada en Aníbal (Quesada 2005, 133).

Un probable fracaso en términos de cuota de pantalla de este documental, aunado con un desinterés creciente en este producto televisivo, llevaría al Canal Historia a cambiar el enfoque (Hernández 2011, 359; Raventós, Torregosa y Cuevas 2012, 122-123). Así, en *Los malos de la historia: Aníbal Barca* ignora cualquier evidencia histórica actual, arqueológica o historiográfica y se centra en la supuesta reputación negativa del bárcida, relatada por los vencedores del conflicto (Apiano, Polibio y Tito Livio, principalmente). De este modo, el audiovisual nos presenta a un estadista feroz, vengativo, manipulador, un personaje cuyo único afán sería el de la destrucción completa de aquel enemigo que venciera a su padre dos décadas antes. En síntesis, con el éxito de producciones como *300*, este documental trata de atraer al público más joven, afín a estas temáticas más brutales, siguiendo las estrategias de estas exitosas cintas.

Ello explica que la narrativa del audiovisual cite episodios extremadamente violentos (aun sin evidencia de que llegasen a tomar lugar) y emplee recursos gráficos muy agresivos, caracterizados por un derramamiento continuo de sangre en combinación con la narración de episodios de extrema crudeza supuestamente atribuidos al cartaginés. Presentar a Aníbal como una antítesis del ideal romano no es una novedad: se trata de un mecanismo discursivo ya empleado en las películas históricas italianas de la primera mitad del siglo xx (Dávila 2021, 251).

Siete años después, *Bárbaros: el despertar* ofrecería a la audiencia una visión diferente del estadista cartaginés. Aníbal, junto a Viriato, Boudica o Alarico, queda retratado como un símbolo de resistencia frente a la República romana, la cual domina todos los territorios a su paso bajo las premisas del fuego y la sangre. En este documental, la biografía del estadista cartaginés es una mera excusa argumental, un escenario ideal para que la narrativa y los expertos del audiovisual comparten comentarios subjetivos sobre los deseos, ambiciones y propósitos de un general que conocemos principalmente por lo que sus enemigos dijeron sobre él (Quesada 2005, 132). Así, la aparente narración de un acontecimiento histórico singular se convierte en un relato maniqueo, en una suerte de «David contra Goliat», en el que Aníbal parece enfrentarse casi en solitario contra todo un estado como el romano. De la negativa valoración del ascenso y consolidación del Imperio romano, se deduce una crítica directa al dominio de los grandes estados actuales, como es el caso del norteamericano, muy en síntesis a lo que ya hizo *Gladiator* (Ridley Scott 2000) a comienzos de siglo (Pérez 2023, 71).

REFERENCIAS

- APIANO. 2016. *Guerras ibéricas. Aníbal*. Madrid: Alianza.
- BARCELÓ, Pedro. 2013. «Aníbal visto desde la posteridad». *Fragor Hannibalis: Aníbal en Hispania*, coordinado por Manuel Bendala e Inmaculada Escobar, 412-433. Madrid: Comunidad de Madrid.
- BARCELÓ, Pedro. 2017. *Aníbal de Cartago*. Madrid: Alianza.
- BARCELÓ, Pedro. 2019. *Las Guerras Púnicas*. Madrid: Síntesis.
- BENDALA, Manuel. 2019. «Cartago y Aníbal: el más temible contrincante de Roma». Acceso el 2 de febrero de 2025. https://www.youtube.com/watch?v=LatsdbDCX8c&ab_channel=FUNCADI%C3%93NLUANMARCH.
- BERMÚDEZ, Nilda. 2010. «El documental histórico: una propuesta para la reconstrucción audiovisual de la historia petrolera del Zulia». *Omnia* (2): 113-131.
- BLÁZQUEZ, José Manuel. 2018. «Aníbal Barca». Acceso el 30 de enero de 2025. <https://dbe.rah.es/biografias/9865/anibal>.
- CABEZAS, Gerard. 2013. «Aproximación a la logística militar del ejército de Aníbal». *Historiae* (10): 91-119.
- DÁVILA, Miguel. 2013. «Visiones de Moloch en el cine». *Cine y religiones. Expresiones filmicas de creencias humanas*, coordinado por Francisco José Salvador Ventura, 173-196. París: Université Paris-Sud.
- DÁVILA, Miguel. 2017. *La proyección de las Guerras Púnicas en el cine italiano del Primer Novecento: Cabiria (1914) y Scipione l'Africano (1937)*. Granada: Universidad de Granada.
- DÁVILA, Miguel. 2021. «Los cartagineses como figuras negativas en el cine italiano: manipulación y construcción del enemigo africano-oriental». *Habis* (52): 249-267.
- DEN OF GEEK! 2016. «Barbarians Rising: History Reveals Cast & Premiere Date». Acceso el 26 de diciembre de 2024. <https://web.archive.org/web/20160512105901/http://www.denofgeek.com/us/tv/>.
- HISTORY-CHANNEL/255302/barbarians-rising-history-reveals-cast-premiere-date.
- DIXON, Wheeler Winston y FOSTER, Gwendolyn Audrey. 2008. *A short history of film*. New Jersey: Rutgers University Press.
- FRANCÉS, Miquel. 2012. *La producción de documentales en la era digital*. Madrid: Cátedra.
- FILMAFFINITY. «Barbarians Rising». Acceso el 9 de noviembre de 2024. <https://www.filmaffinity.com/es/film909301.html>.
- GUBERN, Ramón. 2005. *Historia del cine*. Barcelona: Lumen.
- HERRERA, Antonio. 2008. «Las arquitecturas del norte de África y los monumentos islámicos de España en las descripciones de la Edad Moderna». *eHumanista* (40): 226-234.
- HERNÁNDEZ, Sira. 2011. «De las biografías ejemplares de Televisión Española a los biopics de éxito de las cadenas privadas. Un recorrido histórico por la biografía televisiva en España». *Actas del Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine*, coordinado por María Gloria Camarero, 349-367. Getafe: T&B Editores.
- IMDb. 2024. «Barbarians Rising». Acceso el 12 de diciembre de 2024. https://www.imdb.com/title/tt5807292/?ref_=fn_al_tt_1.

- IMDb. 2025a. «Ancients behaving badly». Acceso el 9 de enero de 2025. https://www.imdb.com/title/tt1568937/episodes/?ref_=tt_eps_sm.
- IMDb. 2025b. «Imperium». Acceso el 7 de enero de 2025. https://www.imdb.com/es-es/title/tt1393965/?ref_=tt_ov_srs.
- La Vanguardia*. 2022. «Los Malos de la Historia». Acceso el 31 de enero de 2025. <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/series/los-malos-de-la-historia-32024>.
- LILLO, Fernando. 2008. «El cine de romanos y su aplicación didáctica». *La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*, coordinado por María José Castillo, 721-746. Logroño: Universidad de la Rioja.
- MARTÍNEZ, Víctor. 2016. «Los Barca, una familia aristocrática de Cartago durante el siglo III a.C. Aspectos sociales, económicos y políticos». *Habis* (47): 171-186.
- MORAL, Javier. 2011. «La biografía filmica como género». *Actas del Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine*, coordinado por María Gloria Camarero, 262-275. Getafe: T&B Editores.
- OCTOBER FILMS. 2016. «History has greenlit 'Barbarians Rising'». Acceso el 13 de diciembre de 2024. <https://web.archive.org/web/20160603081749/http://www.octoberfilms.co.uk/news/read/12>.
- PLANA, Gina y PRADO, Emili. 2014. «El documental televisivo: un género en peligro de extinción en Europa». *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* (20): 841-856.
- NICHOLS, Bill. 2010. *Introduction to Documentary*. Indiana: Indiana University Press.
- PÉREZ, Araceli. 2023. *Ars Hannibalis: El periplo de Aníbal en la pequeña y gran pantalla*. Universidad de Almería.
- QUESADA, Fernando. 2005. «De guerreros a soldados. El ejército de Aníbal como un ejército cartaginés atípico». *Treballs del Museu Arqueologic d'Eivissa e Formentera* (56): 129-162.
- QUESADA, Fernando. 2013a. «Aníbal Barca y Publio Cornelio Escipión el africano». *Enemistades peligrosas: encuentros y desencuentros en el mundo antiguo*, editado por Fernando Romero y Antonio Moreno, 175-207. Madrid: Sociedad Española de Estudios Clásicos.
- QUESADA, Fernando. 2013b. «Aníbal, strategos carismático y los ejércitos de Cartago». *Fragor Hannibalis: Aníbal en Hispania*, coordinado por Manuel Bendala e Inmaculada Escobar, 254- 283. Madrid: Comunidad de Madrid.
- RABIGER, Michael. 1989. *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- RAVENTÓS CARMEN, TORREGOSA, Marta y CUEVAS, Efrén. 2012. «El docudrama contemporáneo: rasgos configuradores». *Trípodos* (29): 117-132.
- RENOV, Michael. 2020. «Hacia una poética del documental». *El cine documental: una encrucijada estética y política: inquisiciones contemporáneas al sistema audiovisual*, editado por Javier Campo, Tomás Crowder, Clara Garavelli, Pablo Piedras y Kristi Wilson, 187-224. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- ROBERTS, Joshua. 2019. «Hannibal, Barbarians Rising Critique and the Lost Representation of Ancient North African General». Acceso el 10 de noviembre de 2024. https://www.academia.edu/39632459/Barbarians_Rising_Critique_and_the_Lost_Representation_of_Ancient_North_African_General_Hannibal.
- RUEDA, José Carlos, CORONADO, Carlota y SÁNCHEZ, Raquel. 2009. «La historia televisada: una recapitulación sobre narrativas y estrategias historiográficas». *Nueva época* (12): 177-202.
- SELLÉS, Magdalena. 2016. *El documental*. Barcelona: Editorial UOC.

- SILVA, Manuel. 2014. «Formas de entender el documental: preceptivas, variaciones y rencuadres conceptuales». *Anagramas* (13): 33-54.
- SMITH, W. 1853. *A new classical dictionary*. Londres: Cornell University.
- TAVES, Brian. 1997. «Film and Electronic Media Reviews». *The Public Historian* (19): 137-141.
- TEJERA, Antonio y CHÁVEZ, María Esther. 2010. «El signo de Tanit y la religión de los libios. Una hipótesis interpretativa». *Carthage et les autochtones de son empire du temps de Zama*, coordinado por Ahmed Ferjaoui, 295-309. Túnez: Insitut National du Patrimoine.
- TERRA X. 2025. «Imperium: 03. Der Untergang Karthagos» Acceso el 26 de enero de 2025. <https://www.fernsehserien.de/terra-x/folgen/imperium-03-der-untergang-karthagos-517123>.
- VIALÁS, Helena. 2012. «Aníbal en la cultura europea. De Dante a Flaubert (ss. XIV-XIX)». *Aníbal de Cartago. Historia y mito*, coordinado por Sergio Remedios, Fernando Prados y Jesús Bermejo, 493-516. Barcelona: Polifemo.
- VIZCAÍNO, Antonio. 2014. Íberos, públicos y cultura de masas. El pasado ibérico en el imaginario colectivo valenciano. Valencia: Universitat de Valencia.
- WAGNER, Carlos. 2013. «Cartago. La ciudad de Aníbal» *Fragor Hannibalis: Aníbal en Hispania*, coordinado por Manuel Bendala e Inmaculada Escobar, 82-105. Madrid: Comunidad de Madrid.
- WINSTON, Brian. 2013. *The documentary film book*. London: Palgrave Macmillan.

LA DETERMINACIÓN DE RELACIONES INTERTEXTUALES EN LAS PELÍCULAS SOBRE JESÚS DE NAZARET COMO FACTOR CLAVE DE SU POTENCIALIDAD SIGNIFICANTE

Alberto Pino Serradilla

Universidad de Extremadura, España

E-mail: apinoser@alumnos.unex.es

<https://orcid.org/0009-0009-0605-8434>

Alba Marín

Universidad de Extremadura, España

E-mail: albamarin@unex.es

<https://orcid.org/0000-0003-0285-7086>

RESUMEN

Los largometrajes que narran la vida de Jesús son adaptaciones de textos literarios con casi dos milenios de antigüedad, que a su vez arrastran tradiciones textuales judías precedentes y definitorias de sus significaciones. En este trabajo se propone un instrumento metodológico para elucidar el sistema simbólico-textual que subyace a la superficie discursiva de las películas de temática neotestamentaria, con criterios basados en los principios de la intertextualidad que permiten distinguir los tres estratos textuales susceptibles de articularse bajo la superficie discursiva de cada película, así como las citas, alusiones o ecos que los conectan entre ellos y con las unidades de expresión filmicas. De esta forma, es posible alumbrar la red de sistemas semióticos que fundamenta las significaciones articuladas por los largometrajes, así como las operaciones de resignificación bidireccionales entre los estratos textuales del largometraje y la potencialidad significante inherente al mismo.

PALABRAS CLAVE: cine, intertextualidad, semiótica, Jesús de Nazaret, análisis filmico.

THE DETERMINATION OF INTERTEXTUAL RELATIONSHIPS IN FILMS ABOUT JESUS OF NAZARETH AS A KEY FACTOR IN THEIR SEMIOTIC POTENTIAL

ABSTRACT

Feature films that narrate the life of Jesus are adaptations of literary texts nearly two millennia old, which themselves carry preceding Jewish textual traditions that are defining for their meanings. This study proposes a methodological tool to elucidate the symbolic-textual system underlying the discursive surface of films with New Testament themes, counting with criteria based on principles of intertextuality that allow the identification of three possible textual strata that can be articulated beneath the discursive surface of each film, as well as the citations, allusions, or echoes that connect these strata both to each other and to the film's expressive units. In this way, it becomes possible to illuminate the network of semiotic systems underpinning the meanings articulated by the films, as well as the bidirectional processes of re-signification between the textual strata of the film and its inherent signifying potential.

KEYWORDS: Cinema, Intertextuality, Semiotics, Jesus of Nazareth, Film Analysis.

143

REVISTA LATENTE, 23; 2025, PP. 143-165

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.06>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 143-165; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



1. LAS PELÍCULAS SOBRE JESÚS DE NAZARET COMO ADAPTACIÓN LITERARIA

Las películas que narran la vida de Jesús de Nazaret copan numerosas investigaciones en los campos de la historia y las ciencias bíblicas, pero apenas son abordadas desde los estudios filmicos o culturales en su condición de adaptaciones de obras literarias. Las razones para la disímil percepción de dichas películas son diversas, aunque podemos apuntar a la antigüedad de los textos en que se basan y su estatus canonizado en determinados sectores socioculturales como factores influyentes en una concepción cualitativamente distinta de las adaptaciones de novelas más recientes. Aun así, algunos vicios de los estudios de este tipo de producciones se trasladan al análisis de las películas sobre Jesús, que apenas ha desarrollado instrumentos capaces de profundizar en las obras a las que se enfrenta desde una perspectiva crítica y semiótica. Así, observamos el privilegio de un inoperante criterio de fidelidad, imposible en un sentido práctico debido a que la búsqueda de equivalentes estilísticos choca con la especificidad de los medios literario y cinematográfico (Andrew 2000). Este enfoque se combina con discursos superficialmente comparatistas con las condiciones históricas del período de la Antigüedad en que se sitúa su diégesis, apenas capaces de profundizar en los motivos y temas provenientes de dicho período que son trasladados a nuestro tiempo y reinterpretados mediante el complejo sistema de relaciones significantes subyacentes a cada largometraje. En consecuencia, existe un fértil campo de investigación por explorar, capaz de considerar las significaciones establecidas por los componentes discursivos de las películas sobre Jesús y las relaciones recíprocas de estos con otros textos que los han abonado, directa o indirectamente. De esta forma, es posible concretar con mayor precisión las dinámicas socioculturales actualizadas por esta corriente cinematográfica, así como las intenciones y resultados de su representación de un período clave de la historia antigua para la cultura occidental contemporánea.

El área resulta de mayor interés si cabe al considerar que existe más de un centenar películas que narran la vida de Jesús (Baugh 1997). Sin excepción, todas toman los evangelios canonizados¹ como fuentes privilegiadas para elaborar su estructura dramática y argumental, aunque su forma de trabajar con estas fuentes es diversa. La mayoría apuestan por una armonización de los cuatro relatos destinada a eliminar las incongruencias y diferencias insalvables entre ellos, escogiendo de cada cual aspectos que favorecen de manera coherente a su propuesta y añadiendo incidentes particulares de entre los que ofrecen dichas fuentes para maximizar el impacto (Reinhartz 2009). En cambio, hay excepciones que beben en exclusiva de uno de los textos. Los más destacados ejemplos de esta tendencia minoritaria son *El evangelio según san Mateo* (*Il Vangelo secondo Matteo*, Pasolini, 1964), *Jesús* (Jesus, John Krish, Peter Sykes, 1979) y *The Gospel of John* (Philip Saville, 2003).

¹ Consideramos evangelios canonizados los cuatro incluidos en el canon neotestamentario: Marcos, Mateo, Lucas y Juan.

Toda película que narra la vida de Jesús representa y reinterpreta textos compuestos hace casi dos mil años, los cuales a su vez arrastran tradiciones escritas de más siglos de antigüedad. Aquellas efectúan una operación que, como en cualquier adaptación, va más allá de la relectura o la reescritura. Supone la reaparición de elementos narrativos (personajes, temas o trama) en un nuevo campo discursivo ubicado en un lugar y un tiempo determinados² (Casetti 2004). A su vez, las películas de temática neotestamentaria forman parte de un ecosistema simbólico-textual engrosado durante milenios por numerosos artefactos culturales que cargan con diversos sentidos sus relaciones de significación.

La compleja red de relaciones textuales mentada obliga al planteamiento de un modelo específico para el análisis crítico de estos largometrajes. Dicho instrumento permite reconocer no solo los múltiples textos que influyen en la configuración de cada secuencia cinematográfica, sino la potencialidad significante de estas unidades discursivas. Es decir, alumbra el conjunto de sistemas semióticos que subyacen en cada largometraje, conservados y reconfigurados a través de los siglos, y los posibles significados que en consecuencia encierran los discursos cinematográficos. Es lo que Moyise (2000) llama *potencialidad* del texto, la cual surge de la red de otros textos a la que la obra en cuestión pertenece y define sus posibilidades significantes.

La propuesta metodológica planteada es aplicable a todo producto audiovisual que represente la historia contenida en los evangelios canonizados, pese a apuntar preferentemente al cine. Abarca no solo las películas ya realizadas y aquellas por venir, también las series televisivas que adapten los susodichos textos. A la fecha en que se redacta este artículo, directores como Mel Gibson, Martin Scorsese y Terrence Malick han anunciado proyectos relacionados con la figura de Jesús que se encuentran en distintas fases de producción. Por su parte, la serie *The Chosen* (Dallas Jenkins, 2017-presente) ha confirmado tanto su renovación por una nueva temporada como el desarrollo de diversos proyectos paralelos a su línea argumental principal³. Esto, junto con los más de veinte proyectos cinematográficos y televisivos producidos en diversas partes del mundo durante las dos primeras décadas del siglo XXI, confirma la vigencia del interés por la historia de Jesús y su relevancia actual y futura en el panorama audiovisual. En consecuencia, resulta pertinente desarrollar un instrumento que complemente los análisis narratológicos y semióticos de cada una de estas obras y permita valorar con mayor precisión la representación que hace de eventos ya cercanos a la Antigüedad tardía.

² Esta reaparición conlleva la reproblemática de algunos fragmentos injertados mediante relaciones intertextuales. Citas o alusiones a pasajes como Jn 8,44 (*Vosotros tenéis por padre al diablo*) o Mt 27,25 (*Su sangre sobre nosotros y sobre nuestros hijos*), que tenían un carácter polémico entre comunidades judías mediante la caracterización negativa de ciertos grupos en el momento de su redacción, adquieren en la gran pantalla (en especial, en un contexto post-Shoah) un sentido antisemita anacrónico en el primer siglo de nuestra era.

³ Véase <https://www.espinof.com/proyectos/universo-expandido-jesucristo-creador-the-chosen-desvela-que-orden-podremos-ver-nuevos-spin-offs-serie-cristiana> (consultado el 26-11-2024).

2. LA INTERTEXTUALIDAD Y SU APLICACIÓN EN EL ÁMBITO CINEMATOGRÁFICO

La intertextualidad no es un concepto unívoco y diferentes autores apuntan significados diversos y metodologías que difieren sustancialmente⁴. Esta heterogeneidad semántica justifica la apuesta por un modelo específico que sustente nuestra propuesta metodológica. En este caso, consideramos la intertextualidad como el modo de transtextualidad apuntado por Genette, quien la define como «una relación de copresencia entre dos o más textos» (1989, 10) y distingue la cita, el plagio y la alusión. Solo el plagio no aplica en las películas que manejamos, aunque cabría sumar el eco como tipo adicional. Este se constituye como una sutil evocación a un texto anterior, consecuencia del fragor del ecosistema simbólico-textual en que se forjan los artefactos culturales. Aunque autores como Carey (2009) no lo incluyen en sus estudios de relaciones intertextuales, ciñéndose a las citas y alusiones, nos parece un aspecto a tener en cuenta.

Al margen de la intertextualidad, otras formas transtextuales apuntadas por Genette corresponden con las películas de temática neotestamentaria. Estas son un ejemplo de hipertextualidad, consistente en toda relación que une un texto B o *hipertexto* a un texto anterior A o *hipotexto*, «que se injerta de una manera que no es la del comentario» (Genette 1989, 14). Los evangelios constituyen los hipotextos de los largometrajes en cuestión, cada uno de ellos hipertextos tal y como los define Genette. A su vez, este conjunto de películas forma un architexto.

Si bien los estudios intertextuales se valen de la identificación de unidades y estructuras idénticas o similares entre dos o más textos según fundamentos filológicos, lexicológicos o sintagmáticos, esta aplicación no parece posible (de igual manera) cuando las relaciones salen del entorno estrictamente literario y son no solo intertextuales, sino transmediales. Por ello, el análisis intertextual que conecte obras filmicas y literarias debe contar con la idiosincrasia de sus formas de expresión. La tarea exige criterios estrictos para determinar con suficiente consistencia y seguridad la existencia de una relación intertextual entre un largometraje y uno o varios textos literarios.

En el caso de las adaptaciones cinematográficas, la relación hipertextual entre el largometraje y la obra de la que procede es manifiesta, explícita y masiva, lo cual refuerza toda posible relación intertextual aun cuando esta no suponga una equivalencia evidente o no goce de una clara visibilidad.

⁴ Julia Kristeva acuñó el término en 1967 sobre la base del dialogismo de Bajtín, pero este ha adquirido un abanico de sentidos mucho más amplio del que la autora expuso en su trabajo pionero (Raj 2015). Hoy, resulta un término tan fluido que resulta difícil encontrar dos definiciones idénticas del mismo (Carey 2009, 29).

3. CIRCUNSCRIPCIÓN NARRATIVA DE LA INTERTEXTUALIDAD Y EXCLUSIÓN DE OTRAS FORMAS RELACIONALES

Las películas que narran la vida de Jesús presentan una singularidad en el análisis de sus relaciones intertextuales: los fragmentos de los evangelios canonizados injertados pueden presentar a su vez otras conexiones que incorporen textos más antiguos. Esto se debe a que los evangelios se construyen siguiendo el motivo temático del cumplimiento de escrituras precedentes en la figura de Jesús⁵, quien evoca motivos de la tradición judía reinterpretados.

Se forma así una suerte de *tell* en el que la arqueología textual puede descubrir diferentes estratos superpuestos. Cada uno subyace a la superficie filmica y aporta una significación latente, además de posibilitar relaciones de resignificación bidireccionales con el estrato inmediatamente superior en que se injerta. En conjunto, cada largometraje se configura como un sistema semiótico fractal donde la yuxtaposición de diversos textos conectados mediante relaciones intertextuales en diferentes grados provoca potenciales alteraciones en el significado de cada uno de ellos.

Esta verticalidad relacional no se opone a otras formas de ligazón entre los largometrajes que narran la vida de Jesús y artefactos culturales distintos a los textos bíblicos. Estas no serán objeto de nuestra propuesta debido a que dichos artefactos incorporados al sistema discursivo de las películas no ostentan el estatus textual de los largometrajes y las obras literarias apuntadas⁶. Un estudio de las formas de relación con estos artefactos excedería los límites de este artículo, si bien es pertinente su mención al formar parte del marco cultural en que las producciones tratadas se realizan y como forma de circunscribir con precisión el sector relacional que tratamos.

La transmedialidad que caracteriza este tipo particular de injertos trasciende a las películas u obras literarias y alcanza manifestaciones artísticas no narrativas. Una particular forma de relación sería la intericonicidad, entendida al modo en que lo hacía Courtine como concepto análogo al de la intertextualidad en el ámbito visual (Olave Arias 2023). Relacionaría las producciones audiovisuales con referentes pictóricos o fotográficos, de los cuales extraen planteamientos formales para

⁵ Esta creencia se remonta al aparato teológico paulino, pues el propio Pablo ya considera que la muerte y resurrección de Jesús suceden «de acuerdo con las escrituras» (Moyise 2015). Los evangelios, todos de tendencia paulina, adoptan esta perspectiva y la expanden.

⁶ El texto (del lat. *textus*: tejido) es tanto un soporte material de un mensaje como el propio mensaje entendido como estructura o tejido (Valles Calatrava 2008). Este tejido es el de una serie de proposiciones o enunciados articulados mediante el lenguaje, entendido a su vez este como «un sistema estructurado de signos, cuyo ejercicio permite la transmisión de información» (Requena 1985, 20). Aunque Requena niega la existencia de un lenguaje específicamente cinematográfico (cuestión discutible) y se limita a afirmar la «heterogeneidad semiótica del film» (1985, 22), la definición de texto como estructura de enunciados (sistemas significantes) cuya comunicación de un mensaje es posible gracias a una serie de códigos puede aplicarse tanto al largometraje como la obra literaria. Metz (1973) habla de *textos cerrados* para referirse tanto al largometraje como la novela o la obra teatral, siendo esta una categoría en la que también podríamos incluir los evangelios pero no, en cambio, las obras pictóricas o musicales.

incorporarlos a los códigos visuales de la imagen cinematográfica. La analogía de Courtine no debe tomarse al pie de la letra, pues la conexión no es intertextual al convocar artefactos no textuales tal y como hemos especificado. De cualquier modo, se revela como un factor relevante en las películas sobre Jesús de Nazaret desde la época muda: la influencia de artistas renacentistas como Correggio, Mantegna o Raffaello puede atisbarse en diferentes escenas de *Christus* (Antamoro, 1916), tal y como nota Pucci (2016); la huella del imaginario bíblico de Doré se observa en *Vida y Pasión de Jesucristo* (*La Vie et Passion de Notre Seigneur Jésus-Christ*, Pathé Frères, 1902-1905); las ilustraciones de Tissot sirvieron de inspiración en producciones como *Vida, nacimiento y muerte de Cristo* (*La naissance, la vie et la mort du Christ*, Alice Guy, 1906) o *Del pesebre a la cruz* (*From the Manger to the Cross*, Sidney Olcott, 1912)⁷. El fenómeno alcanzaría su culmen durante la época muda con la más popular de las producciones sobre Jesús del período: *El rey de reyes* (*The King of Kings*, Cecil B. DeMille, 1927) cuenta con hasta 276 representaciones de pinturas religiosas (Telford 2013). En adelante, las nuevas iteraciones de Jesús en la gran pantalla se fijarán también en obras pictóricas para asimilarse a imágenes ampliamente aceptadas por el público como representaciones fidedignas de los evangelios. Cabe mencionar que el aspecto de Jesús en buena parte de las producciones cinematográficas, con rasgos típicamente occidentales, es deudor del cuadro de Warner Sallman titulado *Head of Christ* (1940)⁸.

En el caso específico de que se produzca una evocación formal de la imagen de otro largometraje, sí sería de nuevo posible hablar de intertextualidad circunscrita al plano cinematográfico. Los paralelismos entre películas que narran la vida de Jesús manifiestan la influencia de un largometraje anterior en aquel que es objeto de análisis debido a la traslación evidente y manifiesta de códigos de expresión cinematográficos, ya sea en la banda de imagen, sonido o ambas. Stam (1999) constata la transmutación formal que permite adaptar las categorías genettianas al ámbito filmico, siendo la cita una inserción del clip de una película en otra, mientras que la alusión «puede tomar la forma de una evocación verbal o visual de otra película» (Stam 1999, 235). Este último tipo, junto con los posibles ecos, serían los únicos presentes en las películas de temática neotestamentaria. Por ejemplo, *El rey de reyes* (DeMille, 1927), *Rey de reyes* (*King of Kings*, Nicholas Ray, 1961) y *La Pasión de Cristo* (*The Passion of the Christ*, Mel Gibson, 2004) configuran el camino de Jesús con la cruz según una serie de paralelismos iconográficos que articulan una marcada línea de influencia. *La última tentación de Cristo* (*The Last Temptation of Christ*, Martin Scorsese, 1988) presenta un plano de Jesús desde el interior de la tumba de Lázaro que evoca la misma disposición de cámara ya utilizada por *La historia más grande jamás contada* (*The Greatest Story Ever Told*, George Stevens, 1965) en el mismo

⁷ Staley (2013) da cuenta de que el responsable de la productora entregó a Olcott, antes de su partida hacia el Mediterráneo para el rodaje de la película, una copia de las ilustraciones de Tissot.

⁸ Reinhartz (2007) afirma que el único Jesús del cine representado con un aspecto semiótico es el protagonista de *El hombre que hacía milagros* (*The Miracle Maker*, Derek W. Hayes, Stanislav Sokolov, 1999).

instante narrativo (la resurrección de este último)⁹. Fuera del architexto constituido por las películas que narran la vida de Jesús, también sería posible buscar relaciones intertextuales de estas con otras obras de la historia del cine.

Por último, las inserciones de fragmentos musicales pertenecientes a obras ya existentes podrían considerarse un modo de relación aural, si bien tampoco estaría contenida entre los modos de intertextualidad. Pueden, aun así, tener un elevado potencial significante en la obra cinematográfica, como demuestra *El evangelio según san Mateo*. Su banda sonora conecta escenas para connotar significados derivados del contraste de sus motivos narrativos e incluye fragmentos musicales de obras tan diferentes como la *Maurerische Trauermusik* en *Do Menor K477* de Mozart, el blues *Dark Was the Night, Cold Was the Ground* o la composición rusa *Oh tú, amplia estepa* (rus. Ax ты, степь широкая) (Martellozzo 2019).

4. METODOLOGÍA DEL ESTUDIO INTERTEXTUAL DE UN LARGOMETRAJE QUE NARRE LA VIDA DE JESÚS Y MARCO GENERAL DE ESTRATOS TEXTUALES POTENCIALES

Partiendo del largometraje escogido como objeto de estudio o caso particular en una investigación que requiera de su análisis intertextual, deben seguirse una serie de pasos que definan las relaciones entre este y textos precedentes, así como las ramificaciones que pueden surgir. El material de base compartido por las películas sobre Jesús de Nazaret permite esbozar un esquema general para ellas que, a su vez, expone de manera gráfica el potencial sistema de relaciones significantes que contienen (fig. 1). Dicho esquema sirve de marco y guía para el análisis, si bien cada ejemplo puede aportar sus particularidades según textos ajenos al canon neotestamentario que agregue al intertexto de la película.

4.1. SEGMENTACIÓN DEL LARGOMETRAJE EN UNIDADES DISCURSIVAS SUSCEPTIBLES DE UN ESTUDIO INTERTEXTUAL

El análisis intertextual del largometraje debe atender a su *intentio operis*¹⁰ y trabajar de forma exclusiva con su discurso, entendido este como el modo de presencia de sus estructuras de significación (Greimas 1971). Solo el discurso, en tanto que conjunto de códigos y técnicas objetivables situadas en el plano de la expresión del contenido, es susceptible de erigirse como fuente epistemológica válida.

⁹ La película de Scorsese es, de hecho, un ejemplo de reinterpretación de la tradición representacional cinematográfica de la figura de Jesús donde este tipo de paralelismos adquieren un sentido específico de relectura y apropiación de las adaptaciones realizadas hasta entonces.

¹⁰ Aquello que el texto dice «independientemente de las intenciones de su autor» (Eco 1992, 29).

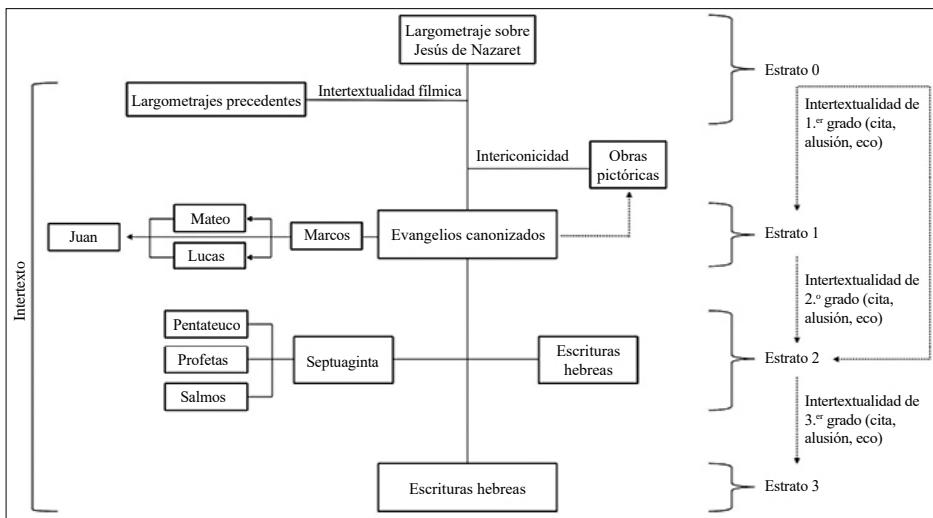


Figura 1. Esquema de estratos intertextuales en una película sobre Jesús de Nazaret.

Fuente: elaboración propia.

Para elucidar la existencia de relaciones intertextuales debemos, en primer lugar, llevar a cabo una segmentación del largometraje que ofrezca unidades discursivas autosuficientes de menor orden con las que trabajar de forma cómoda y operativa. Esta segmentación sigue las directrices apuntadas por Aumont y Marie (1990), quienes disponen la misma como una lista de secuencias de un largometraje narrativo. A su vez, ambos autores consideran cada secuencia como «una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa» (p. 63). Konigsberg, por otro lado, la identifica como una «serie de planos y escenas interrelacionadas que forman una unidad de acción dramática coherente» (2004, 488). La cohesión de la secuencia la ofrece, por tanto, un contenido narrativo de carácter procesual que puede englobar múltiples personajes y escenas (definidas estas por su unidad temporal y espacial, pero no necesariamente dramática). El eje de una secuencia es una abstracción plasmable en un evento (acción o acontecimiento) que la domina y define.

Esta unidad discursiva es aplicable a todo texto narrativo, no necesariamente audiovisual. Por ello, es posible llevar a cabo una segmentación que atienda a las claves ofrecidas por Aumont y Marie tanto en los largometrajes sobre Jesús como en las fuentes literarias que los sustentan. Su contenido análogo permite la identificación entre ellas, salvando las diferencias formales, de lenguaje y códigos que emplean los discursos para articularlas. Por ello, se trata de la unidad discursiva filmica de trabajo más apropiada para estos propósitos.

4.2. PRIMER GRADO DE INTERTEXTUALIDAD: EVANGELIOS CANONIZADOS

El primer estrato que sostiene las películas de temática neotestamentaria lo forman los evangelios canonizados. Las conexiones, de primer grado en este caso, son más visibles y preminentemente intencionales en forma de citas y alusiones, aunque pueden articularse ecos que desdibujen el material original hasta presentarlo de forma vaga e inconsciente.

El análisis intertextual del conjunto de citas y alusiones a los cuatro textos permite definir si una película escoge alguno como fuente única, si privilegia uno sobre el resto o si realiza una amalgama donde los fragmentos injertados son escogidos atendiendo a razones dramáticas, teológicas o de otra índole.

Una vez llevada a cabo la segmentación del discurso filmico, es posible acometer la comparativa de cada secuencia con los fragmentos narrativos de los relatos evangélicos. En estos, podemos atender a una primera división basada en su estructura de capítulos y versículos. Si bien dicha estructura tiene un alto valor referencial a la hora de señalar pasajes concretos y postularlos como paralelos de su contraparte filmica, no implica una limitación estricta. En todo caso, habremos de identificar unidades narrativas análogas a las de los largometrajes. Dichas unidades pueden ser llamadas secuencias y se caracterizan, igual que en el medio filmico, por su unidad de acción dramática dominante sobre las condiciones geográficas y temporales en que se mueven los personajes implicados. La narratividad propia de todo relato filmico o literario permite el reconocimiento de estos segmentos dependientes de su trama y no del medio en que esta se expresa¹¹.

Reconocidas las unidades discursivas del relato filmico objeto de análisis y de los evangelios susceptibles de constituir su intertexto, es posible seguir una serie de pasos que permiten la identificación de una secuencia con su fuente literaria:

1. Búsqueda del paralelo evangélico: el contenido narrativo de la secuencia filmica debe guiar la búsqueda de equivalentes en alguno de los relatos evangélicos, teniendo en cuenta:
 - a. El evento que da unidad y coherencia a la secuencia. Este puede ser cardinal (por ejemplo, el bautismo, la entrada triunfal en Jerusalén, el prendimiento, el juicio o la crucifixión) o satélite¹² en la historia.
 - b. Los personajes implicados y sus acciones particulares.
 - c. La ubicación de la secuencia en el eje argumental de los acontecimientos¹³.

¹¹ Muchas ediciones de la Biblia incluyen este tipo de divisiones narrativas mediante encabezados independientes de los capítulos y versículos.

¹² Las secuencias cardinales constituyen núcleos de la trama, reconocibles por su contribución decisiva al avance de los acontecimientos y la imposibilidad de eliminarlos sin destruir la lógica narrativa; las satélites enriquecen los eventos contenidos en las anteriores, sin ser imprescindibles (Chatman 1978).

¹³ Mientras que los sinópticos disponen una progresión de acontecimientos cuya temporalidad es similar (aunque no exenta de diferencias), Juan elabora un relato con una temporalidad completamente diferente. Ello debe ser tenido en cuenta a la hora de valorar que algunos eventos pueden

- 
- 152
- REVISTA LATENTE, 23; 2025, PP. 143-165
2. Si se localiza una correspondencia en alguno de los relatos evangélicos, deben buscarse paralelos de esta en el resto de textos neotestamentarios. Esta operación resulta de especial importancia dadas las tradiciones compartidas entre los sinópticos y el plausible conocimiento de Juan de estos, que dan lugar a múltiples escenas similares en los distintos relatos. Será necesario determinar a qué tradición corresponde la secuencia evangélica localizada como fuente de la unidad filmica:
 - a. En el caso de los sinópticos, Honoré (1968)¹⁴ distingue tres tradiciones:
 - i. Tradición singular: materiales encontrados en un único evangelio.
 - ii. Tradición doble: materiales comunes en dos evangelios, ausentes en el tercero.
 - iii. Tradición triple: materiales comunes en Marcos, Mateo y Lucas.
 - b. En Juan, podemos establecer un sistema similar que discrimine secuencias propias del cuarto evangelio y otras con paralelos en alguno o varios de los tres anteriores.
 - i. Juan posee una buena parte de material propio, lo que facilita la distinción de secuencias extraídas del mismo. Las bodas de Caná o la resurrección de Lázaro, por ejemplo, son exclusivas del evangelio. Esta última se incluye habitualmente en las versiones cinematográficas como milagro más asombroso de Jesús y un punto de inflexión clave en la trama (Reinhartz 2007).
 - ii. Al mismo tiempo, algunas secuencias con paralelo en los sinópticos tienen alteraciones significativas, ya sea en su desarrollo o situación en el eje temporal de la trama. Ello facilita la distinción en caso de que Juan sea la fuente privilegiada en la traslación cinematográfica.
 3. En caso de existir secuencias paralelas en dos o más evangelios, debemos distinguir posibles detalles que decanten la preferencia por una de ellas. Un ejemplo

no ocupar el mismo lugar en el eje narrativo de cada fuente. Como ejemplo, podemos aludir al episodio de la purificación del templo, ocurrido en los últimos días de vida de Jesús en Marcos, Mateo y Lucas, pero al comienzo de su ministerio en Juan.

¹⁴ El estudio de Honoré asume la hipótesis de Q como fuente común de Mateo y Lucas, los cuales habrían seguido a Marcos además de a esta segunda fuente que, como también afirma Honoré, no sería un documento único. La hipótesis de Q se plantea como una necesidad lógica para autores como Kloppenborg (2008) a la hora de explicar la formación de los sinópticos y existe cierto consenso en su datación en torno al 50 e.c. y localización en Galilea (Guíjarro Oporto 2003). Existen, no obstante, estudios enfrentados a este planteamiento (por ejemplo, Goodacre, 2015) y es aún hoy fuente de debate. Independientemente de su aceptación, las tesis de Honoré reafirman el fenómeno patente de la existencia de paralelos narrativos entre los sinópticos, los cuales justifican el procedimiento apuntado en nuestro estudio al margen de la razón de estos paralelos (ya sea Q o la utilización de Mateo por parte de Lucas).

típico sería el prendimiento de Jesús, presente en los cuatro relatos, aunque con sensibles diferencias. En Marcos, encontramos una inconfundible reprimenda de Jesús ante su arresto nocturno, en Mateo su rechazo a empuñar espadas, en Lucas su milagrosa curación del herido y en Juan la caída a tierra de quienes se disponen a arrestarlo, la presencia de una cohorte romana o la identificación del herido como Malco y del atacante como Pedro. Cualquiera de estos elementos particulares en la adaptación cinematográfica delataría la fuente privilegiada en la construcción de la escena. Si no fuera posible distinguir, según el contenido de la secuencia filmica, entre dos o más secuencias literarias, habrá que tomar estas como fuentes válidas y abordar posibles relaciones intertextuales de menor orden que puedan conducir a un segundo estrato.

4. Al igual que muchas películas optan por una armonización de los evangelios que amalgama su contenido en un todo coherente y acorde a sus propósitos narrativos, estas pueden optar por un procedimiento similar en secuencias puntuales que aúne elementos procedentes de dos o más textos. Siguiendo el ejemplo anterior, en *Jesús de Nazareth* (Rafa Lara, 2019) Pedro corta la oreja de un siervo (exclusivo de Juan), Jesús rechaza la violencia con la frase «quien a hierro mata, a hierro muere» (alusión a Mt 26,52) y cura la oreja del herido (exclusivo de Lucas). En estos casos, habrá que distinguir estas unidades de orden menor, que pueden resultar delimitadas por todo componente narrativo o de la puesta en escena como:
 - a. Eventos (acciones o acontecimientos).
 - b. Personajes.
 - c. Diálogos.
 - d. Caracterizaciones.
 - e. Localizaciones.
5. Cuando una unidad del discurso no tenga contraparte narrativa en los evangelios, nos hallamos ante una doble posibilidad:
 - a. La fuente es un texto ajeno al canon bíblico. Por ejemplo, Crossan (2004) asegura que *The Dolorous Passion of Our Lord Jesus Christ*¹⁵ supone un 80% del argumento de *La Pasión de Cristo*, mientras que un 15% correspondería a aportaciones de Mel Gibson y solo un 5% (la línea general de la trama) a los evangelios. Si bien la fijación de porcentajes requeriría un estudio intertextual y estadístico, no cabe duda de que diversos fragmentos de la película son deudores del texto de Emmerich. En este, por ejemplo, la esposa de Pilato envía a María, la madre de Jesús, varias piezas de lino. Gibson va más allá, como

¹⁵ Del alemán *Das bittere Leiden unseres Herrn Jesus Christus*. La obra es una compilación de las visiones de Anne Catherine Emmerich, monja agustina del siglo XIX. Fue escrita por el poeta romántico Clemens Brentano, que la publicó tras la muerte de aquella en 1824 (Lawler 2004).

expone Crossan, y presenta a la propia Claudia Procles llevando las telas a María, que esta utilizará para limpiar la sangre de Jesús derramada junto al pilar donde es flagelado. La escena es una clara alusión al texto de Emmerich, cuyo contenido no figura en otra fuente.

1. Los textos apócrifos originados durante los primeros siglos de tradición cristiana son una fuente alternativa a tener en cuenta. Por ejemplo, María Magdalena (*Mary Magdalene*, Garth Davis, 2018) hace un uso preeminente de los apócrifos gnósticos (Guerrero Navarro 2022), entre los que contamos textos como los evangelios de María, Felipe o Tomás, el *Diálogo del Salvador* y la *Sabiduría de Cristo* (*Pistis Sophia*) (Ruiz Morell 2019).
2. La secuencia es original del largometraje y no presenta relaciones intertextuales con obras literarias anteriores. Ello no descarta otro tipo de relaciones, como las intertextuales con otras películas o las intercónicas.

Determinado el fragmento o fragmentos literarios que constituyen la base narrativa primaria de una secuencia filmica, será posible elucidar si esta presenta citas, alusiones o ecos. La tríada representa una cadena de intencionalidad y visibilidad decreciente, lo que obliga a la aportación de indicios en ocasiones ajenos al propio injerto para justificar su existencia.

- *Cita*: la traslación de uno o varios sintagmas, con la exacta combinación de palabras reflejada en el texto, supone una cita en su contraparte cinematográfica. Es posible distinguir hasta tres formas:
 - *Diálogos*: un diálogo evangélico puesto en boca de un personaje cinematográfico. También, en un narrador omnisciente o voz en *off*, diálogos o fragmentos redaccionales de tipo descriptivo.
 - Los casos que no presenten una reproducción exacta del texto de una edición del relato evangélico no podrán ser considerados citas, sino alusiones. Por ejemplo, en *La última tentación de Cristo*, Jesús afirma ante Pilato que su reino no está en la Tierra (*My kingdom is not here... not on Earth*). El diálogo alude con claridad a Jn 18,36 (*Mi reino no es de este mundo*), pero lo altera sensiblemente. En consecuencia, no se trata de una cita, sino de una alusión (visible y muy cercana) a dicho pasaje.
- *Títulos e intertítulos*: la inclusión de títulos que citan los evangelios fue frecuente, especialmente, durante la era del cine mudo. Por ejemplo, *Del pesebre a la cruz* incluye más de cien citas bíblicas (Walsh y Staley 2022) reseñadas con su capítulo y versículo. *El rey de reyes*

hace uso del mismo procedimiento, con intertítulos que citan versículos de la *King James Bible*. DeMille, sin embargo, combina, edita y reordena en ocasiones diversos textos bíblicos para servir a sus propósitos narrativos (Westbrook 2016). Por esta razón, tanto en este como en otros casos similares, debemos atender a la naturaleza de la cita y si esta reproduce de manera exacta alguna edición del texto bíblico. De lo contrario, debemos hablar de alusión ante la reelaboración del texto original o la posible combinación de varios fragmentos del mismo.

- *Grañas en imagen*: un caso menos común, pero posible, es el de grañas en elementos de la puesta en escena que citen un texto de los evangelios. Un ejemplo habitual sería el *titulus crucis*, escrito en hebreo, latín y griego según Juan¹⁶ y visible según esta descripción en *The Gospel of John*.
- *Alusión*: existe un debate abierto en torno a qué constituye una alusión (Beale y Carson 2007) en el ámbito literario que puede trasladarse con igual polémica al medio cinematográfico. Si bien Stam (1999) da una clave mencionada anteriormente¹⁷ para reconocer la alusión de una película a otra, la empresa se antoja más compleja cuando se trata de una referencia de una película a un texto literario. Para ello, debemos fundamentar nuestros criterios en el aspecto compartido de ambos tipos de textos: la narratividad. Como indica Carey, en el género narrativo existe un mayor espacio para la inclusión de alusiones:

In a narrative, an author can make an allusion to a certain person by enrobing his/her main character with a characteristic of that person or by placing that character in similar circumstances. This may or may not include shared vocabulary, since the author has more room to place his/her protagonist in shared or similar circumstances with that of the person to whom he alludes (Carey 2009, 42).

Son los elementos de la historia narrada, distinguidos por la disciplina narratológica¹⁸, aquellos susceptibles de constituir una alusión cuando se presentan de manera equivalente o análoga según una estructura reflejada en el texto precedente.

- *Eco*: la distinción entre un eco y una alusión es difícil en muchas ocasiones y los autores no encuentran un punto de acuerdo que defina un criterio estricto

¹⁶ La inscripción en la tablilla es sensiblemente diferente según la fuente evangélica, aunque en todas contiene la denominación «rey de los judíos» (Piñero *et al.* 2021).

¹⁷ Véase 3. Circunscripción narrativa de la intertextualidad y exclusión de otras formas relacionales.

¹⁸ La historia se compone de todo elemento significado en el discurso, clasificados en personajes y eventos (Chatman 1978).

para categorizar los casos más ambiguos. Hays (1989) establece que existe una alusión cuando la referencia intertextual es obvia y, por tanto, más fácilmente reconocible por el receptor; el eco, por el contrario, corresponde a toda referencia más sutil (menos visible y reconocible). Además de la visibilidad, el segundo criterio habitualmente convocado para describir un eco es la intencionalidad¹⁹: los investigadores hablan de eco cuando una alusión es tan leve que la intención consciente del autor para plasmarla es poco probable (Moyise 2015). Esto supone una intencionalidad implícita en las citas y alusiones relacionable con el criterio expresado por Noble (2002) para determinar la existencia de estas últimas. Para el autor, las alusiones basadas en meras semejanzas deben justificarse por la contribución significativa que pueden aportar para la comprensión del texto. Esta contribución implica una relación directa de la alusión con su alteración de la potencialidad del texto en que se injerta, lo cual denota a su vez una intencionalidad más o menos manifiesta del autor que trabaja sobre la significación. El eco puede producirse, en muchas ocasiones, debido a que la producción de todo texto (filmico o literario) se lleva a cabo en un espacio cultural dominado por otros textos, discursos, formas de expresión e ideas que configuran el marco mnemónico de los autores. Estos, inconscientemente, hacen uso de recursos retóricos y narrativos contenidos en los artefactos culturales que sustentan la memoria compartida de los grupos sociales a los que pertenecen. De esta forma, además, se produce un reconocimiento y mayor aceptación del público, en ocasiones también inconsciente y basado en la familiaridad con estos recursos.

Además de formar el intertexto principal de las películas que narran la vida de Jesús, los evangelios funcionan como hipertexto sometido a los dos tipos de transformaciones diferenciados por Genette (1989). En primer lugar, sufren una transformación directa que traslada el argumento principal, con sus personajes, acciones y desarrollos troncales, al medio cinematográfico. Por otro lado, se produce una transformación indirecta como consecuencia de la mímesis del estilo evangélico en toda aportación propia de los cineastas cuyo contenido no proviene del corpus neotestamentario. DeMille, por ejemplo, procura una continuidad del lenguaje arcaico de la *King James Bible* en aquellos discursos y descripciones no procedentes de los evangelios que asegure un aura de autenticidad a los fragmentos narrativos de su propio cuño (Westbrook 2016). La solemnidad que marca los diálogos y comportamientos de Jesús resulta una constante con la llegada de las versiones sonoras, a partir de 1960, con el objetivo de autorizar toda acción y palabra atribuida al personaje aun cuando no sean de origen bíblico. En *La historia más grande jamás contada*, por ejemplo, los diálogos de Jesús se transforman en declamaciones que incluyen los vocablos *Thee*

¹⁹ Así lo considera también Daly-Denton: «The dividing line between allusion or echo can be somewhat blurred. The distinction seems to lie in the realm of authorial intent» (2000, 10).

y *Thou* o, en su defecto, imitan el estilo bíblico (Baugh 1997). Se asegura así cierta uniformidad en la forma de actuar del galileo, marcada por una actitud individualizada que le atribuyen ciertas secuencias evangélicas y, especialmente, Juan.

4.3. SEGUNDO GRADO DE INTERTEXTUALIDAD: SEPTUAGINTA Y BIBLIA HEBREA

Los evangelios trabajan con la fórmula del cumplimiento de las escrituras hebreas en la historia de Jesús²⁰. De hecho, la Iglesia ha visto tradicionalmente la relación entre el Antiguo y el Nuevo Testamento como la de una promesa y su cumplimiento (Holmgren 1999, 13). Esta relación se sostiene sobre los cimientos asentados por el Nuevo Testamento, cuyos autores apelan con frecuencia a pasajes veterotestamentarios para confirmar un cumplimiento profético²¹ o establecer un motivo teológico (Lunde 2008, 7-8). Ello deriva en una constelación de citas, alusiones e ideas de textos veterotestamentarios existentes en el Nuevo Testamento (Bock 2008). En consecuencia, podemos afirmar que el principal intertexto de los evangelios se compone de los textos de la tradición judía existentes durante la segunda mitad del siglo I e.c. en que aquellos fueron redactados.

Una afirmación contenida en el canon neotestamentario explicita el corpus textual con el que se establecen estas relaciones. Lc 24,44 pone en boca de Jesús: «Estas son mis palabras, las que os dije cuando estaba todavía con vosotros, que era necesario que se cumpliera todo lo escrito en la ley de Moisés y en los Profetas y en los Salmos sobre mí»²². El versículo nos ofrece el intertexto principal de referencia para los evangelistas: el Pentateuco, los libros atribuidos a los profetas y los salmos. Muchas citas o alusiones de los evangelios en la gran pantalla traerán consigo, por tanto, otras relaciones intertextuales que conducen a un segundo estrato subyacente a las imágenes. Cuando una cita de una obra anterior se introduce en una obra posterior, trae consigo múltiples resonancias de otros textos ya asociados con ella (Daly-Denton 2000, 1).

Conviene realizar una precisión terminológica que afecta a cuestiones de orden metodológico a la hora de localizar posibles relaciones intertextuales en estos escritos. La denominación Antiguo Testamento es confesional, conlleva una serie de connotaciones de índole histórica y teológica y resulta, además, anacrónica en el contexto de composición de los evangelios. Durante este período histórico, las escrituras judías existían tanto en su original lengua hebrea como en diversas traducciones

²⁰ Mateo y Juan hacen especial uso de las citas para establecer la conexión de los eventos y diálogos que presentan con las Escrituras, mientras que en Marcos y Lucas dichas relaciones tienen un carácter generalmente más alusivo.

²¹ Así lo afirma también McLay: «In the NT, the Jewish Scriptures were seen to be fulfilled in new ways and reapplied to a new context –the Early Church community– because of Jesus» (2003, 34).

²² Rom 15,4 ofrece una aseveración cronológicamente anterior a la de Lucas que se adhiere a la misma línea de pensamiento, si bien no resulta tan concreta como la del evangelista: «Pues cuanto fue escrito previamente se escribió para nuestra enseñanza».

al griego. Los textos neotestamentarios fueron escritos también en griego y muchas de sus citas a las Escrituras coinciden con dichas traducciones griegas conservadas, lo que hace más probable que las Escrituras Judías Griegas fueran una influencia significativa para los autores de los evangelios (McLay 2003, 4) y constituyan el intertexto de sus relaciones. Como también expone McLay, el término Septuaginta (abreviado LXX) se utiliza para referir de manera general estas Escrituras Judías Griegas, aunque estrictamente se asociara en exclusiva con la traducción del Pentateuco a este idioma. El rastreo del referente de toda cita o alusión intencional contenida en los evangelios canonizados debe comenzar, por tanto, por estas versiones de las Escrituras y no por las conservadas en otras líneas idiomáticas, aunque estas puedan ser también de utilidad referencial o de contraste²³.

En ocasiones, esta distinción resulta fundamental para el análisis. Por ejemplo, la mención en un largometraje de la virginidad de María constituiría una alusión a Mt 1,23. El fragmento mateano, a su vez, constituye una cita a un texto profético de Isaías cuyo cumplimiento pretende asociar con Jesús en virtud de este nacimiento virginal²⁴. El texto en cuestión, sin embargo, corresponde con la versión griega que traduce el hebreo נָמָלָע (*almá: mujer joven*) por παρθένος (*parthenos; virgen*) (Ngunga 2020). La relación intertextual, por tanto, solo es posible con el texto perteneciente a LXX y no con otras ediciones en el hebreo original o que traduzcan este de forma diferente a como lo hace la fuente griega de Mateo²⁵.

En todo caso, debemos aplicar el criterio de direccionalidad de la influencia. Ello implica que toda relación intertextual de un texto A en que se injerta un texto B supone la existencia de B previa a la composición de A. Esta condición se complementa con la posibilidad de establecer una hipótesis que atienda a criterios históricos de que el autor del texto en cuestión hubiera podido conocer el fragmento que se supone está injertando.

En este contexto, podemos distinguir nuevas relaciones intertextuales en un ecosistema exclusivamente literario, lo que permite articular normas específicas para determinar la existencia de una cita, alusión o eco:

- *Cita*: en la Antigüedad no existía una práctica estandarizada para la citación de otros textos (Alkier 2009). Por ello, debemos desarrollar criterios que nos

²³ McLay (2003) hace una serie de distinciones capitales a la hora de elucidar el texto fuente de una posible cita o alusión, ya sea en los evangelios o dentro de los textos de la Biblia Hebreo. Reserva el término Griego Antiguo (*Old Greek*) para la traducción recuperable más antigua del texto griego de un libro particular, mientras que la Septuaginta (LXX) designa de forma general el conjunto de Escrituras Judías Griegas existentes durante el período de composición del Nuevo Testamento. Por otro lado, la Biblia Hebreo hace referencia al corpus textual de la tradición judía que habría podido ser utilizado por los redactores del Nuevo Testamento. Precisa, en todo caso, que sería más correcto hablar de Escrituras cuando se incluyen libros como Daniel y Esther, que contienen grandes fragmentos en arameo. Por último, el Texto Masorético es un testigo específico de la Biblia Hebreo conservado hasta hoy.

²⁴ Is 7,14.

²⁵ En hebreo existe una palabra específica para virgen (*betulah*), no utilizada por Isaías en el susodicho pasaje.

permitan identificar citas en estos textos, ya mencionen o no su fuente. En los evangelios, suelen indicarse con una fórmula introductoria del tipo «como está escrito» (Mt 1,2) o «para que se cumpliese» (Mt, 2,15) (Moyise 2015). McLay, en su estudio sobre el uso de la Septuaginta en la investigación del Nuevo Testamento, restringe todo fragmento que pueda considerarse cita a aquellos que comiencen con este tipo de fórmulas²⁶. Trudinger, por otro lado, establece un criterio ajeno a las fórmulas introductorias debido a que estas no se encuentran en el Libro de la Revelación con el que trabaja. Sus consideraciones pueden servir para cualquier texto de la Antigüedad, incluyendo los que nos conciernen:

One can be said to be quoting when one uses word combinations in a form in which one would *not* have used them had it not been for a knowledge of their occurrence in this particular form in another source (Trudinger 1966, 82).

De esta forma, todo sintagma o conjunto de ellos que establezca una combinación de palabras idéntica a la presente en un texto anterior puede ser considerada una cita, siempre que la complejidad de la estructura sintagmática la convierta en una construcción no habitual que solo habría podido ser reproducida debido al conocimiento de la fuente. En una línea similar, Beale (2012) atribuye a la cita una fácil recognoscibilidad debida al paralelismo verbal único que presenta.

- *Alusión*: si bien existe un consenso a la hora de reconocer el carácter indirecto de la alusión y la diferencia con la cita consistente en un uso no equivalente de las palabras del texto referenciado, algunos autores prefieren establecer límites como una estricta combinación de palabras que denote la alusión intencional. Beale se desmarca de este criterio y, en su lugar, ofrece una definición más abierta para las alusiones del Nuevo Testamento a pasajes vete-rotestamentarios:

An «allusion» may simply be defined as a brief expression consciously intended by author to be dependent on an OT passage. In contrast to a quotation of the OT, which is a direct reference, allusions are indirect references (the OT wording is not reproduced directly as in a quotation) (Beale 2012, 31).

Beale sintetiza de esta forma la clave para distinguir una alusión bíblica: «an incomparable or unique parallel in wording, syntax, concept, or cluster of motifs in the same order or structure» (p. 31). De nuevo, como en la relación

²⁶ Algunos ejemplos aportados por McLay son «como está escrito», «como el profeta (x) dijo» o «en la ley está escrito» (p. 15), aunque admite que no tienen por qué limitarse a estos. Al mismo tiempo, puntualiza que las citas neotestamentarias dependientes de los textos griegos pueden mostrar diferencias debidas a razones como la corrupción textual, el uso de fuentes alternativas, citación de memoria y la libertad de los autores a la hora de utilizar las fuentes.

entre un texto filmico y otro literario, observamos que la correspondencia de vocabulario es un indicio, pero no un requisito para la alusión. Más bien, podemos considerar que esta existe cuando la relación intencional entre dos fragmentos textuales no se produce en la forma de una cita explícita y literal. Por otro lado, Carey (2009) establece una serie de criterios que, si bien quedan a expensas de la subjetividad del investigador, resultan una guía más específica que las definiciones demasiado abstractas de otros autores:

- *Circunstancias compartidas*: incluyen la localización de personajes en circunstancias similares, ya sean geográficas, relaciones o en un evento determinado, además de habilidades o rasgos de personalidad compartidos entre personajes.
 - *Vocabulario compartido*: tanto por la presencia común de vocabulario distintivo como de vocabulario que pertenezca al mismo dominio semántico.
 - *Recurrencia*: si el texto ya ha sido citado o aludido en la narrativa, es posible argumentar con mayor certeza la posible existencia de otras alusiones al mismo, aun cuando estas puedan resultar menos obvias.
 - *Interrupción*: la ruptura en el flujo de la narrativa puede indicar el uso de una tradición anterior como la de las Escrituras.
 - *Iluminación*: considera la eficacia de la alusión para mejorar la presentación o transmisión de significado del pasaje en que se injerta²⁷.
 - *Disponibilidad*: si la fuente de la alusión estaba disponible para el autor que se supone la ha llevado a cabo, ya sea en forma oral o escrita.
 - *Probabilidad histórica*: la probabilidad de que el autor hubiera pretendido que sus lectores reconocieran la alusión, así como la suposición de que estos habrían tenido competencias suficientes para reconocer su impacto en el nuevo texto.
 - *Paralelos históricos*: si otros textos ofrecen pruebas del conocimiento o utilización del mismo intertexto.
- *Eco*: contando con la menor visibilidad y probable articulación inconsciente (que denota una ausencia de intencionalidad) ya mencionadas, Daly-Denton (2000) distingue tres formas en que puede presentarse un eco de textos veterotestamentarios:
- *Eco verbal*: a veces, compuestos por una única palabra. Su determinación como eco dependerá de la similitud entre los contextos en que la palabra o palabras se encuentran.

²⁷ Este criterio es clave para distinguir la alusión del eco en los ámbitos filmico y literario. El eco puede presentar semejanzas que se ajusten al resto de guías, pero no conllevar ningún refuerzo de la significación pretendida en el pasaje.

- *Eco temático*: la existencia de palabras en común no es, aquí, un requisito. La presencia de un tema compartido (manifestado mediante elementos del discurso) constituye este tipo de eco.
- *Eco estructural*: cuando un pasaje veterotestamentario más extenso funciona como marco o genera o una secuencia de pensamiento trasladada al Nuevo Testamento.

Al margen de lo expuesto en el presente epígrafe, es posible encontrar en películas sobre Jesús ejemplos de citas o alusiones a materiales veterotestamentarios sin intermediación de la narrativa evangélica. Se originan por la traslación de materiales de alguno de los libros de la tradición judía a la pantalla, recontextualizados y resignificados por la historia del galileo que cohabita con ellos en el relato filmico. Nos encontramos, en este caso, ante una intertextualidad de primer grado referente textos ajenos a los evangelios²⁸ y no de segundo. Algunos ejemplos los encontramos en *The Star of Bethlehem* (Lawrence Marston, 1912) y *El Mesías* (Il messia, Roberto Rossellini, 1975). La primera muestra una secuencia protagonizada por el profeta Miqueas que cita, mediante sus intertítulos, a Mi 5,1 y alude a Mi 5,2²⁹. La película de Rossellini se remonta en su prólogo al siglo XI a.e.c. y adapta, entre otros, los hechos narrados por Samuel 1 y concernientes a la unción de Saúl como primer rey de Israel. Más adelante, una elipsis conduce a la corte de Herodes el Grande, donde este es advertido del nacimiento del mesías de Israel aludiendo a la cita a Mi 5,2. En este caso, empero, la alusión se produce por la intermediación de la escena de Mt 2,4-6 que adapta (y arrastra consigo la combinación que Mateo hace con Samuel 2), por lo que el pasaje profético se hallaría en el segundo estrato intertextual de la secuencia filmica.

4.4. TERCER GRADO DE INTERTEXTUALIDAD: RELACIONES ENTRE LIBROS DE LA TRADICIÓN HEBREA

Por último, un fragmento de LXX aludido por un pasaje de los evangelios (injertado este último en un largometraje) puede, a su vez, tomar como intertexto otras unidades discursivas procedentes de la tradición textual judía. En estos casos, se crearía una relación intertextual de tercer grado. Al encontrarnos dentro de un ecosistema estrictamente literario, es posible aplicar los criterios apuntados en el apartado anterior para determinar la existencia de citas, alusiones o ecos³⁰.

²⁸ Correspondiente al paso 5 de la serie identificativa del primer estrato.

²⁹ El texto conecta en la tradición cristiana con la historia de Jesús debido a la cita de Mt 2,6, que lo combina libremente con 2 Sam 5,2. En la película, sin embargo, aparece sin intermediación del pasaje mateano.

³⁰ En este estrato, pueden complementarse los criterios apuntados con las guías metodológicas propuestas por Leonard (2008) para la localización específica de alusiones intrabíblicas donde la ausencia de citas explícitas dificulta la determinación. El conjunto de principios propuestos puede

Este último estrato, por su distancia con la superficie, tiene un menor peso en el potencial significante del fragmento audiovisual. No obstante, su presencia en el subsuelo textual de la narrativa cinematográfica puede resultar determinante para interpretar las capas que se asientan sobre el mismo. El Pentateuco, de manera habitual, constituye un intertexto fundamental para muchos escritos posteriores dentro de la tradición judía, y las posibles alusiones o citas a cualquiera de sus cinco libros y los contenidos que estos transmiten no deben escapar al análisis intertextual.

5. CONCLUSIÓN Y CONSIDERACIONES PROSPECTIVAS

El procedimiento metodológico expuesto dibuja criterios asociados a la identificación de relaciones intertextuales que pueden ser incorporados al análisis semiótico y narratológico de un largometraje de temática neotestamentaria desde la perspectiva de la intención del texto filmico, es decir, de los elementos susceptibles de ser identificados en su discurso. Este enfoque se vincula con los estratos que subyacen al texto, así como con el marco cultural en que la obra es producida, teniendo en cuenta sus antecedentes directos e indirectos. El instrumento de análisis excluye el punto de vista del receptor de la obra, que puede establecer nuevas e impredecibles relaciones intertextuales en virtud de su propio marco mnemónico, con intertextos posteriores a la composición de cada texto en cuestión y que, por tanto, no pudieron influir en su potencial significante desde una perspectiva compositiva.

Los procedimientos sucesivos desarrollados permiten concretar los artefactos textuales sitos en las raíces de todo producto audiovisual que narre la vida de Jesús. A su vez, los resultados de dicho estudio en cualquier largometraje pueden formar parte de análisis semióticos más elaborados o guiados por un enfoque temático concreto.

REFERENCIAS

- ALKIER, Stefan. 2009. «Intertextuality and the Semiotics of Biblical Texts». En *Reading the Bible Intertextually*, editado por Richard B. Hays, Stefan Alkier, y Leroy A. Huizenga. Waco: Baylor University Press.
- ANDREW, Dudley. 2000. «Adaptation». En *Film adaptation*, editado por James Naremore, 28-37. Rutgers University Press.
- AUMONT, Jacques y Michel MARIE. 1990. *Analisis del film*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- BAUGH, Lloyd. 1997. *Imaging the divine: Jesus and Christ-figures in film*. Kansas City: Sheed & Ward.
- BEALE, G.K. 2012. *Handbook on the New Testament Use of the Old Testament. Exegesis and interpretation*. Grand Rapids: Baker Academic.
- BEALE, G.K. y D. A. CARSON, eds. 2007. *Commentary on the New Testament Use of the Old Testament*. Grand Rapids: Baker Academic.
- BOCK, Darrell L. 2008. «Single meaning, multiple contexts and referents». En *Three views on the New Testament Use of the Old Testament*, editado por Stanley N. Gundry, Kenneth Berding, y Jonathan Lunde, 105-51. Zondervan.
- CAREY, Holly J. 2009. *Jesus' Cry from the cross*. T&T Clark International.
- CASETTI, Francesco. 2004. «Adaptation and Mis-adaptations». En *A Companion to Literature and Film*, editado por Robert Stam y Alessandra Raengo, 81-91. Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470999127.ch6>.
- CHATMAN, Seymour. 1978. *Story and discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- CROSSAN, John Dominic. 2004. «Hymn to a Savage God». En *Jesus and Mel Gibson's The Passion of the Christ. The Film, the Gospels and the Claims of History*, editado por Kathleen E. Corley y Robert L. Webb, 8-27. Continuum.
- DALY-DENTON, Margaret. 2000. *David in the Fourth Gospel. The Johannine Reception of the Psalms*. London: Brill.
- Eco, Umberto. 1992. *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- GENETTE, Gerard. 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GOODACRE, Mark. 2015. «Too good to be Q: high verbatim agreement in the double tradition». En *Markan Priority Without Q: Explorations in the Farrer Hypothesis*, 82-100.
- GREIMAS, Algirdas Julien. 1971. *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Editorial Gredos.
- GUERRERO NAVARRO, Laura María. 2022. «Correspondencia entre las fuentes religiosas y la película María Magdalena». *Perspectivas: Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura* 10 (19): 51-63. <https://orcid.org/0000-0003-0958-0120>.
- GUIJARRO OPORTO, Santiago. 2003. «El relato pre-marcano de la pasión y la historia del cristianismo naciente». *Salmanticensis* 50 (3): 345-88.
- HAYS, Richard B. 1989. *Echoes of Scripture in the letters of Paul*. New Haven: Yale University Press.
- HOLMGREN, Fredrick C. 1999. *The Old Testament and the Significance of Jesus. Embracing change-maintaining Christian identity: The Emerging Center in Biblical Scholarship*. Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company.

- HONORÉ, A.M. 1968. «A Statistical Study of the Synoptic Problem». *Novum Testamentum* 10 (2/3): 95. <https://doi.org/10.2307/1560364>.
- KLOPPENBORG, John S. 2008. *Q, the Earliest Gospel. An Introduction to the Original Stories and Sayings of Jesus*. Westminster John Knox Press.
- KONIGSBERG, Ira. 2004. *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Akal.
- LAWLER, Michael G. 2004. «Sectarian Catholicism and Mel Gibson». *Journal of Religion & Film* 8 (1): 9. <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf>Please take our feedback survey at>. https://unomaha.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_8cchtFmpDyGfBLE. Available at: <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol8/iss1/9>.
- LEONARD, Jeffrey M. 2008. «Identifying Inner-Biblical Allusions: Psalm 78 as a Test Case». *Journal of Biblical Literature* 127 (2): 241. <https://doi.org/10.2307/25610119>.
- LUNDE, Jonathan. 2008. «An introduction to central questions in the New Testament use of the Old Testament». En *Three views on the New Testament Use of the Old Testament*, editado por Stanley N Gundry, Kenneth Berding, y Jonathan Lunde, 7-41. Grand Rapids: Zondervan.
- MARTELLOZZO, Nicola. 2019. «The Soundscape of Pier Paolo Pasolini's The Gospel According to St. Matthew (1964)». *Journal for Religion, Film and Media* 5 (1): 87-101. <https://doi.org/10.25364/05.4.2019.1.6>.
- MCLAY, R. Timothy. 2003. *The Use of the Septuagint in New Testament Research*. Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company.
- METZ, Christian. 1973. *Lenguaje y cine*. Barcelona: Editorial Planeta.
- MOYISE, Steve. 2000. «Intertextuality and the study of the Old Testament in the New Testament». En *The Old Testament in the New Testament. Essays in Honour of J.L. North*, editado por Steve Moyise, 14-41. Sheffield: Sheffield Academic Press Ltd.
- MOYISE, Steve. 2015. *The Old Testament in the New: An Introduction*. London: Bloomsbury T&T Clark.
- NGUNGA, Abi T. 2020. «Isaiah in greek». En *The Oxford handbook of Isaiah*, editado por Lena-Sofia Tiemeyer, 451-68. Oxford: Oxford University Press.
- NOBLE, Paul R. 2002. «Esau, Tamar, and Joseph: Criteria for Identifying Inner-Biblical Allusions». *Vetus Testamentum* 52 (2): 219-52. <http://www.jstor.org/stable/1585091>.
- OLAVE ARIAS, Giohanny. 2023. «Intericonicidad y memoria discursiva de la piedad en una experiencia de alfabetización visual». *Folios*, n.º 57 (enero), 115-29. <https://doi.org/10.17227/folios.57-14596>.
- PIÑERO, Antonio, Gonzalo DEL CERRO, Gonzalo GONZALO FONTANA, Josep MONTSERRAT y Carmen PADILLA. 2021. *Los libros del Nuevo Testamento*. 3.ª ed. Madrid: Trotta.
- PUCCI, Giuseppe. 2016. «Christus (Cines, 1916). Italy's First Religious "Kolossal" by Antamoro and Salvatori». En *The Silents of Jesus in the Cinema (1897-1927)*, editado por David J Shepherd, 200-210. New York: Routledge.
- RAJ, Prayer Elmo. 2015. «Text/Texts: Interrogating Julia Kristeva's Concept of Intertextuality». *Ars Artium* 3 (enero):77-80.
- REINHARTZ, Adele. 2007. *Jesus of Hollywood*. Oxford: Oxford University Press.
- REINHARTZ, Adele. 2009. «Jesus Movies». En *The Continuum Companion to Religion and Film*, editado por William L. Blizek, 211-21. London: Continuum.

- REQUENA, Jesús G. 1985. «Film, discurso, texto. Hacia una teoría del texto artístico». *Revista de Ciencias de la Información*, n.º 2, 15-40.
- RUIZ MORELL, Olga. 2019. «María Magdalena (G. Davis, 2018)». *Metakinema. Revista de Cine e Historia*, n.º 23, 29-38.
- STALEY, Jeffrey L. 2013. «From the Manger to the Cross (1912)». En *Bible and Cinema: Fifty Key Films*, editado por Adele Reinhartz, 98-103. Abingdon: Routledge.
- STAM, Robert. 1999. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- TELFORD, William R. 2013. «The King of Kings (1927)». En *Bible and Cinema: Fifty Key Films*, editado por Adele Reinhartz, 172-77. Abingdon: Routledge.
- TRUDINGER, L. Paul. 1966. «Some observations concerning the text of the Old Testament in the Book of Revelation». *The Journal of Theological Studies* XVII (1): 82-88. <https://doi.org/10.1093/jts/XVII.1.82>.
- VALLES CALATRAVA, José R. 2008. *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.
- WALSH, Richard y Jeffrey L. STALEY. 2022. *Jesus, the Gospels and cinematic imagination: Introducing Jesus Movies, Christ Films, and the Messiah in Motion*. Staley. London: T&T CLARK.
- WESTBROOK, Vivienne. 2016. «The King of Kings (DeMille Pictures, 1927). The Body and the Word on Film». En *The Silents of Jesus in the Cinema (1897-1927)*, editado por David J Shepherd, 256-70. New York: Routledge.

EL VIAJE DEL HÉROE EN CLAVE DISNEY: *HÉRCULES* (1997), ENTRE EL MITO Y LA MODERNIDAD

Nuria Lon Roca

Universidad de Zaragoza, España

E-mail: nurialonroca@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-7743-7458>

RESUMEN

A través de un estudio de caso de la película *Hércules* (John Musker y Ron Clemens, 1997) se examina cómo se ha adaptado la historia clásica de Heracles –Hércules siguiendo la mitología griega y la narrativa de la película– para ajustarse a las demandas del público moderno. En el artículo se exploran las alteraciones y omisiones realizadas tanto en los personajes como en la propia narrativa, abordando la coherencia interna de la trama y, en consecuencia, los cambios en elementos clave del mito original; como los roles de Zeus, Hera o Hades. Además, se ha evaluado la rigurosidad histórica en las representaciones mitológicas y culturales representadas en la película, y cómo estas decisiones contribuyen a una visión simplificada o transformada por parte del público.

PALABRAS CLAVE: Disney, mitología griega, animación, adaptación cinematográfica.

THE HERO'S JOURNEY IN DISNEY KEY: *HERCULES* (1997),
BETWEEN MYTH AND MODERNITY

ABSTRACT

Through a case study of the film *Hercules* (John Musker and Ron Clemens, 1997) it examines how the classical story of Heracles –Hercules following Roman mythology and the film's narrative– has been adapted to suit the demands of modern audiences. The article explores the alterations and omissions made to both the characters and the narrative itself, addressing the internal cogency of the plot and, consequently, the changes to key elements of the original myth, such as the roles of Zeus, Hera and Hades. In addition, the historical rigorousness of the mythological and cultural representations depicted in the film has been evaluated, and how these decisions contribute to a simplified or transformed view by the audience.

KEYWORDS: Disney, Greek mythology, animation, film adaptation.

167

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 167-190 | ISSN: e-2386-8503

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.07>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 167-190 | ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



INTRODUCCIÓN

La representación de la historia ha variado a lo largo del tiempo en función de la fórmula escogida para la recuperación de un tiempo pasado (literatura, artes plásticas, cómic, teatro...) (Fernández Sebastián 1989, 33). La cultura clásica se encuentra presente en el mundo moderno a través de todos los campos de la creación artística, «ejerciendo un poder magnético sobre todas las generaciones posteriores por sus tres elementos constitutivos: tradicionalidad, pretensión de veracidad e incompatibilidad de elementos verosímiles» (García Fuentes 1993, 301). *Quo animo?*, el tema histórico, especialmente aquel referente al mundo antiguo, ha contribuido a la producción de filmes –*Quo Vadis* (Marvyn LeRoy, 1951), *Los últimos días de Pompeya* (*Gli ultimi giorni di Pompei*, Mario Bonnard, 1959), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Salambó* (Sergio Griego, 1960), *Barrabás* (*Barabbas*, Richard Fleischer, 1961), *Antígona* (*Antigoni*, Yorgos Javellas, 1961), *Cleopatra* (Joseph Mankiewicz, 1963), *Las troyanas* (*The trojan women*, Mihalis Kakogiannis, 1971), *Sócrates* (*Socrate*, Roberto Rossellini, 1971), *Astérix y la sorpresa del César* (*Astérix et le surprise du Cesar*, Gaëtan Brizzi y Paul Brizz, 1985), *Titus* (Julie Taymor, 1999), *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *300* (Zack Snyder, 2006), *Ágora* (Alejandro Amenábar, 2009) y un largo etcétera inabarcable– que han sido objeto de interés de filólogos clásicos e historiadores. El cine fundamentado en la Antigüedad obtuvo un gran éxito en sus orígenes gracias a que «era una materia muy popular en los ámbitos teatrales, literarios y educativos a finales del siglo XIX; la Biblia era el núcleo fundamental de la educación y los textos latinos eran familiares no solo para la élite sino para una clase media en expansión» (Solomon 2002, 23).

Actualmente converge la tradicional historia escrita y oral con las ya habituales narraciones visuales que aprovechan los recursos narrativos anteriores para consolidar su relato. De esta manera, el cine se entiende y consagra como un medio de comunicación social total, definiéndolo como ‘séptimo arte’ por Canudo en *Manifiesto de las Siete Artes* (1923). Como afirma Rodríguez Pérez, la consolidación del cine como una fuente de producción de historias, además de «la eclosión de nuevos métodos y lenguajes» (2021, 90), favoreció que los textos clásicos se adaptasen a esta nueva forma de difusión y comprensión. En consecuencia, «pensamos que la adaptación correcta de un mito al cine consiste en tomar la esencia del mito, es decir, su contenido más significativo y al protagonista con su hondura psicológica para plasmar todo ello de la manera más fiel posible en un puro lenguaje filmico» (García Fuentes 1993, 303) respondiendo a las demandas e intereses del público. Solomon considera que los retos a los que se enfrentan directores, productores y equipos al rodar películas ambientadas en el mundo antiguo «son mayores que los que pueden afrontar obras de otros géneros, sobre todo las que no son de época» (2002, 45) y, en especial, en los casos donde el protagonista es un personaje al que el espectador está familiarizado; como es el caso de Hércules, ya que, en estas ocasiones, «el film tiene que encontrar un delicado equilibrio entre la autenticidad histórica y el efecto dramático» (Solomon 2002, 47).

En el Hércules de Disney se reformula el concepto de héroe, que desde Odiseo hasta *El Señor de los Anillos* (2001), de Peter Jackson, ha sido clave en la men-

talidad occidental. El héroe ya no alcanza su estatus por la violencia, la fuerza o la gloria, sino por la autenticidad de su transformación personal y emocional. Este giro no es exclusivo de *Hércules* (1997), sino que se observa también en otras producciones contemporáneas de la compañía como *El Rey León* (1994), donde Simba debe reconciliarse con su pasado; *Mulan* (1998), en la que la protagonista redefine el heroísmo desde el honor y la astucia, no desde la guerra; o *Frozen* (2013), donde el acto heroico es un gesto de amor sororal y no un enfrentamiento épico.

La hipótesis de partida del presente estudio radica en el hecho de que la reinterpretación de los mitos clásicos del cine animado tiende a conservar el arquetipo heroico y adaptarlo a valores contemporáneos alterando la fuente primaria en favor de la lectura cinematográfica. De esta manera, se espera que al adaptar dichos personajes y relatos de la Antigüedad, las producciones animadas conserven los diversos aspectos arquetípicos de los héroes míticos –el viaje, la búsqueda personal, el enfrentamiento con adversidades–, transformando y adaptándose a los valores y demandas de la audiencia contemporánea. En este sentido, la película de *Hércules* exemplifica, no solo la trayectoria vital del semidiós, sino también la adaptación de Disney que supuso una reescritura de la versión original, fundamentada en la mitología griega. Las producciones cinematográficas han convertido a los personajes mitológicos en iconos accesibles y cercanos para las audiencias, especialmente para los jóvenes, quienes perciben dichos relatos como aventuras entretenidas más que como narrativas moralizantes o grandes epopeyas; lo cual facilita la conexión e interpretación.

LA ANTIGÜEDAD (RE)IMAGINADA EN LA PANTALLA

Al hablar de cine histórico, la construcción social del imaginario colectivo nos remite a grandes hazañas y nombres propios del pasado apelando al ‘método prudentemente regresivo’ de Bloch. El cine, entendido como documento histórico (Caparrós 1997; Ferro 2003; Burke 2005; Valero 2018), no solo sirve para que los directores acerquen la autenticidad del pasado, sino que también «permite revelar cosas no dichas y mostrar el reverso de una sociedad, desempeñando tal suceso una función reveladora» (Ferro 2003, 10). Igualmente, hay que valorar el hecho de que no todas las películas con referencias hacia la Antigüedad concurren en ella. *La melodía de Broadway* (*The Broadway Melody*, Harry Beaumont, 1929), *Start Cheering* (Albert S. Rogell, 1938), *El Padrino. Parte II* (*The Godfather. Part II*, Francis Ford Coppola, 1974), *J.F.K.: caso Abierto* (*J.F.K.*, Oliver Stone, 1991), *La delgada línea roja* (*The thin red line*, Terrence Malick, 1998) son solo algunos de los ejemplos existentes en la historia del cine donde la Antigüedad está presente a través de referencias visuales conscientes, alusiones directas a la historia antigua o etimológicamente.

El binomio cine y Antigüedad ha sido trasladado a la gran pantalla con frecuencia configurando «la más sólida y popular imagen de los momentos fundamentales de la historia antigua para consumo masivo de la sociedad, hasta el punto de crear nuevos mitos sobre la antigüedad o incluso sustituir la realidad histórica por la propuesta ficcionada del cine» (Antela-Bernárdez y Sierra Martín 2013, 11). Teniendo en cuenta lo mencionado, y siguiendo los postulados de Casanova, a pesar

del interés por parte de los historiadores en el vínculo entre el pasado y el presente en relación con los relatos construidos en el imaginario social, «no podemos estar siempre juzgando los historiadores el cine con una mirada erudita, de verificación de la autenticidad, haciendo de jueces a ver si la autenticidad existe o no en la película» (Informativos 2020, 2 min. 45 seg.), ya que el entretenimiento es la premisa de este arte. No obstante, se debe tener en cuenta que el cine es visto como un medio, lo cual implica a la historia como materia básica de estudio (Quintana 1989) lo que hace que este sea «un objeto de estudio, solo a partir de la mediación de una disciplina se puede llegar a transformar en objeto de conocimiento» (Odin 1987, 24).

En *El oficio del historiador* Bloch pone en valor que el cambio es lo que el historiador busca comprender y únicamente puede reconstruirlo si desenrolla el carrete en el sentido opuesto en el que fueron tomadas las escenas (Bloch 2022). Si bien es cierto que presentar la historia a través del cine debe entenderse, en la amplia mayoría de los procesos, como un binomio entre ficción y realidad¹ desde el momento en el que se proyecta una visión deformada y carente, en ocasiones, de rigor histórico, hay que matizar que también el cine histórico de ficción puede entenderse como una «representación viva y eficaz de la historia, en especial de las realidades cotidianas en que transcurre la acción» (Montero 2015, 43). Igualmente, una de las ventajas de las imágenes frente al texto tradicional es la rapidez y claridad comunicativa del testimonio de las mismas (Burke 2005, 100), consolidando al cine como una suerte de mecanismo para «desmisticificar y despertar la conciencia del público» (Burke 2005, 212) adaptándose también a la «nueva era de la enseñanza de la ciencia histórica» (Caparrós 1997, 32).

El cine péplum posibilitó la consolidación de una *neomitología* donde el discurso clásico se adapta a las demandas socioculturales del momento de su producción, es decir, aunque la historia se desarrolla en una era pretérita, toda la narrativa se fundamenta en el pensamiento de la época actual²; tal y como se había desarrollado anteriormente en *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, William Hanna, Joseph Barbera y Charles Nichols, 1960), *Merlín el encantador* (*The sword in the stone*, Wolfgang Reitherman) o *Aladdín* (John Musker y Ron Clemens). La producción de este cine se inicia en 1910, aunque su época dorada va de mediados de los años cincuenta a mediados de los sesenta, y está caracterizado

¹ El director estadounidense Stanley Kubrick sintetiza dicha afirmación a propósito de *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) al considerar que una película histórica es comparable a una de ciencia ficción debido a que se trata de crear algo que no existe (Ferro 2003, 14).

² En *Hércules*, al igual que en la mayoría de las películas de la compañía, las metáforas visuales son una constante en la narración. Por ejemplo, Philoctetes se presenta bajo la figura del entrenador personal de boxeo; Hércules como una celebridad hollywoodense que tiene su propia estrella de la fama; la ciudad de Tebas recuerda a las actuales, especialmente a Nueva York; ya que cuando llegan Philoctetes dice que es 'La Gran Aceituna' haciendo alusión a 'La Gran Manzana', nombre con el que se conoce a la ciudad estadounidense; el acortamiento de los nombres propios (Hércules–Herl; Megara–Meg; Philoctetes–Phil), que denota un carácter contemporáneo de la producción a pesar del tiempo histórico en el cual está ambientada.

por ciertas libertades y licencias verdaderamente singulares en donde la antigüedad grecolatina se mezcla y se acomoda a nuestro gusto gracias a la habilidad y al talento de unos artesanos que saben presentar la incongruencia, la fantasía y la exageración dentro de unos límites que colaboran en el éxito del film, por lo interesante de su contenido, la belleza de su expresión y por el mensaje de fantasía y realidad que contienen (García Fuentes 1993, 305).

Durante estos años «el cine italiano saqueará todo el rico acervo de los mitos griegos con diversa fortuna. Lo que más destaca en estas películas, por encima de sus mayores o menores virtudes estéticas, es el problema que plantea combinar historias absolutamente fantásticas con el naturalismo implícito a la imagen cinematográfica» (De España 2009, 19). La pluralidad de elementos que rodean al protagonista le acompañan y dotan de coherencia narrativa a las acciones arriesgadas que le acontecen. A través de héroes musculados que vencen cualquiera de las adversidades, restauran el orden social y se enfrentan a los enemigos públicos, consiguiendo el amor eterno de la mujer, se empiezan a delimitar las características que definirían al cine mitológico, en general, y al subgénero conocido como *muscleman film*, en particular (Pomeroy 2008, 3); donde la figura de Hércules se consagra como referencia. Tal y como los define García Fuentes,

estos héroes míticos son seres excepcionales y sobrenaturales que encarnan una serie de virtudes, como la justicia, la prudencia, sabiduría, dominio de sí mismo, equilibrio y ante todo gran fuerza física, que resultan dominadores a lo largo de todas sus aventuras, siendo incluso ejemplares en sus vicios y virtudes, y hasta en su desmesura (1993, 305).

La presencia de referencias a imágenes mitológicas en el neopéplum³ define el imaginario contemporáneo común cinematográfico de este género. En este sentido, a través del cine se pueden identificar figuras propias de la Antigüedad que fundamentan su personaje en la reinterpretación de arquetipos propios del pasado. Tal es el caso de la conocida película de Disney *Hércules* (Hercules, John Musker y Ron Clements, 1997)⁴, donde se presenta al hijo de Zeus y de Hera y cómo este vive en

³ El renacimiento de producciones ambientadas en la Antigüedad se puede explicar en torno a dos ingredientes propuestos por Solomon. En primer lugar, «el público ya no teme a las epopeyas 'antiguas', como a finales de los años sesenta, y los costes prohibitivos de un gran espectáculo han disminuido considerablemente gracias al uso de la animación por ordenador. Dicha técnica no solo permite los sobrecogedores efectos visuales y sonoros que esperan hoy las nuevas generaciones de espectadores, sino que cuesta mucho menos que construir decorados monumentales en otros países y pagar los seguros de las estrellas y miles de extras» (2002, 39).

⁴ A pesar de que la película no obtuvo los resultados económicos esperados en 1998, la compañía produjo al año siguiente la serie *Hércules: la serie animada* (Young Hercules, 1998), compuesta por un total de 65 capítulos donde se narra la formación del héroe a nivel físico con Philoctetes y académico en la 'Academia Prometeo', explorando el lado más humano del semidiós; de igual manera haría la compañía con *Kuzco: un emperador en el cole* (The emperor's new school, Howy Parkins, David Knott, Tony Craig y Roberts Gannaway, 2006). El Hércules animado de Disney obtuvo 245 millones de dólares de

el mundo de los mortales hasta que regresa al Olimpo convertido en un ‘verdadero héroe’. En la película Disney presenta a Zeus y Hera como los progenitores de Hércules mientras que Alcmena y Anfitrión son los padres adoptivos que le encuentran en el mundo de los mortales tras ser secuestrado por los esbirros de Hades alejándose, de esta manera, de las fuentes que narran que Zeus y Alcmena son sus verdaderos padres, justificando que Hércules sea considerado un semidiós. La adaptación debía respetar los valores conservadores de la compañía y el perfil adulterio de Zeus o el asesinato de Megara por parte de Hércules eran cuestiones que se alejaban de dichos postulados.

Las referencias a la mitología griega son constantes a lo largo de la película de Disney buscando que el espectador, especialmente aquel perteneciente a las primeras etapas educativas, mantenga un primer contacto con la mitología de manera indirecta y amena⁵. De esta manera, el equipo de producción, tomando como referencia escenarios reales –las cariátides como musas, Zeus en el primer reencuentro con su hijo se asemeja a la escultura perdida del dios del templo de Olimpia, el fresco de la primavera en referencia a la pintura de Akrotiri...–, consagra la película como una herramienta educativa y didáctica. Si bien es cierto que no se requiere un conocimiento preciso o previo de la mitología griega para comprender la trama narrativa, sí que resulta recomendable una aproximación al mismo, ya que hay referencias constantes y directas que potencian el simbolismo argumental que domina en escena. En este punto se torna interesante que el espectador adquiera el rol de *espectador total*, es decir, que se involucre en la narrativa para complementar con sus conocimientos la intencionalidad del director.

De manera visual los personajes van caracterizados tal y como los describen las fuentes de la Antigüedad, posibilitando su fácil identificación por parte del público⁶. Además de las referencias mitológicas y de las divinidades⁷ explícitas a nivel visual, también se aporta información sobre el pensamiento y la cultura del momento por

taquilla, que en comparación con *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) suponen un beneficio multiplicado por tres (90 millones de dólares), pero si se pone en relación con las películas coetáneas se reafirman los malos resultados económicos: *Titanic* (James Cameron, 1997) con 1843 millones de dólares, *El mundo perdido: Jurassic Park* (*The lost world: Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1997) con 618 millones de dólares y *Los hombres de negro* (*Men in black*, Barry Sonnenfeld, 1997) y 589 millones de dólares.

⁵ Es habitual que las películas de Disney se fundamenten sobre mitos y leyendas populares: *Mulán* (Barry Cook y Tony Bancroft, 1998), inspirada en la mitología china; *Vaiana* (*Moana*, John Musker, Ron Clements, Don Hall y Chris Williams) se inspira en los mitos polinesios; *Onward* (Dan Scanlon, 2020), donde el viaje de los protagonistas sigue el discurso de la clásica epopeya; *Luca* (Enrico Casarosa, 2021) hace referencia a antiguos mitos y al folclore regional italiano, en los que se mencionan los monstruos marinos.

⁶ Por ejemplo, Hermes, el dios mensajero, aparece representado con el *kerykeion*, un caso y zapatillas aladas que le permiten recorrer grandes distancias en poco tiempo; Helios se muestra con el carro volador que da paso a la noche y el día; Orfeo se representa su lira característica y Narciso, admirando su propio reflejo.

⁷ La presentación de los diferentes dioses que componen el panteón griego responde a un sistema organizado «que implica relaciones definidas entre los dioses, es, en cierta manera, un lenguaje, un modo particular de comprensión y expresión simbólicas de la realidad» (Vernant 1982, 89).



Fig. 1. Escena de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

medio de los diálogos entre los personajes y la interacción entre ellos. Igualmente, las referencias al patrimonio material de la Antigüedad –cerámicas griegas de figuras negras (fig. 1) con varios estilos y temas, el disco como elemento propio de la histórica prueba de atletismo, el templo de Zeus en Olimpia, la casa de Philoctetes⁸ o la propia Venus de Milo– sirven para que el espectador se familiarice con el contexto histórico-cultural en el cual se desarrolla la película.

HÉRCULES EN LA GRAN PANTALLA: DIFERENTES TRATAMIENTOS, MISMA INTENCIONALIDAD

Atendiendo a la división en categorías del cine péplum establecida por González (1990), la película *Hércules* habría que ubicarla dentro de aquellas producciones donde predomina el carácter mitológico, ya que se integra en la tendencia de mostrar la historia sobrehumana de los protagonistas, siendo este uno de los héroes más conocidos de la mitología de la Antigüedad.

⁸ Entendiendo esta referencia como una licencia artística, resulta especialmente interesante esta escena donde Hércules conoce a Philoctetes y este le invita al interior de su casa permitiendo al espectador observar todo tipo de objetos útiles para conocer la historia de la antigua Grecia. El propio sátiro hace referencia a grandes nombres propios de la mitología griega, como si él hubiera convivido con ellos, que sirven de pretexto para que el espectador se familiarice con ellos: Jasón, Odiseo, Perseo, Teseo, Aquiles.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Fig. 2. *Performance Les Hercules* de Eugène Pirou, 1897.
Fuente: Bibliothèque Nacionale de France.

La presencia de Hércules como héroe cinematográfico ha sido una constante a lo largo de la historia del cine, iniciándose⁹ con *Cabiria (Cabiria, visione storica del terzo secolo a.C.)*, Giovanni Pastrone, 1914) y el personaje de Maciste¹⁰. La pelí-

⁹ Debe tenerse en cuenta que la primera producción sobre el héroe de Grecia corresponde a un cortometraje animado al más puro estilo teatral, todavía muy sencillo técnicamente, de Émile Cohl, donde se presentan las misiones que debe cumplir: *Los doce trabajos de Hércules (Les douze travaux d'Hercule)*, 1910). Si atendemos a los medios artísticos contemporáneos, Eugène Pirou en 1897, fruto de una *performance*, toma cuatro fotos donde el héroe de la Antigüedad es el tema central (fig. 2).

¹⁰ Es un personaje cinematográfico frecuente en el género péplum que representa una figura similar a la de Hércules al emplear su sobrehumana fuerza para alcanzar sus objetivos. Su figura fue recuperada en los años sesenta alejándose de los principios patrióticos que le antecedían, «simplemente

cula considerada como el primer debut directo de Hércules en la gran pantalla es *Los trabajos de Hércules* (*Le fatiche di Ercole*, Pietro Francisci, 1958), con su consiguiente secuela bajo el título *Hércules encadenado (Hércules y la reina de Lidia)* (*Ercole e la regina di Lidia*, Pietro Francisci, 1959). Mientras que en la primera de ellas se narra el viaje de los argonautas¹¹ según el testimonio de Apolonio de Rodas en las *Argonáuticas*, en la segunda película la trama se fundamenta en diversas leyendas y obras de teatro griegas; especialmente en *Los siete contra Tebas*, de Esquilo, y *Edipo en Colono*, de Sófocles. Francisci «recurre a una serie de anécdotas mitológicas más o menos sistematizadas pero las mezcla y tergiversa para hacer un guion lo más verosímil, entretenido e hilvanado posible: los elementos sobrenaturales quedan reducidos al mínimo, pero no se consigue romper totalmente el clima fantástico inherente al mito» (De España 2009, 173).

Con el alejamiento de Steve Reeves, el actor que encarnaba a Hércules, y Pietro Francisci de la figura de Hércules, surgen nuevas producciones que abordan la vida del héroe de manera renovada. *Los amores de Hércules* (*Gli amori di Ercole*, Carlo Ludovico Bragaglia, 1960), censurada su distribución por el franquismo en nuestro país, introduce el tono fantasioso y cómico que predominará en la década siguiente en torno al tratamiento del hijo de Zeus. Cottafavi aporta a la producción cinematográfica del mito de Hércules dos películas –*La venganza de Hércules* (*La vendetta di Ercole*, Vittorio Cottafavi, 1960) y *La conquista de la Atlántida* (*Ercole allá conquista di Atlantide*, Vittorio Cottafavi, 1961)–, que iniciarán la Época Dorada del cine péplum «con un tono irónico y *highbrow*» (De España 2009, 178). Con respecto a la primera película, De España destaca la forma en la cual el director plantea la relación entre Hércules y los dioses, quienes «le han enviado su maldición a raíz de los de Cerbero y le han dicho que los amores de su hijo Hilos con Thea, la hija de Creonte, van a traer la desgracia a toda su familia» (2009, 178). Anticipando la parodia que caracterizará a los siguientes audiovisuales, *La conquista de la Atlántida* «mezcla con loable sentido del humor no solo los inevitables ingredientes mitológicos sino también fantacientíficos y de sátira política [...]. No tiene el sabor mitológico

como una réplica de Hércules» (De España 2009, 172). El personaje de Maciste representa el estereotipo *muscleman* de la Antigüedad –*Maciste el invencible* (*Maciste, l'uomo più forte del mondo*, Antonio Leonviola, 1961), *Maciste, el coloso* (*Maciste nella terra dei ciclopi*, Antonio Leonviola), *Maciste en el infierno* (*Maciste all'inferno*, Riccardo Freda, 1962), *El Zorro contra Maciste* (*Zorro contro Maciste*, Umberto Lenzi, 1963), *Maciste, gladiador de Esparta* (*Maciste, gladiatore di Sparta*, Mario Caiano, 1964)...–. No todos los filmes tienen una ambientación antigua –*Puños de hierro* (*Maciste contra el vampiro*) (*Maciste contro il vampiro*, Sergio Corbucci y Giacomo Gentilomo, 1961) y *Maciste en el infierno* (*Maciste all'inferno*, Riccardo Freda, 1962)– ubicándose dentro del género de fantasía o de terror. Debido a la extensión de películas sobre Maciste, aquí solo podemos hacer una mínima selección de referencias. El criterio obedece libremente a nuestra discreción. Pedimos disculpas por las posibles ausencias.

¹¹ La leyenda de los argonautas se desarrolló en detalle en *Los gigantes de la Tessaglia* (*I giganti della Tessaglia*, Riccardo Freda, 1960) y en *Jasón y los argonautas* (*Jason and the argonauts*, Don Chaffey, 1963); desarrollado posteriormente en la miniserie *Jasón y los argonautas en busca del Volucino de oro* (Nick Willing, 2000) y en la serie infantil *Los argonautas y la moneda de oro* (Alfonso Blanco y José Rubio, 2023).

de los primeros films de la serie, pero es la obra maestra de lo que podríamos llamar ‘peplum fantástico’ (De España 2009, 179); categoría que compartiría con *Hércules en el centro de la Tierra* (*Ercole al centro della terra*, Mario Brava y Franco Prosperi).

Considerando las demás producciones más adocenadas, hay que destacar *Ulises contra Hércules* (*Ulisse contro Ercole*, Mario Caiano, 1962) y *Hércules contra Sansón* (*Ercole sfida Sansone*, Pietro Francisci, 1963). Estas dos películas constatan la seguridad económica que suponía introducir el nombre del hijo de Zeus en el título de la película independientemente del contenido narrativo, incluso si este llega a ser desproporcionado, como sucede en *Hércules contra los hijos del Sol* (*Ercole contro i figli del sole*, Osvaldo Civirani, 1964) o en *Hércules contra Moloch* (*Ercole contro Moloch*, Giorgio Ferroni, 1963). En *Hércules y los tiranos de Babilonia* (*Ercole contro i tiranni di Babilonia*, Domenico Paolella, 1964), a pesar de respetar los rasgos convencionales de Hércules, el espaciotemporal queda alterado, al igual que el rigor histórico ya que se presenta un triunvirato de reyes en Babilonia que no aparece en las fuentes creando un producto alejado de cualquier rigurosidad histórica; al igual que sucede en *Hércules contra Roma* (*Ercole contro Roma*, Piero Pierotti, 1964) o en *Hércules, el invencible* (*Ercole l'invincibile*, Alvaro Mancori, 1964). Asimismo, *El triunfo de Hércules* (*Il trionfo di Ercole*, Alberto De Martino, 1964) y *El desafío de los gigantes* (*La sfida dei giganti*, Maurizio Lucidi, 1965) representan de manera alterada las aventuras de nuestro héroe, que se verán exponencialmente enredadas en las consecutivas décadas.

Ello se vería alterado por el auge de la parodia y la ciencia ficción tal y como ejemplifican *Hércules en Nueva York* (*Hercules in New York*, Arthur Allan Seidelman, 1970)¹² y *El desafío de Hércules* (*Hércules*, Luigi Cozzi, 1983). En la década de los noventa, y continuando con la ficción que dominaba las producciones anteriores, la factoría Disney estrenó la versión animada del personaje sin respetar los preceptos de la historia original¹³.

La transformación de Hércules en personaje cómico corre pareja a la modificación que experimenta el aspecto externo del héroe, es decir, de sus intérpretes. Si, dadas

¹² «Más allá de la trama argumental, que sigue el patrón habitual de cualquier película de héroe de acción, *Hércules en Nueva York* es significativa por muchos aspectos que trascienden la modestia de su planteamiento. El más importante, y el que aquí nos interesa destacar, es la desmitificación del héroe a través de la convergencia de la parodia de las películas mitológicas con la comicidad que supone sacar al protagonista de su entorno habitual y trasladarlo a un escenario plagado de aparatos y costumbres que desconoce» (Magadán 2009, 211). La desmitificación de Hércules y el Olimpo es el recurso elemental de la película de Disney, consigliéndolo a través del gag cómico, la parodia y la combinación los recursos narrativos y visuales para reforzar el carácter cercano, tanto a nivel sentimental como físico y terrenal, del héroe.

¹³ Al haberse alterado la genealogía de Hércules, los directores tenían que justificar la potencial muerte del hijo de Zeus a través del envenenamiento que Hades lleva a cabo con una pócima que lo tornara mortal y de esta manera poder acabar con él, recurso central en la película *El emperador y sus locuras* (*The emperor's new Groove*, Mark Dindal, 2000). No hay ningún mito que avale la posibilidad de matar a un dios sin su consentimiento, ya que únicamente se podía conseguir o bien que revivan o que renuncien a su inmortalidad.



Fig. 3. Hidra de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

las características del héroe siempre se había elegido a actores musculosos, decantándose después por atletas y culturistas, hasta mediados de la década de los 60 se había mantenido un equilibrio entre músculo y cerebro. [...] El siguiente siempre era más forzudo que el anterior y menos capacitado como actor, hasta quedar reducido a un rostro inexpresivo y unos brazos descomunales capaces de arrojar enormes pedruscos y provocar la carcajada con su torpeza, pero incapaz de transmitir sentimiento alguno. [...] La caricaturización afectó también a los villanos y a los dioses, cuando intervenían, cuyo aire bufo recuerda el de las primeras incursiones del cine mudo en el tema. Paralelamente, las figuras femeninas fueron ganando en belleza, maldad y escote, lo que permitió a los productores utilizar el cine mitológico como campo de experimentación de lo que más adelante se convertiría en el llamado cine de destape (Magadán 2009, 209).

Los avances en el cine digital y los efectos especiales¹⁴ dieron como resultado películas como *Hércules en el laberinto del minotauro* (*Hercules in the maze of the*

¹⁴ En el Hércules de Disney, tal y como se había adelantado ese mismo año en *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the beast*, Gary Trousdale y Kirk Wise) con el empleo de CGI en el candelabro del baile final, el empleo de la animación por ordenador, liderado por Nik Ranieri, está presente en la batalla de Hércules contra la hidra por la propia idiosincrasia de la criatura (fig. 3 y fig. 4), en el pelo de Hades y en el tratamiento de la iluminación teatral de los personajes. Este recurso lumínico se aprecia en el momento en el cual Hércules vence a la hidra y se produce un cambio de iluminación total de la escena enfatizado a través de la claridad lumínica que convenientemente preside el momento de triunfo simbolizando un punto de inflexión en la trayectoria del héroe; recurso que retomará la película española *Klaus* (Sergio Pablos, 2019) debido a su gran efectividad.



Fig. 4. Hidra de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

minotaur, Josh Becker, 1994), *Hércules. El origen de la leyenda* (*The legend of Hercules*, Renny Harlin, 2014) o *Hércules* (*Hercules*, Brett Ratner, 2014), donde la espectacularidad y, ficción se combinan y anteponen al rigor histórico. Debido al origen e historia, «la noción de mito que hemos heredado de los griegos pertenece a una tradición de pensamiento que es propia de Occidente y en la que el mito se define por lo que no es, en una doble oposición a lo real, por una parte (el mito es ficción), y a lo racional, por otra (el mito es absurdo)» (Vernant 1982, 170).

La presencia de Hércules en el cine de animación no queda supeditada únicamente a Disney, ya que *Popeye conoce a Hércules* (*Popeye meets Hercules*, Bill Tytla, 1948), *Mitología griega* (*Greek mirthology*, Isadore Klein, 1954), *Poderoso Hércules* (*The mighty Hercules*, 1963), *Hércules & Xena: la batalla por el Monte Olimpo* (*Hercules and Xena – The animated movie: the battle for Mount Olympus*, Lynne Naylor, 1998), de manera directa, y *Super Little Fanta héroes* (Peter Choi, 1988) y *The mighty Thor* (Shamus Culhane, 1966), *Jasón y los argonautas* (*Jason and the argonauts*, Nick Willing, 2000), *Academia de titanes* (*Class of the titans*, Chris Bartleman y Michael Lahay, 2005), de manera indirecta, ponen de manifiesto cómo el héroe de la Antigüedad no quedaba reservado a un público especializado y más adulto.

Al margen del tono que propone cada versión, esta aproximación al recorrido filmográfico de Hércules en la gran pantalla permite afirmar que a pesar de mantenerse una pervivencia por los mitos del pasado, en este caso en torno a la figura de Hércules, se produce, especialmente a partir de la década de los setenta, una descontextualización de su figura con respecto a la rigurosidad histórica. Igualmente, la prolífica producción cinematográfica evidencia que Hércules fue uno de los más

grandes héroes del momento y su arquetipo será modelo a lo largo de la historia del cine. En este sentido, la descripción que lleva a cabo García Fuentes sobre el perfil del héroe mitológico (1993, 308-311) es retomada en el cine contemporáneo con títulos como *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), *Superman (Superman: the movie*, Richard Donner, 1978), *Tarzán, Percy Jackson y el ladrón del rayo (Percy Jackson and the Olympians: the lightning thief*, Chris Columbus, 2010) o *Eternals* (Chloé Zhao, 2021) evidenciando la popularidad de Hércules.

Centrando la atención en la producción de 1997 de Disney¹⁵ hay que tener en cuenta que la película, destinada a un público marcadamente infantil como la mayor parte de la producción de la compañía, se aleja, tal y como se analiza a continuación, del mito original presentando como trama central el conflicto entre Hércules Olímpico y Hades personificado en la figura de Hércules. El Hércules de Disney es la culminación al *boom* cinematográfico que se había gestado en los años noventa, siendo la segunda edad de oro del péplum, de manera general, y del personaje, de forma particular.

PERVIVENCIA Y SUPERACIÓN DE LA MITOLOGÍA GRIEGA: ANÁLISIS DE CASO DE *HÉRCULES* (JOHN MUSKER Y RON CLEMENTS, 1997)¹⁶

La película se inicia siguiendo los postulados ya desarrollados con anterioridad en *La Bella Durmiente* (*Disney's Sleeping Beauty*, Clyde Geromini, 1959)¹⁷: mientras se celebra la fiesta de cumpleaños de Hércules, Hades aparece desde el inframundo, un lugar que «es un aborrecimiento para los dioses» (*Ilíada* 20,65),

¹⁵ Anteriormente la compañía estadounidense ya había abordado el tema de la mitología de la Antigüedad a través de un pequeño fragmento de la película *Fantasía* (*Fantasia*, James Algar, 1940) (1h. 14 min. 11 seg. – 1h. 36 min. 08 seg.) donde aparecen, bajo la melodía *Sinfonía pastoral*, centauros, unicornios, caballos alados, ninfas, el dios del vino Dioniso, Zeus, el dios Hefesto forjando los rayos de Zeus, el dios Eolo, la diosa Iris, el dios Helios, la diosa Nix y la diosa Artemisa.

¹⁶ Siguiendo el título de la película original y las referencias de esta, a lo largo del estudio se va a hacer referencia al protagonista como Hércules y no en su forma griega Heracles; fórmula que sí que mantienen el resto de los nombres propios de la película.

¹⁷ En ambas películas los villanos buscan acabar con los protagonistas. Mientras que en el caso de *La Bella Durmiente* Maléfica espera hasta los 18 años de la princesa para instaurar su plan –que la joven se pinche con una rueca que le producirá un sueño eterno–, Hades no puede esperar hasta esa edad, ya que es cuando, según las Moiras, debe actuar en contra de Zeus y que Hércules no se interponga en sus planes. Todavía siendo un bebé, Pena y Pánico, los esbirros de Hades que en la mitología griega harían referencia a Fobos y Deimos, le secuestran y le dan «un poquito de fórmula griega» 11 min. 58 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures), la cual «debe tomarse hasta la última gota» 12 min. 01 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) para, de esta manera, poder matarle. Como el biberón no se vacía por completo, Hércules no se convierte en mortal, sino en un semidiós, manteniendo, por tanto, su sobrenatural fuerza tal y como se muestra instantes después cuando los esbirros, convertidos en serpiente, haciendo alusión a las que envió Hera para acabar con el hijo de Zeus

para entregarle su regalo y manifestar por primera vez en la película la fuerza sobrenatural del protagonista¹⁸ —«¡Vaya! Sí que tiene fuerza el enano»—¹⁹ antes de irse malhumorado por el comentario de Zeus —«Deberías relajarte. El trabajo te matará»²⁰— que nos introduce, a través de la canción de las musas²¹, a las pretensiones de poder que este tenía. La preocupación porque su plan se truncara le hace recurrir a la figura mitológica de las Moiras, tres hermanas, Cloto, Láquesis y Átropos, quienes, según las fuentes griegas, son responsables del destino de los mortales desde su nacimiento a través del hilo vital. Ellos le cuentan que en dieciocho años los planetas se alinearán posibilitando que Hades gobierne el mundo siempre y cuando Hércules no entre en lucha²².

Cuando Hércules vive su anagnórisis con Zeus con el fin de encontrar respuesta a sus incógnitas²³, el dios del Olimpo le confía a su hijo la necesidad de convertirse en un ‘héroe verdadero’ en el mundo de los mortales para poder acceder al Olimpo como un dios.

y Alcmena, tratan de atacarle y el todavía bebé los lanza con fuerza y sin esfuerzo ante la mirada de sorpresa de sus padres adoptivos.

¹⁸ Los héroes, y superhéroes, bien pueden tener características humanas que desarrollan de manera superlativa como Hawkeye, John Wick, Robin Hood, Flash o Flecha Verde o pueden tener poderes ultrahumanos, es decir, características que superan el mundo terrenal como Superman, Thor, Wonder Woman o Hulk.

¹⁹ 5 min. 56 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

²⁰ 6 min. 14 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

²¹ «Si hay un dios al que no hay que calentar ese es Hades, pues tenía un malévolos plan.../ El inframundo gris servía Hades, dios sin virtud/ Cree que era cruel e infame, tan cierto como tú/ Tenía un plan de destrucción, tan cierto como tú». 6 min. 40 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). La interrupción que llevan a cabo al narrador no solo establece cuál será el tono —distendido, fantasioso y cómico— con el cual Disney abordará la historia del héroe griego, del mismo modo que haría cuatro años después *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001) cuando el ogro arranca la página del códice, sino que debe relacionarse con la invocación que se hacía en la antigua Grecia a las musas antes de las narraciones épicas. A pesar de que normalmente eran un total de nueve musas, en la película únicamente aparecen cinco —Calíope, Clío, Talía, Terpsícore y Melpómene— representadas como cariátides.

²² «Dentro de dieciocho años exactamente los planetas se alinearán muy lindamente/ Habrá llegado la hora de actuar y entonces a tu banda de Titanes deberás soltar/ Entonces, el muy orgulloso Zeus caerá y tú, Hades, sobre todos gobernarás». Ante la euforia de Hades, una de las Moiras aconseja cautela en la historia, ya que «Si Hércules lucha, tú no tendrás gloria» 9 min. 47 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). La profecía en el cual se basan para argumentar una posible destrucción hace referencia al mito de la Gigantomachía, donde Porfirión era el verdadero enemigo de Hércules y no Hades caracterizado en demonio como sucede en la película.

²³ Lo cual se debe vincular con el concepto de ‘inadaptado social’ que Disney estaba experimentando en la época de los noventa con películas como *La Bella y la Bestia*, *El jorobado de Notre Dame* (*The hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale y Kirk Wise, 1996), *Mulán* (*Mulan*, Barry Cook y Tony Bancroft, 1998), *Tarzán* (*Tarzan*, Kevin Lima y Chris Buck, 1999).

Apoyándose en la comicidad, libertad y creatividad que permite el cine de animación, el equipo artístico liderado por Andy Gaskill retrata al héroe verdadero desde la contemporaneidad: Hércules tienen fans que lo idolatran, *merchandising* y producción en masa de artículos con su figura que se venden en 'The Hercules store' con la 'Grecian Express', importantes ganancias, el culto a la personalidad... A pesar de haberse convertido en un héroe en términos de admiración por parte de sus coetáneos, para lograr su objetivo principal debe convertirse en un héroe verdadero, tal y como le recuerda Zeus. Ello no excluye que en la película se necesiten salvar doncellas o luchar contra monstruos para convertirse en un héroe propiamente dicho.

Esta es la versión que se presenta en la película de Disney, pero hay que tener en cuenta que la mitología griega hace alusión a que los 12 trabajos son resultado de la penitencia que Eurísteo le impone a Hércules como consecuencia de haber asesinado a todos sus hijos (Apolodoro, *Biblioteca*, II, 4, 12) y, en algunas fuentes, también a su mujer como fruto del ataque de locura que Hera, quien estaba celosa por haber yacido Zeus con Alcmena y ser Hércules el claro candidato a convertirse en el rey de Micenas. La única representación del tema 'La locura de Hércules' es la de una crátera de Paestum del siglo IV de Asteas donde se ve a Hércules en el momento de «estrellar a un niño contra el suelo entre los escombros de muebles quemados, mientras Megara huye hacia la derecha por una puerta» (Carpenter 2001, 119).

Este argumento es una invención de Disney, ya que al Olimpo podían entrar los mortales siempre y cuando fueran invitados por los dioses tal y como lo constata la propia mitología al presentar a muchos de los hijos de Zeus como fruto de una relación con una mujer mortal o la presencia del propio Hércules siendo todavía un bebé para crear la Vía Láctea. Es posible que la compañía estadounidense introdujera esta premisa para que el público comprendiera de manera total que la existencia de los dioses está separada de la del hombre, acentuándose con las barreras espaciales entre ambos grupos, ya que, según Vernant, «los dioses forman parte del mismo universo que los hombres, pero de un universo jerarquizado, de un mundo escalonado en el que no se puede pasar de un escalón a otro» (1982, 97), ocupando los *theoi* la cima de la jerarquía.

A pesar de que uno de los mensajes de la película es criticar a quienes rechazan al diferente, «lo que hace diferente a Hércules es su fuerza y este atributo es considerado como algo positivo que solo necesita ser controlado» (Digón 2006, 168). Para que Hércules pueda regresar al mundo al que pertenece por origen natural debe encontrar en primer lugar a Filoctetes, el sátiro entrenador de héroes que en la primera escena aparece persiguiendo a las ninfas, tal y como es frecuente ver en las representaciones de la Antigüedad. Aunque el nombre de Filoctetes²⁴ en la mito-

²⁴ La elección de este nombre para representar al entrenador de héroes podría deberse a dos particularidades. En primer lugar el hecho de que Filoctetes se pueda acortar a Phil dotándole de un carácter más contemporáneo que Quirón no posibilitaba y, en segundo lugar, siguiendo con lo establecido en *Aladdin*, donde se adapta en el genio la figura, personalidad y carisma de Robin Williams, trasladar a los rasgos de Danny DeVito al sátiro. Igualmente Filoctetes adquiere rasgos referentes a la personalidad de Grumpy de *Blancanieves y los siete enanitos* y de Bacchus de *Fantasia*.

ología clásica está relacionado con el hijo de Zeus, ya que es quien le ayuda a encender su pira funeraria recibiendo su arco y flechas, en la versión animada de Disney este personaje respondería más a Quiron, quien, según las fuentes mitológicas, sería el centauro, no sátiro, tutor de muchos de los héroes griegos legendarios como los mencionados Aquiles y Jasón.

La película emplea como pretexto la necesidad que tiene Hércules de consagrarse como un héroe verdadero para presentar los trabajos a los que se debe enfrentar como castigo impuesto por el rey Euristeo²⁵, según la mitología, y para alcanzar su deseo acorde a la narrativa del film. Los *dodekthlos*²⁶ a los que se tuvo que enfrentar fueron los siguientes:

1. Matar al león de Nemea (50 min. 14 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
2. Matar a la hidra de Lerna (44 min. 40 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
3. Capturar a la cierva de Cerinea (no aparece referencia en la película).
4. Capturar vivo al jabalí de Erimanto (49 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
5. Limpiar los establos de Augías (mencionado por Philoctetes como algo programado (55 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
6. Expulsar a las aves del Estífnalo (mostradas en forma de harpía en la película; 50 min. 35 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
7. Domar al toro de Creta (no aparece en la película aunque sí referencia al minotauro, su hijo; 55 min. 43 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).
8. Robar las yeguas de Diomenes (no aparece referencia en la película).
9. Robar el cinturón de Hipólita (mencionado por Philoctetes como algo programado; 55 min. 49 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).

²⁵ En la película no se menciona el nombre del primo de Hércules, quien había recibido ayuda de Hera para convertirse en el rey de Tirinto al haber nacido antes que el protagonista y, de esta manera, ostentar la primogenitura

²⁶ Las primeras representaciones artísticas de los trabajos canónicos de Hércules se localizan en las metopas del interior del Templo de Zeus en Olimpia del siglo v, donde se llevan a cabo los reencontrados entre Zeus y Hércules; el primero de ellos en búsqueda de respuestas por parte de Hércules (21 min. 00 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) y el segundo tras haberse consagrado como un héroe popular entre la población pero no verdadero 54 min. 02 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). Además de los doce trabajos canónicos Hércules lleva a cabo *parerga*, misiones secundarias, que le acompañan en su misión y que en la película también se reflejan con el *ceto* que Hércules derrota –50 min. 39 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)– ante la impotencia de Hades.



Fig. 5. Neso de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

10. Robar el ganado de Gerión (no aparece referencia en la película).
11. Robar las manzanas doradas del jardín de las Hespérides (no aparece en la película).
12. Raptar al perro de Hades Cerbero (1 h. 20 min. 45 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)).

Una vez que Philoctetes considera que Hércules está preparado para labrarse una reputación, emprenden el camino hacia Tebas. El camino se ve alterado por el grito de auxilio de Megara, quien está siendo atacada por Neso (fig. 5), el guardián del río, quien conocerá a Deyanira, una de sus esposas, de la misma manera que lo representado en la pantalla. La figura de Megara se puede interpretar como una incipiente figura femenina disonante en el universo Disney por la autonomía²⁷

²⁷ Los estereotipos asociados a la mujer todavía están presentes en *Hércules*, ya que son ellas las que cuidan a la familia –Alcmena es la que cocina, Hera es quien cuida del Hércules cuando todavía es niño– mientras que ellos son los que trabajan y se divierten con los hijos. Asimismo, la mujer sigue estando representada como un objeto de deseo –las ninfas o la propia Megara– dominado por sus emociones. Entre los estereotipos que se representan de la mujer hay que destacar preocupación de Megara por su físico –cuando es atacada por Neso se arregla el pelo–, la inocencia con la que se le representa –mientras Megara representa el papel *malvada* al trabajar para Hades se muestra asertiva e independiente mientras que cuando quiere conquistar a Hércules su personalidad es delicada, dulce y sensible– o el comportamiento histérico, entendido como estereotipo perpetuado a lo largo de la historia para definir a las mujeres, de las admiradoras de Hércules. Ello se contrapone con la visión de ‘héroe hecho a sí mismo’, carismático y con dotes de liderazgo –siguiendo los postulados del ‘gran héroe americano’– con la que Hércules es retratado.

que muestra su personalidad con respecto al mundo de las princesas precedente²⁸, ya que es un personaje que inicialmente está motivado por sus propios intereses²⁹, dejar de ser esclava de Hades y recuperar su autonomía, configurando sus pretensiones a través del estereotipo de *femme fatale*³⁰. A pesar de ello no se debe obviar el tono todavía conservador de la compañía al presentarla como una damisela en apuros que cumple con la función de ser salvada por el príncipe, constante habitual en las producciones anteriores³¹.

MEGARA [tras ser salvada por Hércules]: ¿Ese fortachón es auténtico?

PHILOCTETES: ¡Menuda pregunta! Claro que es auténtico... y por cierto, princesa, yo también lo soy [...].

HÉRCULES [aparentemente nervioso]: ¿Se encuentra bien.... señorita...?

MEGARA: Megara. Mis amigos me llaman Meg, o eso harían si los tuviera. Bueno, ¿te pusieron algún nombre además de todos esos ondulantes pectorales?

HÉRCULES (más nervioso y titubeando): Yo, yo, yo...

MEGARA: ¿Siempre eres tan elocuente?

HÉRCULES: ¡Hércules! Me llamo Hércules.

MEGARA: Hércules..., creo que prefiero fortachón.

Como consecuencia se genera una de las relaciones más equilibradas de la filmografía de Disney, donde la fórmula de 'el amor está por encima de todas las cosas' no está tan romantizada como sucede en las producciones coetáneas, ya que se presenta de manera más humana. Aunque Megara no es la protagonista del filme, hace más atractivo el tema heroico, ya que «desempeña un papel insustituible por su belleza, tortura, animosidad, colaboración, entrega y amor, para lograr un éxito total

²⁸ Hay que tener en cuenta que en este momento mujeres como Jasmín de *Aladdin*, Mulán o Bella supondrían el punto de inflexión que define a las mujeres independientes del actual Disney: Elsa –*Frozen. El reino del hielo* (Frozen, Chris Buck y Jennifer Lee, 2013)– Mérida –*Brave (Indomable)*, de Mark Andrews, Brenda Chapman y Steve Purcell– o Raya –*Raya y el último dragón* (Raya and the last dragon, Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs y John Ripa, 2021). Se debe considerar a Megara como un temprano punto de inflexión ya que todavía representa el papel clásico de conseguir el amor del hombre.

²⁹ MEGARA: Yo ya he cumplido con mi parte haz que tus diablillos...

HADES: Ni siendo bebé le vencieron. Necesito a alguien que sepa... tratarle como un hombre
MEGARA: ¡No quiero trato con los hombres! ¿Entiendes?

HADES: Pues eso está bien porque fue lo primero que te puso en este aprieto, ¿cierto? Me vendiste tu alma para salvar la vida de tu novio. ¿Y cómo te lo agradeció ese cretino? Fugándose con una muñeca. Sí, te hizo mucho daño, ¿verdad Meg?

MEGARA: Oye, ya he aprendido la lección, ¿vale?

HADES: Por eso precisamente pienso que vas a saltar con mi nueva oferta. Tú me das la clave para vencer a Aliento Prodigioso y yo te devuelvo aquello que más ansías en todo el cosmos... tu libertad. 52 min. 32 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³⁰ Acentuado con la representación de Megara con un marcado contrapposto (fig. 6).

³¹ *Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the seven dwarfs, David Hand, 1937), *La Cenicienta* (Cinderella, Clyde Geromini, 1950), *La Sirenita* (The Little Mermaid, John Musker y Ron Clements, 1989) o *La Bella Durmiente*.

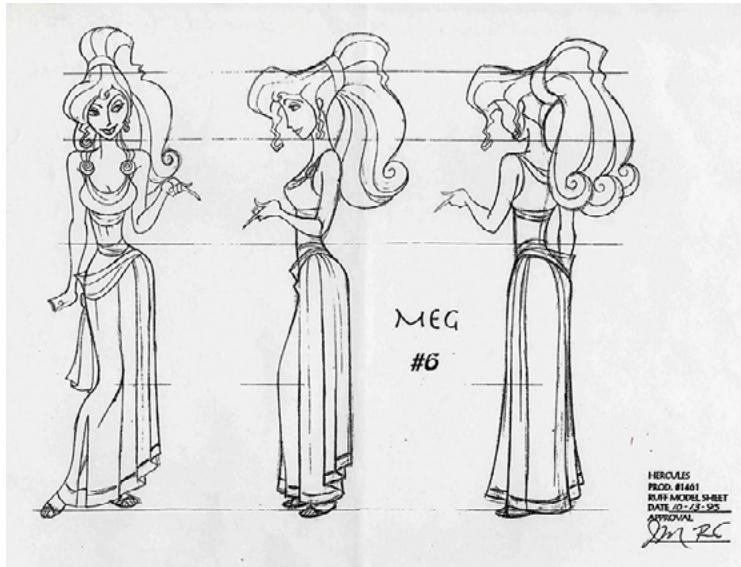


Fig. 6. Megara de *Hércules*, 1997. Fuente: *The Art of Disney: Hércules* ©.

ante el espectador» (García Fuentes 1993, 305); lo cual a su vez pone de manifiesto el todavía papel secundario de la mujer.

«Me parece que lo que ustedes necesitan es un héroe»³², afirma Hércules a modo de presentación a un grupo de ciudadanos de Tebas agotados por la precariedad de sus vidas, retratadas bajo un estilo marcadamente influido por las circunstancias de la Antigüedad³³. Ante dicha afirmación ellos llevan a cabo una aproximación al ideal de héroe que debía imperar en la Antigüedad: alguien que salve una ciudad o sea capaz de frenar un desastre natural. La respuesta a la pregunta «¿cómo voy a

³² 41 min. 07 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³³ Personaje 1: «Fue una tragedia, lo perdimos todo en el incendio».

Personaje 2: «Todo, excepto al pequeño Bola de Nieve».

Personaje 3: «Los incendios fueron antes o después del terremoto?».

Personaje 4: «Fueron después del terremoto, lo recuerdo».

Personaje 1: «Pero antes de las inundaciones».

Personaje 5: «No me hagáis hablar del índice de criminalidad».

Personaje 1: «Desde luego, Tebas se ha ido al traste en poco tiempo».

Personaje 5: «Cuéntamelo a mí. Como si cada vez que me volviera hubiera un nuevo monstruo sembrando el terror...».

Personaje 2: «Ya solo nos falta una plaga de langostas».

40 min. 15 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).



poder demostrar que soy un héroe si no me dan una oportunidad?»³⁴ se la da Megara cuando le pide ayuda para salvar a dos niños atrapados en un barranco a las afueras de la ciudad. Con el rescate se produce un punto de inflexión en la narrativa, ya que esta se centra en desarrollar los doce trabajos de Hércules, en este caso, y en primer lugar, aquel que ocupaba la segunda posición: matar a la hidra de Lerna. A medida que Hércules le corta la cabeza a la hidra esta multiplica su número, reproduciendo el pensamiento de Diodoro de considerarla invencible por requerir siempre un esfuerzo mayor para acabar con ella. En una nueva secuencia de adaptación de la mitología al sentido narrativo de la película, Hércules derrota a la hidra con ingenio y sin que su sobrino Yolao o las emblemáticas flechas³⁵ entren en escena.

A través de la canción *De cero a héroe* las musas introducen no solo el fenómeno fan contemporáneo que rodea a Hércules, sino que también se presenta el resto de los trabajos que el héroe desarrollará a continuación³⁶. A pesar de haber cumplido con un amplio número de misiones, Zeus le recuerda que todavía no ha demostrado ser un héroe verdadero a pesar de ser la persona más famosa de toda Grecia, tener su propio muñeco de acción o contar con una estrella de la fama que lo accredita como una verdadera celebridad del Hollywood de la época debido a que «ser famoso no es lo mismo que ser un héroe verdadero»³⁷ y a que «a un héroe verdadero no se le mide por la magnitud de su fuerza, sino por la fuerza de su corazón»³⁸.

Viendo como todos sus planes se han visto truncados, Hades emplea a Megara como moneda de cambio con Hércules: salvar a su doncella a cambio de renunciar a la súperfuerza durante las próximas 24 horas. De esta manera, el dios de la muerte libera a los Titanes del Tártaro (*Ilíada* 14, 203, 278; 8, 479), sustituyendo a los gigantes y la leyenda de la Gigantomaquia, para atacar el Olimpo. Ante la voz de alarma de Hermes, todos los dioses del Olimpo se preparan para enfrentarse al ataque de los Titanes (Teogonía, 617-664), quienes acaban haciéndose con el control hasta la llegada de Hércules, el aliado mortal que debía luchar junto con los dioses para poder vencer. El clímax de júbilo por la victoria se interrumpe por la decisión de las Moiras de acabar con la vida de Megara³⁹, iniciándose el viaje de Hércules al Hades,

³⁴ 42 min. 15 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures).

³⁵ El tiempo cinematográfico se impone al tiempo mitológico, ya que las flechas con las que según la mitología Hércules hace salir del refugio a la hidra serían las mismas que, una vez mojadas en la sangre de la criatura, emplearía para matar a Neso, con quien se ha enfrentado en la escena anterior.

³⁶ De manera explícita en la película se muestra a Hades como el responsable de enviar a Hércules los peligros a los que tiene que hacer frente pero, de nuevo, se trata de una licencia artística de Disney para justificar el papel del dios del inframundo como antagonista, ya que la responsable de ello fue, atendiendo a las fuentes mitológicas, Hera.

³⁷ 54 min. 49 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)

³⁸ 1 h. 24 min. 51 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)

³⁹ Philoctetes le recuerda que hay cosas que no puede cambiar –1h. 20 min. 20 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures)–, ya que ellas [Moiras]

donde se omite que Hermes acompañara a Hércules en su función de *psychompompos* en el momento en el cual debía de agarrar al Cerbero (*Odisea* 11, 626; Apolo-doro 2,5, 12; *Ilíada* 8, 368). Después de recuperar el alma de Megara⁴⁰ del Río de la Muerte⁴¹ y que esta reviva emprenden juntos el camino hacia el mundo celestial.

La vuelta a casa⁴² le conduce al reencuentro con sus padres, retornar al ansiado Olimpo y la aceptación por parte del resto de dioses, pero, en contrapartida, debería renunciar a su vida con Megara, ya que es una mortal y, según la adaptación de Disney, estos no pueden acceder al reino de Zeus. Conocedor de las consecuencias que ello le reportaría, Hércules verbaliza lo vacía que resultaría su vida si no la pudiera compartir con Megara, por lo que expresa su deseo de seguir en la Tierra con ella, siendo consciente de que este será su destino final.

Hércules muestra al espectador a través de conflictos externos las debilidades internas que afectan al héroe dotando a la película de un doble sentido: por un lado permite acercarse a la mitología de la Antigüedad y, por otro lado, sirve de recurso educativo en valores para los más jóvenes. De esta manera, Hércules se convierte en un héroe no porque estuviera predestinado por los dioses a hacerlo o porque su

decidían sobre el destino sin que ni los dioses pudieran interferir. Sin embargo, cuando van a cortar el hilo de la vida de Hércules este se vuelve duro imposibilitando acabar con su vida: Hades (confundido): Eso es... eso es imposible. ¡No puedes estar vivo! Deberías ser un...

Peña y Pánico (unísono): ¿Un dios?

De esta manera queda reflejada la virtud de inmortalidad reservada únicamente a las divinidades; diferenciándolos de los seres humanos. Dicha inmortalidad, que no eternidad, los define en contraste con la vida condicionada de los hombres efímeros, ya que no cuentan con el *aión* que les otorga vitalidad inagotable.

⁴⁰ La fórmula de 'por amor siempre se hacen grandes locuras' se retomará en *Frozen* resignificado en el amor fraternal, alejándose, de esta manera, de los postulados del amor eterno que sí están presentes en *Hércules*. Hera: «Estabas dispuesto a entregar tu vida por la de esa joven» 1h. 24min. 44 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures) mostrando los valores del héroe de la franquicia Disney.

⁴¹ «Esta fiel imagen del muerto permanecía misteriosamente unida al cuerpo mientras estuviera intacto, pudiendo asustar o consolar a los deudos por su apariencia. [...] En época homérica el pensamiento original de que los muertos fuesen sombras impotentes pasó a ser el centro de toda creencia en la muerte. Lo que queda del muerto no debe ser realmente otra cosa que un suave háito en forma humana al cual está negada la voluntad y fuerza para actuar. Un inmenso abismo debe separarlo del mundo donde reinan la conciencia, voluntad y acción, y mantener para siempre su tenebrosa existencia en el antiquísimo dominio de la noche. [...] La sombras –del muerto– que allá abajo, en el averno, ya no puede actuar ni posee conciencia caminando sin objeto o acción por la eterna noche, es la forma de lo que ha sido. [...] La pervivencia de los muertos ya no es imitación de la vida; han perdido una vez la sustancia esencial» (Walter 1970, 120-121).

⁴² Se produce sobre una nube y no sobre Pegaso porque Hércules ahora se ha convertido en un dios y estos no montaban a caballo, siempre y cuando lo pudieran evitar, ya que durante la Antigüedad estaba considerado como algo ridículo e incómodo. La forma noble que tenían de viajar eran los carros, tal y como se representa en la película cuando los dioses, una vez liberados por Hércules, persiguen a los Titanes que emprenden la huida del Olimpo. 1 h. 12 min. 35 seg. *Hércules*, dirigido por John Musker y Ron Clements (1997; Walt Disney Pictures). Sin embargo, cuando Hércules ha renunciado a vivir en el Olimpo para poder seguir compartiendo su vida junto con Megara sí que desciende al mundo terrenal montado en Pegaso, ya que ha perdido su condición de dios.

superfuerza se lo permitiera, sino porque quiere lograr el objetivo de encontrar el lugar al que pertenece en el mundo. Los directores logran trasladar dichos preceptos empleando recursos contemporáneos que equiparan al héroe griego con el héroe americano actual definido por el éxito, la defensa de la sociedad o la fama/poder.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que la representación de Hércules se fundamenta en la figura del héroe, dicho ajuste no se lleva a cabo de manera literal, ya que la trama cinematográfica permite incorporar fundamentos propios e innovadores que posibilitan trasladar a la gran pantalla patrones mitológicos adaptados al protagonista. La adaptación de la figura mitológica en la película de Disney supone, por tanto, una reformulación del mito clásico, es decir, transforma al héroe trágico y complejo propio de la tradición grecorromana en un modelo de virtud individual que responde a los valores contemporáneos y a la lógica del entretenimiento audiovisual familiar.

La compañía norteamericana reutiliza los elementos mitológicos clásicos en favor del paradigma del *self-made* estadounidense para construir una narrativa accesible en la cual encuadrar el viaje del héroe. Dicha relectura suaviza radicalmente los aspectos más oscuros del mito original, como el asesinato de su familia, su expiación mediante los trabajos o la ambigüedad moral de sus acciones. Al convertirlo en un personaje ingenuo, noble y torpemente heroico, Disney domestica la figura mítica y la adapta a los valores morales del cine comercial de animación.

REFERENCIAS

- ANTELÀ-BERNÁRDEZ, Borja y SIERRA MARTÍN, César (coords.). 2013. *La historia antigua a través del cine. Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica*. Barcelona: Editorial UOC.
- BLOCH, Marc. 2022. *El oficio del historiador*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- BURKE, Peter. 2005. *Visto y no visto*. Barcelona: Crítica.
- CANOVAS BELCHÍ, Joaquín. 2024. «El Audiovisual como patrimonio. Evolución histórica y situación actual del patrimonio cinematográfico y audiovisual español». *Latente. Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual* (22): 55-68.
- CARPENTER, Thomas. 2001. *Arte y mito en la Grecia Antigua*. Barcelona: Ediciones Destino.
- DE ESPAÑA, Rafael. 2009. *La pantalla épica. Los héroes de la Antigüedad vistos por el cine*. Madrid: T&B Editores.
- DIGÓN, Patricia. 2006. «El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela» *Comunicar* (26): 163-169.
- FERNÁNDEZ SEBASTIÁN, Javier. 1989. *Cine e Historia en el aula*. Madrid: Akal.
- FERRO, Marc. 2013. *El cine, una visión de la historia*. Madrid: Akal.
- GARCÍA FUENTES, María Cruz. 1993. «Filmografía mítica en el *peplum*». *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios latinos* (3): 301-350.
- GONZALÈS, Antonio. 1990. «La Fresque et l'Imposture. Le péplum: un genre cinématographique qui se débat entre Historie et Imaginaire». *Annales littéraires de l'Université de Bensaccon* (429), 133-160, 301-311.
- INFORMATIVOS «Conferencia Julián Casanova: Cine, ficción, historia: 7 películas para viajar al pasado». Vídeo de YouTube, 35 min. 28 seg. Publicado 23 de abril del 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=yJJ-1YKNT8w>.
- MAGADÁN, Teresa. 2009. «Desmitificar a través de la comicidad: la figura de Hércules en el cine». *El humor (y los humores) en el cine antiguo*, editado por María José García Soler, 203-223. Londres: A.M. Hakkert Publishing.
- MONTERO, Julio. 2015. «Nuevas formas de hacer historia. Los formatos históricos audiovisuales». *Historia y cine. La construcción del pasado a través de la ficción*, editado por Mónica Bolufer, Juan Gomis y Telesforo M- Hernández, 41-63. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- ODIN, Roger. 1987. «Rêverie pédagogique». *L'École cinéma. Hors Cadre* (5), 12-30.
- OTTO, Walter. 1970. *Los dioses de Grecia. La imagen de lo divino a la luz del espíritu griego*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- POMEROY, Arthur. 2008. *Then it was destroyed by the Volcano: The Ancient World in film and on television*. Bristol: Bristol Classical Press.
- QUINTANA, Àngel. 1989. «Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del Arte». *El Archivos de la filmoteca* (35): 178-197.
- RODRÍGUEZ PÉREZ, Joana. 2021. «El espejo deformante. Heracles en el cine del siglo xxi». *Revista Latente* (19): 89-122.
- SOLOMON, Jon. 2002. Peplum. *El mundo antiguo en el cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- VALERO, Tomás. 2018. *El Mundo Actual a través del cine. 25 historias de película*. Madrid: Alianza editorial.

VERNANT, Jean-Pierre. 1982. *Mito y sociedad en la Grecia antigua*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores.

MITOS Y TEXTOS DEL MUNDO GRECOLATINO EN TOLKIEN. UNA NUEVA PERSPECTIVA DEL *LEGENDARIUM*

Antonio Míguez Santa Cruz

Universidad de Sevilla. España

E-mail: amiguez@us.es

<https://orcid.org/0000-0001-7610-5616>

RESUMEN

La obra de J.R.R. Tolkien ha sido frecuentemente interpretada como una evocación del Medievo cristiano, pero su construcción mitopoética hunde sus raíces en fuentes mucho más antiguas. Este artículo intentará explorar la profunda influencia de los mitos clásicos en la Tierra Media, revelando cómo elementos homéricos, hesiódicos y virgilianos permean su narrativa. Desde *La Odisea* hasta *La Eneida*, desde el mito de Gyges hasta la caída de la Atlántida, la literatura clásica proporciona claves esenciales para comprender tanto la estructura como los temas recurrentes en *El Señor de los Anillos*, *El Silmarillion* e incluso *El Hobbit*. Así, la obra de Tolkien se nos revela como un punto de encuentro –más equilibrado de lo que pensábamos *a priori*– entre la mitología germánica y la tradición grecolatina.

PALABRAS CLAVE: Tolkien, medievalismo, mito de la Antigüedad, influencia homérica, tragedia.

MYTHS AND TEXTS OF THE GRECO-ROMAN WORLD IN TOLKIEN.
A NEW PERSPECTIVE OF *THE LEGENDARIUM*

ABSTRACT

J.R.R. Tolkien's work has often been interpreted as an evocation of the Christian Middle Ages, yet its mythopoetic construction is rooted in far older sources. This article explores the profound influence of classical myths on Middle-earth, revealing how Homeric, Hesiodic, and Virgilian elements permeate his narrative. From the *Odyssey* to the *Aeneid*, from the myth of Gyges to the fall of Atlantis, classical literature provides essential keys to understanding both the structure and recurring themes in *The Lord of the Rings*, *The Silmarillion*, and *The Hobbit*. Thus, Tolkien's work emerges as a meeting point –more balanced than previously thought– between Germanic mythology and the classical tradition.

KEYWORDS: Tolkien, medievalism, Ancient myth, Homeric influence, tragedy.



DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.08>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 191-213; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Gran conocedor de la historia y los textos medievales europeos, J.R.R. Tolkien encontró en este periodo una fuente de inspiración natural¹ para construir el universo de *El Señor de los Anillos*². En particular, la representación de la monarquía desempeña un papel central en la estructura política de la Tierra Media, donde los gobernantes, sus reinos y las criaturas fantásticas que los pueblan configuran el eje del relato. Nos encontramos con reyes activos en el gobierno, príncipes y nobles que lideran ejércitos, pero también con figuras ausentes y casi legendarias, cuyo retorno se espera en algún punto entre la esperanza y la incertidumbre. Tal es el caso de Aragorn, descendiente de Isildur, quien restaura la dinastía de Gondor tras ser coronado en la Ciudad Blanca por Gandalf, el *istar*³. La imposición del símbolo regio a manos del mago es un tránsito de las ceremonias de consagración política en la Edad Media, evocando el ungimiento de Carlomagno por el papa León III en el año 800. Frente a esta estructura monárquica, la Comarca se erige como una singularidad organizativa: un enclave que encarna la autonomía comunal y el rechazo a la autoridad centralizada, reforzando así el carácter excepcional de los hobbits dentro de la cosmovisión tolkieniana.

Otro motivo de gran peso en la literatura medieval que Tolkien reinterpreta es el de la espada como símbolo de la identidad del héroe, quizá también de su legitimidad y linaje. La fragmentación y posterior reconstrucción de Andúril, la hoja de los reyes de Gondor, responde a una tradición narrativa que ya se rastrea en el *Beowulf*, cuando el filo de hierro de Hrunting se quiebra en combate y el héroe ha de recurrir a un arma forjada por gigantes (Tolkien, 2016). Mientras tanto, en la épica carolingia, Durandal representa la continuidad de la estirpe de los paladines de Carlomagno, encabezada por el mismo Roldán (Victorio ed., 1983). Sin embargo, es en la tradición artúrica donde hallamos el paralelismo más evidente: Excalibur, la cual solo puede ser empuñada por el legítimo rey (Pollard, 2023), encuentra su resonancia tolkieniana en la ya citada Andúril, la hoja quebrada que exclusivamente Aragorn, al ser el heredero de Isildur, puede reclamar. El episodio de su restauración en Rivendel recuerda a las pruebas de linaje de los héroes medievales, en las que la justa posesión del arma confirma el derecho a gobernar.

Desde una perspectiva estructural, los reinos y marcas de este mundo ficticio pueden considerarse una variante del feudalismo europeo, con una jerarquía bien definida en la que el monarca ocupa la cúspide y los nobles le deben fidelidad a cambio de tierras y protección. En este marco, los rohirrim constituyen una síntesis literaria de pueblos históricos, en particular los anglosajones y las tribus ecuestres de la estepa euroasiática. Su organización social basada en juramentos de lealtad, su lengua inspirada en el inglés antiguo y su énfasis en la poesía épica remiten al mundo

¹ Algo lógico, considerando que el principal objeto de estudio de Tolkien eran textos medievales escritos en la forma más temprana del idioma inglés (Old English).

² A partir de ahora ESDLA.

³ Deidades menores enviadas a la Tierra Media por los *Valar* (dioses) con el propósito de ayudar a los Pueblos Libres contra Sauron. Popularmente eran conocidos como *magos*.

anglosajón previo a la conquista normanda, especialmente al universo del *Beowulf*. No obstante, su vínculo con los caballos y su táctica de combate también recuerdan a los godos o inclusive a los hunos de los siglos v y vi, reforzando el esquema medievalizante de la novela. Dicho de otro modo: Tolkien construyó una ficción imbuida de la sensibilidad medieval, donde el mito, la literatura y la historia de este periodo se entrelazan creando algo nuevo (Segura, 2004).

¿UN ETERNO MEDIEVO? MAGIA Y ESTASIS EN LA LITERATURA FANTÁSTICA

En ESDLA –y en gran parte del género al que representa– la civilización parece haber alcanzado su cenit en un Medievo eterno, en el que la sociedad, la tecnología y la cultura han cristalizado en un punto sin necesidad de mayor evolución. No es que el progreso sea imposible, sino que, en un mundo donde la magia existe y es auténtica, el estadio medieval se revela como la forma óptima de organización. En estos universos la alquimia desplaza a la química, la voluntad de los poderosos pesa más que las instituciones y las grandes fortalezas de piedra bastan para resistir cualquier embate. No hay lugar para la pólvora cuando los magos pueden invocar tormentas, ni necesidad de la imprenta cuando la sabiduría se transmite en manuscritos atesorados por inmortales. La tecnología, cuando aparece, es tratada con escepticismo, pues en un universo donde existen dragones y profecías, los avances materiales alcanzan un impacto marginal. No hay revoluciones industriales porque la transformación de la materia es privilegio de los hechiceros. No hay repúblicas, ya que los monarcas poseen una legitimidad sagrada que ningún parlamento podría disputar. No hay progreso técnico porque la civilización ya ha alcanzado el equilibrio perfecto entre orden y caos, entre poder y conocimiento.

El mundo de Tolkien ilustra de manera notable el anterior paradigma. Desde la fundación de Númenor hasta la coronación de Aragorn, la historia de los hombres parece haber alcanzado su punto culminante en una estructura monárquica hereditaria, cuyo poder se sustenta en la legitimidad de la sangre y en el peso de la tradición. La decadencia de los reinos no se debe a un modelo social obsoleto, sino a la corrupción interna y a la pérdida del linaje puro, a la desconexión con la sabiduría antigua que, en tiempos pasados, fue la base del esplendor. Y he aquí el quid de la cuestión: ¿sería posible acudir a ese tiempo pretérito y analizar si de alguna forma sus mitos se corresponden con los de nuestra Edad Antigua?

En efecto, aunque el predominio de lo medieval en ESDLA es innegable, no debemos pasar por alto la profunda huella de la Antigüedad en la obra de Tolkien (Hamish, 2021). De hecho, nuestro autor comenzó a estudiar griego a los once años y desde entonces se imbuyó plenamente en la mitología de esa cultura, llegando a constituir una base compositiva para su ulterior obra, así como un vivero inagotable para su imaginación. El mismo Tolkien llegaría escribir en su carta 142: «fui formado en los clásicos y descubrí por primera vez la sensación del placer literario en Homero» (Carpenter, 1993). Por tanto, más allá de la estructura feudal y la imaginería caballeresca, encontramos reminiscencias del mundo antiguo en sus

leyendas fundacionales, en la dignidad casi homérica de ciertos personajes y en la concepción misma de la epopeya. A lo largo del presente estudio nos proponemos explorar dichas conexiones, con el fin de localizar vestigios de las sagas heroicas y los textos grecolatinos en la cosmovisión tolkieniana.

PARTIENDO DE UNA CLAVE HOMÉRICA

Entre las innumerables influencias que subyacen en ESDLA, la impronta de Homero es una de las más ostensibles (Martínez, 2002). Y es que la obra de Tolkien no deja de sustentarse sobre los dos grandes pilares de la épica griega: *La Ilíada* y *La Odisea*. La primera, centrada en la guerra y en el heroísmo marcial, reverbera en los dos grandes asedios de la Guerra del Anillo, mientras que la segunda, mediante su estructura de viaje iniciático y pruebas constantes, halla su reflejo en las travesías de Bilbo hacia la guarida de Smaug y de Frodo hacia el Monte del Destino. Podemos ver cómo la epopeya homérica y la narrativa tolkieniana se enlazan, pues ambas configuran un mundo en el que la guerra y la aventura son las máximas manifestaciones del destino heroico.

A nuestros ojos, los paralelismos entre *La Ilíada* y los asedios del Abismo de Helm y Minas Tirith resultan evidentes. Homero nos muestra la guerra de Troya como un enfrentamiento prolongado entre dos civilizaciones, donde la fuerza, la estrategia y la intervención divina determinan el desenlace. De igual modo, el ataque a la fortaleza de Cuernavilla y la gran batalla por la Ciudad Blanca presentan el conflicto como un episodio decisivo, en el cual las personalidades individuales destacan sobre el conjunto (Homero, 2019). Aragorn, Théoden y Éomer son trasuntos de los héroes aqueos de Homero, cuyas hazañas se narran a través de un ritmo similar al de los combates troyanos.

A su vez, el viaje de Frodo podría ser un reflejo de la estructura diegética de *La Odisea* de Ulises, en tanto su trayecto hacia el Monte del Destino exige pruebas que lo llevan al límite de su resistencia física e intelectual. Como Odiseo, que debe sortear monstruos, tentaciones y peligros sobrenaturales con tal de regresar a Ítaca, Frodo avanza entre un mundo de hostilidad, donde el engaño y la traición –Gollum, la corrupción del Anillo– son tan letales como los enemigos externos.

DE ULISES A BILBO BOLSÓN

Dentro de los márgenes de la literatura clásica la figura del héroe viajero se encuentra profundamente arraigada en al menos⁴ dos modelos fundamentales: Ulises, el astuto navegante de *La Odisea*, y Eneas, el piadoso fundador de Roma en *La*

⁴ Para otro momento dejaremos al icónico Jasón, cuyo viaje acompañado de un conjunto de héroes destacados recuerda poderosamente a la configuración de la Compañía del Anillo.



Fig. 1. Eowyn vs. el Rey Brujo de Angmar y Aquiles vs. Héctor. Fotogramas pertenecientes a *El Retorno del Rey* (2003) y *Troya* (2004). No deja de ser valioso para nuestro estudio que el film de Wolfgang Petersen fuera un producto de explotación nacido al calor del éxito de la trilogía de Peter Jackson. Composición propia.

Eneida. Ambos representan facetas distintas del viaje: uno personificando la travesía errante y llena de pruebas individuales, el otro practicando un éxodo colectivo hacia un destino predestinado (Suárez, 2001).

En la obra de Tolkien, Bilbo Bolsón es el personaje que mejor encarna este arquetipo del viajero, en particular la vertiente sagaz e ingeniosa que caracteriza a Ulises. Y es que Bilbo no es un guerrero formidable ni tampoco un monarca exiliado que busca restaurar un linaje perdido, al estilo de Aragorn o Thorin Escudo de Roble. Su viaje narrado en *El Hobbit*⁵ tampoco desprende la solemnidad épica de la gesta de Frodo en ESDLA, pero se estructura en torno a las mismas pruebas y desafíos que enfrenta Ulises en su retorno a Ítaca (Parry, 2021). Desde el momento en que deja la Comarca, Bilbo se ve obligado a suplir con astucia y recursos su carencia de fuerza bruta, del mismo modo que Ulises se aferra a su inteligencia para sobrevivir a los peligros del Mediterráneo mitológico (Segovia, 2015).

El episodio en que Bilbo se enfrenta a Gollum en un duelo de acertijos recuerda de inmediato el encuentro entre Ulises y Polifemo (Homero, 2014). En los

⁵ A partir de ahora EH.

dos segmentos el héroe se ve atrapado en una cueva habitada por una criatura hostil que, en principio, lo supera en fuerza física⁶. Al serle imposible emplear las habilidades marciales o guerreras, el intelecto se convierte en el único medio de supervivencia. Si recordamos, Ulises engaña al ciclope diciéndole que se llama «Nadie», estrategia que impide a Polifemo recibir ayuda del resto de gigantes cuando queda ciego. Por su parte, Bilbo escapa de Gollum gracias a su destreza con los acertijos y su oportuno hallazgo del Anillo Único (Tolkien, 2013), un artefacto que le permite volverse invisible, lo cual también nos retrotrae al siglo con el que Ulises y sus hombres escapan bajo los vientres de las ovejas.

Otro elemento que refuerza el paralelismo entre Bilbo y Ulises es su carácter demagógico y embaucador. El ideólogo del Caballo de Troya es célebre por su elocuencia y su capacidad para entretejer relatos, como cuando miente a los feacios sobre su identidad o improvisa una historia falsa a su regreso a Ítaca. Bilbo, aunque más modesto, exhibe un ingenio similar en múltiples ocasiones. Baste con recordar su capacidad para persuadir a otros, como cuando agasaja el oído de Smaug llamándole «la más grande de las calamidades», o asume *alter egos* enigmáticos al nombrarse a sí mismo «el que camina sin ser visto» o «el jinete de barril».

Al punto, tanto el hobbit como el rey griego regresan a sus hogares profundamente transformados, luego de alcanzar un estadio superior del alma merced a sus respectivas travesías. Sin embargo, ese crecimiento interior contrasta con una amarga realidad: a su vuelta, ambos encuentran sus casas y bienes en proceso de ser saqueados. Si ponemos el foco sobre las divergencias en la recepción que encuentran, Ulises debe hacer frente a la amenaza de los pretendientes y probar su identidad antes de ser reconocido como el legítimo señor de Ítaca. Bilbo, en cambio, descubre que en la Comarca no es recibido con el entusiasmo que podría esperarse de un héroe, y más bien solo despertó interés su inmensa fortuna adquirida. Con el paso de los meses, gran parte de sus vecinos incluso llegó a burlarse de su aventura, juzgándola como imposible o, en el mejor de los casos, exagerada. Ni siquiera la tenencia del Anillo Único alivió la frustración que este hecho provocó en el mediano.

GIGES Y EL ANILLO ÚNICO

El motivo del anillo que confiere invisibilidad y, por ende, un poder irresistible sobre los demás es un arquetipo recurrente en la historia de la literatura. Uno de los ejemplos más tempranos y significativos se encuentra en el Anillo de Giges, narrado por Platón en *La República*. En este diálogo, el filósofo griego relata cómo un pastor lidio encuentra un anillo que, al girarlo en su dedo, le permite volverse invisible. Dotado de esta facultad, Giges se entrega sin restricciones a sus impulsos

⁶ Si bien amparado en la oscuridad y en el subterfugio, Gollum era un consumado asesino de orcos, mientras que Bilbo no había matado ni a un insecto en su larga vida. Hagamos aquí caso omiso de la posterior matanza de arácnidos gigantes.



Fig. 2. Fotogramas pertenecientes a *El Hobbit* (2012) y *Ulises* (1954). Composición propia.

seduciendo a la reina, asesinando al rey y usurpando el trono (Platón, 2020). El discípulo de Sócrates introduce este cuento como una reflexión sobre la naturaleza de la justicia, pues si un hombre puede actuar impunemente sin temor a represalias, ¿seguirá comportándose de manera ética o se abandonará a sus más oscuras ensoñaciones?

La misma cuestión filosófica percute con fuerza en ESDLA, donde el Único también encarna la tentación absoluta del dominio (Tolkien, 2001). Su capacidad de hacer invisible a su portador lo aparta del mundo no solo en un sentido físico, sino también en el moral y espiritual. Al igual que Giges, quien sucumbe ante la posibilidad de ejercer poder sin condición alguna, los personajes de Tolkien enfrentan la prueba del Anillo y pocos pueden resistirse a su influencia corruptora (Míguez, 2021: 206). Frodo, aunque inicialmente reacio, experimenta su atracción cada vez con mayor intensidad; Boromir, incapaz de gobernarse a sí mismo, no puede evitar desearlo; y Gollum, por supuesto, acaba siendo absolutamente consumido por él⁷. La

⁷ El mito de la invisibilidad como liberación de las normas sociales no se limita a Giges y el Anillo Único. En la tradición germánica, Sigfrido se vuelve invisible con el Tarnkappe, permitiéndole obtener ventaja sobre sus enemigos. En la mitología celta, los Sidhe poseen capas y anillos que ocultan su presencia. Incluso en la literatura moderna, desde *El Hombre Invisible* de H.G. Wells hasta los relatos de *Harry Potter*, la invisibilidad es un símbolo de poder peligroso. Quien no puede ser visto deja de estar sujeto a la mirada del otro y, por tanto, a las normas que rigen la convivencia.



Fig. 3. Frodo y el pastor Giges. Fotograma perteneciente a *La Comunidad del Anillo* (2001). Composición propia.

diferencia esencial entre Giges y Frodo es que, mientras el primero cede sin resistencia al poder del anillo, el hobbit lucha hasta el final en un intento de no sucumbir. Con todo, ni siquiera él logra vencerlo por completo, ya que solo el azar y la intervención de Gollum permiten la destrucción de la joya. En última instancia, Tolkien nos susurra que la verdadera fuerza no radica en la facultad de hacer valer un poder sin límites: más bien en la capacidad de renunciar a él.

LAS ÁGUILAS Y EL *DEUS EX MACHINA*

Uno de los recursos narrativos más debatidos en la obra de Tolkien es el papel de las Águilas, cuya intervención en EH y ESDLA ha sido señalada como un ejemplo paradigmático del *Deus ex machina*. Este término propio de la tragedia griega alude a la irrupción repentina de una fuerza externa –generalmente divina– que resuelve un conflicto de manera inesperada. En el teatro de Eurípides, por ejemplo, los dioses descendían en un mecanismo escénico para deshacer nudos argumentales insolubles, como sucede en *Medea*, donde Helios envía un carro volador para salvar a su nieta en el momento de mayor crisis (Eurípides, 2025).

En EH, las Águilas aparecen cuando Thorin y su compañía están a punto de perecer en medio de un bosque en llamas, rodeados por huargos y orcos. Sin



Fig. 4. Fotograma perteneciente a *El Retorno del Rey* (2003) e ilustración representativa del *Deus ex machina*. Composición propia.

intervención externa, la destrucción de los protagonistas habría sido inevitable, pero las grandes aves irrumpen y los transportan hasta un lugar seguro evitando así su aniquilación. Un patrón similar se repite en ESDLA, cuando Gwaihir rescata a Gandalf de la cima de Orthanc y, más tarde, a Frodo y Sam de las lavas del Monte del Destino tras la destrucción del Anillo. En estos momentos cruciales las Águilas aparecen como salvadores súbitos, tal y como los dioses en la tragedia griega. Con todo, el Profesor introduce matices que alejan estas intervenciones de la arbitrariedad más absoluta, pues las grandes aves tan solo acuden cuando su naturaleza superior lo considera necesario y no por impulsos caprichosos en la línea de las deidades olímpicas (Duriez, 2002).

ARAGORN Y LA NEKYIA DE LA ODISEA

El descenso de Aragorn por los Senderos de los Muertos en ESDLA constituye un motivo recurrente en la literatura épica: la incursión del héroe en el inframundo en busca de guía o auxilio para su empresa. Dicho episodio encuentra un antecedente claro en la *Nekyia*, el canto xi de *La Odisea*, en el que Ulises desciende al Hades con el objetivo de consultar al adivino Tiresias. De nuevo, el punto de partida presenta elementos en común, en tanto el héroe se enfrenta a un momento de crisis en su viaje y recurre a una fuente daimónica⁸ de conocimiento o poder.

En el caso de Odiseo, su periplo por el Mediterráneo le ha llevado a la isla de Circe, quien le advierte de la necesidad de consultar a Tiresias antes del regreso

⁸ Evitamos el uso de la palabra «sobrenatural» porque no nos parece el término más preciso si atendemos al sentido que le dio Tolkien en su ensayo *Sobre los cuentos de Hadas*, ni tampoco aplicado a la cosmovisión griega. Al fin y al cabo, en la Hélade el mundo de los muertos es tan natural como el resto del cosmos, pero en otra esfera de operatividad.



Fig. 5. Los reyes Aragorn y Ulises en el «inframundo». Fotogramas pertenecientes a *El Retorno del Rey* (2003) y *La Odisea* (1997). Composición propia.

a Ítaca. Para ello ha de descender al Hades, lugar donde además de hallar al vidente se encontrará con las almas de antiguos héroes y camaradas caídos. Aragorn, por su parte, se enfrenta al desafío de reunir un ejército capaz de desequilibrar la balanza en la inminente batalla de los Campos del Pelennor. Ese es el motivo que lo lleva a recorrer los Senderos de los Muertos y reclamar la lealtad de los espíritus de aquellos que, en vida, juraron fidelidad a Gondor y no la cumplieron.

El elemento esencial en ambas narraciones es el contacto con los espectros, que lejos de aparecer como meras sombras pasivas demuestran ser entidades con agencia y voluntad. Odiseo recibe consejos y advertencias de Tiresias, así como el testimonio de su madre Anticlea y de héroes caídos como Agamenón y Aquiles. Por su parte, Aragorn se enfrenta a la hostilidad inicial de los fantasmas, para después ejercer su autoridad como dinasta con el objetivo de subyugarlos y convertirlos en aliados. En cualquiera de las ficciones observamos cómo el héroe emerge de la catábasis fortalecido, quizá renovado, en un estímulo que le permitirá culminar su empresa (Linares, 2017).

Más allá de la estructura narrativa, el episodio de los Senderos de los Muertos también remite a concepciones clásicas del Más Allá. El inframundo griego es un reino nebuloso, habitado por sombras privadas de descanso, una imagen que Tolkien recrea en la descripción del Paso de los Muertos, donde los espectros deambulan sin redención hasta que Aragorn les concede la paz. El paralelismo se refuerza si recordamos que en la tradición griega solo los individuos excepcionales, como Odiseo o Eneas, poseen el privilegio de cruzar el umbral de la muerte y regresar (Virgilio, 2019). Este episodio, por ende, es una prueba iniciática que legitima al personaje en su rol de rey y restaurador del orden anterior. Al igual que Odiseo reafirma su identidad como soberano legítimo tras la *Nekyia*, Aragorn se alza como monarca de Gondor tras haber tenido contacto con los muertos y regresar triunfante (Tolkien, 2002).

ECOS DE LA TEOGONÍA EN *EL SILMARILLION*

J.R.R. Tolkien construyó un mundo ficticio al que otorgó un origen mitológico de una riqueza conceptual equiparable a las grandes cosmogonías de la Antigüedad (Carter, 2002). En *El Silmarillion*⁹, los relatos de *Ainulindalë* y *Valauenta* sirven como textos fundacionales que explican la creación del mundo y la jerarquía de sus entidades divinas. Su estructura recuerda a mitos clásicos como la *Teogonía* de Hesíodo (2021), en la cual el cosmos surge a partir de un principio primordial y los dioses toman parte en la organización del mundo. Tal intención de construir un corpus mitológico propio se inscribe en lo que se conoce como *mitopoeia* (Tolkien, 2002), es decir, la creación deliberada de un sistema mítico con coherencia interna, siguiendo patrones narrativos ancestrales.

En *Ainulindalë*, la creación de Eä –el universo– se produce a través de la música de los Ainur, los primeros seres creados por Eru Ilúvatar (Tolkien, 2022). La idea de una creación mediante la armonía recuerda a las concepciones pitagóricas del cosmos como una estructura ordenada por el sonido y la matemática, pero también a la *Teogonía* hesiódica, donde el Caos primigenio es reemplazado por una progresión estructurada de deidades y fuerzas cósmicas. En ambos casos la creación no es inmediata ni homogénea: en la narrativa tolkieniana, Melkor introduce la disonancia en la Música de los Ainur, un paralelismo con el papel de figuras mitológicas rebeldes como Prometeo o incluso el monstruo Tifón, quienes desafían el orden pre establecido de los dioses (Hesíodo, 2021).

Por su parte, en el *Valauenta*, Tolkien nos proporciona una jerarquía de seres divinos encabezados por los Valar, cuyo rol en la estructura del mundo es comparable al de los dioses olímpicos en la mitología griega. Manwë, señor de los Valar y regente del cielo, comparte características con Zeus, pues los dos representan figuras masculinas, gobernantes desde lo alto y asociados al aire y la tormenta. Varda, su esposa, diosa de las estrellas, se asemeja a Hera en su papel de reina, pero también a Minerva¹⁰ en su conexión con la luz y el conocimiento. Ulmo, el señor de las aguas, nos remite a Poseidón, no solo por su dominio sobre los océanos, sino también por su independencia del resto del panteón. Aulë, el creador de los enanos y maestro de la forja, encuentra su *alter ego* en Hefesto, el dios herrero de los griegos.

Al margen de estos paralelismos individuales, la división entre los Valar y los Maiar dentro del *Legendarium* recuerda a la organización estratificada de los dioses y semidioses en la Antigüedad clásica. Los Istari, espíritus de menor rango, mas igualmente poderosos, son análogos a los daimonios (Platón, 2014) griegos o incluso a los héroes, entidades intermedias que desempeñan un papel crucial en la relación entre el mundo de los dioses y el de los humanos¹¹.

⁹ A partir de ahora ES.

¹⁰ Hemos citado a Minerva adrede, puesto que ella se expandió incorporando atributos relacionados con la sabiduría de los que carecía la más belicosa Atenea.

¹¹ Decimos Istari porque ellos están «reducidos» en su divinidad para poder realizar su misión. Haber puesto de ejemplo a los Maiar habría sido incorrecto, ya que no dejan de ser Ainur aunque de



Fig. 6. Sauron encarna el arquetipo de antagonista siniestro, muy cercano a la visión de villano que el cine ha dado del equidistante Hades mitológico. Fotogramas pertenecientes a *Los Anillos de Poder* (2022) y *Furia de Titanes* (2010). Composición propia.

DEL HADES A LAS ESTANCIAS DE MANDOS

Una de las más bellas y trágicas historias es el relato de Beren y Lúthien, fiel reflejo de los mitos antiguos sobre el amor que desafía la muerte. En particular, su estructura y sus motivos recuerdan el mito griego de Orfeo y Eurídice (García Gual, 2015), donde el protagonista desciende al inframundo para recuperar a su amada perdida. En la línea del resto del artículo, las casuísticas nos presentan el romance entre un mortal y una mujer de estirpe divina marcado por la tragedia.

Orfeo, el poeta y músico inspirado por los dioses, pierde a su esposa Eurídice cuando esta muere debido a la mordedura de una serpiente. En su desesperación, desciende al Hades para suplicar por su retorno y, conmovidos por su canto, los dioses del inframundo le conceden la posibilidad de llevarla de vuelta al mundo de los vivos, con el único término de no mirarla hasta que ambos hubiesen salido de las sombras. Tristemente, Orfeo, incapaz de resistir la tentación, se vuelve y contempla a Eurídice perdiéndola así de manera irrevocable.

En la historia del Legendarium, Beren, un hombre mortal, se enamora de Lúthien, de belleza sin parangón entre los elfos, pero su amor es obstaculizado por el rey Thingol, que impone al pretendiente de su hija una prueba casi imposible: obtener uno de los *Silmarils* engarzados en la corona de Morgoth. A continuación, Beren acude hasta una región prohibida y dominada por la oscuridad con la inestimable ayuda de su amada. De hecho, es ella mediante su canto la que consigue adormecer a Morgoth, permitiendo a su enamorado completar la misión justo antes de morir.



Fig. 7. A la izquierda Beren y Lúthien (ilustración de Alan Lee).
A la derecha Orfeo y Eurídice (detalle de lienzo, Camille Corot, 1861). Composición propia.

En este punto Tolkien introduce un giro fundamental respecto al mito clásico de descenso y retorno, en tanto el motivo se invierte porque es la amada quien rescata al héroe –no al revés– del dominio de la muerte; Lúthien no se resigna a la pérdida y, en un acto subversivo sin precedentes, desciende hasta las Estancias de Mandos, una suerte de Hades griego sito en el Reino Bendecido de Arda. Su canto conmueve incluso al juez de los muertos, el cual intercede ante Eru con objeto de conceder a los amados una segunda oportunidad. En consecuencia, Beren retorna a la vida con la condición de que Lúthien renuncie a la inmortalidad élfica y así compartir el destino de su compañero. Esta reversión del mito de Orfeo y Eurídice refleja uno de los temas fundamentales de Tolkien: la importancia del sacrificio y la elección (Costabile, 2024). Mientras que Orfeo fracasa por sucumbir a la duda y la impaciencia, Lúthien triunfa porque está dispuesta a pagar el precio definitivo por su amado. En la mitología griega, el amor no puede vencer a la muerte; en la de Tolkien, aunque no puede evitarla, consigue trascenderla y otorgarle un nuevo significado.

Este motivo de renuncia y amor inmortal reverbera en la historia de Aragorn y Arwen, quienes repiten de manera más terrenal la tragedia y la belleza del romance de Beren y Lúthien. Arwen, al igual que su ancestro Lúthien, es una élfica que elige el destino de los hombres por amor. En lugar de partir a las Tierras Imperecederas junto a su pueblo permanece en la Tierra Media para compartir la vida junto a Aragorn, aceptando la mortalidad como destino inexorable. De hecho, en *El Retorno del Rey*, cuando Aragorn se refiere a su propio linaje ante Éowyn, menciona directamente la historia de Beren y Lúthien: «Desde los días de Lúthien ningún hombre ha amado tanto a una hija de los Eldar» (Tolkien, 2002).

DE LOS ELFOS Y LA INMORTALIDAD DE LOS BIENAVENTURADOS

La figura de los elfos en la mitología de Tolkien encarna una visión particular de la inmortalidad que, aunque inspirada en diversas tradiciones, guarda una estrecha relación con la concepción grecorromana del destino final de los héroes y



Fig. 8. A la izquierda fotograma de Valinor perteneciente a *Los Anillos de Poder* (2022).
A la derecha el lienzo *Campos Elíseos* de Arnold Böcklin (1877).

las almas virtuosas (Rose, 1981). Los elfos no son dioses, mas su longevidad y su naturaleza superior los sitúan en un ámbito intermedio entre lo divino y lo mortal, un espacio que recuerda a los Campos Elíseos de la mitología clásica y la concepción platónica de las almas sublimes. Estas, al quedar atrapadas en un estado de perfección, no pueden reincorporarse al mundo terrenal.

En la tradición clásica los *Campos Elíseos* se presentan como el destino de aquellos mortales recompensados con una existencia exenta de sufrimiento. Homero describe en *La Odisea* un reino de paz donde los vientos soplan suavemente y la vida se desarrolla sin las penalidades de la existencia terrenal. Virgilio, en *La Eneida*, refuerza esta idea al mostrar a Eneas contemplando a los grandes héroes que moran en un mundo de esplendor, aunque separados para siempre del plano de los vivos.

Del mismo modo, algunos de los elfos de Tolkien habitan en Valinor, un lugar de gracia perpetua que parece inmutable, pero que conlleva a su vez innúmeras paradojas: al no estar sujetos al cambio, los primeros nacidos se hallan atados a una eternidad que los separa de la humanidad y la historia. En otras palabras, dicha vida sin fin no es una bendición sin consecuencias. Al permanecer ligados al mundo mientras las edades transcurren, los elfos se convierten en testigos de la decadencia y la fugacidad del mundo, una percepción que los sume en una melancolía profunda. En este sentido, la inmortalidad de los elfos deja de connotar una posible recompensa para devenir en estasis, un destino similar al de las almas perfectas de la misma filosofía platónica¹² o incluso el neoplatonismo de Plotino (2018).

¹² Platón describe en sus *Diálogos* un reino trascendental donde las almas, tras liberarse del ciclo de reencarnaciones, permanecen en un estado de conocimiento puro. Estas almas han superado las limitaciones del mundo material, pero han perdido, en el proceso, la capacidad de participar en él. De manera análoga, los elfos de Tolkien se ven atrapados en un dilema existencial: son inmortales, pero su destino es separarse del devenir del mundo de los hombres. La imagen de los barcos que parten hacia el Oeste al final de *El Señor de los Anillos* es un reflejo de esta separación definitiva, que

LA TRAGEDIA (GRIEGA) DE LOS HIJOS DE HÚRIN

La historia de Túrin Turambar narrada en *Los Hijos de Húrin* es uno de los episodios más oscuros y desgarradores del canon tolkieniano (Tolkien, 2019). Su estructura responde a los patrones de la tragedia clásica, en la que un héroe marcado por el destino y su propio carácter resulta incapaz de escapar a su ruina¹³. Su padre, Húrin, fue capturado por Morgoth tras la derrota de los hombres en la batalla de las Lágrimas Innumerables (Nirnaeth Arnoediad). En castigo por desafiarlo, Morgoth le condena a presenciar sentado en un trono de piedra la destrucción de su familia. Es en este punto donde comienza el destino trágico de Túrin, quien, al igual que Aquiles en *La Ilíada*, es un guerrero de habilidades excepcionales, pero también un hombre impulsivo, orgulloso y propenso a la cólera. Ergo su heroísmo, lejos de ser un camino hacia la gloria, lo lleva a la desgracia, convirtiéndolo en una figura profundamente fatalista. Donde Aquiles es consumido por la ira tras el desaire de Agamenón, Túrin es impulsado por un orgullo exacerbado que lo lleva a tomar decisiones fatales. Por ejemplo, mata por error a su amigo Beleg, uno de los actos que más lo atormentarán, del mismo modo en que Aquiles se ve obligado a confrontar su propio destino tras la pérdida de Patroclo. Entrambos héroes representan la figura del guerrero que lucha contra un hado inevitable, si bien Aquiles lo aceptó de buen grado a cambio de fama y gloria.

No obstante, aún más conexiones existen entre la historia de Túrin y la inquietante tragedia de Edipo, hasta el punto de que no es osado imaginar a Tolkien tomando como base para su relato el célebre mito griego. Al igual que el rey tebano, Túrin vive bajo una profecía que lo persigue sin que él sea consciente de ello. Su sino lo lleva a reunirse con su hermana, Nienor, sin reconocer su parentesco, del mismo modo en que Edipo, sin saberlo, yace con su madre, Yocasta (Sófocles, 2014). En las anteriores historias la verdad es revelada demasiado tarde, desencadenando la desesperación y el suicidio. Es relevante el rol desempeñado por el dragón Glaurung, quien además de hechizar a Nienor manipula a Túrin mediante el engaño y la sugestión, en un cauce análogo al del oráculo de Delfos. El gran gusano es el depositario del conocimiento prohibido, la entidad que al revelar la verdad sella la caída de su desgraciada víctima.

El fatalismo que impregna la historia de Túrin también se vincula a la concepción griega de las moiras, o las personificaciones del destino ineludible. En la tragedia clásica el héroe no puede escapar de su sino, independientemente de cuán lejos huya o qué decisiones tome. Edipo intenta evitar la profecía de su nacimiento y, sin embargo, cada acto que ejecuta lo acerca más a su consumación. De manera similar, Túrin busca desesperadamente forjar su propio destino a través de la destreza mar-

recuerda tanto el tránsito de los héroes hacia los Campos Elíseos como la ascensión de las almas iluminadas en la filosofía platónica.

¹³ Pese a que Tolkien se inspirase tanto en la leyenda finesa de *Kullervo* como en el Sigurd del *Cantar de los Nibelungos*, el relato de Túrin no deja de presentar claras resonancias con los mitos griegos, en particular con los destinos de Aquiles y Edipo, dos de las figuras más trágicas de la Antigüedad.



Fig. 9. A la izquierda, Túrin y el dragón Glaurung (ilustración de Alan Lee). A la derecha, detalle del lienzo *Edipo y la esfinge* de Gustave Moreau (1864). Composición propia.

cial, su liderazgo y su rebeldía, pero en cada uno de sus logros se escondía agazapado el germen de su ruina. Su orgullo lo ciega y lo lleva a rechazar la ayuda de quienes intentan guiarlo, lo que recuerda a la *hybris* de los héroes griegos, ese exceso de confianza que provoca la intervención de los dioses y la caída definitiva. Al final, tanto Túrin como Edipo se enfrentan a la verdad de su origen y de sus actos sufriendo un horror insopportable. Su reacción no es la de un héroe que acepta la voluntad de los dioses con resignación: más bien la de un hombre que, en un último acto de desafío, toma su propia vida, cerrando así el círculo de su maldición. Nienor, al igual que Yocasta, también escoge la muerte antes que soportar el peso de la verdad.

ENEAS Y LA CAÍDA DE GONDOLIN

Dentro del inmenso corpus de la mitología tolkieniana la historia de Tuor y la caída de Gondolin también se erigen como arquetipos del destino trágico que padecen los grandes reinos de la Tierra Media. La ciudad oculta de Gondolin –tan solo comparable en belleza a Tirion en Aman– encuentra su paralelo más evidente en la Troya homérica. Al mismo tiempo, la figura de Tuor, un héroe humano que se convierte en el salvador de su pueblo adoptivo, recuerda de manera inconfundible a Eneas, el fugitivo troyano que daría origen al linaje de Roma según *La Eneida* de Virgilio. A través de esta historia, Tolkien reinterpreta un motivo recurrente en la literatura épica: la destrucción de una civilización gloriosa y la huida de sus supervivientes hacia un nuevo destino (Tolkien, 2019).



Fig. 10. Gondolin, el trasunto de Troya en la Tierra Media. Ilustración de Ted Nasmith.

Guiado por el poder divino de Ulmo, el vala de los océanos, Tuor emprende un viaje hacia la mítica ciudad de Gondolin, el último bastión oculto de los elfos noldor en Beleriand. Al llegar a la ciudadela, su presencia se convierte en un factor de cambio en la ciudad, pues se gana la confianza del rey Turgon y contrae matrimonio con su hija Idril, estableciendo así una unión entre los hombres y los elfos que será crucial para el futuro de la historia. Empero, al igual que en Troya, en Gondolin también habita el orgullo de sus habitantes y la semilla de la traición interna.

El personaje de Maeglin, el elfo que en su desesperación y envidia revela la ubicación de la ciudad a Morgoth, es un trasunto de los traidores de la guerra de Troya como Antenor, quien según algunas versiones del mito facilitó la entrada de los aqueos en la ciudad (Diodoro, 2016). Su traición conduce al asedio y posterior caída de Gondolin, un evento que en su descripción recuerda poderosamente al saqueo de Troya en *La Ilíada*: los invasores entran por sorpresa, la ciudad arde, y sus indefensos habitantes son masacrados o esclavizados (Bruce, 2012).

En este escenario de devastación Tuor desempeña el mismo rol que Eneas en *La Eneida* (Morse, 1986). Mientras los grandes héroes de la ciudad perecen en la batalla final, él asume la responsabilidad de guiar a los supervivientes a salvo del desastre. La imagen de Tuor huyendo junto a Idril y su retoño Eärendel a través de un paso secreto se vincula con la célebre escena en la que Eneas escapa de Ilión cargando a su padre Anquises sobre los hombros y llevando consigo a su hijo Ascanio. Ambos héroes abandonan cualquier fantasía de gloria personal en aras de conseguir algo más importante: asegurar la continuidad de su linaje y la cultura de su país en un nuevo hogar (Pace, 1979).

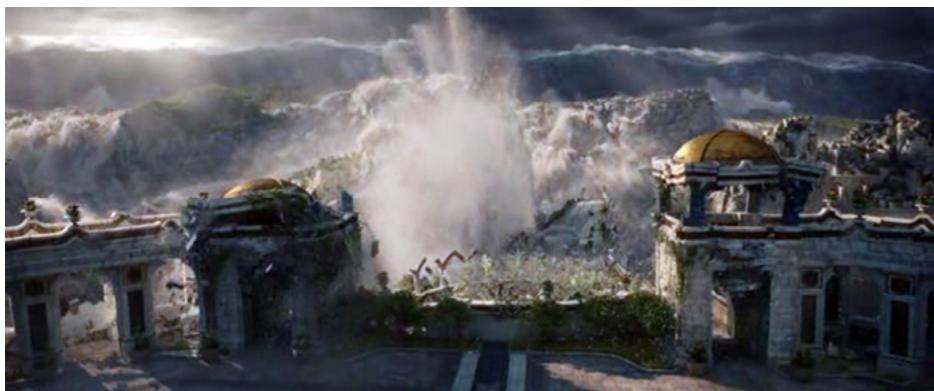


Fig. 11. La gran Ola destruyendo Númenor. El sueño de Tolkien mencionado en la carta 257 se introdujo a modo de guiño en la primera temporada de la serie. Fotograma perteneciente a *Los Anillos de Poder* (2022).

NÚMEROS Y LA ATLÁNTIDA

Incluso en mayor medida que Gondolin, Númenor representa el arquetipo más poderoso de reino perdido en el Legendarium tolkieniano. Su historia, narrada en ES y ampliada en los *Cuentos Inconclusos* (Tolkien, 2023) y sobre todo *La Caída de Númenor* (Tolkien, 2023), remite de manera innegable al mito platónico¹⁴ de la Atlántida, esa civilización esplendorosa que sucumbe bajo las aguas debido a su *hybris*. Veamos el siguiente fragmento de la carta n.º 257:

Otro ingrediente, no mencionado antes, también entró en operaciones por la necesidad de procurar una importante función a Trancos-Aragorn. Lo que podría llamar mi obsesión-Atlántida. Esta leyenda o mito u oscuro recuerdo de una historia antigua siempre me ha perturbado. En sueños he tenido la espantosa pesadilla de la Ola ineluctable que salía del mar tranquilo o se levantaba como una torre sobre las islas verdes. Todavía se me da ocasionalmente, aunque exorcizada por haber escrito sobre ella. Siempre termina con el sometimiento, y me despierto jadeando mientes salgo de las aguas profundas...

Carpenter, carta 257 a Christopher Bretherton.

Vemos cómo el Profesor dotó a su isla ficticia de rasgos platónicos adrede y por prurito personal. Hablamos de islas habitadas por razas superiores, favorecidas por los dioses mediante un conocimiento y un poderío excepcionales, que se dejan arrastrar por la soberbia y desafían a lo divino. Las consecuencias: las dos naciones

¹⁴ Más concretamente en los Diálogos Timeo y Critias.

son castigadas con la destrucción. Númenor, como la Atlántida, se convierte así en un símbolo de la fugacidad de la grandeza y del castigo inevitable que espera a quienes olvidan su lugar en el orden cósmico.

Fundada por los Edain tras la Guerra de la Cólica como recompensa por su lealtad a los Valar, la isla se convierte en el epicentro del conocimiento y el poder humano en la Tierra Media. Los númenóreanos son más altos, longevos y sabios que el resto de los hombres, y su cultura florece con sumo equilibrio entre la tradición y la innovación. Sin embargo, a medida que su poder aumenta, también lo hace su descontento con las limitaciones impuestas por las deidades. Como los atlantes de Platón, quienes en su esplendor desafían a los dioses del Olimpo y buscan expandir su dominio sobre el mundo (Platón, 2022), los númenóreanos caen en la tentación de pretender la inmortalidad, corrompidos por Sauron y su odio hacia los elfos y los Valar. El último rey de Númenor, Ar-Pharazôn, es el máximo exponente de esta caída, pues lidera una expedición militar contra Valinor en un desafío que precipita la ira de Ilúvatar.

Ahora bien, de la catástrofe surgen los exiliados, Isildur y Anárion, quienes junto a su padre Elendil escapan de la destrucción y fundan los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media. En ellos se materializa la figura del héroe civilizador (Moret, 2012: 461), un motivo recurrente en los relatos de migraciones míticas tras la pérdida de un mundo ideal. La tradición mítica y literaria está llena de episodios en los que un pueblo, expulsado de su tierra natal, funda nuevas naciones llevando consigo los restos de su antiguo esplendor. Así como Eneas huye de la caída de Troya para establecer los cimientos de Roma, los herederos de Númenor trasladan su linaje y su cultura a la Tierra Media, perpetuando la grandeza de su pueblo, aunque siempre de manera disminuida. Arnor y Gondor apenas son las sombras del esplendor númenóreano, y con el paso del tiempo también se sumirán en la decadencia, lo cual refuerza la idea de un pasado irrecuperable¹⁵. Este proceso de degeneración histórica se alinea con la concepción hesiódica de las edades del hombre, en la que la humanidad transita desde una Edad de Oro marcada por la armonía y la cercanía a los dioses hacia períodos sucesivamente más oscuros y corruptos (Hesíodo, 2003).

¹⁵ Los númenóreanos, aunque todavía superiores al resto de los hombres, están destinados a un lento declive. Los dúnedain de la Tercera Edad son un pueblo en extinción, y con la caída de Arnor y la progresiva degradación de Gondor, la grandeza de Númenor se convierte en un recuerdo cada vez más lejano. La restauración del trono de Gondor con el retorno de Aragorn sugiere un eco de la antigua gloria, pero no su completa recuperación; el esplendor de Númenor es irremplazable, y la nueva era que se avecina en la Tierra Media, aunque esperanzadora, nunca alcanzará la magnificencia del pasado perdido.



Fig. 12. Los diseñadores de arte de Amazon han decidido incluir múltiples referencias al Mundo Antiguo en Númenor, un hecho coherente con la auténtica Historia, en tanto hablamos del pasado de una ficción medieval. Fotogramas pertenecientes a *Los Anillos de Poder* (2022). Composición propia.

CODA: LA ANTIGÜEDAD EN LA TIERRA MEDIA

La obra de J.R.R. Tolkien ha sido tradicionalmente considerada un monumento literario erigido sobre los cimientos del mundo medieval, una evocación de la épica germánica y la cosmovisión cristiana que dominó Europa durante la Edad Media. Una exploración más profunda revela que el universo tolkieniano no solo bebe de la mitología nórdica o de las sagas anglosajonas, sino que también está imbuido de elementos extraídos del mundo grecolatino. Es decir, la huella de *La Ilíada* y *La Odisea* es evidente en la configuración narrativa de ESDLA, donde los asedios de Helm y Minas Tirith riman a nivel narrativo con el sitio a Troya, mientras que el largo viaje de Frodo hacia el Monte del Destino recuerda las peripecias de Odiseo en su regreso a Ítaca. Al mismo tiempo, el papel de los Valar, jerarquizados en su divinidad y hasta cierto punto implicados en el destino de los mortales, dialoga fácilmente con las teogonías antiguas; mientras que los elfos, atrapados en una inmortalidad melancólica, encuentran paralelos en los Campos Elíseos de la mitología grecorromana.

Las historias de Beren y Lúthien y de los hijos de Húrin se enraízan en modelos narrativos que el mundo antiguo ya había cincelado con maestría. El primero se vincula con el mito de Orfeo y Eurídice, pues en ambos se relata el descenso a un reino de sombras en busca del amor perdido. El segundo, con su inexorable tragedia, recuerda la figura de Edipo y su lucha contra un destino ineludible, al igual que la furia de Aquiles, cuya grandeza guerrera se ve empañada por la maldición del orgu-

llo desmedido. No es casualidad que en estas historias se perciba la reverberación de la moira griega, ese destino fatal que ningún héroe es capaz de eludir.

Como acabamos de comprobar, Númenor, la gran civilización caída, es otra de las manifestaciones de esta intertextualidad mantenida con el mundo clásico. Su hundimiento por desafiar el orden divino es un reflejo inequívoco del mito de la Atlántida relatado por Platón en los diálogos *Timeo* y *Critias*. Más aún, la caída de Númenor simboliza el ciclo de decadencia de las civilizaciones que Hesíodo describió en su concepción de las edades del hombre; un tránsito desde la dorada grandeza de los primeros tiempos hasta la corrupción y la ruina de las generaciones posteriores. Isildur y Anárion, los fundadores de los reinos de Arnor y Gondor, actúan como héroes civilizadores, figuras que recuerdan a Eneas y su papel en la fundación de Roma tras la destrucción de Troya.

Toda esta red de influencias muestra que Tolkien también construyó su mitología a partir del imaginario grecolatino. En su mundo, el Medievo es la realidad última, el tiempo de los hombres y de la decadencia, pero sobre él se cierne la sombra de una edad aún más remota, una edad de héroes, dioses y tragedias. Como Virgilio en su *Eneida*, Tolkien escribe desde la nostalgia de un pasado glorioso que solo puede ser recordado a través de la épica. Por lo tanto, hemos de seguir diciendo alto y claro que sus relatos no solo representan la reescritura del *Beowulfo* o *La Maternia de Bretaña*, sino también la reinterpretación de Homero y lo platónico, de la tragedia griega y de gran parte de la amalgama que conforma la filosofía antigua.



REFERENCIAS

- BRUCE, A.M. 2012. «The Fall of Gondolin and the Fall of Troy: Tolkien and Book II of Aeneid». *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 30: 103-115.
- CARPENTER, Humphrey. 2002. *Cartas. Selección de Humphrey Carpenter*. Barcelona: Minotauro.
- CARTER, Lin. 2002. *Tolkien. El origen de El Señor de los Anillos*. Bailén: Ediciones B.
- COSTABILE, G.C. 2024. «Orpheus and the Harrowing of Hell in the tale of Beren and Lúthien». *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 42: 61-84.
- DIODORO Sículo. 2016. *Biblioteca Histórica de Diodoro de Sicilia. Libros VII al XVI*. Barcelona: Gredos.
- DURIEZ, Colin. 2002. *Tolkien y el Señor de los Anillos*. Barcelona: Editorial Hispano Europea.
- EURÍPIDES. 2025. *Eurípides. Tragedias I*. Barcelona: Gredos.
- GARCÍA GUAL, Carlos. 2015. *El mito de Orfeo. Estudio y tradición poética*. Madrid: Fondo de Cultura Económica Española.
- HAMISH, Williams. 2021. *Tolkien and the Classical World*. Berna: Walking Tree Publishers.
- HESÍODO. 2021. *Hesíodo. Obras y fragmentos*. Barcelona: Gredos.
- HESÍODO. 2021. *La Teogonía*. Barcelona: Gredos.
- HESÍODO. 2003. *Los Trabajos y los Días*. Sevilla: Ediciones Omega.
- HOMERO. 2019. *La Ilíada*. Barcelona: Gredos.
- HOMERO. 2014. *La Odisea*. Barcelona: Gredos.
- LINARES SÁNCHEZ, Jorge. 2017. *El tema del viaje al mundo de los muertos en la Odisea y su tradición en la literatura occidental*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.
- MARTÍNEZ ALCOLEA, María Teresa. 2002. «Sobre Héroes y Tumbas. Desde Tolkien hasta Homero». *Primeras Noticias. Revista de Literatura*, n.º 190: 17-24.
- MCINTOSH, Jonathan. 2017. *The Flame Imperishable: Tolkien, St. Thomas, and the Metaphysics of Faërie*. Kettering: Angelico Press.
- MÍGUEZ SANTA CRUZ, Antonio. 2021. «De Boromir a Eddard Stark. Sean Bean como bisagra de dos universos». En *Juego de Tronos. Un diálogo con la Historia (y las Humanidades)*. Editado por Antonio Míguez Santa Cruz. Universidad de Cádiz.
- MORET, Pierre. 2012. «Honorato de Lenins, Heracles y las islas errantes». *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid*, n.º 37: 455-464.
- MORSE, Robert. E. 1986. *The Evocation of Virgil in Tolkien's Art: Geritol for the Classics*. Illinois: Bolchazy-Carducci Publishers.
- PARRY, Hannah. 2021. «Classical Epic in the Works of J.R.R. Tolkien» Tesis Doctoral. Victoria University of Wellington.
- PACE, D.P. 1979. «The influence of Vergil's Aeneid on The Lord of the Rings». *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 6: 11-17.
- PLATÓN. 2022. *Diálogos VI. Filebo, Timeo, Critias*. Barcelona: Gredos.
- PLATÓN. 2014. *El Banquete*. Barcelona: Gredos.
- PLATÓN. 2020. *La República*. Barcelona: Gredos.

- PLOTINO. 2018. *Enéadas*. Oviedo: Losada.
- POLLARD, Alfred W. 2023. *El Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Reino de Cordelia.
- ROSE, Mary Carman. 1981. «The Christian Platonism of CS Lewis, JRR Tolkien, and Charles Williams», en *Neoplatonism and Christian thought*. Editado por Dominic J. O'Meara. State University of New York Press.
- SEGOVIA ESTEBAN, Sara. 2015. «Historia de una ida y vuelta. De Ulises a Bilbo Bolsón: Influencias de la épica clásica en la Fantasía Moderna», en *J.R.R. Tolkien: el árbol de las historias*. Editado por Pablo Gutiérrez Carreras, María Isabel Abradelo de Usera, Ignacio José Armada Manrique. San Pablo CEU Servicio de Publicaciones.
- SEGURA, Eduardo. 2004. *El viaje del Anillo*. Barcelona: Minotauro.
- SÓFOCLES. 2014. *Edipo Rey*. Barcelona: Gredos.
- SUÁREZ, José. 2001. *Líneas temáticas de la épica homérica en The Lord of the Rings de Tolkien*. Buenos Aires: Servicio de Publicaciones de Universidad Nacional de la Plata.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002. *Árbol y Hoja y el Poema Mitopoeia*. Barcelona: Planeta.
- TOLKIEN, J.R.R. (ed.) 2016. *Beowulf*. Madrid: Harper Collins.
- TOLKIEN, J.R.R. 2023. *Cuentos inconclusos de Númeror y la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2013. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2001. *El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002. *El Señor de los Anillos. El Retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2022. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2019. *La Caída de Gondolin*. Barcelona: Planeta.
- TOLKIEN, J.R.R. 2023. *La Caída de Númenor*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2019. *Los Hijos de Húrin*. Barcelona: Planeta.
- VICTORIO, Juan. (ed.) 1983. *Cantar de Roldán*. Madrid: Cátedra.
- VIRGILIO. 2019. *La Eneida*. Barcelona: Gredos.

CETROS, BASTONES, VARAS Y BÁCULOS EN CÓMICS, MANGAS Y ANIMES

José Enrique Delgado López

Universidad Nacional Rosario Castellanos, México

E-mail: jose.delgado@rcastellanos.cdmx.gob.mx

<https://orcid.org/0009-0005-5865-1118>

RESUMEN

Este artículo analiza la presencia de cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos expuestos en cómics, mangas y animes, ya sea de manera gráfica o en el cine, y al mismo tiempo la forma en que aquellos instrumentos, denominados generalmente como reliquias con agencia, se asocian con magia, armas y herramientas y que a su vez están inspirados en objetos de culturas de la Antigüedad, la mitología universal o la literatura. Para ello, se hizo una amplia búsqueda en fuentes gráficas y filmicas, de lo cual se obtuvo una enorme cantidad de referencias que fueron sintetizadas en las más representativas para comprender los artefactos. De lo anterior, se deduce que tales elementos sí se vinculan y se inspiran en el pasado y que figuran como canales de energía, magia, controladores y alteradores de la naturaleza y manipuladores de mentes.

PALABRAS CLAVE: cetros, bastones, varas, báculos, magia, poder.

SCEPTERS, CANES, WANDS AND STANDS
IN COMICS, MANGAS AND ANIMES

ABSTRACT

This paper analyzes the presence of scepters, staffs, rods, crosiers, staffs and caduceus displayed in comics, manga and anime, whether graphically or in cinema, and at the same time the way in which those instruments, generally referred to as relics with agency, are associated with magic, weapons and tools and which in turn are inspired by objects from ancient cultures, universal mythology or literature. To do this, an extensive search was carried out in graphic and film sources, from which an enormous number of references were obtained that were synthesized into the most representative ones to understand the artifacts. From the above, it is deduced that such elements are linked and inspired by the past and that they appear as channels of energy, magic, controllers and alterers of nature and manipulators of minds.

KEYWORDS: scepters, staffs, wands, rods, magic, power.



INTRODUCCIÓN

Existen mitos, leyendas, divinidades, seres y objetos mágicos y fantásticos que son universales y que trascienden al paso del tiempo, adaptándose a las diferentes circunstancias históricas y sociales. Recordemos el mito del eterno retorno de Mircea Elíade que, sustentado en la naturaleza humana, explicaba la manera en que diferentes culturas del mundo crean la narrativa de que el ser humano pretendía regresar al vientre de la madre (Quintela 2013). Como leyendas universales, es claro el ejemplo de las inundaciones que narran diversas culturas del mundo, como los sumerios (San Martín 2012) o pueblos mesoamericanos (Campbell 2021). O bien, tratándose de divinidades, es dable mencionar que no existe pueblo del mundo que en sus orígenes no mencionase al sol como un ser preponderante y poderoso (Chevalier y Gheerbrant 2015). En cuanto a seres fantásticos, los dragones son animales fascinantes que podemos encontrar en pueblos como el chino, en la Europa medieval o en la civilización teotihuacana. En tanto que en lo concerniente a objetos, existe una amplia gama de ellos que podríamos enlistar como armas (espadas, lanzas o cuchillos), prendas (mantas, capas, gorros o tocados), transportes (alfombras, balsas, barcos, vehículos especiales), pero justo uno de los elementos recurrentes en diferentes culturas del mundo es el uso de cetros, bastones, varas, báculos o bordones que en realidad pertenecen al mismo campo semántico y semiótico.

La mención sobre estos elementos, objetos de nuestro estudio, está presente en un amplio número de fuentes. Históricamente se ven en relieves de lugares tan distantes entre sí como las esculturas de la antigua Mesopotamia, la «lejana» China, los murales egipcios, los códices mesoamericanos o en representaciones incaicas. Por sí misma, la literatura da cuenta de ellos, como las menciones entre los griegos (Pellegrino y Poletti 2004), el *Popol Vuh*, los textos chinos (Viaje al oeste 2004), o los libros más modernos como *El señor de los anillos* o la saga de Harry Potter. El cine muestra importantes ejemplos al respecto en películas como *Doctor Strange: Hechicero Supremo* (*Doctor Strange. The impossibilities are endless*, Scott Derrickson, 2016), *The Avengers: Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) o *Capitán América y el Soldado del Invierno* (*Capitan America: The Winter Soldier*, Joe Russo y Anthony Russo, 2014) y las series televisivas los hacen presentes en *Loki* (*Loki*, Michael Waldron, 2021-2023) o *¿Qué pasaría si...?* (*What if...*, A.C. Bradley, 2021-2024). Sin embargo, los cómics y los anime tienen un valioso caudal de representaciones de cetros, bastones, varas, báculos y bordones que por sí mismos guardan interesantes recreaciones fantásticas, mágicas, históricas, mitológicas y hasta religiosas.

Este texto trata entonces de los objetos antes mencionados que hacen acto de presencia en cómics (Marvel y DC) y animes o mangas japoneses debido a que han tenido mayor impacto y éxito mundial, ya sea en tiraje gráfico, cine o televisión. Cabe mencionar que no pretendemos agotar todos los existentes –porque realmente son bastantes–, sino los más representativos que ayuden a entender cómo se proyectan en manos de héroes y villanos y cómo se asocian con sus raíces culturales, históricas o de cultura de masas.

El documento se divide en cuatro partes. La primera trata de la conceptualización de los instrumentos objeto de estudio del artículo y su asociación con algu-

nos elementos históricos de la Antigüedad; la segunda hace una breve mención de la metodología y técnicas utilizadas para el análisis y comprensión de los mismos; la tercera se centra en la interpretación de los cetros, varas, báculos y bordones, articulada en seis subtemas: la creación de los instrumentos, material de los cetros, los instrumentos como armas, los cetros como canales o potenciadores, la agentividad de los bastones, los cetros como símbolos de poder; y conclusiones.

DIFERENCIA ENTRE CETROS, BASTONES, VARAS, BÁCULOS Y BORDONES

En ocasiones, al momento de realizar las lecturas de textos o en el análisis iconográfico de los instrumentos de poder que cargan los gobernantes, héroes o villanos, aparece el término *bastones*; sin embargo, algunas veces se les nombra o traduce indistintamente como *báculos*, *cetros* o *varas*, entre otros, que mencionaré a continuación. Por ello, proponemos abordar las diferencias entre estos instrumentos a partir de dos disciplinas que facilitan discernir desigualdades y semejanzas, se trata de la lingüística, en su rama de la etimología, y la iconográfica de la historia del arte. Creemos que de ellas se desprenden herramientas que permiten observar ciertos detalles que ayudan a distinguir los elementos y características, tanto semánticas como semióticas, que faciliten entender e interpretar los instrumentos objeto de estudio en este texto.

Comenzaremos por la palabra *bastón*, que viene del latín tardío *bastum*, asociado con *bastar*, por lo cual se vincula con *basterna* o *andar*. Específicamente, María Moliner lo define como «Palo, generalmente con una empuñadura y trabajado en cierta forma, que se lleva en la mano para apoyarse» (Moliner 1991, 356). Al mismo tiempo hace referencia a un «Palo semejante que se usa como insignia de mando» (Corominas 1976, 539). En griego antiguo, era $\beta\alpha\kappa\tau\rho\omega$ o báculo para andar, de manera que tiene una carga simbólica relacionada con el ejercicio de mando y obediencia (*Diccionario Latino-Español. Español-Latino* 2002).

A su vez el término *báculo* proviene del latín *baculum*, cuya raíz griega es igual que $\beta\alpha\kappa\tau\rho\omega$, por lo cual su traducción también puede ser *bastón*. Los diccionarios suelen asociar la palabra con *apoyo*, motivo por el cual también suelen referirse, además del mencionado *bastón*, como *cayado*, que en términos prácticos es su sinónimo y así constituye una insignia de los obispos y arzobispos.

En tanto que la expresión *cetro* en griego es $\sigma\kappa\eta\pi\alpha\iota\omega$ y en el latín *sceptrum*, lo que explica que en español antiguo se pronunciara como *esceptro*. Sobre esta palabra, destacamos las definiciones hechas por María Moliner: a) «Objeto en forma de vara con molduras y adornos, que usan como insignia ciertas dignidades», b) «Se usa como símbolo de la dignidad de rey o de emperador en frases como empuñar el cetro... También con el significado de “supremacía” en cierta cosa...» (Moliner 2021, 590).

Consecuentemente, basándonos en las definiciones y traducciones de los términos *bastón*, *báculo* y *cetro*, frecuentemente se asocian entre sí o suelen ser sinónimos entre los mismos, por lo cual es factible decir que conceptualmente pertenecen

al mismo campo semántico; en otras palabras, son parte de un conjunto de unidades léxicas de una lengua y comparten un núcleo común de rasgos de significado.

El término *vara* es tomado como sinónimo de los tres elementos anteriores (*bastón*, *báculo* y *cerro*) y, de acuerdo con su definición, es notable que efectivamente pertenece al mismo campo semántico. Etimológicamente tiene su raíz en el latín *virga*. De sus múltiples significados resaltamos dos: en primer lugar, en su origen el vocablo aludía más al ámbito de la arquitectura, ya que se refería a un «travesaño en forma de puente» o a un «horcón para sostener algo». Adquiere sentido como los instrumentos anteriores al entenderse de igual manera como un sostén, ya sea como travesaño o como horcón. Por otro lado, alude a un «bastón que por insignia de autoridad llevan los alcaldes y sus tenientes, *virga potestatis*; *magistratus index...* jurisdicción de que es insignia la vara...; autoridad, influencia, ascendiente, *potentia*; autorictas; *potestas...*» (*Diccionario Latino-Español. Español-Latino* 2002). Consecuentemente, se mantiene la idea de sentido de autoridad, mando o poder.

BÁCULO

De la mitología griega aparece Asclepio o Esculapio entre los romanos. Era el dios de la medicina y lleva un báculo con una serpiente enroscada. El instrumento, sencillo en su forma, grueso en su base y adelgazado hacia su parte superior, alcanza los hombros del personaje y se acuñó sobre todo en la emblemática del Renacimiento. Los báculos con mayor presencia hasta nuestros días son los que usan las autoridades de la jerarquía eclesiástica de la Iglesia cristiana, tanto los ortodoxos como los heterodoxos.

Se presume que el origen de los báculos se remonta desde Roma antigua y pasó al cristianismo como un instrumento litúrgico que se entrega al obispo en su consagración. «En el ámbito eclesiástico el báculo pasó a ser la insignia simbólica del obispo como pastor de la comunidad cristiana. Sin duda, el báculo cristiano en sus tres modalidades (papal, cardenalicio y obispal), hunde sus raíces en las primitivas tradiciones de la Iglesia» (Delgado 2022, 24). En clara alusión a la Biblia, el instrumento es una alegoría a la vara con el cual el pastor dirige a su rebaño, es decir, como el pastor de la Iglesia que guía a su grey.

En cuanto a la forma, el báculo guarda la representación del *pedum* latino. Se trata de un palo de aproximadamente un metro y medio de longitud. En un primer momento, estaba ligeramente encorvado por su parte superior y terminaba también en una transversal rematada en curva hacia abajo, aunque más tarde dicha vuelta tomó forma de voluta completa. El convencionalismo de tal forma se ha mantenido desde los obispos antiguos hasta nuestros días.

Con base en esto, el báculo rebasa en tamaño la cadera de quien lo porta y puede llegar a la altura de los hombros. Suele estar adornado y el remate superior cuenta recurrentemente con decoraciones. Por su tamaño, debe ser tomado de manera lateral y en términos de funcionalidad, por supuesto es un instrumento de apoyo.

BASTÓN

En contraste, están los bastones, cuyas representaciones son muchísimo más amplias. Es factible decir que todas las culturas o pueblos del mundo los han usado tanto en el ámbito utilitario como ornamental. Pueden estar elaborados de diferentes materiales, y suelen estar redondeados a lo largo de su cuerpo, lo cual no significa que no pueda haber excepciones a esto. Generalmente, tienen mango con incontables formas, algunas de gancho, otras con esfera, unas con diseños de cabezas de animales o bien con agarradera en forma de «T» a los cuales también se les puede llamar muletillas. Lo que interesa resaltar aquí es que, como un instrumento utilitario o profano, su tamaño depende de la persona o personaje que lo use, puesto que su longitud, incluida la empuñadura y la base reforzada (en la actualidad de goma), se mide desde la muñeca al suelo para que permita al usuario conservar una postura erguida con el codo ligeramente flexionado y con ello lograr que el peso del cuerpo descansen sobre el bastón al caminar. La mayoría de los bastones tiene una longitud de noventa y dos o noventa y tres centímetros aproximadamente.

Con base en esto, en primer lugar, debe señalarse que, por funcionalidad, el bastón no debe rebasar la cintura de la persona que lo usa. En segundo lugar, el instrumento debe ser tomado desde la empuñadura de forma horizontal, de ahí que el remate superior se llame así. En tercer lugar, el bastón, en su carácter ornamental o simbólico, en esencia no pierde su forma, pero sí se enriquece al ser adornado en su cuerpo y desde luego en la empuñadura. A esta última se le pueden sustituir los cabezales por elementos más simples con figuras cilíndricas o esferas adornadas con listones de colores e, incluso, se le puede agregar una cuerda o cuero como un asa, desde la cual se le puede llevar de una manera muy práctica o cómoda en el brazo o para colgarla una vez que se haya terminado de utilizar. Cabe destacar que en este sentido se convierte más en una vara, tanto por su carácter sagrado o mágico como por su aspecto simbólico.

CETRO

Es rica la presencia de los cetros en el mundo, tanto en pinturas como esculturas, pero mejor aún es su aparición por sí solos en contextos arqueológicos, por ejemplo, de los que se tiene evidencia en Mesoamérica. Sin embargo, un ejemplo de tal instrumento en nuestros días es el que se entregó en la coronación de Felipe VI de España el día 19 de junio de 2014, vista como una rica pieza de 68 centímetros de largo, conformada por tres cañones de plata sobredorada y recubiertos con una fina labor de filigrana vegetal, en la que aún quedan restos de esmaltes verdes y azules bien conservados (Delgado 2022).

Como características particulares y para diferenciarlos de bastones, báculos y varas, los cetros tienen menor longitud. En términos prácticos pueden alcanzar lo largo que va de un codo a la punta del dedo medio. Hay evidencia de algunos que miden 25 cm y otros que pueden llegar hasta 68 cm. Al igual que los otros instrumentos, se puede componer de tres partes: una cabeza que de nuevo puede ser de

diferentes formas que van desde esferas (representación del globo terráqueo) hasta decoraciones en forma de pequeñas coronas, cabezas de personas o animales.

El cuerpo del cetro, que es justo de donde se sostiene el instrumento, cuyo espacio también puede ser decorado con colores o relieves. Esta parte suele interpretarse justamente como el vehículo a través del cual fluye la energía entre los polos del objeto. Mientras que la tercera parte es precisamente la base, a veces entendida como el pie del cuerpo que sostiene a la insignia. En ocasiones tiene un casco de metal o una punta para que pueda ser clavada en el suelo.

Por su tamaño, es ligero, no toca el suelo, puede recargarse sobre el propio cuerpo de quien lo porta y es tomado a lo largo del mismo. La propuesta aquí es que el cetro es una fase posterior del bastón como abstracción o simplificación de las formas, aunque, claro está, mantiene su mismo sentido simbólico al guardar en su contenido el mismo núcleo común de rasgos de significado. Verbigracia: «Usado como cetro, no era tal en su origen porque en realidad es un bastón de mando, símbolo del Capitán General de los Ejércitos, tal y como se documenta en la Testamentaría de Carlos II». Este símbolo militar, según el jefe de Conservación de Patrimonio Nacional, «con el tiempo pierde este carácter y por su forma –con un nudo en cristal de roca– pasa a ser considerado como el cetro de la Monarquía española» (Delgado 2022, 27-28).

Así, no aparece en ninguno de los retratos oficiales de los monarcas hasta el siglo XIX, cuando la reina Isabel II lo sostuvo en varias pinturas conservadas. En otras palabras, el cetro ha perdido el uso práctico original, ya no sirve para apoyarse, ya no toca el suelo ni alcanza la estatura de quien lo porta. Se puede decir que ha dejado de ser profano para convertirse en algo sagrado o que al menos ya no es de uso común, solo lo portan gobernantes, ya sea como reyes o emperadores. Esto no quiere decir que en tiempos primitivos se usara solo el bastón y que el cetro, en tiempos más recientes, sea el que más se esgrimiera. Es decir, la presencia de bastones, báculos, varas o cetros no va a depender del paso del tiempo –de la Antigüedad al presente–, sino que su desarrollo en el tiempo dependerá de las circunstancias materiales o de la abstracción de formas o del significante que le dé el grupo dominante de determinada cultura. En este mismo orden de ideas, cabe destacar que, en las imágenes, pinturas o fotografías a estos instrumentos, se les puede llamar cetros a los que rebasan su tamaño aquí considerado o se les puede denominar bastones a las varas. En otras palabras, no hay un criterio bien definido para nombrarlos, por lo cual este análisis puede ser un referente del cual se puede partir para clasificarlos.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

De acuerdo con el tipo de estudio, el método es deductivo al hacer una revisión general para, a partir de ahí, identificar de manera particular los elementos a indagar. Tiene un enfoque eminentemente cualitativo al señalar aspectos culturales, históricos, religiosos, mágicos y fantásticos de constructos sociales. Paralelamente, se trata de un análisis hermenéutico en el que se hace una descomposición de los

objetos en cuestión, destacando sus características para luego interpretarlos, según el contexto en que aparecen, el personaje que los porta y la función, poder o potestad que generan.

Dicho análisis se realizó revisando dos principales tipos de documentos: gráficos y audiovisuales. Al mismo tiempo es comparativo, ya que presentamos diferentes tipos de instrumentos que, aunque pertenecen al mismo campo semántico, guardan ciertas peculiaridades y características que resaltan las distinciones según los usos o fines que les proyectan los creadores del cómic, manga o Anime.

EL CETRO EN MANOS DE LOS HÉROES, HEROÍNAS O VILLANOS. LA CREACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

En la mitología griega se habla de que Hefesto –Vulcano entre los latinos– forjaba las armas de los dioses (Cartwright 2019). Esto se asemeja mucho con los Hermanos Huldra (Sindri y Brok), quienes en la cultura nórdica, eran dos herreros que forjaban los artefactos para los dioses *Æsir*, como el martillo de Thor y el hacha de Leviatán (Rosen 2009). En Mesoamérica, por ejemplo, en algunos códices mixtecos se menciona que el Dios Sol le entrega un «bastón con cascabeles de oro», símbolo de poder, al señor 8 Venado (s. xi).

En el manga *Sailor Moon*, Luna –una consejera– le entrega el Cetro lunar o Cuernos de la luna a la protagonista de la saga (Sailor Moon Wiki 2025), mientras que en el universo de Marvel, el «báculo del tribunal viviente» precisamente recibe parte del poder de las «entidades cósmicas», pues Thanos le ofrece un cetro a Loki para invadir la Tierra. En los cómics y animes sí se menciona a los creadores de los instrumentos de los héroes o villanos. En el caso del báculo de Dragon Ball Z, que a su vez está basado en la historia de *Viaje al Oeste. Las aventuras del rey mono* (c. 1592), explican que el instrumento, como arma del monstruo, en un principio había formado parte de un árbol de hoja perenne plantado en la Luna, y que a su vez Sun Wukong le había desgajado una rama para que Lu-Pan, con gran habilidad de artesano, se encargara de convertirlo en báculo (*Viaje al Oeste* 2004). En el caso de la «vara cósmica», en un principio usada como «barra de gravedad», había sido creada por el Dr. Knight, luego reinventada como una «vara cósmica» (EcuRed 2025). Esto guarda un enorme parecido con el «bastón de los dioses» que había sido forjado por el titán Atlas a partir del Árbol de la vida, que tiene presencia en las películas de *¡Shazam!* (*Shazam!*, David F. Sandberg, 2023) de la DC Cómics (Bastón de los dioses 2025).

MATERIALES DE LOS CETROS

Desde sus orígenes, la materialidad de los instrumentos es un tema fundamental, ya que dependiendo de lo que está hecho, genera resultados óptimos en peleas o para desplegar la magia al máximo. Ejemplo de ello es que en la Antigüedad se consideraba que las varitas de avellano silvestre servían ordinariamente para la

magia (Chevalier y Gheerbrat 2015), idea que se hace presente en el tipo de maderas que tienen las varitas mágicas en la saga de Harry Potter. En el caso del mjolnir, fue elaborado con «uru», un metal místico forjado en los hornos de Nidavellir, uno de los Nueve Mundos del universo de la DC Cómics (Uru 2025). En el caso del «arma universal» o «vara cósmica», se dice que es de un material «extremadamente duro» (Arma universal 2025).

LOS INSTRUMENTOS COMO ARMAS

Quizá el sentido más usual para los instrumentos en cuestión, tanto en la Antigüedad como en los cómics y animes modernos, sea asociarlos con armas, solo que aquí cabe aclarar que estas pueden ser de ataque, de defensa o de control. El bastón de Eson, de la película *Guardianes de la Galaxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014), pudo destruir todo un planeta. Mientras, la vara cósmica, también conocida como «arma universal» en forma de martillo de guerra, tiene la capacidad de proyectar ondas expansivas y con ello lograr torcer la cabeza de una persona a ciento ochenta grados y lanzar pequeños grupos de individuos al aire. Esto recuerda cómo históricamente las herramientas fueron evolucionando en las culturas al proyectarles características especiales con poderes mágicos y divinos. Muestra de ello es el *khatavāṅga* de la cultura budista, que originalmente era corta y a modo de maza (Wolfgang 2007), pero que con el paso del tiempo fue adquiriendo abstracción en las formas hasta convertirse en un cetro muy asociado con el rayo y al mismo tiempo con la sabiduría budista y el pensamiento de la iluminación ('Bodhicitta') (British Museum 2014). En este mismo sentido, destaca el *mioknir* o *mijollnir*, es decir, el martillo encantado de Thor, elemento simbólico que fue recuperado en los cómics, donde destaca como un arma para destruir o como herramienta para construir, y que había sido forjada en el corazón de una estrella agonizante (Mjolnir 2025). En palabras del propio Odín, el martillo «no tiene poder igual, pues como arma es destructiva y como herramienta es capaz de construir» (Uru 2025).

Sailor Moon con su «cetro espiral del corazón lunar» era capaz de atacar lanzando un rayo directo al enemigo (Sailor Moon Wiki 2025). Mientras que el «cetro del rey muerto» de Atlan, que se ubica dentro de las *Reliquias del rey muerto*, concede a quien lo ostenta el poder de generar grandes temblores que pueden hundir ciudades enteras (Arthur Curry 2025). Esto último recuerda a los reyes mayas quichés descritos en el *Popol Vuh*, quienes con un «rayo que hiere y destroza la roca», llenaron de terror a los pueblos vencidos.

LOS CETROS COMO CANALES O POTENCIADORES

El origen de los instrumentos en cuestión suelen estar asociados con el *axis mundi*. En este sentido, los elementos logran comunicar entre diferentes planos del mundo y del universo, pero también en el tiempo, de ahí que los bastones en ciertas ocasiones también representen puentes entre el cielo y la tierra o portales de distin-

tas dimensiones. El «báculo mágico», además de ser usado como arma de Dragon Ball (*Rúyì Bàng*), se basa en el objeto que usa Sun Wukong en *Viaje al Oeste*, tiene la habilidad de unir el Templo Sagrado de Kami con la Torre de Karin: «Al Bodhisattva no le quedó, pues, más remedio que tomar el Bastón del Dragón Volador y elevarse por las nubes en compañía del Gran Sabio. En un abrir y cerrar de ojos llegaron a la Montaña del Viento Amarillo y el Bodhisattva le dijo el Peregrino...» (*Viaje al Oeste* 2004, 287). En el mismo ámbito de influencia, y también perteneciente a la serie de Dragon Ball, se halla «el cetro de Ángel», que teletransporta a personas hacia la dimensión de *ki* divino. En la película *Calabozos y dragones: Honor entre ladrones* (*Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*, John Francis Daley y Jonathan M. Goldstein, 2023) se menciona el «bastón de Marlamin», que supuestamente había sido sustraído de un mago en los Picos Grises, del Mundo de Warcraft, pero que en realidad se trata de un báculo que en Hispanoamérica se tradujo como «de Aquí-Acullá» (*hither-thither staff* en inglés), el cual precisamente cuenta con la facultad de abrir un portal en un punto y reabrirlo en otro más remoto.

Otro uso simbólico frecuente de estos objetos es que fungiesen como instrumentos conductores o canales de energía. Entre los wixarikas, también conocidos como huicholes, mantienen el uso de un objeto sagrado llamado «muvieri», instrumento que, entre otras cosas, canaliza, neutraliza, emite y transforma las energías (Anguiano 2011). Dentro de la tradición hindú, la vara del caduceo se asocia, además del *axis mundi* y las serpientes que le rodean, como energía evolutiva del hombre denominada en sánscrito como «kundalini», que significa «enroscado», y alude a la concentración de energía psíquica ubicada en un centro colocado en la base de la columna vertebral (Young *et al.* 2013). En el manga japonés *Los Caballeros del Zodiaco*, el llamado báculo de Asclepio (caduceo de Esculapio) como un símbolo eminentemente de los médicos posee grandes cualidades, principalmente la de maximizar la fuerza curativa del portador (Sebastian 2020). Entre los cómics, el ejemplo más notable en este sentido se observa en el cetro de Loki, el bastón de Eson y la vara cósmica. El instrumento en manos de Loki era un arma «Chitauri» que funcionaba debido a que en su interior contenía la «Gema de la Mente», y con ello al cetro se le atribuyen habilidades que van desde disparar ráfagas de energía hasta manipular mentes o teletransportar mediante el Teresacto (Cetro 2025), mientras que el bastón de Eson es un arma cuyo propósito es precisamente canalizar la energía de la Gema de poder, con el cual incluso fue factible destruir un planeta (Bastón de Eson 2025). En tanto que la vara cósmica o «arma universal», que en realidad es un martillo de guerra, logra generar ondas expansivas, pero en el momento en que se le incrusta la gema del poder, potencia sus facultades al combinar ambos elementos que incluso llega a destruir toda una flota, en tanto que le es posible generar rayos púrpura de energía concentrada (Vara cósmica 2025).

El cetro de Havoc del cómic animado *He Man* se usa principalmente para canalizar la magia y para una visión remota (Havoc staff 2025). En este sentido, las «varitas mágicas» básicamente tienen como propósito encauzar la energía por el instrumento y direccionarla en un sentido para atacar, defenderse, alterar la realidad, transformar objetos, animales o personas, entre otras tantas utilidades. En el anime *Mikami la Cazafantasmas*, la protagonista Reiko Mikami usa una «vara divina», que

es una especie de espada con la cual se canaliza el poder psíquico y se puede convertir en látigo (AnimeRetro 2023).

LA AGENTIVIDAD DE LOS BASTONES

Entendemos la agentividad como un producto de los constructos sociales donde un grupo deposita en otro, ser humano o no –como entidades u objetos–, la «responsabilidad» de una acción (Flores 2017), lo cual está íntimamente relacionado con el animismo, lo que a su vez implica la idea compartida de que las cosas pueden tener alma o espíritu (Santos y Tola 2024).

En el caso de los pueblos mesoamericanos, y en particular entre los mayas, el dios del rayo-trueno llamado K'awiil era en sí mismo una entidad que figuraba como cetro maniquí que usaban los gobernadores como representación de poder político, manipulación de las fuerzas de la naturaleza y, desde luego, vinculación con aspectos religiosos, todo ello en convergencia simultánea. Hay pueblos en la actualidad que asumen que los bastones tienen agencia, así lo consideran, entre otros, los tsot-siles y tseltales de los Altos de Chiapas en México –así como otra cantidad diversa de pueblos originarios tanto de México como en el continente americano–, por lo cual visten, hablan, protegen, oran, hablan, piden permiso, le asignan un espacio específico y protegen a la insignia de mando (Delgado 2024).

En la película *Doctor Strange*, cuando Karl Mordo está entrenando al protagonista del filme, le explica que existen reliquias que guardan magias fundidas en objetos para que soporten la carga difícil de sostener para las personas, de ahí que exista el «báculo del tribunal viviente», que originalmente pertenecía a una de las entidades cósmicas más poderosas del universo y, al mismo tiempo, con la potestad de imponer juicios imparciales pero brutales (Báculo del tribunal viviente 2025). En el diálogo de la misma escena, Doctor Strange le dice a Mordo que está listo, y este último le responde que lo estará hasta que la reliquia «decida» que lo está, lo cual implica que el objeto por sí mismo tiene capacidad de pensar y expresar su voluntad, esto es, que tiene agencia. Esto coincide con las varitas de la saga de Harry Potter, que, si bien no son como tal cómics, mangas o animes, reflejan el modo en que tales herramientas mágicas deciden con quién ir, quién es su dueño o las pueda manipular.

En este orden de ideas, es muy interesante que en el anime *Los Caballeros del Zodiaco*, Niké –la diosa de la victoria–, en una de sus formas se convierta en un cetro dorado, y entonces puede ser tomado por Saori, quien posiblemente siempre gane sus batallas gracias a ello. Esto comprende entonces dos aspectos, por una parte que los mismos dioses se pueden convertir en cetros, bastones, báculos o bordones, y paralelamente que eso manifiesta que son capaces de tener voluntad y agentividad.

LOS CETROS COMO SÍMBOLOS DE PODER

Históricamente los cetros, bastones, varas, báculos, bordones, caduceos y similares han servido para proyectar estatus y poder político, autoridad y mando. Desde las culturas de la Antigüedad como las mesopotámicas, egipcias, chinas e hindúes, pasando por las mesoamericanas, andinas o grecorromanas, sin dejar de mencionar a los pueblos africanos, hasta llegar a las monarquías medievales y hasta nuestros días, reyes, dictadores, militares y líderes religiosos los han usado, entre su parafernalia y escenarios de poder. De tal manera que, esencialmente, los cómics, animes y mangas recogen la idea y la muestran gráficamente en sus contenidos. Una manera de recrear tal simbolismo es a través de la transmisión del objeto de manos de un ente poderoso (puede ser una deidad, un jerarca político o religioso, un héroe, etc.) a otro personaje que recibe el reconocimiento como guerrero o soldado, nuevo héroe o heroína o aprendiz. Sailor Moon lo obtiene de Luna, lo que significa que se convierte en la líder de las Sailor Guardians (Sailor Moon Wiki 2025); Thanos le entrega el cetro –como arma– a Loki para una próxima invasión a la Tierra (Thanos 2025). Gokú lo recibe del maestro Roshi. El «tridente de Poseidón» es una extensión de su propio poder (Tridente de Poseidón 2025), en tanto que «el báculo del Tribunal Viviente», es representación de autoridad cósmica suprema, mientras que «la lanza Gungnir» es alegoría de liderazgo divino.

Una característica frecuente, que está presente en las distintas reliquias mágicas, es la alusiva al control de las mentes. Esto es dable explicarse bajo la idea de que quien gobierna repercute e incide en los gobernados para la ejecución de sus órdenes, requerimientos o indicaciones y, por ende, se vincula con que el cetro, bastón, vara, báculo o bordón de quien lo ostenta cuenta con la potestad subyacente, a veces mágica, que enlaza las mentes de quienes obedecen para cumplimentar lo que dispone la autoridad. Esto es notable en el «cayado en forma de cobra» de He-Man y los amos del Universo que controla las mentes, lo mismo que hace el «cetro del Milenio», el «cetro de Loki» que manipula a los Chitauri, «el cetro de Watoomb» que maneja los seres cósmicos, y «el tridente de Atlan o de Poseidón» que invoca y acarrea a los marinos.

CONCLUSIONES

Los cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos en los cómics, animes y mangas son elementos polisémicos, es decir, que tienen diferentes simbolismos plasmados en un mismo objeto. Paralelamente pueden ser armas para el combate o destrucción masiva, incluso de mundos enteros; herramientas para construir o crear; puentes de comunicación a largas distancias o diferentes dimensiones; instrumentos mágicos para alterar la realidad y transformar o controlar la naturaleza; elementos que canalizan y direccionan la energía o la magia o simplemente almacenarla; e incluso pueden llegar a curar. Quizá en la convergencia de sus múltiples significados radica el peso de su poder.

Cabe mencionar que un aspecto recurrente que coincide entre los diferentes objetos mágicos es la manipulación de las mentes. Aquí, la hipótesis es que quizás debido a que los gobernantes inciden e influyen en los gobernados para el cumplimiento de sus disposiciones, indicaciones o instrucciones, se asocia con que el objeto que ostenta tiene una facultad implícita, tal vez mágica, que conecta en las mentes de quien obedece para llevar a cabo lo que se le manda.

Es importante recalcar que las leyendas y mitos del pasado fungieron como narrativas de héroes y antihéroes que alimentaban un sentido de pertenencia y generaban ideales y arquetipos a alcanzar a la par que explicaban situaciones o fenómenos aparentemente incomprensibles. De manera análoga, alimenta un espíritu de lucha, incentiva a pelear contra las «fuerzas del mal». Alimenta la imaginación y deposita fantasías, miedos y fenómenos complejos en personas y objetos, a los que vuelve mágicos, atemporales, universales y con agencia. Las cosas cobran vida, ante un animismo incommensurable, con fuerzas extraordinarias y que en manos de unos puede hacer daño y en otras ser benefactoras.

Ahora los cetros, bastones, varas, báculos, bordones y caduceos, que en esencia son lo mismo, pero con abstracción en sus formas, reaparecen en cómics, animes y mangas, con la misma fuerza, magnitud, magia y utilidad. Retoman los principios históricos y se inspiran en aquellos como elementos universales, le dan continuidad en el tiempo, hasta nuestros días y hacia las siguientes generaciones. Replican las viejas leyendas y mitos, y los actualizan gráficamente en papel, de manera animada o en el cine, de tal modo que vendrán nuevos héroes de nuestra época o hacia el futuro, y los objetos mágicos estarán presentes con características propias de su época.

CUADRO CON INTERPRETACIÓN DE ALGUNOS CETROS, BASTONES DE MANDO, VARAS, BÁCULOS, CADUCEOS Y BORDONES REPRESENTADOS EN CÓMICS, ANIMES, MANGAS, SERIES ANIMADAS Y PELÍCULAS*

SÍMBOLO QUE PORTA (CETROS, BASTONES DE MANDO, VARAS, BÁCULOS Y BORDONES)	CÓMIC, ANIME, MANGA, SERIE O PELÍCULA	SIGNIFICADO DEL INSTRUMENTO QUE PORTA
Cetro (Spiral Heart Moon Rod)	<i>Sailor Moon</i> (Pretty Soldier Sailor Moon), manga (1991-1997).	Objeto de ataque de la líder de las Sailor Guardians; revive personas o las cura.
Báculo (Niké)	<i>Los Caballeros del Zodiaco</i> (Saint Seiya), manga, (1985-1991).	Es la diosa de la victoria, sirve como objeto de ataque, guía y cambia forma.
Báculo del caos (Havoc Staff)	<i>He-Man y los amos del Universo</i> (He-Man and Yher Masters of The Universe), serie animada (1983-1985).	Proyección de energía, control mental, teletransportación, invocación de hechizos, abre portales, invocación de criaturas.
Cetro	<i>Sakura, cazadora de cartas</i> (Cardcaptor Sakura), manga (1996-2000).	Invocación de hechizos, combate, soporte emocional.
Cetro de Ángel	<i>Dragon Ball</i> (Dragon Ball), manga, (1984-1995).	Proyecta un holograma de un evento que haya ocurrido en el presente o en el pasado. Localiza a cualquier persona en el universo, solo con saber su nombre, raza o lugar de residencia. Intercomunica con otros seres, ya sea que tengan o no el cetro, y que estén en lugares distantes. Permite viajar a velocidades superlumínicas, teletransporta a personas hacia la dimensión de ki divino y disparar ondas de ki.

Báculo de Asclepio	<i>Los Caballeros del Zodiaco, Next dimension</i> (Saint Seinya: Next Dimension), manga (2006-2024).	Cura a los enfermos.
Vara Divina	<i>Mikami la cazadora de fantasmas</i> (Ghost Sweeper Mikami: Gokuraku Daisakusen), manga (1991-1999).	Una especie de espada que adquiere brillo al canalizar su poder psíquico, además de que se transforma en un látigo.
Raiun rod	<i>One Piece</i> (One Piece), manga (1997-hasta la fecha).	Defensa, arma, control del clima.
Cayado en forma de Cobra	<i>He-Man y los amos del Universo</i> (He-Man and Yher Masters of The Universe), serie animada (1983-1985).	Magia, protección, control de elementos, transformación, teletransportación, comunicación y control mental.
Cetro de Loki	Películas: <i>Marvel Los Vengadores</i> (The Avengers, 2012); <i>Capitán América el Soldado del invierno</i> (Captain America: The Winter Soldier, 2014); Serie ¿Qué pasaría si...? (What if..., 2021-2024).	Manipulación de la mente, proyección de energía, portal dimensional, poder mágico, control de los Chitauri, invocación.
Bastón de Eson	Película <i>Guardianes de la Galaxia</i> (Guardians of the Galaxy, 2014).	Destrucción masiva, manipulación de energía cósmica, campos de fuerza, control de la realidad.
Arma Universal o la Vara Cómica	Películas <i>Guardianes de la Galaxia</i> (Guardians of the Galaxy, 2014); <i>Capitana Marvel</i> (Captain Marvel, 2019); <i>Marvels</i> (The Marvels, 2023).	Proyección de energía destructiva, destrucción planetaria, manipulación de la energía cósmica, aumenta la fuerza física; en el universo cinematográfico de Marvel aumenta el poder de la misma incrustando la Gema del Poder. Knight inventó una «barra de la gravedad», más adelante reinventada como una «vara cósmica», lo que le permite volar y manipular la energía, poniéndose un traje rojo y amarillo con un casco con aletas distintivas.
Báculo del Tribunal Viviente	Película <i>Doctor Strange: Hechicero Supremo</i> (Doctor Strange, 2016); cómics: <i>Doctor Strange Prelude</i> volúmenes 1 y 2, (2016).	Autoridad cósmica Suprema, manipulación de la realidad, control de los multiversos, determinación de destinos y juicios, invocación y manipulación de seres cósmicos.
Lanza Gungnir	Serie <i>Los Caballeros del Zodiaco: alma de oro</i> (Saint Seinya: Soul of Gold), anime (2015).	Control sobre las energías cósmicas, manipulación de la realidad, invencibilidad del portador, capacidad de invocar manipular tormenta, fuerza sobrehumana, simbolismo y liderazgo divino, inmortalidad del portador, invocación de reyes y guerreros muertos.
Tridente de Atlan o El tridente de Poseidón.	Películas <i>Aquamán</i> (Aquaman, 2018); <i>La liga de la Justicia de Zack Snyder</i> (Justice League: The Snyder Cut, 2021); <i>Aquamán y el reino perdido</i> (Aquaman and the lost kingdom, 2023); cómics: <i>Aquamán y el reino perdido especial</i> (2023); <i>Aquamán: Entre el fuego y el agua</i> (2024).	Control sobre los océanos, fuerza sobrehumana, destrucción de energías cósmicas, manipulación de la electricidad, regeneración de energía, indestructibilidad, conexión con la realeza de Atlantis, capacidad de invocar controlar marinos, arma mágica.
Báculo o cayado de Jack Frost	Película animada: <i>El Origen de los Guardianes</i> (Rise of the Guardians, 2012).	Control sobre el hielo y la nieve, congelación instantánea, generación de tormentas de nieve, formación de criaturas y objetos de hielo, manipulación de clima frío, protección y defensa, rayo congelante, inmunidad al frío y protección contra el calor.

Báculo Dorado Cómo-Uno-Deseo o Rú Yì Bàng	<i>Dragon Ball</i> (Dragon Ball), manga, (1984-1995).	Cambio de tamaño a voluntad, indestructibilidad, transformación en múltiples réplicas, manipulación de los elementos, puentes entre puntos geográficos muy lejanos.
Bastón de los dioses	Películas: <i>¡Shazam!</i> (Shazam!, 2023); <i>¡Shazam! La furia de los Dioses</i> (Shazam! Fury of the Gods, 2023).	Reliquia mágica que otorga y roba el poder de las deidades y emite rayos de energía.
Cetro de Watoomb	Película <i>Doctor Strange: Hechicero Supremo</i> (Doctor Strange, 2016).	Absorbe y almacena energía mística, genera explosiones mágicas, logra aperturas interdimensionales, crea estanques de adivinación y controla los pensamientos de su usuario.
Mjolnir	Películas: <i>Thor</i> (Thor. Courage is inmortal, 2013); <i>Marvel Los Vengadores</i> (The Avengers, 2012); <i>Thor: El mundo oscuro</i> (Thor: The Dark World, 2013); <i>Vengadores: La era de Ultron</i> (Avengers: Age of Ultron, 2015); <i>Thor: Ragnarok</i> (Thor: Ragnarok, 2017); <i>Vengadores: Endgame</i> (Avengers: Endgame, 2019); <i>Thor: Amor y Trueno</i> (Thor: Love and Thunder, 2022); serie: <i>Loki</i> (Loki, 2021-2023).	Martillo de guerra encantado de Thor asociado con el rayo-trueno con lo cual ataca y destruye.
Cetro del Milenio	<i>Yu-Gi-Oh</i> (Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, 1999).	Otorga la habilidad de controlar y manipular a la persona que se deseé, permite al portador convencer, incluso que se obedezca en la distancia.

* Para seleccionar a los personajes e instrumentos de este cuadro, se utilizaron los siguientes criterios: a) que se hicieran presentes de cómics, anime, manga, serie o película; b) tomando en cuenta los cómics, animes, mangas, series o películas; c) aquellos que, como fuentes de consulta, ofreciesen mejor información para el entendido del tema; d) que los datos arrojados, tuvieran consistencia y relación con el sentido interpretativo del conjunto de instrumentos.

REFERENCIAS

- ANGUIANO FERNÁNDEZ, Marina. 2011. «El Cambio De Varas Entre Los Huicholes De San Andrés Cohamiata, Jalisco». *Anales De Antropología* (11), 169-187. <https://doi.org/10.22201/ia.24486221e.1974.0.23311>.
- ANIMERETRO. 2016. Mikami la Cazafantasmas: Sensualidad, misterio y diversión. Asia-Stage, acceso 4 de febrero de 2025, <https://asiastage.mx/animeclassics-mikami-la-cazafantasmas-sensualidad-misterio-y-diversion/>.
- ARMA Universal. 2025. Marvel Wiki; Fandom, Inc., acceso 28 de enero de 2025, https://marvel.fandom.com/es/wiki/Arma_Universal.
- ARTHUR Curry. 2025. Wiki DC Comics; Fandom, Inc., acceso 7 de enero de 2025, [https://dc.fandom.com/es/wiki/Arthur_Curry_\(Tierra_0\)](https://dc.fandom.com/es/wiki/Arthur_Curry_(Tierra_0)).
- BÁCULO del Tribunal Viviente. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 9 de enero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/B%C3%A1culo_del_Tribunal_Viviente.
- BASTÓN de Eson. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 18 de enero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Bast%C3%B3n_de_Eson.
- BASTÓN de los Dioses. (2025). DC Extended Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 12 de diciembre de 2024, https://dcextendeduniverse.fandom.com/es/wiki/Bast%C3%B3n_de_los_Dioses.
- BRITISH Museum. 2014. «Khatvanga (khatvaṅga); sceptre». The British Museum; British Museum, acceso 7 de enero de 2025, https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1981-0207-1.
- CAMBELL, Joseph. 2021. *El héroe de las mil caras*. Madrid: Atalanta.
- CARTWRIGHT, Mark. 2019. «Hefesto», World History Encyclopedia, acceso 22 de febrero de 2025, <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-10802/hefesto/>.
- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. 2015. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- CETRO. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 12 de febrero de 2025, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Cetro>.
- COROMINAS, Juan. 1976. *Diccionario Crítico Etimológico de la Lengua Castellana*. Madrid: Editorial Gredos.
- DELGADO LÓPEZ, José Enrique. 2024. «El bastón de mando como representación de la legitimidad y legalidad en los sistemas normativos indígenas. El caso de los Altos de Chiapas». *Revista Mente STEM*, 2(1), 24-42. https://www.mentestem.mx/portfolio/pdf/2023/2024_enero.pdf.
- DELGADO LÓPEZ, José Enrique. 2022. «Los bastones de mando en la tradición mesoamericana» (tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México), 392, <http://132.248.9.195/ptd2022/febrero/0822362/Index.html>.
- ECURED. 2025. «Starman», EcuRed.cu, acceso 21 de enero de 2025, <https://www.ecured.cu/Starman>.
- FLORES, Roberto. 2017. «La agentividad: entre las lenguas y la cultura». *Rutas De Campo*, (2), 45-61, acceso 12 de febrero de 2025, <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/rutasdecampo/article/view/12449>.
- HAVOC Staff. 2025. Wiki Grayskull; Fandom, Inc., acceso 28 de enero de 2025, https://he-man.fandom.com/wiki/Havoc_Staff.

- MJOLNIR. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 2 de febrero de 2025 <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Mjolnir>.
- MOLINER, María (coord.). 1991. *Diccionario de uso del español*. Madrid: Editorial Gredos.
- PELLEGRINO, Francesca y POLETTI, Federico. 2004. *Episodios y personajes de la literatura*. Barcelona: Electa.
- QUINTINELA, Joáo. 2013. «El retorno eterno» (tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid), 53, https://oa.upm.es/35226/1/Joao_Quintela_TFM_1213.pdf.
- ROSEN, Brenda. 2009. *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. Nueva York: Sterling Publishing Co.
- SAILOR Moon Wiki. 2025. «Cetro Lunar». Fandom, Inc., acceso 22 de febrero de 2025, https://sailor-moon.fandom.com/es/wiki/Cetro_Lunar.
- SAN MARTÍN ASCASO, Joaquín. 2012. «El diluvio en las tradiciones babilónica y bíblica». *ARYS* 10 (2012): 35-64. <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/ARYS/article/download/4844/33271>.
- SANTOS, Antonela y TOLA, Florencia. 2024. «El alma/cuerpo toba y la espiritualidad ranquel, entre religión y animismos». *Revista Colombiana de Antropología*, 60(3), 1-26, acceso 10 de enero de 2025, <https://doi.org/10.22380/2539472X.2686>.
- SEBASTIAN, Jemima. 2020. «Caballeros del Zodiaco: explicando la armadura de Libra y el misterio de las 13 armas». IGN Latinoamérica. Noticias de Videojuegos, Reseñas, Previews, Videos Y Trailers de Cine, Televisión, Comics Y Todo Lo Que Amas, acceso 10 de enero de 2025, <https://latam.ign.com/saint-seiya/71715/news/caballeros-del-zodiaco-explicando-la-armadura-de-libra-y-el-misterio-de-las-13-armas>.
- THANOS. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 14 de enero de 2025, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Thanos>.
- TRIDENTE de Poseidón. 2025. Wiki DC Comics; Fandom, Inc., acceso 24 de enero de 2025, https://dc.fandom.com/es/wiki/Tridente_de_Poseid%C3%B3n.
- URU. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 11 de diciembre de 2024, <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Uru>.
- VARA cósmica. 2025. Marvel Cinematic Universe Wiki; Fandom, Inc., acceso 13 de febrero de 2025, https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/es/wiki/Vara_C%C3%B3smica.
- VIAJE al Oeste. (2004). *Las aventuras del rey mono. Anónimo del siglo XVI*. Madrid: Ediciones Siruela.
- YOUNG *et al.* 2013. «La vara de Esculapio, símbolo de la medicina». *Revista Médica de Chile*, 149 (9): 1197-1201. <http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872013000900013>.
- WOLFGANG Schumann, Hans. 2007. *Las imágenes del budismo. Diccionario iconográfico del budismo maháyána y tantrayána*. Madrid: Abada Editores.

EL PAPEL DE LA TEMÁTICA Y LA NARRATIVIDAD DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL APRENDIZAJE LÚDICO DE LA HISTORIA ANTIGUA

Marina Camino Carrasco

Universidad de Cádiz, España

E-mail: marina.camino@uca.es

<https://orcid.org/0000-0002-0224-5103>

RESUMEN

El presente trabajo pretende ofrecer una reflexión teórica desde una perspectiva humanística sobre el uso de los juegos de mesa en la didáctica de las ciencias sociales, enfocándose en la historia antigua. A través de la narrativa y la temática de los juegos, se explora cómo estos pueden facilitar el aprendizaje de conceptos históricos, políticos geográficos y socioculturales, apoyándose en las teorías del *círculo mágico* de Huizinga, el constructivismo y la teoría del *flow* de Csikszentmihalyi. Se propone, además, el uso de juegos comerciales para la enseñanza del mundo antiguo, destacando el poder de la inmersión narrativa y temática como herramientas para potenciar la motivación intrínseca y el aprendizaje experiencial.

PALABRAS CLAVE: didáctica de las ciencias sociales, juegos de mesa, historia antigua, narratividad, *círculo mágico*, teoría del *flow*.

THE ROLE OF THEME AND NARRATIVITY IN BOARD GAMES
FOR PLAYFUL LEARNING OF ANCIENT HISTORY

ABSTRACT

This study aims to provide a theoretical reflection from a humanistic perspective on the use of board games in the Didactics of Social Sciences, focusing on Ancient History. Through the narrative and theme of games, it explores how these can facilitate the learning of historical, political, geographical, and socio-cultural concepts, drawing on Huizinga's magic circle theory, constructivism, and Csikszentmihalyi's flow theory. Furthermore, the use of commercial games for teaching the ancient world is proposed, highlighting the power of narrative and thematic immersion as tools to enhance intrinsic motivation and experiential learning.

KEYWORDS: didactics of social sciences, board games, ancient history, narrativity, magic circle, flow theory.



231

REVISTA LATENTE, 23; 2025, PP. 231-254

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.10>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 231-254; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



INTRODUCCIÓN

En contraposición a los medios de masas, como el cine o la televisión, donde el individuo conecta con la ambientación de manera predominantemente pasiva, los juegos de mesa requieren de una interactividad física (con los componentes del juego) y mental (con las mecánicas y dinámicas), por lo que hablamos de una implicación activa del jugador/a. En los *mass media*, la narrativa se desarrolla sin que el espectador tenga la capacidad de intervenir en ella. Por el contrario, en los juegos de mesa, esta se materializa a través de la toma de decisiones estratégicas, la resolución de problemas y la consecución de objetivos, requiriendo todos ellos de las acciones de los jugadores/as. De este modo, podríamos afirmar que no solo se genera esa narratividad con el devenir de la partida, sino que también confiere a la experiencia lúdica un entorno inmersivo y significativo al desempeñar un rol activo en el desarrollo de la historia.

Desde una perspectiva educativa, son ya muchos los investigadores/as que destacan el juego de mesa como un recurso valioso, más aún, en un mundo donde el valor de lo manipulativo y el contacto humano directo parecen haber sido olvidados, a pesar de que grandes figuras de la pedagogía, como Vygotsky o Bruner, subrayaron cómo el conocimiento se construye precisamente a través de la interacción social, mientras que Piaget nos recuerda la importancia de lo manipulativo en el proceso de construcción del aprendizaje (Slussareff, Braad, Wilkinson y Straått 2016, 6-9).

Sin detenernos en reflexiones teóricas sobre el uso de dinámicas lúdicas mediante la gamificación, o el uso de juegos a través del aprendizaje basado en juegos, ya sea con juegos comerciales o con *serious games*¹, en este trabajo queremos centrarnos en cómo la temática y la narratividad de los juegos de mesa puede convertirse en sí misma en una herramienta para la comprensión de contextos históricos, movimientos sociopolíticos, económicos y religiosos de nuestra Antigüedad y la asimilación de conceptos propios de una época o hecho histórico mediante la experiencia lúdica.

El objetivo principal, por tanto, será identificar y analizar juegos de mesa ambientados en la Antigüedad con un nivel de dificultad medio, que permitan a los jugadores/as adquirir conocimientos sobre historia antigua durante la partida, con el fin de explorar su potencial como herramientas de aprendizaje lúdico e informal. De este se derivan los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar y categorizar juegos de mesa ambientados en la Antigüedad utilizando como referencia la base de datos *BoardGameGeek* (BGG).

¹ Sobre ello ya hemos hablado en Marina Camino Carrasco. 2023. «Reflexiones teóricas sobre Aprendizaje Basado en Juegos versus gamificación y el uso de juegos de mesa en educación». *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI*, editado por Carlos Hervás-Gómez, Gloria Luisa Morales Pérez, José Luis Belver Domínguez e Isabel Hevia Artíme, 193-211. Madrid: Dykinson. <http://hdl.handle.net/10498/35682>.

2. Evaluar el valor histórico y didáctico de los juegos seleccionados, centrándose en cómo sus componentes (tableros, cartas, mecánicas, etc.) transmiten información histórica y facilitan la adquisición de conocimientos durante la partida.
3. Analizar la capacidad para transmitir conocimientos históricos de manera lúdica a través de los juegos de mesa.
4. Reflexionar sobre el potencial de los juegos de mesa como herramientas de aprendizaje informal.

MARCO TEÓRICO

El concepto de *flow* (estado de flujo) es fundamental para comprender la inmersión cognitiva, emocional y el nivel de compromiso que los jugadores experimentan durante la experiencia lúdica. Se define como un estado óptimo en el que la persona está completamente inmersa en una tarea, con toda su atención enfocada en ella y experimentando un desafío equilibrado con el nivel de sus habilidades para que sea retador, pero no excesivamente frustrante (Csikszentmihalyi 2024, 16-17, 19, 88).

Resulta llamativo que Huizinga describa de manera similar la sensación de entrar en el *círculo mágico* del juego. Se establece, por tanto, un vínculo entre esta experiencia de inmersión y la esencia del juego, definiéndolo como una actividad separada de la vida ordinaria que se desarrolla con sus propias reglas y significados. Según el historiador neerlandés, es el momento en que «el jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego y la conciencia [...] puede trasponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no solo se transmite en tensión sino, también, en elevación [...] el abandono y el éxtasis» (2022, 44).

Para alcanzar este estado de *flow*, la actividad debe partir de la motivación intrínseca, permitir el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades, y no convertirse en un fin en sí misma, ya que, de lo contrario, perdería su capacidad de generar en nosotros el disfrute. Además, es fundamental recibir retroalimentación constante de nuestros avances respecto al objetivo inicial (Csikszentmihalyi 2024, 82, 85, 88, 90-91). Esta idea se alinea con la perspectiva de Huizinga, quien define el juego como una «actividad libre» (2022, 24) y «sin ningún interés material» (2022, 33), subrayando así que es fruto de la motivación intrínseca, desvinculada de objetivos utilitarios externos al ser (2022, 26).

El propio Csikszentmihalyi afirma que el juego es una de esas actividades que nos permiten entrar en estado de *flow* (2024, 20). En el caso, por ejemplo, de los juegos de mesa, en los que se centra nuestra investigación, nos encontramos con un sistema de reglas, mecánicas y una serie de estrategias que requieren una toma de decisiones constante en la búsqueda de nuestro objetivo: ganar el juego. Esto nos exige un nivel de atención y compromiso tal que nos lleva a evadirnos de todo aquello que queda fuera del *círculo mágico*. Como afirma el autor, «la búsqueda de un objetivo trae orden a la conciencia porque una persona debe concentrar su atención en la tarea que está llevando a cabo y olvidarse momentáneamente de todo lo demás» (2024, 19). Llegados a este punto, podemos afirmar que la conexión entre el estado de *flow* y el estado en el que nos encontramos dentro del *círculo mágico* del juego es absoluta.

¿Pero qué relación tiene todo esto con el aprendizaje? ¿Acaso este no requiere de atención y compromiso? ¿No sería deseable que fuera una actividad de gozo y disfrute en la que estar envueltos? Desde la psicología del aprendizaje y la pedagogía, diversas corrientes han destacado el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social de los individuos, subrayando su potencial como herramienta didáctica. Desde el constructivismo Vygotsky defiende el papel fundamental de la socialización durante el proceso de aprendizaje (Slussareff, Braad, Wilkinson y Strååt 2016, 6-9; Dias da Silva, Gomes Alexandre, Franco Ferronato, Gonçalves Amaral Pontes y Ferreira Cavalcante Lima 2024, 9-10), en este sentido los juegos se presentan como un escenario adecuado para la construcción del conocimiento, ya que facilitan las relaciones sociales en torno a la mesa, dentro de ese *círculo mágico*. Piaget, por su parte, destaca la importancia de lo manipulativo y de la interacción con el entorno y con los objetos (Paiva Sanchis y Mahfoud 2007, 166-170).

Así, sus planteamientos sugieren que los juegos de mesa, debido a su naturaleza eminentemente social y a la interacción con sus componentes, favorecen la asimilación de nuevos conceptos, el desarrollo de actitudes y procesos, la resolución de problemas y una comprensión más profunda de las relaciones de causa y efecto. De hecho, en los últimos años, diversas investigaciones han explorado el impacto del uso de juegos de mesa en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, e incluso de las funciones ejecutivas (Vita-Barrull, March-Llanes, Guzmán, Estrada-Plana Mayoral y Moya-Higueras 2022).

NARRATIVIDAD Y TEMÁTICA EN LOS JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa han evolucionado a lo largo de los siglos pasando por sistemas de juegos totalmente abstractos basados incluso en una única mecánica (como puede ser el mancala), hasta experiencias complejas cargadas de matices y con fascinantes ambientaciones e historias. Dos elementos fundamentales en el diseño de juego que contribuyen a esta evolución son, precisamente, la temática y la narrativa², que, aunque íntimamente relacionados, no deben confundirse. Podemos encontrar juegos narrativos³, que son aquellos en los que el eje central de los mismos son los relatos que se generan, ya sea a partir de los propios componentes del juego, como libro de historias, cartas con fragmentos narrativos, misivas o mapas, o bien a través de la creatividad de los jugadores/as en respuesta a las exigencias del propio juego. Estos juegos, denominados juegos narrativos, se caracterizan por el uso de mecánicas

² Para profundizar en la narrativa de los juegos de mesa véase Marco Arnaudo. 2018. *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson: McFarland.

³ Además, Jenkins sugiere una clasificación entre narrativas emergentes y narrativas embebidas, en Jenkins, Henry. 2004. «Game Design as Narrative Architecture». *Computer* 44 (3): 118-130.

de «elección narrativa» (*narrative choice*⁴) o de «narración de historias» (*storytelling*⁵), como ocurre en *Tainted Grail* (Krzysztof Piskorski y Marcin Świerkot 2019), *Las aventuras de Robin Hood* (Menzel 2021) o *Earthborne Rangers* (Fischer, Flugaur-Leavitt, Navarro, Sadler y Sadler 2023). En esta categoría de juegos los participantes se enfrentan a situaciones narrativas concretas en las que tendrán que tomar decisiones que influirán en el desarrollo y desenlace de la historia del juego o, incluso, deberán generar sus propios relatos. En este tipo de juegos, la temática o ambientación es muy clara y se imbrica de manera natural con la narrativa y el resto de los elementos lúdicos, generando una experiencia coherente para los jugadores/as.

Por otro lado, tenemos los juegos que, sin ser de tipo narrativo, presentan una tematización –que podríamos denominar profunda– que, junto con sus componentes físicos y reglas, favorece la narratividad o «sensación de historia» (Arnaudo 2018, 19). Entendiendo la narratividad como una estructura cognitiva inherente al ser humano y al modo en que entendemos e interpretamos nuestro mundo, siendo un proceso de comunicación que «genera narraciones concretas a través de estrategias narrativas diversas» (Sola-Morales 2015, 23).

¿Pero cómo emerge la narratividad en un juego no narrativo? Aquí es donde la temática tiene un rol importante. Esta remite a la ambientación, al contexto en el que se desarrolla la ficción lúdica. En términos semióticos, podríamos entenderla como un sistema de signos que conforma el universo simbólico del juego mediante la iconografía, el diseño gráfico, el diseño de los componentes físicos y las ilustraciones (Araujo y Hildebrand 2019, 16-19). Sin embargo, la narratividad no está siempre presente, aunque el juego tenga una temática clara y evidente, sino que surge cuando la tematización del juego trasciende lo superficial, lo meramente estético, y se integra con sus mecánicas y dinámicas. Si bien el plano estético y artístico desempeña un papel relevante en la experiencia lúdica, tal como señala Huizinga (2022, p. 28), la estética y la belleza por sí mismas no aportan narratividad. En este sentido, cuando la tematización es superficial –y, por lo tanto, no aporta narratividad– se dice que el juego tiene el *tema pegado* (*pasted-on theme*). Un ejemplo de ello lo encontramos en *Santorini* (Gordon 2016), un juego abstracto de movimiento estratégico en el que nuestros peones van construyendo estructuras que evocan las icónicas casas de la isla homónima. Cada jugador dispone de una carta que le otorga habilidades especiales, las cuales llevan el nombre de deidades griegas, pero su conexión con la temática se queda en lo meramente nominal. Más allá de esto, no hay una integración real con las mecánicas del juego ni una narratividad.

Por el contrario, cuando la temática, las mecánicas, los componentes y las dinámicas del juego se entrelazan, los jugadores/as experimentan una inmersión más profunda en la ambientación, «interpretando el contenido y rellenando men-

⁴ «Narrative Choice/Paragraph», BoardGameGeek, acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2851/narrative-choice-paragraph>.

⁵ «Storytelling», BoardGameGeek, acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2027/storytelling>.

talmente los huecos entre las diversas unidades temáticas» (Arnaudo 2018, 14). La experiencia lúdica se enriquece, por tanto, con cada acción y decisión y se genera una narratividad estrechamente ligada a la temática en la que se ambienta el juego. Esa narratividad constituye un elemento clave en la estructura simbólica del juego, pues nos permite dotar de significado a las acciones y mecánicas del sistema de juego, transformando la experiencia lúdica y haciéndola más significativa.

JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN HISTÓRICA COMO RECURSO DIDÁCTICO

La temática de los juegos de mesa de ambientación histórica puede analizarse, como hemos referido anteriormente, desde una perspectiva semiótica, en el sentido de que no solo presentan lugares, fechas, individuos y otros elementos claramente identificables, sino que los entrelazan en un sistema interactivo que permite a los jugadores/as vivenciar épocas o hechos históricos, explorar dinámicas socioeconómicas, políticas y culturales, y otorgarles un valor y un significado nuevo a través de la experiencia lúdica. Y esto, sin duda, juega un papel importante en la construcción del conocimiento y en el proceso de aprendizaje. Facilitan la asimilación de nuevos conocimientos mediante la propia experiencia y su integración por medio del uso, repetición y utilidad de los mismos en un contexto vivenciado en el que el error tiene consecuencias, pero que no afectan a la realidad más allá del tablero de juego.

El estudio de la disciplina histórica ha estado –y sigue estando– tradicionalmente vinculado a un aprendizaje basado en lo meramente memorístico (Lahera Prieto y Pérez Piñón 2021, 133 y 135-137), una tendencia derivada tanto de la complejidad inherente a la comprensión de los procesos históricos como de una visión reduccionista que identifica erróneamente la historia con una mera acumulación de fechas, nombres de personajes y acontecimientos. Esta percepción limita el desarrollo de un pensamiento histórico-crítico, el cual requiere del análisis e interpretación de las dinámicas sociales, políticas, económicas, religiosas y culturales. Es cierto que, como afirma Iglesias Amorín, «explicar procesos o conceptos históricos complejos a través del juego es difícil», sin embargo, debido a la motivación que supone su implementación, coincidimos en que «vale la pena luchar por su potencialidad» (2022, 33).

Además, no podemos olvidar que los juegos de mesa, al ser una actividad lúdica, favorecen la implicación emocional del jugador, aspecto clave en la consolidación de aprendizajes significativos. La investigación en neurociencia educativa ha señalado que la activación emocional potencia la codificación y recuperación de la información (Immordino-Yang y Damasio 2007, 5-7), lo que sugiere que el uso de juegos, en ese contexto de disfrute, compromiso y motivación intrínseca, puede ser una estrategia eficaz para mejorar la enseñanza de la historia antigua.

METODOLOGÍA

Para la construcción del marco teórico se llevó a cabo una lectura de la literatura sobre el uso del juego, el constructivismo, la narrativa, los juegos de mesa y su aplicación en la enseñanza de la historia antigua, seleccionándose investigaciones de alto impacto a través de las bases de datos *Scopus*, *Google Scholar*, *Semantic Scholar* y *Redalyc*. También se incluyeron obras clásicas de referencia en pedagogía y teoría del juego, fundamentales para comprender la relación entre el juego, la construcción del conocimiento y la inmersión temático-narrativa. El trabajo presenta un enfoque cualitativo basado en el análisis de juegos de mesa de temática histórica ambientados en la Antigüedad. Se ha empleado un diseño estructurado en dos fases:

1. *Fase de exploración, selección y categorización de juegos ambientados en la Antigüedad*: para ello se utilizó la *BGG*, conocida como una amplia y detallada base de datos sobre juegos de mesa a nivel mundial. Esta base proporciona información sobre mecánicas, temáticas, diseñadores, ilustradores, desarrolladores y valoraciones de personas expertas y jugadores/as.

– Los criterios de *inclusión* fueron:

- *Posición en el 'ranking' general de la BGG*: juegos incluidos entre los primeros 2000 del ranking general de la *BGG*, seleccionando solo aquellos ambientados en la Antigüedad, lo que asegura su relevancia en popularidad y valoración, además de su representación de la etapa histórica.
- *Valor histórico y didáctico*: juegos en los que el tablero, las cartas y otros componentes transmiten información histórica relevante (lugares, fechas, cargos, personajes...) de la Antigüedad, favoreciendo el aprendizaje a través de la propia interacción con el juego.
- *Disponibilidad en español*: juegos traducidos y distribuidos en español.

– Los criterios de *exclusión* fueron:

- *Fantasía o ambientación ahistórica*: juegos cuya ambientación es completamente ficticia, anacrónica, con elementos mágicos o sin conexión con culturas o sociedades reales del pasado.
- *Temática 'pegada' o 'pasted-on theme'*: juegos en los que la implementación temática de los elementos históricos sea superficial y meramente estética.
- *Complejidad*: juegos cuya complejidad dificulte o impida una curva de aprendizaje accesible. Para ello, se ha tomado como escala de medida de complejidad de la propia de la *BGG*, excluyéndose todo juego que supere el límite 3,25/5 de *peso* (*weight*).

- *Muy baja o nula disponibilidad*: juegos que actualmente son imposibles o muy difíciles de adquirir.
2. *Fase de análisis, discusión y estudio de caso*: se creará un corpus de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad siguiendo los criterios de inclusión y exclusión. Del corpus resultante tras la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión, se seleccionará un juego para el estudio de caso. La selección se basará en dos criterios fundamentales: que el juego haya sido publicado en los últimos tres años (2023, 2024 y 2025) y que su ambientación se estructure en torno a un hecho histórico específico. En caso de que varios juegos cumplan con estos requisitos, se priorizará aquel con la fecha de publicación más reciente.

RESULTADOS OBTENIDOS: JUEGOS DE MESA AMBIENTADOS EN LA ANTIGÜEDAD

El proceso de selección de los juegos que compondrán el corpus final se llevó a cabo utilizando la base de datos de la *BGG*⁶. Para la búsqueda inicial, se emplearon las categorías temáticas que ofrece la propia *BGG*, seleccionando específicamente una de las categorías históricas, *Ancient* (Antigüedad). Esta selección nos reportó un total de 3276 juegos de mesa de dicha temática.

Con el objetivo de circunscribir el análisis a los juegos más relevantes y mejor valorados por la comunidad, se seleccionaron solo aquellos juegos ambientados en la Antigüedad que formasen parte de los 2000 primeros del *ranking* general de la *BGG*, identificándose entonces 120 juegos dentro de dicho rango de clasificación.

A continuación, se incorporó el criterio de complejidad o *peso* (*weight*), un parámetro cuantitativo que proporciona la *BGG* y que mide la dificultad percibida por los jugadores/as en una escala de 1 a 5. Se seleccionaron únicamente aquellos juegos con un *peso* inferior a 3,25, umbral establecido para garantizar que los juegos fuesen accesibles a un público no especializado o experto. Tras esto, nuestra muestra se redujo a 91 juegos.

Asimismo, se consideró necesario excluir aquellos juegos cuya disponibilidad en español fuese muy limitada o nula, dado que el corpus debe estar compuesto por juegos accesibles que puedan servir como recursos para docentes e investigadores de habla hispana. Esto redujo la muestra a 35 juegos.

Por último, se excluyeron aquellos juegos que no cumplían con el criterio de valor histórico y didáctico, así como aquellos con ambientación fantástica o ahistórica

⁶ Todos los datos analizados fueron recogidos en el momento de la realización de este estudio y revisados por última vez a fecha de 28 de febrero de 2025. Cabe señalar que tanto la posición en el *ranking* general de la *BGG* como el peso de los juegos y las categorías pueden variar con el tiempo debido a actualizaciones periódicas en la base de datos de la *BGG*, pudiéndose incluso añadir nuevos juegos.

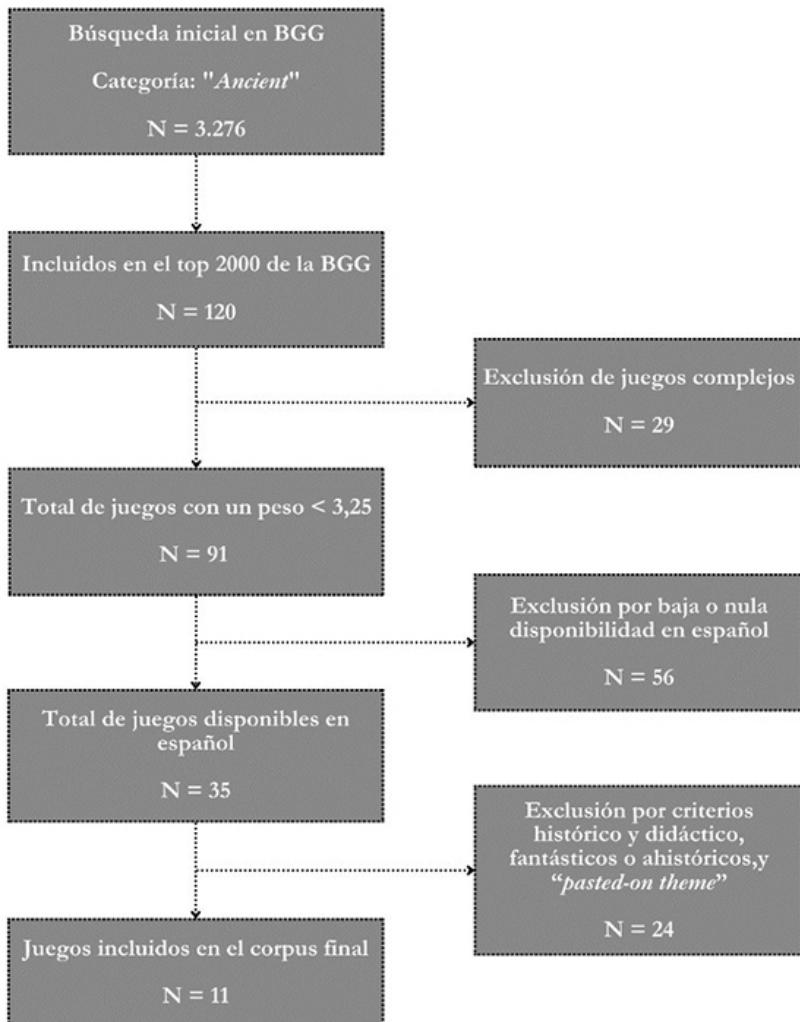


Fig. 1. Diagrama de flujo del proceso de exploración, selección y categorización de juegos ambientados en la Antigüedad. Fuente: elaboración propia.

y los de temática *pegada* o *pasted-on theme*. Tras la aplicación de todos los filtros definidos en la metodología, el corpus final quedó conformado por 11 juegos que cumplían con todos los criterios. Este flujo de trabajo queda representado en la figura 1.

Este proceso nos permitió garantizar una selección rigurosa y representativa de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad susceptibles de ser empleados como recursos didácticos y divulgativos para el aprendizaje de conceptos relacionados con la Antigüedad, cuyos resultados pueden observarse en la tabla 1.

TABLA. 1. CORPUS DE JUEGOS DE MESA HISTÓRICOS AMBIENTADOS EN LA ANTIGÜEDAD. RESULTADOS DEL ESTUDIO						
TÍTULO ORIGINAL	AÑO DE LANZAMIENTO	TÍTULO EN ESPAÑOL	CONTEXTO TEMÁTICO	EDITORIAL ESPAÑOLA	PUESTO EN EL RANKING GENERAL DE LA BGG	PESO
<i>Concordia</i>	2013	<i>Concordia</i>	Imperio romano.	Más que oca	25	2,99
<i>Hadrian's Wall</i>	2021	<i>El Muro de Adriano</i>	Imperio romano en la época de Adriano.	Primigenio	162	3,17
<i>Commands & Colors: Ancients</i>	2006	<i>Commands & Colors: Edad Antigua</i>	Batallas acaecidas en la cuenca del Mediterráneo desde el 3000 a. n. e. hasta 400 d. n. e. (romanos, cartagineses, espartanos, atenienses, persas y macedonios)	Devir	229	2,69
<i>Pandemic. Fall of Rome</i>	2018	<i>Pandemic. La Caída de Roma</i>	Caída del Imperio romano.	Z-Man Games / Asmodee	435	2,47
<i>World Wonders</i>	2023	<i>Maravillas del Mundo</i>	Sin contexto temporal concreto. Centrado en distintos monumentos relevantes del mundo antiguo.	Maldito Games	547	2,23
<i>Amun-Re</i>	2003	<i>Amun Re</i>	Antiguo Egipto.	Más que oca	548	3,03
<i>Thebes</i>	2007	<i>Tebas</i>	Arqueólogos que estudian a los griegos, los cretenses, los egipcios, los palestinos y los mesopotámicos.	Devir / Queen Games	697	2,16
<i>Mosaic: A Story of Civilization</i>	2022	<i>Mosaic: Una historia de la civilización</i>	Sin contexto temporal concreto. Centrado en civilizaciones localizadas en Hispania, Galia, Italia, Grecia, Asiria, Egipto y Numidia.	Arrakis / Forbidden Games	710	2,98
<i>Mare Nostrum: Empires</i>	2016	<i>Mare Nostrum: Imperios</i>	Sin contexto temporal concreto. Puedes encarnar a la Roma de César, la Atenas de Pericles, la Babilonia de Hammurabi, el Egipto de Cleopatra o a los cartagineses bajo la dirección de Aníbal.	Más que oca	725	2,99
<i>Tribune: Primus Inter Pares</i>	2007	<i>Tribuno: Primus Inter Pares</i>	Antigua Roma.	Edge Entertainment	957	2,87
<i>Ierusalem: Anno Domini</i>	2023	<i>Ierusalem: Anno Domini</i>	Provincia romana de Judea.	Devir	1704	3,10

Fuente: elaboración propia.

DISCUSIÓN Y ESTUDIO DE CASO

El análisis del corpus de juegos de mesa históricos ambientados en la Antigüedad resultado de esta investigación nos permite identificar una serie de aspectos relevantes vinculados a su potencial aplicación como recursos didácticos.

En primer lugar, destaca la amplitud de la horquilla temporal que abarca la publicación de los mismos. Los títulos analizados van desde 2003 hasta 2023, lo que parece indicar que, a lo largo de las dos últimas décadas, el interés por los juegos ambientados en la Antigüedad se ha mantenido.

En cuanto a la temática contextual se ha detectado un claro predominio del mundo romano en comparación con otras civilizaciones. De los 11 juegos analizados, cinco –*Concordia* (Gerdts, 2013), *El Muro de Adriano* (Hill 2021), *Pandemic: La Caída de Roma* (Leacock y Mori, 2018), *Tribuno: Primus Inter Pares* (Schmiel 2007) y *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023)– se centran exclusivamente en el pasado romano o en momentos concretos de su historia en territorios bajo su control, como es el caso de la provincia de Judea. Esto representa un 45,45 % del corpus, evidenciando una marcada prevalencia de esta civilización en el diseño de juegos de mesa ambientados en la Antigüedad.

Además, los títulos que abarcan un contexto más amplio y presentan diversas civilizaciones, como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023), *Tebas* (Prinz 2007), *Mare Nostrum: Imperios* (Laget 2016), *Mosaic: Una historia de la civilización* (Drover 2022) o *Commands & Colors: Edad Antigua* (Borg 2006), si bien prestan atención a otras culturas, siguen otorgando un protagonismo significativo al mundo romano. La única excepción dentro del corpus analizado es *Amun Re* (Knizia 2003), que se centra exclusivamente en el Egipto faraónico.

Asimismo, existen civilizaciones con una representación muy limitada, como las del continente asiático o las culturas precolombinas, cuya única presencia se reduce la inclusión de algunos de sus monumentos en *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023). Es importante señalar que algunos juegos que abordan estas temáticas han alcanzado posiciones destacadas en el *ranking* general de la *BGG*, lo que indica una alta valoración por parte de la comunidad de jugadores. Ejemplos de ello son *Tzolk'in: El Calendario Maya* (Luciani y Tascini 2012), ubicado en el puesto 66, o *Teotihuacan: Ciudad de Dioses* (Tascini 2018), en el puesto 95. Sin embargo, estos títulos fueron excluidos del corpus por superar 3,25 en el nivel de complejidad o *peso*.

La sobrerepresentación del mundo romano en los juegos de mesa históricos puede generar un sesgo en la divulgación de la historia antigua, relegando a un segundo plano otras civilizaciones igualmente relevantes, como las mesopotámicas, precolombinas, egipcias, fenicias, griegas o persas. Esta tendencia contribuye a la construcción de una visión parcial del pasado, centrada en Occidente y en la narrativa romana, reduciendo la diversidad cultural desde una perspectiva eurocéntrica.

Otro eje de análisis lo constituye la popularidad y el grado de aceptación de los juegos que conforman el corpus. A pesar de la variabilidad en las posiciones dentro del *ranking* general de la *BGG* –desde el puesto 25 de *Concordia* (Gerdts 2013) hasta el 1704 de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023)–, todos los

juegos incluidos se encuentran dentro de los 2000 primeros puestos, lo que indica un nivel significativo de valoración y difusión de los mismos dentro de la comunidad de jugadores/as.

En términos cuantitativos, considerando el *peso* o dificultad de los juegos que componen el corpus, la media se sitúa en 2,8 en una escala de 1 a 5 según la *BGG*, lo que sugiere una accesibilidad razonable para un público no especializado, aunque sí con alguna experiencia en juegos de mesa modernos. No obstante, es importante señalar que algunos juegos, como *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), con un 3,10, o *El Muro de Adriano* (Hill 2021), con un 3,17, se aproximan al umbral superior de 3,25, por lo que podrían requerir un mayor esfuerzo inicial en términos de aprendizaje y dominio de las mecánicas del juego. En el extremo opuesto, la presencia de juegos con menor nivel de complejidad, como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023), con un 2,23, o *Tebas* (Prinz 2007), con un 2,26, señalan la existencia de opciones más sencillas para jugadores/as sin experiencia previa en juegos de mesa modernos. Esta diversidad en los niveles de complejidad sugiere que, aunque en términos generales los juegos son accesibles, algunos pueden presentar un mayor desafío para personas legas en juegos de mesa modernos.

Otro aspecto fundamental para la aplicación de estos juegos en el ámbito hispanohablante es su disponibilidad en lengua española. Todos los títulos incluidos han sido publicados en español por editoriales de reconocido prestigio, como Devir, Maldito Games y Más Que Oca, lo que garantiza su accesibilidad para un público hispanohablante y facilita su implementación en contextos educativos y de divulgación. Asimismo, las recientes traducciones de juegos como *Maravillas del Mundo* (Mendes 2023) o *Mosaic: Una historia de la civilización* (Drover 2022) evidencian un interés sostenido en la localización de juegos con una alta valoración en el *ranking* internacional para el mercado en español. Aunque quizás sea aún más significativa la producción de títulos propios por parte de editoriales como Devir, como es el caso de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), lo que sugiere una demanda creciente de juegos ambientados en la Antigüedad por parte de los consumidores hispanohablantes y refleja no solo un interés comercial, sino también una consolidación del mercado español de los juegos de mesa modernos.

Desde una perspectiva didáctica, los juegos incluidos ofrecen una combinación de rigor histórico aceptable y mecánicas lúdicas que los convierten en herramientas potencialmente eficaces. Estas características no solo contribuyen a la asimilación de conceptos propios de la historia antigua, sino que también favorecen el desarrollo de competencias transversales como la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico.

No obstante, es fundamental considerar algunas limitaciones en su aplicación como recursos didácticos. A pesar de su accesibilidad relativa en términos de complejidad, todos los juegos requieren una inversión inicial en tiempo y esfuerzo cognitivo para su correcta utilización. En particular, la necesidad de lectura y comprensión detallada de los reglamentos constituye una barrera potencial, especialmente si se compara con los videojuegos, que suelen incorporar tutoriales interactivos que facilitan el aprendizaje progresivo de las mecánicas. En este sentido, la implementación de estos juegos en el ámbito educativo podría beneficiarse del acompañamiento

de un docente que guíe el proceso de aprendizaje y garantice un correcto uso del juego como herramienta didáctica.

A pesar de todo, en este estudio no hemos pretendido realizar una selección de juegos para ser usados en el contexto formal de un aula. Para ello, sería necesario tener en cuenta otros parámetros, como el número de jugadores/as, la duración de la partida, número de copias disponibles para su uso y el tiempo requerido para la lectura y/o explicación del reglamento (Iglesias Amorín 2022, 34). El enfoque del presente trabajo se ha centrado en la identificación de juegos ambientados en la Antigüedad, con un nivel de dificultad medio, que permitan a los jugadores adquirir conocimientos sobre historia antigua durante la partida. En investigaciones futuras nos gustaría abordar esta línea de estudio con el objetivo de analizar la aplicabilidad de juegos de mesa en contextos educativos específicos, como el aula de educación secundaria o de estudios superiores.

ESTUDIO DE CASO: *IERUSALEM ANNO DOMINI*

Una vez elaborado el corpus anteriormente expuesto, se procedió a seleccionar un juego para realizar un breve estudio de caso. Se priorizaron juegos publicados en los últimos tres años (2023, 2024 y 2025) cuya ambientación se estructurase en torno a un hecho histórico específico. *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) fue el único que cumplió los criterios para este análisis, dado que, publicado en 2023 por Devir, se centra en un momento histórico concreto que transporta a los jugadores/as a la época del cristianismo primitivo, concretamente, a los días previos a la Última Cena de Jesús de Nazaret (fig. 2).

Ierusalem: Anno Domini (García Jiménez 2023) posee además una particularidad especialmente relevante para el presente estudio: la formación académica de su diseñadora, la teóloga Carmen García Jiménez. Su profundo conocimiento de la figura del Jesús histórico, los estudios bíblicos y el contexto religioso-político de la época aportan al juego una dimensión de autenticidad temática, narratividad y rigor histórico. De esta forma, no solo enriquece la obra desde un punto de vista didáctico, sino que contribuye a la construcción de una narratividad que empuja a los jugadores/as a adentrarse en las complejidades culturales, sociales, políticas y religiosas de la época.

El reglamento del juego comienza con un breve texto que introduce a los jugadores en el contexto histórico en el que se desarrollará la partida. Este fragmento no solo cumple la función introductoria, sino que, en este caso, se erige como uno de los elementos narrativos centrales del juego, lo que permite a los jugadores comprender la relevancia de los eventos históricos que aborda el juego. Al hacerlo, los empuja a sumergirse en ese *círculo mágico* de Huizinga, favoreciendo una experiencia inmersiva que, según la teoría del *flow*, potencia el compromiso con el juego y, por tanto, el disfrute, contribuyendo a la significatividad de la interacción con el mismo. Dicho texto es el siguiente:

Jerusalén, año 33 de nuestra era. Aparece un hombre que cambiará para siempre el rumbo de la historia. [...] A medida que su popularidad crece, los líderes de la



Fig. 2. *Jerusalem: Anno Domini*, de Carmen García Jiménez, editado por Devir en 2023.

Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

religión oficial, el Sanedrín y los sacerdotes, empiezan a considerarlo una amenaza para sus creencias. Se plantean acabar con él. [...] En la primavera, una multitud viaja hacia Jerusalén para celebrar la Pascua. Vienen de todas partes, todos quieren oírle. Se reúnen en un lugar para cenar; y allí, hasta sus propios discípulos disputan entre ellos por hacerse con los mejores puestos. Aquel resultará ser el último gran acontecimiento que todos ellos compartirán. La Última Cena. Él lo sabe y les deja su legado: «Amad a vuestros enemigos; pedid el bien para los que quieren mal». Por esto, es apresado. Poco le cuesta al Sanedrín la traición para conseguir tal objetivo; 30 monedas de plata, no más. El cielo se oscurece y la tierra tiembla. Aquel hombre muere crucificado junto a dos ladrones. [...] Su nombre, Jesús de Nazaret (García Jiménez 2023, 2).

La narrativa introductoria sitúa a los jugadores en la ciudad de Jerusalén en el año que tradicionalmente se ha establecido para la muerte de Jesús. Aunque a día de hoy sigue siendo objeto de debate, no solo el día exacto, sino también el año, manejando una horquilla que oscila entre el 29-34 de nuestra era (Bond 2011, 464-465). Más allá de esta cuestión cronológica, lo cierto es que los jugadores se enfrentan a un momento crucial en la historia del cristianismo primitivo, justo el momento en el que la figura de Jesús de Nazaret emerge como un líder carismático cuyos discursos y creciente popularidad generan tensiones tanto con las autoridades religiosas judías como con el poder político romano. Y es en este contexto en el que los jugadores asumirán el rol de comunidades de seguidores (incluidos los apóstoles), cuyo objetivo será ocupar un lugar en la Última Cena lo más cercano posible al de aquel que fue aclamado por muchos como el Mesías (fig. 3).



Fig. 3. Fotografía detalle de los *meeples* o peones que representan a los seguidores/as y apóstoles de Jesús en el tablero de juego. Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

¿Cuántas son las personas fuera del ámbito académico que conocen los aspectos históricos tras el relato bíblico de la Última Cena? O, por poner un ejemplo, ¿cuántas son las que conocen el papel del Sanedrín o tribunal judío? La incorporación de estos elementos como parte activa del juego no solo fortalece la temática y la narratividad del juego, sino que establece un puente entre la experiencia de juego y el conocimiento histórico.

Es necesario señalar que, aunque posee narratividad (Sola-Morales 2015, 23), *Jerusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) no es un juego de tipo narrativo o que emplee mecánicas de «elección narrativa» o *narrative choice*. Sin embargo, en el reglamento nos encontramos con otros elementos textuales que ayudan a esta inmersión y a la integración entre las mecánicas y la temática del juego. Se trata de 17 referencias explícitas a pasajes y versículos bíblicos que aportan un contexto histórico, bíblico y temático vinculado con los aspectos mecánicos del juego explicados en las distintas partes del manual en las que aparecen. Por ejemplo, en la explicación de las distintas ubicaciones del tablero, los pasajes seleccionados permiten vincular cada espacio con su significado dentro del contexto del cristianismo primitivo:

MERCADO

Judá y la tierra de Israel también negociaban con tus mercancías: te daban a cambio trigo de minnit, miel, aceite y resina.

Ez 27:17

Activar el Mercado permite a un jugador hacer intercambios de recursos por dineros y viceversa. [...]

DESIERTO/MONTE/LAGO

Se hablaba de Jesús cada vez más y mucha gente acudía a escucharlo. Él solía retirarse al Desierto para orar.

Lc 5:15-16

En estas tres ubicaciones se obtienen recursos. En el desierto se obtienen piedras, en el Monte, panes y en el Lago, peces. Al activar una ubicación, el jugador obtendrá tantas fichas del recurso correspondiente como el número de seguidores propios que haya en dicha ubicación. [...]

TEMPLO

También en el Templo se acercaron a Jesús algunos ciegos y cojos, y él los curó.

Mt 21:14

Activar el Templo permite a un jugador enviar seguidores desde su Asentamiento al Desierto, el Monte y/o el Lago. [...]

LA ÚLTIMA CENA

Cuando llegó la hora, Jesús y los apóstoles se sentaron a la mesa. Jesús les dijo: ¡Cuánto he deseado celebrar con vosotros esta cena de Pascua antes de mi muerte! Porque os digo que no la celebraré de nuevo hasta que se cumpla en el reino de Dios.

Lc 22:14-16

Cada vez que los jugadores realicen la acción Ir a la cena o Ser invitado a la cena, colocarán a uno de sus seguidores en cualquiera de los espacios disponibles de esta zona del tablero central (García Jiménez 2023, 14-16)⁷.

La inclusión de pasajes y versículos bíblicos en el reglamento del juego no solo actúa como un mecanismo de anclaje temático, sino que también opera como un recurso de intertextualidad que fortalece la relación entre lo lúdico y el discurso histórico. Este proceso permite establecer un diálogo hermenéutico entre los elementos mecánicos del juego y los textos bíblicos, que, como fuentes primarias, ofrecen claves interpretativas para la reconstrucción del contexto sociopolítico, religioso y cultural del cristianismo primitivo.

El juego también incorpora otros términos y conceptos históricos que poseen un valor intrínseco dentro del mismo y que se explican en el reglamento, proporcionando así una mayor inmersión contextual y contribuyendo al aprendizaje histórico de los jugadores/as de manera experiencial, permitiéndoles interiorizar elementos

⁷ En los reglamentos de los juegos de mesa es común el uso de mayúsculas para resaltar términos específicos del juego, incluso cuando estos son nombres comunes. Esta convención tipográfica facilita la identificación de elementos clave dentro del texto y ayuda a los jugadores/as a distinguir entre el uso cotidiano de una palabra y su significado dentro del sistema lúdico.



Fig. 4. Fotografía detalle de las cartas de *Mahane*.

Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

clave del cristianismo primitivo a través de la propia dinámica de la partida. Por ejemplo, el término *Mahane*, «nombre del mercado principal de Jerusalén. [donde] Los jugadores pueden comprar una de estas cartas durante el paso 3 de su turno» (García Jiménez 2023, 15). Aunque la autora podría haber optado por denominarlo simplemente *mercado*, haber elegido *Mahane* añade una capa de profundidad que nos conecta con la Jerusalén del siglo I, evocando su contexto histórico y cultural (fig. 4).

Otro caso representativo es el de las parábolas, narraciones que describían situaciones de la vida cotidiana, con las que las personas podían identificarse. Se empleaban en los textos bíblicos como método de enseñanza, con ellas se pretendía transmitir verdades espirituales de manera cercana a la realidad humana, abordando temas como la gracia, el amor, el perdón, la salvación o el reino de los cielos (Bugiulescu, 2022, 69-72). Y así como las parábolas jugaron un papel esencial en la transmisión de las enseñanzas de Jesús, en el contexto del juego también adquieren una función significativa. En este, la acción de *Escuchar una Parábola* permite al jugador obtener una loseta correspondiente a una de las siete parábolas disponibles (cuatro losetas de cada una), las cuales otorgan puntos de final de partida (fig. 5). Cada loseta de *Parábola* incluye el nombre de la parábola en latín⁸, así como la referencia al pasaje o versículo bíblico correspondiente y una ilustración representativa. Además, al final del reglamento, a modo de apéndice, nos encontramos un breve

⁸ El uso del latín ya se constataba incluso en el propio título del juego.



Fig. 5. Fotografía detalle de losetas de Parábola.

Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

resumen de las siete parábolas incluidas, enriqueciendo la experiencia del jugador/a (García Jiménez 2023, 9-10 y 27).

Como última muestra de los aspectos históricos presentes en *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) susceptibles de ser aprehendidos al utilizar el juego como herramienta didáctica, destacamos el concepto de *Asamblea del Sanedrín*, cuyo papel puede aportar al jugador/a una comprensión más profunda de las dinámicas sociales y jurídicas de la época. Recordemos que Judea era por entonces una provincia romana, y el máximo órgano legislativo, religioso y de justicia judío, aunque seguía gozando de gran relevancia, ya no ostentaba la autoridad absoluta de antaño. De ahí el papel final de Poncio Pilato, prefecto de Judea, en el proceso que condujo a la crucifixión de Jesús:

El Sanedrín, o «Senado de los judíos», era el tribunal supremo judío. Data del siglo II a.C. y existió hasta el año 70 de nuestra era. Estaba conformado por 71 miembros y presidido por un sumo sacerdote, todos los cuales pertenecían a la aristocracia sacerdotal y a la nobleza. Durante la dominación romana, iniciada en el 63 a.C., el Sanedrín fue privado por el Imperio Romano del derecho a decidir sobre la vida o la muerte. Las sentencias del Sanedrín que imponían la pena capital debían ser aprobadas por el procurador romano, tal como aconteció con Jesús. Por eso, después de que el Sanedrín condenara a muerte a Jesús, este fue llevado ante Poncio Pilato (García Jiménez 2023, 19).

Este es el texto, incluido en el reglamento, que nos sumerge en el conflicto jurídico derivado de la doble acusación contra Jesús, tanto por delito político como por delito religioso (Gil Osuna y Mauricio Arias 2020, 23-24). Asimismo, permite



Fig. 6. Fotografía detalle de la ficha de Sanedrín en los últimos espacios de su marcador, cerca de detonar el final de partida.

Fuente: cedida por Sergio Núñez Sevillano (Doctor Meeple).

a los jugadores/as entender cómo, en determinados asuntos –como la *potestas gladii*, que implicaba la aplicación de la pena de muerte–, el Sanedrín carecía de autoridad y debía someterse a la decisión del procurador romano (Kacian 2014, 20-21). Aun así, la autora no ha querido olvidar el papel que este órgano judío desempeñó en todo el proceso, reflejándolo de manera explícita en las propias dinámicas del juego, evitando así un discurso simplista y reduccionista:

Tal como Jesús va extendiendo su influencia en Jerusalén, la paciencia del consejo del Sanedrín se va agotando. Para reflejar esto, la ficha del Sanedrín irá avanzando en su marcador y el final de su camino significará que Jesús es condenado a morir en la cruz, indicando así el final de la partida (García Jiménez 2023, 19).

En este fragmento del reglamento se explica desde una perspectiva histórica el hecho de que la llegada de la ficha del Sanedrín al final de su marcador sea el detonante de final de partida. De hecho, esta ficha representa la corona de espinas que habría portado Jesús de camino al lugar de la crucifixión (fig. 6). Este último ejemplo es especialmente ilustrativo del modo en que *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) integra los acontecimientos históricos en su diseño. La progresión del marcador del Sanedrín no solo introduce tensión narrativa, sino que también simboliza la creciente hostilidad hacia Jesús dentro del consejo judío, alineándose con los relatos evangélicos. Así, el juego no solo reproduce una cronología histórica imbricada con los propios tiempos del juego, sino que también aporta una dimensión educativa al permitir a los jugadores/as experimentar, en términos estratégicos y lúdicos, la creciente conflictividad del contexto histórico.

El análisis de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023) pone de manifiesto el potencial de los juegos de mesa históricos como herramientas didácticas y vehículos de divulgación del conocimiento. La manera en que el diseño del juego articula narratividad, mecánicas y referencias históricas permite una inmersión significativa en el contexto histórico, proporcionando una experiencia que trasciende el mero entretenimiento. Esta experiencia inmersiva no solo enriquece la comprensión del periodo, sino que también invita a reflexionar sobre las decisiones políticas que enfrentaron los personajes históricos, ofreciendo una perspectiva diversa sobre el impacto de sus acciones en el desarrollo de los acontecimientos que tienen lugar durante la partida.

Uno de los aspectos más destacables del juego es su capacidad para generar un aprendizaje experiencial. Los jugadores no solo interactúan con conceptos históricos de manera pasiva, sino que los incorporan en su toma de decisiones estratégicas. La inclusión en el reglamento de citas bíblicas y referencias explícitas a contextos sociopolíticos de la época facilitan la comprensión del marco histórico.

Asimismo, la estructura mecánica del juego refleja dinámicas históricas y políticas de la época, como nos muestra la progresión del marcador del Sanedrín. Este tipo de integración entre mecánica y temática fortalece la cohesión del diseño y maximiza su impacto didáctico.

A nivel didáctico el juego permite abordar cuestiones como la relación entre religión y política en el siglo I, el papel de las estructuras de poder en Judea y la génesis de las primeras comunidades cristianas. En este sentido, el juego no solo proporciona información histórica, sino que, acompañado de la guía de un docente, puede promover la reflexión sobre cómo se construyen y transmiten los relatos históricos.

No obstante, es importante reconocer que, si bien el juego presenta un alto grado de rigor histórico, también opera dentro de las limitaciones inherentes a cualquier juego de mesa. Las decisiones de diseño, por definición, implican simplificaciones y omisiones que pueden afectar la representación de ciertos aspectos históricos. En el caso de *Ierusalem: Anno Domini* (García Jiménez 2023), la estructura del juego enfatiza la dimensión social y religiosa de la época, pero podría ser menos detallada en aspectos económicos o en la diversidad de perspectivas dentro del cristianismo primitivo. Aun así, representa un caso paradigmático de cómo los juegos de mesa pueden ser diseñados para integrar narratividad, mecánicas y contexto histórico de manera efectiva.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo se ha pretendido explorar el potencial de los juegos de mesa ambientados en la Antigüedad para el aprendizaje de conceptos y procesos vinculados a dicho período histórico, analizando la capacidad de los mismos para integrar temática, mecánicas, rigor histórico y narratividad. Consideramos que hemos alcanzado, en gran medida, tanto nuestro objetivo principal como los específicos, ya que hemos podido identificar dichos juegos, conformando un corpus que cumple los requisitos que habíamos establecido previamente, y analizando su valor didáctico

mediante la información histórica contenida en los mismos. Se ha constatado, con el apoyo teórico del constructivismo, el concepto del *círculo mágico* de Huizinga y la teoría del *flow*, que estos juegos con una profunda tematización y narratividad permiten a los jugadores/as sumergirse en los contextos históricos en los que se ambientan, lo que facilita la comprensión de procesos complejos a través de la interacción con el juego y sus mecánicas, vivenciando su aprendizaje y generando un estado de inmersión mediante el compromiso con la actividad lúdica y las emociones que emergen de ella. Al mismo tiempo, contribuyen al pensamiento histórico-crítico, permitiendo que los jugadores/as experimenten la historia de manera activa, lo que favorece una comprensión más profunda de los procesos socioculturales, religiosos, políticos y económicos, y de las relaciones causa-efecto.

Por otro lado, el análisis del corpus ha revelado que existe una mayor representación del mundo romano en comparación con otras civilizaciones de la Antigüedad, lo que pone de manifiesto el peligro de un sesgo de representación del mundo antiguo, reduciéndolo a una única civilización desde una perspectiva eurocéntrica. La escasa o superficial representación de otras culturas en los juegos de mesa ambientados en la Antigüedad nos lleva a cuestionarnos la forma en la que la actual industria de los juegos de mesa contribuye a la construcción del imaginario de nuestro pasado histórico y cómo, al mismo tiempo, esta construcción es solo un reflejo de la imagen reduccionista que, como sociedad, tenemos de nuestra propia historia.

El estudio de caso del juego *Jerusalem: Anno Domini* (García Jiménez, 2023) nos ha servido para constatar de manera concreta cómo un juego de mesa puede articular narratividad, mecánicas y rigor histórico de manera efectiva, mediante, por ejemplo, la inclusión de referencias bíblicas y elementos históricos integrados en el diseño de sus mecánicas. Esto no solo ha reforzado la inmersión en el contexto histórico en el que se ambienta el juego, sino que fomenta la reflexión sobre las dinámicas sociales, políticas y religiosas del cristianismo primitivo. No obstante, este análisis también nos muestra que, debido a las limitaciones propias del medio, existe el riesgo de caer en simplificaciones o distorsiones históricas, lo que nos lleva a la importancia del rol de los docentes como guías en el proceso de enseñanza-aprendizaje si queremos que estos juegos den el paso a contextos de educación formal.

Consideramos que este estudio sienta las bases para futuras investigaciones en las que se aborde la aplicabilidad de los juegos de mesa en contextos educativos formales, tales como la enseñanza secundaria o universitaria, con las limitaciones temporales y logísticas que ello conlleva, así como para profundizar en el análisis del impacto del uso de estos juegos en la adquisición de competencias transversales, la transmisión de valores y la consolidación de los conocimientos históricos.

REFERENCIAS

- ARAUJO, Daniel Paz de, y HILDEBRAND, Hermes Renato. 2019. «Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics». *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory*, editado por Aaron Marcus y Wentao Wang, 14-22. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_2.
- ARNAUDO, Marco. 2018. *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson: McFarland.
- BOARDGAMEGEEK. «Narrative Choice/Parragraph». Acceso el 2 de diciembre de 2024. <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2851/narrative-choice-paragraph>.
- BOARDGAMEGEEK. «Storytelling». Acceso el 2 de diciembre de 2024, <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2027/storytelling>.
- BOND, Helen K. 2013. «Dating the Death of Jesus: Memory and the Religious Imagination». *New Testament Studies* 59 (4): 461-475. <https://doi.org/10.1017/S0028688513000131>.
- BUGIULESCU, Marin. 2022. «The parables of Jesus Christ. Education, symbol and reality». *International Multidisciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education* 6 (6): 69-74. <https://doi.org/10.26520/mcdsare.2022.6.69-74>.
- CAMINO CARRASCO, Marina. 2023. «Reflexiones teóricas sobre aprendizaje basado en juegos versus gamificación y el uso de juegos de mesa en educación». *Aprender jugando: gamificación, simulación y colaboración en el aula del siglo XXI*, editado por Carlos Hervás-Gómez, Gloria Luisa Morales Pérez, José Luis Belver Domínguez e Isabel Hevia Artíme, 193-211. Madrid: Dykinson. <http://hdl.handle.net/10498/35682>.
- DIAS DA SILVA, Clécio Danilo, GOMES ALEXANDRE, BRUNO HENRIQUE, FRANCO FERRONATO, Raquel, AMARAL PONTES, Fabricia Gonçalves y FERREIRA CAVALCANTE LIMA, Odaíze Do Socorro. 2024. «Vygotsky E A Aprendizagem Sociointeracionista: O Papel Da Linguagem E Do Contexto Cultural Na Educação». *IOSR Journal of Business and Management* 26(11): 8-18. <https://iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol26-issue11/Ser-9/B2611090818.pdf>.
- GIL OSUNA, Bartolomé y MAURICIO ARIAS, Pedro. 2020. «Proceso penal de Jesucristo: iniquidades y antagonismos entre el vetusto derecho penal hebreo y el derecho penal romano». *AXIOMA* 23: 22-26. <https://doi.org/10.26621/XVI23.2020.12.A04.PUCESI.2550.6684>.
- IGLESIAS AMORÍN, Alfonso. 2022. «La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la Historia». *Clio* 48: 26-49. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486981.
- IMMORDINO-YANG, Mary Helen y DAMASIO, Antonio. 2007. «We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education». *Mind, Brain, and Education* 1: 3-10. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228X.2007.00004.x>.
- JENKINS, Henry. 2004. «Game Design as Narrative Architecture». *Computer* 44 (3): 118-130. https://madwomb.com/tutorials/gamedesignAdvanced/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf.
- KACIAN, Adrian. 2014. «Potestas Gladii in Jesus' Trial». *Communications - Scientific letters of the University of Zilina* 16 (3): 20-24. <https://doi.org/10.26552/com.C.2014.3.20-24>.
- LAHERA PRIETO, Deilyn y PÉREZ PIÑÓN, Francisco Alberto. 2021. «La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar». *Debates por la Historia* 9 (1):129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>.

- PAIVA Sanchis, Isabelle de y MAHFOUD, Miguel. 2007. «Interação e construção: o sujeito e o conhecimento no construtivismo de Piaget». *Ciências & Cognição* 12: 165-177. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300016&lng=pt&nrm=iso.
- SLUSSAREFF, Michaela, BRAAD, Eelco, WILKINSON, Philip, y STRÅÄT, Björn. 2016. «Games for Learning». *Entertainment Computing and Serious Games*, editado por R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch, K. Zweig. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6_9.
- SOLA-MORALES, Salomé. 2015. «Alcance ontológico de la narración y su rol en la comunicación mediática». *Dixit* 22: 21-37. <https://doi.org/10.22235/d.v0i22.379>.
- VITA-BARRULL, Nuria, MARCH-LLANES, Jaume, GUZMÁN, Núria, ESTRADA-PLANA, Verónica, MAYORAL, María y MOYA-HIGUERAS, Jorge. 2022. «The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts». *Games Health Journal* 11 (6):414-424. <https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0109>.

LUDOGRAFÍA⁹

- BORG, Richard. 2006. *Commands & Colors: Ancients* [Commands & Colors: Edad Antigua]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/14105/commands-and-colors-ancients>.
- DROVER, Glenn. 2022. *Mosaic: A Story of Civilization* [Mosaic: Una historia de la civilización]. Arrakis / Forbidden Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/329551/mosaic-a-story-of-civilization>.
- FISCHER, Andrew, FLUGAUR-LEAVITT, Brooks, NAVARO, Andrew, SADLER, Adam y SADLER, Brady. 2023. *Earthborne Rangers*. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/342900/earthborne-rangers>.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Carmen. 2023. *Ierusalem: Anno Domini*. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/371972/ierusalem-anno-domini>.
- GERDTS, Mac. 2013. *Concordia*. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/124361/concordia>.
- HAMILTON, Gordon. 2016. *Santorini*. Roxley. <https://boardgamegeek.com/boardgame/194655/santorini>.
- HILL, Bobby. 2021. *Hadrian's Wall* [El Muro de Adriano]. Primigenio. <https://boardgamegeek.com/boardgame/304783/hadrians-wall>.
- KNIZIA, Reiner. 2003. *Amun-Re*. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/5404/amun-re>.
- LAGET, Serge. 2016. *Mare Nostrum: Empires* [Mare Nostrum: Imperios]. Más que oca. <https://boardgamegeek.com/boardgame/174785/mare-nostrum-empires>.
- LEACOCK, Matt y MORI, Paolo. 2018. *Pandemic Fall of Rome* [Pandemic. La Caída de Roma]. Z-Man Games / Asmodee. <https://boardgamegeek.com/boardgame/260428/fall-of-rome>.

⁹ Se ha decidido referenciar la fecha de publicación de la editorial madre, ya que la de la edición en español no siempre está disponible. Para facilitar la identificación, se incluye el nombre de la editorial española y ambos títulos, original y en español. Además, se proporciona un enlace a sus correspondientes entradas en la base de datos de la BGG.

- LUCIANI, Simone y TASCINI, Daniele. 2012. *Tzolk'in: The Mayan Calendar* [Tzolk'in]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/126163/tzolkin-the-mayan-calendar>.
- MENDES, Zé. 2023. *World Wonders* [Maravillas del Mundo]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/365258/world-wonders>.
- MENZEL, Michael. 2021. *The Adventures of Robin Hood* [Las aventuras de Robin Hood]. Devir. <https://boardgamegeek.com/boardgame/326494/the-adventures-of-robin-hood>.
- PISKORSKI, Krzysztof y ŚWIĘKOT, Marcin. 2019. *Tainted Grail. The Fall of Avalon* [Tainted Grail. La caída de Avalon]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/264220/tainted-grail-the-fall-of-avalon>.
- PRINZ, Peter. 2007. *Thebes* [Tebas]. Devir / Queen Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/30869/thebes>.
- SCHMIEL, Karl-Heinz. 2007. *Tribune: Primus Inter Pares* [Tribuno: Primus Inter Pares]. Edge Entertainment. <https://boardgamegeek.com/boardgame/30957/tribune-primus-inter-pares>.
- TASCINI, Daniele. 2018. *Teotihuacan: City of Gods* [Teotihuacan: Ciudad de Dioses]. Maldito Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/229853/teotihuacan-city-of-gods>.

MISCELÁNEA / MISCELLANY

EL TRABAJO DE FERNANDO DE FELIPE EN EL ÁMBITO AUDIOVISUAL. DEL GUIÓN AL ENSAYO ACADÉMICO*

Julio Gracia Lana
E-mail: jaglana@unizar.es

Julia Iriarte Vinyas
E-mail: jiriarte@unizar.es

Nuria Sánchez Bautista
E-mail: nuria.sanchez@unizar.es
Universidad de Zaragoza, España

RESUMEN

El texto analiza la producción de Fernando de Felipe en el ámbito audiovisual, tanto en el aspecto industrial como a través de su faceta académica. Aunque el autor resulta especialmente conocido por su trabajo en el territorio del Noveno Arte, sus realizaciones audiovisuales (cortos, largometrajes, televisión y otros productos), artículos, capítulos de libro y, especialmente, sus libros sobre cine mantienen una relevancia propia en el conjunto de su trayectoria. Nos acercamos a productos como *Oedipus* (1997) o al ensayo pionero *Los Hermanos Coen. El Cine Siamés* (Glénat, 1999).

PALABRAS CLAVE: audiovisual, película, Fernando de Felipe, escritura sobre cine, libros.

FERNANDO DE FELIPE'S WORK IN THE AUDIOVISUAL FIELD.
FROM SCREENPLAY TO ACADEMIC ESSAY

ABSTRACT

The text analyses Fernando de Felipe's production in the audiovisual field, both in the industrial aspect and through his academic facet. Although the author is especially known for his work in the territory of the Ninth Art, his audiovisual productions (short films, feature films, television and other products), articles, book chapters and, especially, his books on cinema, maintain their own relevance in the whole of his career. We approach products such as *Oedipus* (1997) or the pioneering essay *Los Hermanos Coen. El Cine Siamés* (Glénat, 1999).

KEYWORDS: audiovisual, film, Fernando de Felipe, writing about cinema, books.

257

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 257-279; ISSN: e-2386-8503

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.11>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 257-279; ISSN: e-2386-8503

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



Tu objetivo es tomar a Bach y asimilar las Variaciones Goldberg para que no te falte ni una nota [...] Cuando te pongas a tocarla de manera libre, a la manera de un músico de jazz, te puedes ir de la partitura, pero porque la tienes interiorizada. Hay que aprender el guion, para poder olvidarlo.

Fernando de Felipe

DESDE EL CÓMIC HASTA EL CINE

Fernando de Felipe (Zaragoza, 1965) es un autor multidisciplinar, que ha trabajado tanto en el territorio de la historieta como en el cinematográfico. Ejerce en la actualidad como profesor titular de la Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna (Universitat Ramon Llull), donde dirige desde hace más de quince años el *Máster universitario en Ficción en Cine y Televisión. Producción, Guion y Realización*. Se trata de uno de los autores más importantes de la etapa final del conocido como *boom* del cómic adulto. Sus primeros cómics, *Nacido salvaje* y *ADN*, contaron con guiones de Óscar Aibar¹. A continuación, dibujó *SOUL* con guion de Vicente Rodríguez. En solitario realizó en la primera mitad de los años noventa las series *Marketing & Utopía Made in USA*, *El hombre que ríe*, *Museum* y *Black Dekker*.

De Felipe se incorporó al conocido como *boom* del cómic adulto en su etapa final, cuando el modelo de revista de historieta daba muestras de agotamiento. La figura de Josep Toutain resultó clave para el dibujante, por la apuesta que realizó el editor hacia su trabajo. *Nacido salvaje* (1988) y *ADN* (1989) se publicaron, respectivamente, en dos revistas publicadas desde Toutain Editor: *Totem el Comix* y *Zona 84*. La primera serie desarrollaba historias cortas que tenían en su centro a los soldados estadounidenses afectados por el trastorno de estrés postraumático tras la guerra de Vietnam. Incluía figuras como las del asesino de masas o el asesino en serie, que van a insertarse dentro de la producción de Fernando de Felipe. *ADN* exploraba temáticas de ciencia ficción como la clonación o la ingeniería genética. En el relato construido junto a Jaime Vane, *SOUL*, los autores plantean la existencia de un inquietante centro que experimenta con ciudadanos afroamericanos. Se publicó en *Zona 84*, al igual que *Marketing & Utopía Made in USA*, ejercicio similar en cuanto a revisión apocalíptica de la sociedad moderna, en este caso a modo de un *Big Brother* en el que el marketing ha cobrado la suficiente fuerza como para esclavizar al ser humano.

El hombre que ríe y *Museum* muestran sus capacidades como historietista. La primera está basada en el texto homónimo de Víctor Hugo, escrito en 1869. Se trata de uno de los relatos en los que De Felipe mejor despliega tanto sus capacidades para el dibujo como su control del color. *Museum* reúne varios relatos conduci-

* Este artículo se ha realizado gracias al proyecto de investigación *Catalogación y análisis histórico-artístico de la producción de Fernando de Felipe*, financiado por la Cátedra Gonzalo Borrás (Gobierno de Aragón y Universidad de Zaragoza). Investigador principal: Julio Gracia.

¹ Con la excepción del capítulo ocho de *ADN*, cuyo guion fue realizado por Fernando de Felipe.

dos por Basil, excéntrico personaje propietario y guía del Museo del Coleccionista Compulsivo. Extrae una historia diferente de cada uno de los objetos expuestos. El último cómic del dibujante fue *Black Deker*, ambientado en Estados Unidos en el año 2033 con un estado de Texas independizado y un caos mafioso estilo *Far West*. El autor compaginó su trabajo como dibujante con el audiovisual y la docencia universitaria, hasta que terminó dedicándose totalmente a esta última. Su camino fue compartido por numerosas autoras y autores que modificaron también su desarrollo creativo, a raíz de la progresiva falta de plataformas de publicación durante la década de los noventa. Los motivos de la desaparición de la revista como formato son variados y encuentran sus raíces en cambios de tipo sociológico, en torno a los hábitos de consumo de los lectores, los mecanismos de distribución editorial o las transformaciones en la industria del entretenimiento, entre otros². Los menos de quince años que De Felipe dedicó a la historieta nos hablan de la progresiva madurez de un autor clave para comprender el medio.

Podemos referir catálogos donde se han incluido análisis de las obras del historietista, entre los que se encuentran *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo XXI* y *Los 80 dibujados. Cómics de la movida aragonesa*. Su producción en el territorio del Noveno Arte ha sido tratada en sendos artículos firmados por Gracia Lana, que en la actualidad se encuentran en revisión y en prensa. En este texto nos centraremos en dos aspectos más desconocidos, pero relevantes dentro de su trayectoria: los trabajos desarrollados para el ámbito audiovisual, así como su faceta como teórico de cine y televisión. La mayor parte de la producción ensayística del autor ha sido adquirida por la Biblioteca de la Universidad de Zaragoza gracias al mencionado proyecto *Catalogación y análisis histórico-artístico de la producción de Fernando de Felipe*. Se encuentra prevista además una exposición de los nuevos fondos en la Biblioteca de Humanidades «María Moliner» de la citada universidad para el año 2026.

La metodología ha consistido en el análisis narrativo y visual de los principales productos audiovisuales en los que intervino De Felipe, al que hemos sumado la clasificación bibliográfica de su producción teórica. Para la aproximación a los audiovisuales, hemos utilizado como apoyo el manual de Francesco Casetti y Federico Di Chio³. Al igual que en los textos vinculados con sus cómics, hemos realizado asimismo una entrevista específica al autor sobre esta parte de su trayectoria. En la tabla 1 incorporamos un resumen de las producciones audiovisuales que ha realizado o en las que ha colaborado Fernando de Felipe.

² Julio Gracia Lana. *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. (León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019) y Julio Gracia Lana. *El cómic español de la democracia. La influencia de la historieta en la cultura contemporánea* (Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2022).

³ Francesco Casetti y Federico di Chio. *Cómo analizar un film* (Barcelona: Paidós, 1991).

TABLA 1. RESUMEN DE LAS PRODUCCIONES AUDIOVISUALES EN LAS QUE HA COLABORADO FERNANDO DE FELIPE

TÍTULO (DIRECCIÓN)	FECHA	PAPEL DE FERNANDO DE FELIPE
<i>Oedipus</i> (Fernando de Felipe)	1997	Director y guionista (junto a Jordi Sánchez)
<i>Killing the Spot</i> (Albert Pérez)	2001	Supervisor
<i>Motel Spaghetti</i> Producida por Sofa Experience, CROMOSOMA y TVC	2001	Realizador y guionista
<i>Darkness</i> (Jaume Balagueró)	2002	Guionista (junto a Jaume Balagueró)
<i>Palabras encadenadas</i> (Laura Mañá)	2003	Guionista (adaptación de la obra de Jordi Galceran)
<i>El maquinista</i> (Brad Anderson)	2004	<i>Script editor</i>
<i>Mirant al cel</i> (Jesús Garay)	2007	<i>Script editor</i>
<i>Hollywood contra Franco</i> (Oriol Porta)	2008	<i>Script editor</i>
<i>The Toon Toon Files</i>	2001-2002	Realizador y guionista

PRODUCCIÓN EN EL ÁMBITO AUDIOVISUAL

Tanto en su trabajo en historieta como en el campo cinematográfico, tiene un peso específico la idea del género narrativo y audiovisual⁴. Los diferentes significantes que presentan Casetti y Di Chio nos permiten, dentro del género, analizar sus obras en base a elementos visuales y sonoros –tanto diegéticos como *extradiegéticos*–, principalmente en forma de imagen, pero también voces, ruido y música.

Hemos recurrido principalmente al análisis basado en la iconicidad. Nuestra investigación se ha centrado en aquellos elementos que nos ayudan a identificar y definir lo reflejado en la pantalla. Nos permiten, como espectadores activos, terminar de comprender y dar sentido a las imágenes incorporadas. Cuando analizamos el papel de Fernando de Felipe en todas sus obras, exploramos qué elementos, motivos o escenas son propias de su creación y marcan un estilo personal que hace que podamos establecer vínculos entre aquellas producciones en las que tiene un papel más protagónico y otras en las que se encuentra en un segundo plano. En

⁴ En palabras de Rick Altman en *Los géneros cinematográficos* (Barcelona: Paidós: 2000): «en los cómics siempre aparecen extraños artefactos capaces de desempeñar las más diversas tareas. Algo parecido sucede con la visión que normalmente se tiene del género. Con una versatilidad poco menos que mágica, los géneros resisten dentro de la teoría cinematográfica gracias a su capacidad de desempeñar múltiples operaciones simultáneamente [...]. El término género no es [...] un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados».

este aspecto, partiendo del criterio de focalización que establecen Casetti y Di Chio, centramos la atención en los diferentes elementos de la narración que nos permiten obtener sus principales características.

CORTOMETRAJES

Los cortometrajes mantienen una relación más directa con la creación gráfica del dibujante. *Oedipus* adapta el cómic homónimo del autor, publicado originalmente en el número noventa y uno de *Zona 84* en 1991⁵. Fue dirigido por el propio De Felipe y producido por J. Sebastián Ginar P.C., contando con una subvención del Ministerio de Cultura (ICAA) y de la Generalitat de Catalunya. Además de su presencia en diversos eventos –con estreno oficial en la trigésima edición del Festival de Cinema Fantàstic de Sitges–, fue galardonado con el «Premio Especial del Jurado» del II Festival de Cine de Jóvenes Realizadores Ciudad de Zaragoza y el de «Mejor Dirección Artística» en el 27.º Festival de Cine de Alcalá de Henares ALCINE 36, ambos en 1997.

El autor plantea una revisitación del famoso mito de Edipo Rey, desde una óptica vinculada con el cine de ciencia ficción y de terror. De Felipe narra la historia de Duffy, un joven de siete años que, movido por el trauma de haber observado cómo sus padres mantienen relaciones sexuales de manera violenta –y entender que su madre se encuentra en peligro, intuyendo que su padre la maltrata–, decide coger la pistola que su progenitor guarda en una caja encima del armario para asesinarlo (figs. 1 y 2). En un intento de acercamiento a su madre, con cierto carácter sexual en el caso del cómic, sufre el rechazo de esta y decide sacarse los ojos, igual que el héroe clásico, al ser consciente de su trágico destino. Sin embargo, el corto cierra con un giro final que, por medio de un anuncio televisivo, descubre al espectador que todo forma parte de una suerte de videojuego de realidad virtual, cuyo objetivo no es otro que el de hacer desaparecer los traumas infantiles y que estos no tengan que acudir al psicólogo.

Puesto que tanto la obra original como su adaptación⁶ cinematográfica –a nivel de guion y dirección– son resultado del trabajo de Fernando de Felipe, nos encontramos ante una transposición mucho más fiel y directa del cómic, al contrario de lo ocurrido con otros ejemplos de adaptación de su obra gráfica, como es el caso de *Killing the Spot* (que veremos más adelante). Este hecho se puede apreciar

⁵ Forma parte de la serie y del recopilatorio Fernando de Felipe, *Marketing & Utopía Made in USA*, (Barcelona: editorial ECC, 2022).

⁶ Para el presente artículo se ha decidido hacer uso del término *adaptación* en lugar del concepto *transducción* o *transformación* defendido por autores como Darío Villanueva, que parten del concepto acuñado por Lubomír Doležel, puesto que en este caso no se parte de un «código exclusivamente verbal para llegar a otro más variado y complejo, audiovisual, que es el código cinematográfico», ya que nos referimos a la obra gráfica como punto de partida. Para saber más: Darío Villanueva, *El Quijote antes del cinema: filmoliteratura* (Madrid: Visor Libros, 2020).



Figs. 1 y 2. Asesinato del progenitor en *Oedipus* (Zona 84, 91).

en el uso de planos detalle, especialmente focalizados en los grotescos rostros de los diversos personajes que, jugando con la duración corta de los mismos, nos transmiten un ritmo tenso y frenético, similar al de las viñetas creadas por el autor. La conexión entre ambos formatos es tal que durante el propio cortometraje, se usa uno de los dibujos del autor como embalaje del aparato de realidad virtual.

La trama se fundamenta en la construcción de un ambiente cargado de inquietud y extrañeza que transmite al espectador desasosiego. A ello se suma la grotesca personalidad y fisicidad de los protagonistas. Lo anterior se acrecienta gracias a la utilización de una paleta de colores dominada por el amarillo que, según la psicología cromática⁷, representa la locura. Prima una alta saturación de las escenas y una iluminación muy intensa, también reflejada en la historieta. En contraposición a dicha tendencia, para situarnos en los recuerdos de Duffy se hace uso de tonalidades frías –por medio del uso de luz azul–.

⁷ La psicología del color se encarga de estudiar cómo el color afecta al comportamiento humano. Iniciada por Wolfgang von Goethe en su tratado *Teoría del color* (1810), su estudio sigue resultando pertinente, ya que puede utilizarse, por ejemplo y como en este caso, para el análisis del audiovisual. Algunos de los libros más recientes sobre el tema son Eva Heller, *Psicología del color: cómo afectan los colores sobre los sentimientos y la razón* (Barcelona: Editorial GG, 2004) o Ricardo Falcinelli, *Cromorrama: cómo el color transforma nuestra visión del mundo* (Barcelona: Taurus, 2019).

Una de las principales características del cortometraje es el uso de imágenes superpuestas, en blanco y negro, que representan aquello que ve el padre mientras hace *zapping* en la televisión. Nos encontramos ante una vertiginosa sucesión de instantáneas con múltiples lecturas y homenajes, como el uso de escenas de *El Resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), obra cumbre del terror en la que el descenso a la locura de su protagonista, Jack Torrance (interpretado por Jack Nicholson), puede recordarnos al delirio vivido por esta familia⁸.

Dentro del mundo creativo de Fernando de Felipe, resulta común la utilización de metáforas en las que se vincula el sexo con la violencia e incluso la muerte. En este caso, el paralelismo resulta claro al presenciar la escena en la que, mientras el padre habla de cómo su esposa debería estar contenta con «su aparato», Duffy recoge la pistola con la que termina matándolo. En el cómic se recoge de una manera todavía más explícita, ya que seguidamente el niño introduce la pistola en su boca y, tras lamerla, gotea de ella su propia saliva. También recoge la obsesión del autor con la eclosión de los nuevos medios de masas, haciendo una crítica de su uso y abuso desmedido. Crea historias de corte distópico que recuerdan a creaciones más recientes como la serie de ciencia ficción *Black Mirror* (2011-actualidad), a cuyo estudio se dedicó De Felipe en su posterior faceta académica.

Además de *Oedipus*, cabe destacar el ya mencionado *Killing the Spot* (Albert Pérez, 2001), basado en un cómic del autor, realizado en 1991 para el número ochenta y nueve de la revista *Zona 84* (fig. 3). El film fue producto de un trabajo de fin de grado del director para la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya. Obtuvo el premio a «Mejor Dirección Nueva Autoría» en el Festival Internacional de Cinema de Catalunya en Sitges y el premio a «Mejor Fotografía» en la segunda edición del Festival de Cine Universitario UNIACC.

Desde el punto de vista narrativo, el cortometraje muestra la última conversación entre un asesino en serie condenado a la silla eléctrica y su psiquiatra, encarnados por Juan Márquez y Carlos Lasarte. A través del diálogo, busca introducir al espectador en la mente perturbada del protagonista e intentar desentrañar los verdaderos motivos de sus crímenes. Tal y como reza el subtítulo de la historieta, «el asesino de las *top models*», el asesino tiene como víctima predilecta a mujeres guapas y jóvenes. Protagonistas de anuncios publicitarios a las que busca «romper», como si de muñecas de plástico se tratara. Mientras que, en el audiovisual, el guion potencia el peso del trauma –abuso sexual intrafamiliar y los efectos que acarrea en un niño el ser testigo de un asesinato– como motor de sus acciones, en el cómic De Felipe equilibra la narración otorgando importancia también al aspecto psicosocial. Plantea un punto de vista crítico, en torno a las expectativas y estereotipos que impone la publicidad en el ser humano.

⁸ La influencia de Kubrick resulta muy relevante en la producción de Fernando de Felipe. Citando otra referencia, *La Chaqueta Metálica* (*Full Metal Jacket*, 1987) resulta clave en el desarrollo de la serie *Nacido salvaje*.

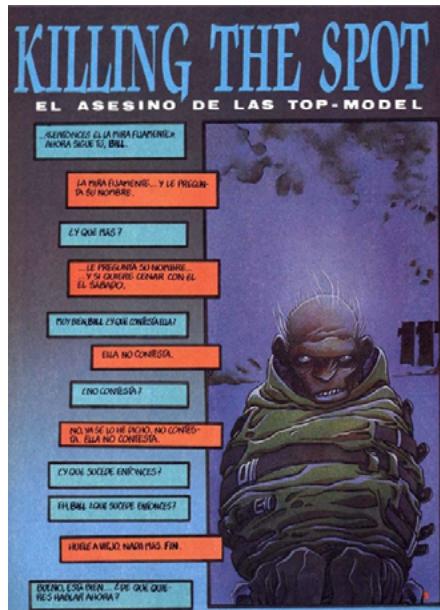


Fig. 3. Página inicial de *Killing the Spot* (Zona 84, 89).

Cortometraje y cómic se encuentran ambientados en San Diego (California) y giran en torno a otro de los *leitmotivs* fundamentales del autor: el *psycho killer*. La historia puede vincularse con casos reales como el de Ted Bundy, cuyos asesinatos se desarrollaron entre 1974 y 1989 en diversos lugares de América y tenían como principal objetivo, también, a mujeres jóvenes⁹. En este sentido, la cinta se caracteriza principalmente por su carácter grotesco e incluso abyecto, al mostrar imágenes explícitas y extremadamente sensoriales, en las que el espectador puede sentir el hedor del sudor y la sangre, que traspasa la pantalla. Si bien en el cortometraje se aprovecha del impacto de la imagen, que apela mucho más directamente al espectador; en las viñetas, la violencia está más presente en el uso y elección de las palabras, dejando un margen más amplio a la imaginación del lector. Pese a que en un primer momento, los dibujos esquivan el terreno de lo explícito y parecen ser más velados, esconden una visceralidad que se cimenta en el texto escrito –por ejemplo, la cinta no hace referencia al canibalismo del criminal, mientras que, en la historieta, este aspecto es palpable con el uso de una sola palabra–.

⁹ Durante los años setenta y ochenta, principalmente en Estados Unidos, se produjo una ola de crímenes perpetrados por diferentes asesinos en serie que lograron una fama desmedida tanto a nivel nacional como internacional. En la actualidad son muchos los podcasts y series de televisión que se vinculan a este subgénero conocido como *True Crime*.

Precisamente en ese juego de palabras del cómic, se puede apreciar una de las constantes del trabajo de guion de Fernando de Felipe: las temáticas de la verdad y el recuerdo, así como los límites desdibujados que nos separan de la realidad. Dichos aspectos se relacionan directamente con otra de sus participaciones audiovisuales, *Palabras Encadenadas*, de la que hablaremos a continuación.

Ambos formatos de *Killing the Spot*, cómic y cortometraje, se complementan a la perfección, llenando vacíos y añadiendo capas a una historia que, en su origen, no sobrepasa las ocho páginas. Dos visiones especulares de una misma historia que ayudan a completar, al igual que al psiquiatra coprotagonista, los pasajes más oscuros de la vida del asesino. Sin embargo, la diferencia más palpable es la vinculada con el final de ambas obras. En el cómic, el acto de la ejecución pasa a un segundo plano –no tanto su naturaleza, al anotar que fue televisado y patrocinado por una empresa de seguros, relacionándolo directamente con el concepto de la «sociedad del espectáculo»¹⁰, la televisión y el mundo de la publicidad, patente a lo largo de la historia–. Por el contrario, el corto sí termina con ese momento, pero no nos permite escuchar si su petición corresponde a la del cómic –el poder vislumbrar una pintura de Brueghel, desconocida para nosotros– o si, por el contrario, se aleja de la misma. Partiendo de la hipótesis de que la imagen posterior desarrollada tras esta petición es la del funcionario de prisiones que enciende un tocadiscos con el bolero *Espérame en el cielo*, se podría pensar que este es su último deseo.

LARGOMETRAJES. LA FIGURA DEL *SCRIPT EDITOR*

De Felipe formó parte de los equipos de dos largometrajes: *Darkness* (Jaume Balagueró, 2002, fig. 4)¹¹ y *Palabras encadenadas* (Laura Mañá, 2003, fig. 5)¹², que cuentan con el mismo equipo de producción (Julio y Carlos Fernández y Teresa Geaffell) y el montador Luis de la Madrid. *Darkness* es una coproducción entre España y Estados Unidos, dirigida por Balagueró y con un *casting* internacional que incluye a Giancarlo Giannini, Iain Glenn, Lena Olin o Anna Paquin, con la nota nacional del actor Fele Martínez. El dibujante se encargó del guion junto con el director; por lo que tuvo un peso destacado en el proceso creativo. A pesar de contar con el privilegio de ser elegida como la película de inauguración del Festival de Sitges de 2002, su recepción, tanto a nivel de crítica especializada como de público general, no fue

¹⁰ Guy Debord, *La sociedad del espectáculo* (Valencia: Pre-Textos, 2012).

¹¹ Balagueró (Lérida, 1968) había realizado hasta ese momento varios cortometrajes, dirigido la serie *Nova ficció* (1997), así como el largometraje *Los sin nombre* (1999). En el mismo año 2002, rodó el documental *OT: La película* junto a Paco Plaza. En colaboración con dicho director realizó en el año 2007 la película *[REC]*, que dio lugar a la conocida saga.

¹² Laura Mañá (Barcelona, 1968) ha ejercido como actriz y directora, participando en el reparto de films como *Manila* (Antonio Chavarrías, 1991), *Ni un pam de net* (Raimon Masllorens, 1993) o *Libertarias* (Vicente Aranda, 1996). En la dirección, previamente a *Palabras encadenadas*, había planteado un cortometraje y dirigido la película *Sexo por compasión* (2000).



Figs. 4 y 5. Carteles de *Palabras encadenadas* (Laura Mañá, 2003) y *Darkness* (Jaume Balagueró, 2002).

demasiado positiva; en ocasiones, en referencia al guion, como es el caso de la crítica publicada por Frank Scheck para *The Hollywood Reporter*, donde se señala el poco desarrollo de los personajes y un diálogo «risible»¹³.

Este hecho se puede relacionar con las transformaciones que llegan a sufrir los guiones por parte de las productoras, contra lo que Fernando de Felipe se posiciona. El autor es consciente del poder que tiene el nuevo modelo de mercado industrial del cine, centrado en crear audiovisuales «despersonalizados, recurrentes y conservadores en fondo y forma, ejecutados a golpe de fálible estudio de mercado y construidos [...] sobre unos guiones que ya desde sus primeras versiones deben responder a lo que los más canónicos y restrictivos manuales [...] consideran *correctos*»¹⁴.

La película comienza con una secuencia que –intuimos– tiene lugar en los convulsos años sesenta en España (como denota la vestimenta de la Guardia Civil). En ella, se contraponen imágenes de una persecución y restos de sangre, mostrando la escena de un crimen. Tras un rótulo que alerta al espectador de un salto tempo-

¹³ Frank Scheck, «Darkness». *The Hollywood Reporter* (2004): https://web.archive.org/web/20051031115150/https://www.hollywoodreporter.com/thr/reviews/review_display.jsp?vnu_content_id=1000742344.

¹⁴ Fernando de Felipe, «Las películas que no se ven. Carrière vs. McKee» (conferencia, I Congreso Internacional sobre el Cine Europeo Contemporáneo, 2 de mayo de 2005).

ral de cuarenta años, se vuelve a esa vieja casa aislada del trasiego de la ciudad en la que, al principio, sucedió todo cuando una familia americana se mudó. La hija adolescente (Regina) es quien impulsa la trama, al ser la única consciente de que algo malo ocurre en la mansión. Su hermano pequeño dibuja niños degollados y se despierta con moratones cubriendo su cuerpo; su padre cae enfermo y va descendiendo, poco a poco, a la locura por los recuerdos que le despierta ese lugar, del que escapó hace cuarenta años.

De esta manera, el film parte del subgénero de la *casa encantada*¹⁵, parece tomar inspiración en otros grandes títulos del género de terror, como la en ese momento reciente *Los Otros* (Alejandro Amenábar, 2001) o, de nuevo, *El Resplandor*. Buscando la rentabilidad y el reconocimiento internacional, la cinta sigue los cánones y esquemas típicos del cine de terror comercial estadounidense. Esta podría ser una de las razones por las que *Darkness*, a pesar de contar con un equipo mayoritariamente nacional, tiende a «americanizar» su argumento. Sirve como ejemplo el hecho de que todos los actores hablen en inglés –a pesar de encontrarse en España– o los ambientes, como el instituto o la casa y su celebración vecinal. Es precisamente esa intención de asegurarse un éxito de mercado lo que podría explicar que se primen las construcciones de un ambiente más ligado al terror en base al impacto directo en el espectador, en lugar de desarrollar la psicología de los personajes y sus motivaciones. Por este motivo, el desenlace de la película puede resultar lo más interesante –donde se entrevé la visión de autor–, pero, a su vez, es el aspecto en el que más se percibe la falta de tiempo de desarrollo en pantalla. Una de las escenas que nos sirven como referencia es la que centra la narrativa de todo lo sucedido hace cuarenta años, cuando el abuelo secuestra a Regina y le expone sus motivaciones. Esta parte de la trama, donde se supone que reside el núcleo argumental del film, queda diluida a favor de más tiempo de acción y tensión para mantener al espectador en vilo.

Dentro de esa necesidad de conectar con el espectador, situamos también los giros de guion de la parte final que, por el contrario, se sienten como más fieles a la filosofía y psicología de la película. Resultan una combinación entre la coescritura de guion y la propia producción individual de Fernando de Felipe, ya que otras producciones a tratar, como *Palabras encadenadas*, cuentan con esta misma característica.

Esta última película, dirigida por Laura Mañá y protagonizada por Darío Grandinetti, Fernando Guillén y Goya Toledo, puede enmarcarse dentro del género del *thriller* psicológico. De nuevo, el guion es fruto del trabajo entre la directora y Fernando de Felipe, pero hay que tener en cuenta que, en este caso, se trata de un trabajo de adaptación a partir de la obra teatral homónima de Jordi Galceran. Al contrario que en *Darkness*, se trata de un film producido principalmente para el mer-

¹⁵ El subgénero de casa encantada o casa maldita en el que suele habitar algún ser paranormal o maléfico –tal y como explica Miguel Ángel Huerta Floriano, *Los géneros cinematográficos. Una introducción* (Valencia: Tirant Humanidades, 2019), 176-177– se vincula directamente con las relaciones conflictivas de quienes las habitan. Su principal característica es que, pese a la incomodidad, el miedo o la desventaja que pueda producir quedarse en el hogar que habitan, las razones de peso para mantenerse siempre resultan superiores a la intención de huir.

cado de habla hispana¹⁶. Fue galardonada por su banda sonora original en el Festival de Cine de Málaga, en 2003. Cabe destacar, en relación con la labor de guionista de Fernando de Felipe, que obtuvo el «Méliès de Plata al Mejor Guion» en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Oporto (Fantasporto) en 2004.

La premisa de la que parte el film es un juego de palabras mortal. Ramón, profesor de Estética en la Universidad, decide secuestrar a su exmujer, Laura –que ejerce como psiquiatra–, a modo de venganza por un divorcio que acabó en malos términos. Mediante *flashbacks* intercalados, se va completando la historia de dos aparentes desconocidos y todos los oscuros secretos que han llevado su relación a las últimas consecuencias. Dichos saltos temporales son añadidos del film e incorporan ese aspecto de cotidianidad y realismo que, por cuestiones técnicas, no podían aparecer en la obra teatral (desarrollada en un único espacio).

En este caso, se tiene en cuenta al espectador como sujeto activo; puesto que, al igual que los inspectores de policía y Laura, este debe dilucidar cuál es la verdad entre todas las mentiras que presenta la historia de Ramón. La cinta es una constante disputa estratégica para ver hacia qué lado de la balanza recae el poder. Está repleta de giros de guion donde lo que es verdad resulta ser mentira –y viceversa–. Lo que en un principio se plantea como la película de un asesino en serie que secuestra a su próxima víctima acaba descubriendo una maquinaria más compleja, engañando al espectador hasta los últimos instantes. ¿Hasta qué punto Ramón es realmente un asesino en serie? Al principio nos hace creer que ha matado a dieciocho personas y tiene pruebas de ello; sin embargo, poco después admite que es una mentira y que ha asesinado a dos personas. En definitiva, todo lo que vemos y escuchamos es aquello que él busca hacernos creer, independientemente de que sea o no la realidad.

El aspecto fundamental de la narrativa se cimenta en unos personajes que, aunque en un principio parezcan maniqueos, conforme avanza la trama se revelan sus personalidades –que resultan mucho más grises–. Así, se podría observar la tendencia de Fernando de Felipe por trabajar la construcción de personajes de psicologías complejas y contradictorias. Tanto en la obra teatral como en la cinta, Ramón se presenta como alguien peligroso y psicótico. Cambios específicos de guion hacen que su personalidad en el filme se perciba de una manera más grotesca. El ejemplo más claro sería el motivo real por el que Laura y él se divorcian: en la versión teatral Ramón mantiene una relación sexual con un conductor de autobús, mientras que en la pantalla tiene relaciones con uno de sus alumnos. Son precisamente estos temas vinculados a lo grotesco (en este caso relacionados con lo sexual e, incluso, con el *voyeur*) elementos propios de la obra de Fernando de Felipe, como él mismo admite¹⁷.

Más allá de *Darkness y Palabras encadenadas*, a lo largo de su carrera Fernando de Felipe ha recibido encargos como asesor de diversos guiones cinematográficos, lo

¹⁶ De Felipe, «Las películas que no se ven».

¹⁷ «“Lo mío ha sido siempre el realismo grotesco”. Entrevista a Fernando de Felipe», Javier Mesón, acceso el 1 de marzo de 2025, <https://javiermeson.blogspot.com/2022/02/lo-mio-ha-sido-siempre-el-realismo.html>.

que conocemos como *script editor* o incluso *script doctor*. Uno de sus más reconocidos trabajos sería su aportación en *El maquinista* (Brad Anderson, 2004). También en los documentales *Mirant al cel* (Jesús Garay, 2007) y en *Hollywood contra Franco* (Oriol Porta, 2008), ambas en relación con la industria cinematográfica catalana¹⁸. Aunque en este artículo nos dedicamos a analizar sus principales trabajos, entendiendo como centrales aquellos en los que su participación es capital, resulta interesante referir también la existencia de esta figura. En palabras del autor:

Es necesario tener muy buen nivel. No te contratan simplemente para corregir un guion, sino para orientar su enfoque y optimizar el resultado final [...]. Por ejemplo, debes contextualizar la oportunidad que tiene determinado tipo de historia o relato. ¿Queréis desarrollar este tema? Perfecto, porque en el último Festival de Sitges se puede detectar una tendencia hacia el fantástico siguiendo esta línea. Quizás habría que tener en cuenta este elemento o introducir aquella variable¹⁹.

Es una labor que suele gozar de mucha invisibilidad. El dibujante narra la anécdota de cómo conoció a Brad Anderson y a Scott Kosar, como director y guionista de *El maquinista*, hace tan solo dos años en Sitges. Ellos nunca llegaron a saber de su existencia hasta ese momento: «tal y como le dije a Brad, yo era un fantasma, un *credit fake*. Le hizo mucha gracia el concepto [risas]»²⁰.

TELEVISIÓN. OTROS TRABAJOS

Aunque menores, también resulta necesario mencionar y tratar sus trabajos en televisión, para completar el retrato del dibujante y cineasta dentro del mundo audiovisual. Destaca su participación como director y guionista de la serie animada *Motel Spaghetti* (2001), basada en las viñetas de Bernat Lliterations²¹ –publicadas en revistas como *Abarna*, *Ajoblanco* o *Primera Línea*–, quien fundó junto a dos amigos el grupo SOFA Experience Communications, que, creado con la intención de

¹⁸ El primero supone un ejercicio en torno al recuerdo y la memoria histórica. Volviendo la vista atrás al incómodo periodo de la Guerra Civil, la cinta explora e investiga los bombardeos a la ciudad de Barcelona perpetrados en 1938 por las fuerzas del Eje, especialmente por parte del ejército italiano, dispuesto en la base de Mallorca. No obstante, no es un documental al uso, ya que los hechos históricos se transmiten a partir de un relato ficcionado, en el que se intercalan testimonios reales con falsas imágenes de archivo. Por otro lado, *Hollywood contra Franco* analiza el impacto que tuvo la Guerra Civil española en la meca del cine. Con la intervención de especialistas como Román Gubern o actrices entre las que se encuentra Susan Sarandon, se muestra el compromiso de una parte de la cultura estadounidense con el bando republicano, así como el impacto que tuvo el conflicto en Hollywood hasta el fallecimiento de Francisco Franco en 1975.

¹⁹ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

²⁰ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

²¹ Actualmente, Bernat Lliterations es reconocido por su trabajo como director de publicidad. Ha sido el artífice de importantes campañas para empresas como Banco Sabadell, VIPS, BMW, Ikea, Philadelphia o Heinz.

promover la ilustración y el cómic, actúa como organismo productor de la serie²². «Bernat contactó conmigo y me propuso realizar el guion y la dirección de los capítulos [...]. Fue un curro brutal, pero resultó muy divertido»²³.

Motel Spaghetti busca reflejar las situaciones cotidianas de unos adolescentes –la acción siempre la protagoniza el dúo masculino, pero cuenta con un amplio reparto de personajes secundarios y episódicos, que aparecen y desaparecen con el paso de los capítulos– en el barrio del Born de Barcelona. Encarnan el arquetipo de quienes se consideran artistas, pero no trabajan para cumplir sus proyectos y objetivos, más allá de sentarse delante de la televisión²⁴. Con una duración de entre un minuto y medio y dos, estos ágiles segmentos se transmitían en los intervalos publicitarios de la cadena, entre un programa y otro. El estilo, de dibujo feísta y casi perturbador, con bromas salidas de tono y dobles lecturas, nos recuerda a la animación estadounidense de Adult Swim, MTV o Comedy Central (como *Beavis & Butthead*); aunque Bernat Lloris sitúa sus referentes más bien en *Los Simpson* y en el cómic *underground* de Peter Bagge, entre otros²⁵. *Motel Spaghetti* está muy vinculado con el proyecto *The Toon Toon Files* (2001-2002), fragmento del programa *The Toon Toon*, emitido en el Canal 33, que contó con la misma producción:

Me llamaron para que ampliase la colaboración a través de unas piezas, a modo de píldoras documentales, sobre historia de la animación clásica [...] decidí que lo iba a plantear todo en casa con ayuda de mi Mac. Hacía todo salvo la locución, que la montaban en Canal 33. La única limitación que tenía era el tema de los derechos: los creadores de animación que tratase tenían que incluir material libre, para no tener problemas legales. Por lo demás, trabajaba con total libertad. Se convirtió en una serie de culto y tenía mucha audiencia en Cataluña.

El programa donde se insertaba *The Toon Toon Files* –de manera fija y, habitualmente, al final, con su propia cabecera– incluía piezas muy distintas entre sí y muy locas. Algunas parecían casi videoarte bizarro²⁶.

ESCRITOR SOBRE PELÍCULAS Y SERIES DE TELEVISIÓN

La incursión en el mundo cinematográfico por parte de Fernando de Felipe se dejó, parcialmente, atrás para desarrollar su carrera académica²⁷. En la tabla 2 reu-

²² M. Valencia, «Bernat Lliteras, al “Motel Spaghetti”», *El Temps*, 30 de enero de 2001, acceso el 1 de marzo de 2025.

²³ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

²⁴ M. Valencia, «Bernat Lliteras...».

²⁵ M. Valencia, «Bernat Lliteras...».

²⁶ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

²⁷ «“Lo mío ha sido siempre el realismo grotesco”... ».

nimos sus principales aportaciones investigadoras, en forma de libros y capítulos²⁸. Dialnet Métricas²⁹ recoge sobre la producción del docente cincuenta y una citas (Índice H: 4), desglosando quince artículos de revistas, veintidós colaboraciones en obras colectivas, dos reseñas y doce libros, además de su propia tesis doctoral y de doce tesis dirigidas³⁰. Su investigación de doctorado llevó por título *La paradoja de gow. La crisis de los modelos de análisis e interpretación en la crítica cinematográfica contemporánea exemplarizada en «psycho»* (sic). Fue dirigida por la profesora María Dolores Tapias Gil y fue defendida en la Universitat de Barcelona en el año 1994.

Analizando las coautorías que nos aporta Dialnet, destacan especialmente sus colaboraciones con Iván Gómez, compañero en la Universidad Ramon Llull. También en menor medida, podemos referir dentro de las coautorías a Lluís Anyó Sayol, Vicente J. Domínguez García, Carlos Monte Salvador y Jordi Sánchez Navarro. El investigador ha actuado como director en doce trabajos de doctorado, siendo el primero *La dona fatal en el cinema espanyol, 1939-1951* (fue codirector también José Enrique Monterde), realizado por Mireia Canals y defendido en el año 2009. La mayor parte de las tesis que ha dirigido De Felipe han estado centradas en el audiovisual, tanto español como internacional, aunque localizamos también una sobre videojuego (*El meu videojoc, la nostra narració. Els relats de la identitat*, 2011, junto a Manuel Delgado) y varias vinculadas con la televisión. Una tercera parte del total de las tesis han sido codirigidas junto a Iván Gómez.

El número de tesis dirigidas nos habla de la importancia académica de Fernando de Felipe, que se ve reforzada por la presencia en dieciocho tribunales de evaluación doctoral, entre 1996 y 2021³¹. Entre ellos, encontramos el del investigador Iván Gómez o el de la profesora Raquel Crisóstomo. La mayor parte de defensas han tenido lugar en universidades catalanas, con la excepción de la Universidad Rey Juan Carlos y la Universidad de Oviedo.

²⁸ El investigador ha realizado asimismo distintos artículos científicos. Entre 2004 y 2016 tuvo a su cargo una columna semanal como crítico de televisión en el periódico *La Vanguardia*, diario para el que también colaboró como firma invitada dentro del suplemento *Culturals*. Su trayectoria académica le ha llevado a actuar como profesor invitado, investigador y conferenciante en los estudios de grado, máster y postgrado de, entre otras universidades, Cáceres, Carlos III de Madrid, Europea de Madrid, Internacional de Catalunya, Internacional Iberoamericana, Jaume I, Oberta de Catalunya, Oviedo, Politécnica de Catalunya, Pompeu Fabra, Rovira i Virgili, además de instituciones entre las que se encuentran la Casa Encendida, el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya, el Festival de Cine de Gijón, el Festival Internacional de Sitges, la Filmoteca de Valencia o el Instituto Valenciano de Arte Moderno. Ha dirigido además las colecciones Widescreen (para Glénat) y (Ex)Tensiones (en Triptodos).

²⁹ «Fernando de Felipe» Dialnet, acceso el 1 de marzo de 2025. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=3794655>.

³⁰ De acuerdo a lo comentado por Fernando de Felipe, en la actualidad la nómina se extiende hasta quince tesis doctorales (que no se habría indexado todavía en Dialnet), a las que se suman otras dos más cercanas a la defensa. Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

³¹ Dialnet no contempla, por el momento, la totalidad de tribunales en los que ha participado el docente. Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

TABLA 2. RESUMEN DE LOS LIBROS TEÓRICOS ESCRITOS POR FERNANDO DE FELIPE O EN LOS QUE HA COLABORADO MEDIANTE CAPÍTULOS ESPECÍFICOS		
TÍTULO	COORDINADORES, FECHA Y TÍTULO (SI ES NECESARIO), LUGAR DE EDICIÓN, EDITORIAL Y PÁGINAS (SI ES NECESARIO)	PAPEL DE FERNANDO DE FELIPE
<i>Joel y Ethan Coen. El cine siamés</i>	1999. Barcelona, Glénat	Autor de libro completo
<i>Joel y Ethan Coen. Barton Fink</i>	1999. Barcelona, Paidós	Autor de libro completo
<i>Ladislaw Starewicz</i>	2000. Sitges, Festival de Sitges	Autor de libro completo
<i>Guion Audiovisual</i>	2006. Barcelona, Editorial UOC	Coautor de libro completo, con Daniel Aranda
<i>Adaptación</i>	2008. Barcelona, Trípodos	Coautor de libro completo, con Iván Gómez
<i>Ficciones colaterales. Las huellas del 11S en las series 'made in USA'</i>	2011. Barcelona, Editorial UOC	Coautor de libro completo, con Iván Gómez
<i>Memento Mori: Tiempo Artificial, Memoria Protésica</i>	2012. Londres, Editorial Académica Española	Autor de libro completo
<i>The Horror! The Horror! Variaciones sobre Apocalypses Now</i>	2014. Gijón, Rema y Vive	Coautor de libro completo, con Vicente Domínguez y Fernando Beltrán
<i>El sueño de la visión produce cronoendoscopías. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital</i>	2014. Barcelona, Laertes	Coautor de libro completo, con Iván Gómez
<i>Cómo construir un buen guion audiovisual</i>	2016. Barcelona, Editorial UOC	Coautor de libro completo, con Daniel Aranda, Pau Icart y Cristina Pujol
<i>El ojo resabiado: (de documentales falsos y otros escepticismos escópicos)</i>	Jordi Sánchez-Navarro y Andrés Hispano (coords.) 2001. <i>Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción</i> . Barcelona, Glénat, pp. 31-58	Autor de capítulo de libro
<i>La escritura de la violencia. Takeshi Kitano</i>	Jordi Costa (coord.) 2003. <i>El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés</i> . Barcelona, Paidós, pp. 103-132	Autor de capítulo de libro
<i>El teorema de Swift: de niños terribles y demás monstruos filmicos</i>	Vicente Domínguez (coord.) 2003. <i>Imágenes del mal. Ensayos de cine, filosofía y literatura sobre la maldad</i> . Madrid, Valdemar, pp. 137-177	Autor de capítulo de libro
<i>Holocáustica: cultura popular y profanación histórica</i>	Vicente Domínguez (coord.) 2005. <i>Tabú: la sombra de lo prohibido, innombrable y contaminante. Ensayos de cine, filosofía y literatura</i> . Madrid, Ocho y Medio, pp. 53-92	Autor de capítulo de libro
<i>El infierno son los otros: Dialogando sobre la identidad y la diferencia en Los Soprano</i>	Concepción Cascajosa (coord.). 2007. <i>La caja lista: Televisión norteamericana de culto</i> . Barcelona, Laertes, pp. 153-178	Coautor de capítulo de libro, con Concepción Cascajosa

<i>Guía de campo de perfecto «moc-kumentalista». Teoría y práctica del falso documental en la era del esceticismo escópico</i>	Elena Oroz y Gonzalo de Pedro Amatria (coords.) 2009. <i>La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor</i> . Madrid, Ocho y Medio, pp. 135-164	Autor de capítulo de libro
<i>«Atypical Spanish»: El extraño caso de las críticas «ministéricamente» correctas</i>	Concepción Cascajosa Virino y Javier Olivares (coords.) 2015. <i>Dentro de El Ministerio del Tiempo: el libro sobre la serie que ha revolucionado la Televisión en España</i> . Madrid, Léeme, pp. 7-15	Autor de capítulo de libro
<i>Panorama crítico del cine fantástico español</i>	David Roas y Teresa López Pellisa (coords.) 2015. <i>Visiones de lo fantástico en la cultura española (1970-2012)</i> , vol. II. Benalmádena (Málaga), Ediciones de Aquí, pp. 251-269	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez
<i>Trajes grises en Madison Avenue. Esplendor y miseria de la vía Draper</i>	Raquel Crisóstomo y Enric Ros (coords.) 2015. <i>Mad men o La frágil belleza de los sueños en Madison Avenue</i> . Madrid, Errata Naturae, pp. 171-194	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez
<i>Capítulo IX. Destripando Yorkshire: la trilogía Red Riding</i>	Anna Tous (ed.). 2015. <i>La política en las series de televisión. Entre el cinismo y la utopía</i> . Barcelona, Editorial UOC, pp. 189-219	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez
<i>Capítulo IX. Recalificando la ciudad: El caso de Baltimore contra Farmington</i>	Javier Cigüela Sola y Jorge Martínez Lucena (eds.). 2016. <i>The Wire University. Ficción y sociedad desde las esquinas</i> . Barcelona, Editorial UOC, pp. 117-124	Autor de capítulo de libro
<i>Cuando el destino nos devore. De apocalipsis zombis e indigestas distopías</i>	Antonio José Navarro (coord.) 2017. <i>Distopía y cine. Futuro(s) imperfecto(s)</i> , Donostia Kultura, pp. 79-88	Autor de capítulo de libro
<i>Capítulo XV. Feliz eternidad y próspero simulacro: San Junípero puede esperar</i>	Jorge Martínez-Lucena y Javier Barraycoa (eds.). 2017. <i>Black Mirror. Porvenir y tecnología</i> . Barcelona, Editorial UOC, pp. 227-241	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez
<i>Je suis Laura Palmer o de cómo Twin Peaks se adelantó a su tiempo y terminó rompiéndonos el corazón</i>	Raquel Crisóstomo y Enric Ros (coords.) 2017. <i>Regreso a Twin Peaks</i> . Madrid, Errata Naturae Editores, pp. 179-202	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez
<i>Capítulo VII. Altered Carbon: apuntes sobre la inmortalidad en la era de la obsolescencia programada</i>	Jorge Martínez-Lucena, Arturo González de León Berini y Stefano Abbate (eds.). 2019. <i>Control social e imaginarios en las telenovelas actuales</i> . Barcelona, Editorial UOC, pp. 109-119	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez, Lluís Anyó y Carlos «Montecarlo» Monte (firman conjuntamente como Grupo Fahrenheit)
<i>Límites del género negro: la difícil adaptación del cine a los videojuegos: el caso de «L. A. Noire»</i>	Javier Sánchez Zapatero y Álex Martín Escrivà eds. 2019. <i>Género negro sin límites</i> . Santiago de Compostela, Andavira Editora, pp. 561-568	Coautor de capítulo de libro, con Lluís Anyó
<i>Capítulo V. Trastorno de estrés postraumático tras el 11S</i>	Jorge Martínez-Lucena e Irene Cambra-Badii (eds.). 2020. <i>Imaginarios de los trastornos mentales en las series</i> . Barcelona, Editorial UOC, pp. 79-94	Coautor de capítulo de libro, con Iván Gómez



COMUNICACIÓN

DANIEL ARANDA · FERNANDO DE FELIPE

PAU ICART · CRISTINA PUJOL

CÓMO CONSTRUIR UN BUEN GUION AUDIOVISUAL



EDITORIAL UOC

16 h

Fig. 6. Portada de *Cómo construir un buen guion audiovisual*.

Entre sus monografías, destacan dos con un carácter profundamente didáctico que se vinculan con su docencia en la Facultad Blanquerna: *Guion Audiovisual* y *Cómo construir un buen guion audiovisual* (fig. 6). Se llevan exactamente diez años entre sí. En este último, tres de sus seis epígrafes se encuentran escritos a cuatro manos por Daniel Aranda, profesor en la Universitat Oberta de Catalunya, y Fernando de Felipe. Son los dedicados a «tramas», «personajes» y «dramatización». Definiciones y teoría filmica se solapan con ejemplos y referencias concretas que facilitan la recepción del lector.

Adaptación construye un discurso histórico y articula cada epígrafe en torno a un ejemplo concreto: *A sangre fría*, *V de Vendetta*, *Twin Peaks*, *Silent Hill*, *King Kong* y la Primera Guerra Mundial a través de *Senderos de gloria*. De Felipe e Iván Gómez finalizan cada apartado con una intencionalidad, de nuevo, didáctica y con un suave tono irónico en ciertos pasajes. De esta manera, contamos con un «decálogo de urgencia» para aquel que se quiera introducir en la adaptación literaria, de cómics, de series, de videojuegos, de *remakes* o de la historia. Respecto al Noveno Arte, De Felipe muestra sus conocimientos al reseñar aspectos vinculados con la naturaleza del cómic y sus vínculos con el audiovisual. Destaca cómo una historieta «no es nunca el *Storyboard* de una futura película» o la capacidad de una viñeta para mostrar «la mayor y más espectacular de las superproducciones»³².

³² Fernando de Felipe e Iván Gómez. *Adaptación* (Barcelona: Trípodos, 2008), 137.

En el caso de sus análisis histórico-artísticos, resalta el hecho de que no existe un libro específico dedicado a Hitchcock o a *Psycho* y que su primera aportación monográfica está dedicada a los hermanos Coen. Los dos cineastas estadounidenses son objeto de un amplio estudio en el que el teórico define varias introducciones de tipo contextual, biográfico y conceptual, para abordar sistemáticamente a continuación el análisis de *Blood Simple* (1984), *Raising Arizona* (1987), *Miller's Crossing* (1990), *Barton Fink* (1991), *The Hudsucker Proxy* (1994), *Fargo* (1996) y *The Big Lebowski* (1998)³³. La obra *Joel y Ethan Coen. Barton Fink*, publicada a continuación, fue la continuidad lógica del primer estudio. De Felipe aumenta en este texto la profundidad con la que había abordado la aproximación al film protagonizado por John Turturro³⁴. Destaca además el ensayo *El sueño de la visión produce cronoendoscopias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital*, firmado junto a Iván Gómez³⁵. Se trata de un análisis afilado de la cultura visual actual, así como de su explosión narrativa y estética. Plantea cuestiones que van más allá del cine y la televisión, para introducirse en ámbitos que entroncan con el audiovisual en un sentido más amplio. Su capacidad para desbordar e insertarse en todos los aspectos que constituyen tanto la cotidianeidad como la esfera pública se muestra a la perfección en el texto.

Podemos observar asimismo vínculos con los temas que tradicionalmente han preocupado a De Felipe en el territorio del Noveno o del Séptimo Arte. Como hemos referido, *Nacido salvaje* se centró en el estrés postraumático generado en los soldados estadounidenses que combatieron en la guerra de Vietnam. *Ficciones colaterales* explora el impacto del ataque terrorista en las series de televisión desarrolladas en Estados Unidos con posterioridad a los atentados del 11 de septiembre de 2001³⁶, mientras que en el capítulo firmado en Martínez-Lucena y Cambra-Badii³⁷, De Felipe e Iván Gómez inciden en el trastorno de estrés postraumático provocado con posterioridad al atentado. El vínculo con la producción anterior del autor se manifiesta también claramente en la elaboración de un cómic para *The Horror! The Horror! Variaciones sobre Apocalypse Now*³⁸. El estudio del profesor Vicente Domínguez se acompaña de un poema de Fernando Beltrán y de seis páginas firmadas por Fernando de Felipe (figs. 7 y 8). En esta misma línea, cobra sentido que una parte de la producción teórica del autor consista en explicar su propia obra artística. Es

³³ Fernando de Felipe. *Joel y Ethan Coen. El cine siamés* (Barcelona: Glénat, 1999).

³⁴ Fernando de Felipe. *Joel y Ethan Coen. Barton Fink* (Barcelona: Paidós, 1999).

³⁵ Fernando de Felipe e Iván Gómez. *El sueño de la visión produce cronoendoscopias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital* (Barcelona: Laertes, 2014).

³⁶ Fernando de Felipe e Iván Gómez. *Ficciones colaterales. Las huellas del 11S en las series «made in USA»* (Barcelona: Editorial UOC, 2011).

³⁷ Fernando de Felipe e Iván Gómez, «Capítulo v. Trastorno de estrés postraumático tras el 11S». En *Imaginarios de los trastornos mentales en las series* editado por Jorge Martínez-Lucena e Irene Cambra-Badii (Barcelona: Editorial UOC, 2020), 79-94.

³⁸ Vicente Domínguez, *The Horror! The Horror” Variaciones sobre Apocalypse Now* (Gijón: Rema y Vive, 2014).



Figs. 7 y 8. Dos primeras páginas del cómic *Apocalypse Now*, 2014, Fernando de Felipe, *The Horror! The Horror! Variaciones sobre Apocalypse Now*. Gijón, Rema y Vive, pp. 271-272.

el caso de *Memento Mori: Tiempo Artificial, Memoria Protésica*³⁹, libro cuyos capítulos se organizan a modo de avance horario (el primero es el 0:00:00 y el último es el 1:19:11). Intercala referencias a textos y audiovisuales que han dejado una huella en su ecosistema creativo. Finaliza con una cita de Luis Buñuel.

La ciencia ficción está presente en capítulos como *Feliz eternidad y próspero simulacro*, análisis del capítulo cuatro de la tercera temporada de *Black Mirror* (dirigido por Owen Harris, 2016). Continúa con un acercamiento en este sentido con la aproximación a la serie *Altered Carbon* (2018-2020, creada por Laeta Kalogridis). En ambos casos se aproximan a un interés por el posthumanismo en sociedades donde se ha logrado trascender la muerte a partir de la tecnología.

CONCLUSIONES

De esta forma, tanto en sus creaciones vinculadas con el cine como en aquellas que tienen que ver con el cómic y la investigación académica, mantiene un mismo proceso creativo:

³⁹ Fernando de Felipe, *Memento Mori: Tiempo Artificial, Memoria Protésica* (Londres: Editorial Académica Española, 2012).

Me obsesione con un tema, descubro lo que me falta por comprar o leer y consigo documentarme hasta la extenuación. Se trata de un trabajo de investigación similar al que aplicaría a un documental o al que utilicé en mi tesis doctoral. Cuando he asimilado y metabolizado lo anterior, busco el punto de vista y pongo el foco la narrativa. Es decir: voy a contar esta historia y necesito definir desde qué enfoque la narro para que tenga sentido⁴⁰.

En el ámbito audiovisual y como características generales de su producción, localizamos la construcción del género (al igual que en historieta), destacando una construcción compleja de los personajes con una tendencia a lo grotesco sin perder por ello la cotidianidad. Incluye distintos giros de guion o *plot twists* y construye atmósferas en las que prima un tono oscuro o tenebroso, sin infravalorar en ningún momento la inteligencia del espectador a partir de la inclusión de juegos mentales y referencias cultas. Trabaja en varias ocasiones como *script editor*:

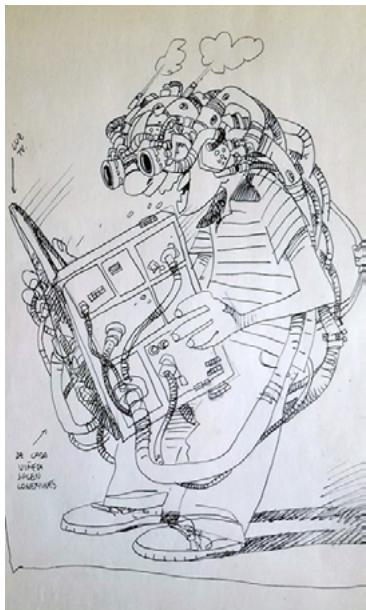
Recibimos también el nombre de *script doctors* y es una metáfora muy real: tienes que decir al paciente la verdad sobre su enfermedad –diagnosticar– y lo que tiene que hacer para mejorar. Necesitas muchos conocimientos y supone bastante responsabilidad, pero resulta cómodo: tú no tomas la decisión final de si se aplica el tratamiento o no. Si el paciente deja de fumar o no deja de ser tu problema cuando este sale por la puerta. La parte del ego la dejas a un lado, la que tiene que ver con pensamientos como «me han cambiado la obra y no me gusta» o «va a ser un fracaso». No es tu película⁴¹.

Sin embargo, y a pesar de dichas experiencias, no se siente especialmente atraído por el entramado industrial del cine. De hecho, se siente más cercano al apartado teórico y académico que al práctico. En este sentido resulta lógico que desde el punto de vista del ensayo, observemos una continuidad con ciertos temas que Fernando de Felipe había trabajado previamente, tanto en el territorio del cómic como en el del Séptimo Arte –uno de los ejemplos más claros es el de la ciencia ficción–. Sus aproximaciones académicas suelen buscar siempre, tanto en firma individual como en compartida, un enfoque dirigido no solo al ámbito académico, sino también al gran público.

Recientemente, el autor ha vuelto a aproximarse a la historieta con la concesión del Gran Premio del Cómics Aragonés 2022 en su ciudad natal. Fue además el encargado de ilustrar el cartel para el XXIII Salón del Cómics de Zaragoza (figs. 9 y 10), protagonizado por un niño que lee un libro «digital» a través de un complejo sistema electrónico que tiene conexiones con las distintas viñetas de la obra. La ciencia ficción, plasmada con su característico estilo, continúa presente en los lapi-ceros del autor. El dibujante se encuentra centrado en un volumen de obra inédita que llevará por título *Museum Tremens* (donde se incluyen historias de cómic entre

⁴⁰ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

⁴¹ Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.



Figs. 9 y 10. Boceto y cartel para el XXIII Salón del Cómics de Zaragoza, 2024,
Fernando de Felipe. Archivo personal del autor.

las que localizamos *Los domingueros de la galaxia*, *Crónicas Ma(u)rcianas* o *En busca de la parka perdida*). Originalmente se iba a publicar dentro de la «Biblioteca Fernando de Felipe», editada por ECC. La entrada de la empresa en suspensión de pagos ha hecho que el proyecto se reoriente a otra editorial. Además, el autor tiene en mente tres grandes proyectos: la adaptación a cómic de una novela escrita por él; una adaptación muy libre de *Macbeth*, con «un final distinto, a modo de mezcla e interconexión con obras como el *Rey Lear* o *Ran*», y un tarot⁴². En el desarrollo de sus obras largas, tendremos que definir si el paso por el universo audiovisual deja huella en el entorno de lo gráfico, como ha ocurrido en autores como Montesol o Miguelanxo Prado⁴³. En todo caso y dada su trayectoria, queda claro que De Felipe no renunciará fácilmente a los *leitmotivs* que identifican su producción, discurra en un medio artístico o en otro.

⁴² Fernando de Felipe en conversación con los autores, 2025.

⁴³ Gracia Lana, *El cómic español...*

REFERENCIAS

- ALTARRIBA, Antonio y GRACIA LANA, Julio. 2023. *Los 80 dibujados. Cómics de la movida aragonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- ALTMAN, Rick. 2000. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. 1991. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- DE FELIPE, Fernando. 2005. «Las películas que no se ven. Carrière vs. McKee». Conferencia pronunciada en I Congreso Internacional sobre el Cine Europeo Contemporáneo (CICEC), 2 de mayo. Acceso el 1 de marzo de 2015. https://www.ocec.eu/pdf/2005/defelipe_fernando.pdf.
- DE FELIPE, Fernando. 2012. *Memento Mori: Tiempo Artificial, Memoria Protésica*. Londres: Editorial Académica Española.
- DE FELIPE, Fernando. 2025. Entrevista por Julio Gracia Lana, Julia Iriarte Vinyas y Nuria Sánchez Bautista.
- DE FELIPE, Fernando y GÓMEZ, Iván. 2008. *Adaptación*. Barcelona: Trípodos.
- DE FELIPE, Fernando y GÓMEZ, Iván. 2020. «Capítulo v. Trastorno de estrés postraumático tras el 11S». En *Imaginarios de los trastornos mentales en las series* editado por Jorge Martínez-Lucena e Irene Cambra-Badí, 79-94. Barcelona: Editorial UOC.
- DEBORD, Guy. 2012. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- DOMÍNGUEZ, Vicente. 2014. *The Horror! The Horror! Variaciones sobre Apocalypse Now*. Gijón: Rema y Vive.
- GRACIA LANA, Julio. 2019. *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León y Eolas Ediciones.
- GRACIA LANA, Julio. 2022. *El cómic español de la democracia. La influencia de la historieta en la cultura contemporánea*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- HUERTA FLORIANO, Miguel Ángel. 2019. *Los géneros cinematográficos. Una introducción*. Valencia: Tirant Humanidades.
- ESCAC. 2001. «Killing the Spot». Acceso el 1 de marzo de 2025. <https://escac.com/film/killing-the-spot/>.
- MESÓN, Javier. 2022. «“Lo mío ha sido siempre el realismo grotesco”. Entrevista a Fernando de Felipe». Acceso el 1 de marzo de 2025. <https://javiermeson.blogspot.com/2022/02/lo-mio-ha-sido-siempre-el-realismo.html>.
- SCHECK, Frank. 2004. «Darkness». *The Hollywood Reporter*, 28 de diciembre. Acceso el 1 de marzo de 2025. https://web.archive.org/web/2005103115150/https://www.hollywoodreporter.com/thr/reviews/review_display.jsp?vnu_content_id=1000742344.
- VALENCIA, M. 2001. «Bernat Lliteras, al 'Motel Spaghetti'». *El Temps*, 60, 30 de enero. Acceso el 1 de marzo de 2025.
- VV. AA. 1998. *El cómic en Barcelona. 12 dibujantes para el siglo XXI*. Barcelona: Àmbit.

ANÁLISIS EXEGÉTICO DE LA ÉCFRASIS CATEDRALICIA EN *EL HOMBRE ELEFANTE* (1980): METAPOESIS OVIDIANA EN EL CINE DE DAVID LYNCH

Juan Manuel Arriaga Benítez

Instituto de Investigaciones Filológicas, México

E-mail: juan.manuel.arriaga613@comunidad.unam.mx

<https://orcid.org/0000-0002-7775-0294>

RESUMEN

El hombre elefante es una película de David Lynch en la que el director incluyó una inusual écfrasis que se desarrolla a lo largo de la trama del filme en una serie de escenas que la describen no desde su presentación como una obra concluida, sino desde su composición progresiva; en concreto, esta écfrasis es la recreación en miniatura de la catedral de St. Phillips llevada a cabo por el personaje principal, John Merrick, aun cuando solo logra observar desde su ventana una de sus torres. El objetivo de este artículo es comentar exegéticamente esta peculiar subtrama de la cinta. Para interpretar la écfrasis se recurre al análisis de las escenas donde se visualiza su composición desde la metapoesis ovidiana. Se concluye que la intención de Lynch era expresar el significado que para él tiene narrar una historia.

PALABRAS CLAVE: cine, David Lynch, interpretación, metapoesis, narrativa.

EXEGETICAL ANALYSIS OF THE CATHEDRAL ECFRASIS
IN *THE ELEPHANT MAN* (1980): OVIDIAN METAPOESIS
IN DAVID LYNCH'S CINEMA

ABSTRACT

The Elephant Man is a film by David Lynch in which the director included an unusual ekphrasis that develops throughout the film's plot in a series of scenes that describe it not from its presentation as a finished work, but from its progressive composition. Specifically, this ekphrasis is the miniature recreation of the St. Phillips Cathedral carried out by the main character, John Merrick, even though he only is able to observe one of its towers from his window. The aim of this article is to exegetically comment on this peculiar subplot of the film. To interpret the ekphrasis, we resort to an analysis of the scenes where its composition is visualized from the perspective of the Ovidian metapoesis. The conclusion is that Lynch's intention was to express the meaning that telling a story means to him.

KEYWORDS: cinema, David Lynch, interpretation, metapoesis, narrative.



1. INTRODUCCIÓN

La écfrasis ha sido, desde la épica grecorromana antigua, uno de los vehículos narrativos más apreciados para comunicar inquietudes y aspectos relacionados con el programa general del relato principal¹; dada su complejidad y fuerza para crear imágenes evocadoras, los poetas recurrieron a la écfrasis para complementar metapoéticamente la narrativa². En el cine, este recurso ha sido usado principalmente para ofrecer al espectador un panorama detallado y netamente visual de una obra de arte bajo distintos propósitos. Puesto que la inclusión de obras de arte en la pantalla ofrece incontables posibilidades de comunicación visual, no es de extrañar que también hayan sido utilizadas bajo un propósito programático, o bien para que el director exponga su propia visión estética sobre el propio arte cinematográfico³.

La escena que nos atañe analizar en este artículo corresponde a menos de un minuto de filmación de la cinta *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, David Lynch, 1980): se trata de la reconstrucción en miniatura de la catedral de St. Phillip que el protagonista, John Merrick (John Hurt), realiza con materiales que encuentra en la basura (se observa, de hecho, que en un momento toma algunas cosas de un

¹ Varias son las aproximaciones académicas que se han hecho al tema de la écfrasis, su utilidad y variantes. Para lo que se pretende con este trabajo, el núcleo de estudios de los cuales se toman las principales directrices y conceptos en torno a la écfrasis y sus funciones son los de John Hollander, «The Poetics of *Ekphrasis*», *Word and Image* 4, n.º 1 (1988); D.P. Fowler, «Narrate and Describe: The Problem of Ekphrasis», *The Journal of Roman Studies* 81, (1991); James A.W. Heffernan, «Ekphrasis and Representation», *New Literary History* 22, n.º 2 (1991); Christine Reitz, «Ekphrasis», *Der Neue Pauly: Enzyklopädie der Antike* 3 (1997); Frank J.D’Angelo, «The Rhetoric of Ekphrasis», *JAC* 18, n.º 3 (1998); Giovanni. Ravenna, «Per l’identità di *ekphrasis*», *Incontri triestini di filologia classica* 4 (2004-2005); Simon Goldhill, «What Is Ekphrasis For?», *Classical Philology* 102, n.º 1 (2007); Valentine Cunningham, «Why Ekphrasis?», *Classical Philology* 102, n.º 1 (2007); Froma I Zeitlin, «Figure: Ekphrasis», *Greece and Rome* 60, n.º 1 (2013). Con respecto al uso de la écfrasis en la poesía épica en particular, véase especialmente el reciente artículo de Stephen Harrison, «Artefact *ekphrasis* and narrative in epic poetry from Homer to Silius», en *Structures of Epic Poetry. Volume I: Foundations*, ed. por Christiane Reitz and Simone Finkmann (Berlin/Boston: De Gruyter, 2019).

² Las écfrasis más representativas de la épica antigua son, entre otras, la descripción del escudo de Aquiles en la *Ilíada* (XVIII, 478-608), la descripción del palacio de Alcinoo en la *Odisea* (VII, 84-132), la descripción del templo de Juno y del escudo de Eneas en la *Eneida* (I, 446-493 y VIII, 626-728, respectivamente), la descripción del palacio del Sol y la estatua de Pigmalión en las *Metamorfosis* (II, 1-30 y X, 247-294, respectivamente), la descripción de las pinturas que ornan la Argo y el templo del Sol en la Cólquide en las *Argonauticas* (Val. Fl. I, 130-148 y V, 409-454, respectivamente).

³ En general, el consenso narratológico sobre la écfrasis es que tiene como característica principal su capacidad para exponer imágenes vívidas sobre los objetos o escenas descritas; de ahí que el término griego *écfrasis* (ἔκφρασις) haya tenido equivalencia con el término romano *descriptio*, para cuya definición véase Helena Beristáin, *Diccionario de retórica y poética* (México, Porrúa, 1995), 137-140. En autores clásicos como Quintiliano esta característica es especialmente enfática cuando se usa en retórica y adquiere el término técnico *evidentia* (cfr. *Inst. Orat.* IV, 2, 123, donde se ocupa de la importancia de vivificar la descripción de las imágenes al narrar, y VI, 2, 32, donde discute la terminología asociada a este vocablo y sus acepciones); cfr. Bernhard F. Scholz, «*Ekphrasis and Enargeia* in Quintilian’s *Institutionis oratoriae libri XII*», en *Rhetorica Movet. Studies in Historical and Modern Rhetoric in Honour of Heinrich F. Plett*, ed. por Peter L. Oesterreich y Thomas O. Sloane (Leiden/Boston: Brill, 1999).

bote para usarlas en su proyecto). Esta reconstrucción, sin embargo, resulta curiosa, dado que Merrick alcanza a ver únicamente una de las torres desde la ventana de su habitación en el Royal London Hospital⁴.

El objetivo de esta breve investigación no es otro que simplemente explicar cómo, a partir de esta serie de escenas ecfrásticas, es posible advertir el significado que el director de este filme tenía acerca del cine y del arte en general⁵.

El análisis que se utiliza es, en consecuencia, exegético y parte de la premisa de que en *El hombre elefante* David Lynch logró consolidar una marca autoral sobre la estética y la narración cinematográfica. Prueba de ello es el diseño de su personaje central, un hombre deformé por un extraño padecimiento, pero refinado e inteligente que, pese a su aspecto desagradable, logra atraerse la simpatía y admiración de la alta sociedad londinense de la época que el filme retrata. Asimismo, la antinomia entre la verdad y la creencia, fraguada desde un principio mediante el arco del personaje Frederick Treves (Anthony Hopkins), es un reflejo del debate moral que la cinta quiere llevar al plano de la apreciación artística.

En lo que a continuación se explica, se utilizará un total de diez fotografías extraídos de las principales escenas en las que discurre esta peculiar écfrasis. Y es que, ciertamente, la écfrasis en cuestión, a diferencia de la narración antigua de donde emergió como recurso literario, no se ubica en un único espacio de la trama ni está descrita bajo una sola emisión visual como en otras películas donde se muestran obras de arte en una sola imagen o en un espacio unitario en pantalla, sino que se encuentra repartida a lo largo de la película y cada una de las tomas que la

⁴ Esta maqueta de la catedral ha sido objeto de ciertos comentarios académicos, aunque no se ha hecho un análisis puntual y detenido sobre ella como el que se pretende en este artículo; en particular, Paul Anthony Darke, «*The Elephant Man* (David Lynch, EMI Films, 1980): an analysis from a disabled perspective», *Disability and Society* 9 n.º 3 (1994), 336-337, alude a la construcción de la catedral como una forma de terapia, no de arte, opinión con la que no estamos de acuerdo en tanto que la presente investigación nos lleva por un camino distinto, a saber, el de considerar la maqueta de Merrick como un producto que representa el arte desde una perspectiva metapoética. Tampoco profundiza mucho más, en su *review* de la película, Bruce Kawin, «*The Elephant Man by David Lynch*», *Film Quarterly* 34, n.º 4 (1981), 22, donde simplemente afirma que la construcción de la maqueta «is a prominent symbol of his aspiration, drive, and luminous skill». Consideramos, pues, que el tema aquí planteado permitirá una más amplia comprensión de este relevante recurso ecfrástico al que Lynch recurrió como columna vertebral del arco del personaje protagónico.

⁵ Las teorías y definiciones de la écfrasis en el cine han surgido a raíz precisamente del interés académico por estudiar esta figura literaria en la dimensión visual; los siguientes son los estudios principales de los que nos hemos servido para realizar el presente artículo: Laura M. Sager Eidt, «Toward a Definition of Ekphrasis in Literature and Film», en *Writing and Filming the Painting. Ekphrasis in Literature and Film* (Amsterdam/New York: Rodopi, 2008); Carla Carinboni Killander, Liviu Lutas y Alexander Strukelj, «A New Look on Ekphrasis: an Eye-tracking Experiment on a Cinematic Example», *Ekphrasis. Images, Cinema, Theatre. Media* 12, n.º 2 (2014); James A.W. Heffernan, «Notes toward a Theory of Cinematic Ekphrasis», en *Imaginary Films in Literature*, ed. por Stefano Ercolino *et al* (Leiden/Boston: Brill, 2016); Diane Nemec Ignashev, «On Cinematic Ekphrasis: Aleksandr Sokurov's *Otets i syn redux*», *Film Criticism* 44 n.º 1 (2020).

muestra aporta nueva información a su significado⁶. De hecho, esta écfrasis está en el primer plano de la narración y resulta tan importante que articula gran parte del arco argumental de Merrick.

Finalmente, huelga decir que este ejercicio de interpretación se sostiene sobre una base de apreciación más que de *alegoresis*, basada en dos citas metapoéticas de la obra del poeta romano Ovidio que nos han parecido sumamente adecuadas como base teórica para explicar el subtexto de la écfrasis; una de estas citas se encuentra en el *Arte de amar* y está referida a la ponderación estética que el autor hace entre proceso y resultado, dando un valor preeminente al segundo por sobre el primero; la segunda se encuentra en las *Metamorfosis* y constituye, con base en el relato del mito de Pigmalión, una valoración sobre la «vivacidad» del arte como posible «falsificación» de la realidad a partir de la imitación de esa realidad⁷. Por lo tanto, el análisis se enfocará en revelar este contenido de *poiesis* autoral, es decir, que permitan inferir la visión de Lynch sobre el cine a partir de las escenas que describen la pieza en cuestión, exclusivamente a partir de lo que la película expone, sin alusión alguna al libro en el que está basada⁸. Si bien este es uno de los filmes del director norteamericano que siguen patrones más convencionales en cuanto a su estructura narrativa, a su montaje o a la dinámica de sus personajes, en él está cifrada una sutil aportación a la estética de la creación cinematográfica que resignifica contenidos que en la Antigüedad eran preceptivos en la composición narrativa. Por supuesto, la influencia de Ovidio en el cine de Lynch no es verificable, pues no consta que el director norteamericano haya interpretado deliberadamente al poeta romano, por lo que aquí se plantean cuestiones más bien de apreciación y paralelismos teóricos (o, si se quiere, resignificaciones) que de una influencia directa.

⁶ Esta écfrasis tiene, por ende, una función de complemento a la narración principal; otras funciones de la écfrasis que no son las de esta en particular son la prolepsis, la analepsis, el retrato o la construcción en abismo. Existen otras dos écfrasis en *El hombre elefante*: el cuadro del hombre durmiendo y el retrato de la madre de Merrick; sin embargo, a diferencia de la maqueta de Merrick, estas dos descripciones tienen funciones muy distintas, pues una funge como una prolepsis, anticipando la muerte del protagonista, mientras que la otra está asociada más bien con el retrato de una persona. El lector, a partir de esta inclusión de más de una écfrasis en la película, puede comparar más fácilmente las funciones de este recurso poético/retórico.

⁷ La importancia metapoética de este mito en el poema de Ovidio y su proyección e influencia en el cine se puede verificar a partir de lo establecido en Paula James, *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen* (London/New York: Continuum, 2011), 10-235 (con bibliografía referida).

⁸ Aunque el libro en el que *El hombre elefante* de David Lynch está basada va a quedar excluido de este artículo, una excelente comparación entre ambos soportes narrativos la ofrecen William E. Holladay y Stephen Watt, «Viewing the Elephant Man», *PMLA*, 104, n.º 5 (1989).



Fig. 1. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la primera aparición en escena de la torre de la catedral de St. Phillip, fuente de inspiración de Merrick para su maqueta.

2. PERSPECTIVAS, DIMENSIONES Y FUENTES DE INSPIRACIÓN

Algún tiempo después de que John Merrick llegara al hospital donde Treves trabaja, comienza a fraguarse en él un asiduo ímpetu artístico; luego de revelarse que no padece ninguna disfunción cognitiva, como se le había diagnosticado erróneamente en un inicio, se enfrasca en un proyecto personal: elaborar una maqueta de una catedral completa, aun cuando desde la ventana solo puede observar una de las torres que la conforman. Esta torre será su fuente de inspiración, mientras que la ventana funge como el único medio de comunicación entre Merrick y el exterior durante casi toda su estancia en el hospital. El impulso creador de Merrick es el primer indicio de la metapoesis con que el director trata la écfrasis catedralicia, por lo que el empeño mismo del personaje por reproducir aquel edificio explica también la detallada atención con que Lynch retrata el proceso de su elaboración.

En las escenas que constituyen el desarrollo de la écfrasis de la catedral, puede asumirse (no sin cierta ambigüedad, pues el efecto no es explícito en el filme) que Merrick cambia su rol protagónico del filme por el del *alter ego* del director. En este caso, pasaría de entenderse como el protagonista de un drama sobre los límites médicos de la dignidad humana a entenderse como el creador de un contenido estético. Esta posibilidad interpretativa está, por supuesto, abierta a discusión, pero se acomoda bien a la lectura que pretendemos sobre el filme, sobre todo porque la catedral en miniatura de Merrick es el resultado no de una construcción *ex nihilo*, sino de una reconstrucción a partir de lo que observa desde su ventana, algo semejante a la labor de adaptación que sigue Lynch al poner en pantalla una trama tomada de un material literario precedente. De hecho, la ventana en cuestión es simplemente un recuadro de visión compartido tanto por el personaje como por el espectador: nosotros vemos en pantalla exactamente lo que Merrick ve, lo que hace que ambos puntos de vista se empalmen. La primera escena donde aparece a cuadro la torre de la catedral es simplemente un plano detalle dominado por un enorme reloj redondo que se eleva sobre el tejado particular del edificio (fig. 1).



Fig. 2. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la torre desde la posición subjetiva del propio Merrick.

Puesto que el cuadro de la toma está «fuera» de la habitación de Merrick, el espectador supone que se trata solo de un detalle sin dimensiones identificables con exactitud; como espectadores, no tenemos más información que nos permita saber cuán alejada está la torre o si es exactamente este el recuadro donde se enmarca todo el panorama de la ventana. Asimismo, no nos es posible ver si es esto lo que Merrick exactamente ve, aunque la dinámica de la escena así lo sugiere.

Es en una escena posterior, cuando Merrick se halla en la habitación que será su residencia vitalicia, donde el cineasta ofrece el *comparandum* adecuado a partir del cual es posible inferir la perspectiva «real» respecto a la torre de la catedral (fig. 2).

En este fotograma se aprecia la toma desde dentro de la habitación y desde el punto focal que crea la dirección y la posición de Merrick en esa habitación; en esta ocasión, la lente de la cámara abarca también el recuadro de la ventana y, gracias a ello, la perspectiva compartida del personaje y del espectador se consolidan: para este momento de la película, Merrick aún no tiene tan avanzada su maqueta de la catedral, por lo que esta toma arroja nueva información sobre lo que está realizando específicamente. De hecho, se lo explica al personaje de Nora (Lesley Dunlop), una enfermera del hospital, en una escena que aparece de la siguiente forma en el guion de la película:

Merrick is concentrated on his work. Nora, curious now, walks to the table. Merrick, conscious of her presence, leans back in his chair and looks up at her.

NORA

What is this that you're doing?

Merrick is silent.

NORA

(pointing at the box)

What is it?

Merrick points through the window.

NORA

What? Oh! I see! It's St.



Fig. 3. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la maqueta de la catedral tal cual la observa la enfermera Nora, cuando Merrick señala la torre en la que se inspiró para reproducirla.

Phillips. Oh, of course. Why
... why that's very good, I
mean you've gotten the windows
and arches just right.

MERRICK

Yes.

NORA

But it's so good, I mean... it's
so very good.

MERRICK

Thank you... very much⁹.

La «imposibilidad» de la mujer de interpretar lo que Merrick está haciendo se debe a que, a diferencia del espectador, no tiene toda la información sobre el transcurso de la creación de la maqueta: en primer lugar, hasta ese momento no había compartido la visión de la torre que sí comparten tanto Merrick como el espectador y, en segundo lugar, no sabe que la fuente de inspiración de Merrick es precisamente esa torre. Parte del proceso creativo de Merrick es, por lo tanto, desconocido para ella. Solo cuando Merrick señala hacia la torre y explica su proyecto, la enfermera comprende la obra, aun si está inconclusa (fig. 3).

La experiencia de la enfermera como observadora es distinta a la experiencia de observación que tiene el espectador; el diseño de esta escena está manejado de forma sutilmente destacada, pues aporta los dos componentes de la interpreta-

⁹ Extraído del diálogo original de la película: De Vore, Christopher, Erick Bergren y David Lynch, «The Elephant Man», dirigido por David Lynch (1980; Estado Unidos: Brooksfilms), DVD. El guion completo de la película se encuentra disponible de forma permanente en el siguiente enlace: <https://imsdb.com/scripts/Elephant-Man,-The.html>.

ción de una obra artística: la poca información que tiene la mujer sobre el trabajo artístico de Merrick obstaculiza su comprensión cabal de una obra; en cambio, el espectador no tiene problema alguno en entender que Merrick está reconstruyendo la catedral. La limitada información que la enfermera tiene se configura gracias a que hay una distancia epistemológica entre el observador externo (el espectador), que ha atestiguado el trabajo de Merrick desde el principio, y el interno (ella misma), que es un testigo incidental de lo que Merrick está realizando, pero en un momento de la creación de la maqueta en el que no se puede prefigurar lo que es. Visto desde otro enfoque, el espectador sabe que la creación de Merrick es una reconstrucción a partir de un detalle que lo ha impelido a imaginar el resto del edificio catedralicio; la enfermera, por el contrario, sabe tal vez que lo que Merrick hace es una pieza de arte y muestra interés en ello, pero ni siquiera se atreve a interpretar la maqueta aún inacabada como algo artístico: para ella, esa maqueta no es más que un montón de piezas sin ensamblar que proyectan una figura, pero no la puede interpretar como arte hasta que es el mismo artista el que explica su creación.

Esta visión de Lynch sobre el proceso de creación artística que se encuentra aún inconcluso o que proyecta una obra aún no «interpretable» como arte está posiblemente tomada de las reflexiones que el poeta romano Ovidio plasmó al interior de su preceptiva sobre la belleza femenina y el adecuado arreglo del cuerpo su *Ars amandi*; se trata, por ende, de reflexiones metapoéticas que, a pesar de encontrarse en una obra cuyo interés principal es el de la seducción y el cortejo. Desde su punto de vista, el poeta romano aconseja mostrar únicamente el producto final de aquello que se ha trabajado, pues muchas veces el proceso mismo resulta desagradable a la vista:

nec coram mixtas ceruae sumpsisse medullas
nec coram dentes defricuisse probem.
ista dabunt formam, sed erunt deformia uisu,
multaque, dum fiunt, turpia, facta placent.
quae nunc nomen habent operosi signa Myronis,
pondus iners quandam duraque massa fuit;
anulus ut fiat, primo colliditur aurum:
quas geritis uestis, sordida lana fuit;
cum fieret, lapis asper erat: nunc, nobile signum,
nuda Venus madidas exprimit imbre comas.
tu quoque dum coleris, nos te dormire putemus:
aptius a summa conspiciere manu,
cur mihi nota tuo causa est candoris in ore?
claude forem thalami: quid rude prodis opus?
multa uiros nescire decet: pars maxima rerum
offendat, si non interiora tegas.
aurea quae splendent ornato signa theatro
inspice, contemnes: brattea ligna tegit (Ov. *Ars am.* III, 215-232).

No aprobaré que hayan consumido en público las mezcladas médulas de una cierva ni que en público se hayan cepillado los dientes. Estas cosas aportan belleza, pero, al ser vistas, resultan desagradables y muchas cosas son feas mientras se realizan, pero, una vez acabadas, agradan. Las estatuas del trabajador Mirón que hoy tienen nom-

bre, alguna vez fueron un inerte peso y una masa en bruto; para fabricar un anillo, primero el oro es batido; los ropajes que llevas puestos fueron lana sucia; mientras se labraba, era una piedra áspera, pero ahora, insigne escultura, es una Venus desnuda que exprime sus cabellos húmedos por la lluvia. Tú también: mientras te arreglas, pensemos nosotros que estás dormida; será mejor que te observen después de la última mano. ¿Por qué me es conocida la causa por la que hay blancura en tu rostro? Cierra la puerta de tu habitación; ¿por qué exhibes un trabajo sin terminar? Es más decente que los varones ignoremos muchas cosas; la mayor parte del trabajo podría ser desagradable, si no lo mantienes en secreto. Mira las estatuas doradas que brillan en el adornado teatro; las desdeñarás: es una lámina la cubre la madera¹⁰.

Lynch modifica un poco esta concepción de *lo que no está finalizado es desagradable* por la idea de *lo que no está finalizado no es adecuadamente interpretable*. El director, por supuesto, no reinterpreta deliberada y directamente a Ovidio (no hay evidencia que nos permita suponer que, de hecho, conocía al poeta romano), pero lo que sí podemos sostener es que la aproximación de Lynch contrasta con la preceptiva ovidiana: mientras Ovidio prioriza mostrar solo el resultado final en el fragmento citado, la película enfatiza mostrar también el proceso creativo como clave de construcción narrativa. Este sutil cambio, no obstante, es significativo, porque su éfrasis se centra no tanto en mostrar el producto final de forma directa y desnuda, sino que se enfrasca en revelar paulatinamente el proceso de la creación artística, presentándolo no como algo «feo» por sí mismo, sino simplemente como algo susceptible de generar equívocos. De hecho, el proceso creativo para Lynch es agradable y no demerita la participación del espectador o de otros personajes en calidad de observadores de la obra inacabada. Merrick no «cierra» (metafórica y literalmente) la puerta a la contemplación de su creación ni muestra únicamente el producto final en toda su belleza, sino que permite que, aunque con distintos niveles de información sobre su objetivo, los observadores conozcan el acto de realizar su obra; en otras palabras, deja que miren tras el telón.

La misma toma de la torre de la catedral en la fig. 2 aparece en una escena posterior, solo que esta vez sucede con otro personaje secundario que había ido a visitar a Merrick: se trata de una actriz llamada Madge Kendal (Anne Bancroft). Curiosamente, el diálogo que Kendal y Merrick tienen sobre la maqueta de la catedral no aparece en el guion, pero sirve para iterar la dificultad de interpretar la maqueta como lo que el autor espera; en este segundo caso, la actriz interpreta la maqueta como una iglesia (*church* en el diálogo de la cinta), pero esta aseveración es pronto corregida por el autor mismo, quien le revela que está elaborando (o más bien reproduciendo) la catedral (*cathedral*, según aparece en el diálogo) cuya torre puede ver desde su ventana.

La principal diferencia entre este diálogo y el que había tenido con la enfermera estriba en que la actriz sabe que Merrick está construyendo un edificio, pero

¹⁰ La edición de la cual se extraen los textos latinos citados o de las obras clásicas mencionadas en este trabajo se encuentran consignados en las *Referencias*; todas las traducciones son mías.

no sabe que en realidad este edificio aspira a ser una imitación fiel de uno que ya existe. Es decir, su deducción es parcialmente válida, pues tiene una idea de lo que es por lo que la maqueta proyecta, pero está igualmente limitada que la enfermera para saber que se trata de una imitación de un edificio específico (la catedral de St. Phillip). La señorita Kendal no ofrece ningún otro comentario respecto al proyecto de Merrick y la conversación en torno a la maqueta se corta abruptamente luego de la explicación que Merrick ofrece, lo que puede ser un indicio de que simplemente la explicación del autor satisface su deseo de interpretación. Sin embargo, lo que Merrick comenta sobre su proceso creativo aporta información directa y reveladora al respecto: «Only, I have to rely on my imagination, for what I can't actually see».

Este comentario, sin duda, no solo es valioso por lo que revela en sí mismo sobre el método del que Merrick se sirve para realizar su obra, sino que también es un apunte autoral que constituye una confirmación del trabajo sinecdóquico, como veremos a continuación, que permea su ímpetu creativo.

3. EL CINE PARA LYNCH: UN ACTO SINECDÓQUICO

Los fotogramas de la torre arriba colocados, aun cuando difieren entre sí debido al cambio del ángulo y de la dimensión relativa, pueden entenderse como la expresión de dos distintas experiencias del artista respecto a su fuente de inspiración: el ángulo y el tipo de enfoque solo resaltan cualidades distintas de un mismo objeto, pero la mezcla de ambas es precisamente lo que lleva a Merrick a concebir el todo de una obra a partir de la observación de una sola parte. En retórica, a esta expresión se la conoce como «sínecdoque» (una de sus fórmulas es *par pro toto*, «la parte por el todo»)¹¹. Llevado al plano del lenguaje cinematográfico, esta percepción sinecdóquica arropa un efecto peculiar de la écfrasis: lo que Merrick termina por construir es una obra que parecería hipotética, algo similar a la reconstrucción de un poema antiguo del que solo ha llegado un fragmento. La maqueta terminada (fig. 4) es la consolidación de una convención entre artista y espectador: la obra de arte es fiel a la realidad (o a su fuente de inspiración) en tanto que el artista se esfuerce por reproducirla auténticamente.

¹¹ Beristáin, *Diccionario...*, s. v. *Sinécdoque*, ofrece un conjunto de acercamientos de sus predecesores a la definición de «sínecdoque», pero lo que nos interesa resaltar en esta operación es lo que dice acerca de la que denomina «sínecdoque particularizante»: «por medio de lo particular se expresa lo general; por medio de la parte, el todo; por medio de lo menos, lo más; por medio de la especie, el género; por medio del singular, el plural». Aunque esta figura ciertamente pertenece al terreno de las operaciones retórico-poéticas del lenguaje, en la dimensión cinematográfica adopta un matiz visualmente particular, pues permite que la figura opere en un nivel semiótico asequible por la decodificación de la imagen presentada como la más significativa en un plano. De aquí, el trabajo de reconstrucción con el que Merrick trabaja es análogo al que facilita que el espectador reconstruya una idea, una imagen o un significado a partir de la observación parcial de algún objeto.



Fig. 4. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la maqueta de la catedral finalizada.

La creación de Merrick no es reconstrucción «imprecisa» o errónea de la catedral real que intenta reproducir; el diálogo con la enfermera (arriba calcado) así lo estipula: si bien al principio es incapaz de interpretar la obra, la mujer acredita la fidelidad de la reconstrucción tras que Merrick le explica que se encuentra imaginando el todo a partir de la observación de una de sus partes. La enfermera da fe de que el arte de Merrick es «auténtico», no porque sea bello, sino porque cumple su propósito de reconstruir verosímilmente a una menor escala el edificio, aunque escape en su mayor parte a ser observado.

Lynch comunica aquí, pues, su visión de lo que una película (y cualquier obra artística) debe aspirar a ser: no una falsificación de la realidad, sino una reconstrucción de una realidad bajo la observación atenta de lo observable. Lo no-observable, por ende, no es que escape a nuestra comprensión o que no sea susceptible de ser reconstruido, sino que debe inferirse de los patrones y detalles que aportan la información para hacerlo. La maqueta terminada de Merrick es, bajo estos términos, bella y digna de apreciarse como una obra de arte, porque asumimos como espectadores que se trata de una fiel reproducción de una realidad no observable directamente. Recordemos que el filme es la puesta en escena de la última parte de la vida de un hombre tal como Lynch la adaptó de la novela en la que está basada; su labor como director es análoga a la de su propio personaje; en consecuencia, la película es la versión final de una serie de decisiones tomadas por el director para dar identidad cinematográfica a una historia que tenía, hasta antes de iniciar siquiera el rodaje, únicamente una identidad literaria.

El siguiente fotograma (fig. 5), que constituye la primera escena en que aparece Merrick iniciando la construcción de su maqueta, es un reflejo de este proceso inicial que tradicionalmente se identifica en los estudios retóricos y poéticos con la *inventio* («la invención» en el sentido del «descubrimiento» del material sobre el que va a versar la trama).

La imagen transmite, a diferencia de las anteriores escenas en las que el producto mismo es el que domina el cuadro, la idea del artista inmerso en su proceso



Fig. 5. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la escena en la que Merrick emprende la construcción de su proyecto.

creador. En este caso, nuevamente Lynch toma una de las tesis de la metapoesis ovidiana sobre el arte y le subvierte la perspectiva: en las *Metamorfosis*, el poeta romano afirma que Pigmalión había creado una escultura femenina tan perfecta que parecía estar viva¹² según la siguiente descripción:

virginis est verae facies, quam vivere credas
et, si non obstet reverentia, velle moveri:
ars adeo latet arte sua. miratur et haurit
pectore Pygmalion simulati corporis ignes.
saepe manus operi temptantes admovet, an sit
corpus an illud ebur, nec adhuc ebur esse fatetur.
oscula dat reddique putat loquiturque tenetque
et credit tactis digitos insidere membris
et metuit, pressos veniat ne livor in artus,
et modo blanditias adhibet, modo grata puellis
munera fert illi conchas teretesque lapillos
et parvas volucres et flores mille colorum
liliaque pictasque pilas et ab arbore lapsas
Heliadum lacrimas; ornat quoque vestibus artus:
dat digitis gemmas, dat longa monilia collo;
aure leves bacae, redimicula pectore pendent:
cuncta decent ; nec nuda minus formosa videtur.
conlocat hanc stratis concha Sidonide tinctis
appellatque tori sociam adclinataque colla
mollibus in plumis tamquam sensura reponit (Ov. *Met.* X, 250-269).

¹² Para una comprensión de la importancia de este relato en la obra ovidiana, se recomienda la lectura de Douglas F. Bauer, «The Function of Pygmalion in the Metamorphoses of Ovid», *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 93 (1962), así como los comentarios al pasaje hechos por Lee Fratantuono, *Ovid: Metamorphoses X* (London: Bloomsbury, 2014), 128-134.

Su semblante es el de una auténtica doncella que creerías que está viva y, si no obsta la reverencia, que quiere moverse; hasta tal punto el arte se oculta con su mismo arte. Pigmalión la admira y recibe en su pecho los fuegos del simulado cuerpo. A menudo acerca sus manos a su obra para explorar si aquello es un cuerpo o el marfil y ni aun así confiesa que sea marfil. Le da besos y piensa que le son devueltos y le habla y la toca y cree que sus dedos se hunden en las partes tocadas y temió que algún moretón sobrevenga en donde presionó sus miembros; y ora le hace caricias, ora le lleva regalos que son gratos a las jóvenes: conchas y piedritas talladas y pequeños pájaros y flores de mil colores y lirios y pelotas pintadas y lágrimas caídas del árbol de las Héládes¹³; también le adorna sus miembros con ropajes, les pone gemas a sus dedos, le pone largos collares en el cuello; perlas ligeras le cuelgan de la oreja y cintas del pecho. Todo le sienta bien y ni desnuda parece menos hermosa. La coloca sobre colchones teñidos con el molusco de Sidón y la llama compañera de lecho y recuesta su cerviz reclinada en suaves almohadas, como si fuera a sentirlas¹⁴.

El relato se centra en la sensibilidad que produce la obra terminada; Pigmalión representa al creador que se enamora de su creación y le atribuye una virtud que confunde la ficción artística con la realidad. En la película, Merrick es un creador cuya obra recrea su sensibilidad desde el inicio, razón por la cual Lynch ha decidido mostrar precisamente el comienzo de la construcción de la maqueta y, en general, por la que ha decidido hacer que esta écfrasis sea la columna vertebral del arco argumental de Merrik. La écfrasis, por ende, comienza a cobrar sentido desde que se nos muestran sus facetas iniciales y explora la sensibilidad del espectador desde el comienzo de la creación de la maqueta; Ovidio, por su parte, erige su relato en virtud de la respuesta emocional que se fragua en el personaje y en el lector una vez que la obra de arte está terminada.

Para Lynch, la realización de una obra cinematográfica (o narrativa, en general) es un proceso de comunicación abierto entre realizador y espectador: decide mostrar el proceso de elaboración de la écfrasis y no solo la écfrasis concluida porque le interesa que el público «intime» con la obra. En este sentido, la obra se explica a partir del proceso de creación y no solo desde su presentación una vez terminada. En otras palabras, la película de Lynch pretende transmitir no solo el relato sobre el que versa la trama, sino también el contenido metapoético a partir de la escenificación de una écfrasis que se desarrolla de principio a fin en el filme.

¹³ Las Héládes son hijas del Sol convertidas en árboles. Según el mito, luego de que Zeus/Júpiter derribara a Faetón por casi causar la ruina del mundo al manejar los caballos del dios Sol, su padre, sus hermanas (llamadas en conjunto Héládes) lo lloraron amargamente y, tras ser metamorfosadas en álamos, derramaban aún ámbar. Por lo tanto, las «lágrimas caídas del árbol de las Héládes» no son otra cosa que la resina que fluye y que conforma el ámbar, utilizado, según el testimonio de Ovidio, para crear adornos y bisutería. El mito lo transmiten, entre otros, Diódoro Sículo (V, 23), Higino (*Fab.* CLIV) y el propio Ovidio (*Met.* II, 340 ss.).

¹⁴ Este pasaje y el anterior del mismo poeta están íntimamente ligados, según lo que Gibson afirma en su comentario: Roy K. Gibson, «Ovid *Ars Amatoria* Book 3. Edited with Introduction and Commentary» (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), 186-187.



Fig. 6. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la maqueta destruida tras el asalto del grupo de observadores que pagaron al portero del London Hospital para verlo.



Fig. 7. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: toma de la maqueta reelaborada en segundo plano.

4. DESTRUCCIÓN Y RECONSTRUCCIÓN

Al final del segundo acto, Merrick sufre un penoso incidente: es asaltado por un grupo de observadores que han pagado al portero del hospital por verlo, pues ha generado un morbo entre la población. Durante el caos de ese asalto a su habitación, la maqueta queda destruida, como puede verse en la siguiente imagen (fig. 6).

No obstante, luego de la secuencia del secuestro por parte de Bytes (Dexter Fletcher), el cirquero que había sido su dueño, y su posterior regreso, la maqueta aparece nuevamente en escena restaurada (fig. 7), sin que medie escena alguna que describa o dé cuenta de su reelaboración.

Al parecer, esta reelaboración de la maqueta fuera de cuadro es también un efecto ovidiano en el que el director, en este caso, decidió sí seguir la preceptiva amateuria del poeta: entre la destrucción y la reelaboración, Lynch oculta el proceso; la



Fig. 8. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: plano detalle donde se muestra la firma del autor de la écfrasis.

finalidad parece ser la de establecer también la idea de que los resultados mostrados y no los procesos son los que emiten realmente el efecto estético de la obra de arte.

Se trata, no obstante, de una reelaboración de un material ya construido anteriormente, por lo que también la idea de mostrar la écfrasis destruida y después inesperadamente reconstruida puede funcionar como una metáfora de la reelaboración de una trama: a lo largo de los siglos, el acto de adaptar narrativamente un mito se ha basado precisamente en esta continua reelaboración de relatos con base en el sustrato que los predecesores de un autor ya habían dejado. Esto explica, por supuesto, que existan variantes en los mitos tal como aparecen en las obras literarias y explica también que cada autor le haya impreso una identidad propia a un relato ya antes desarrollado, aunque ciertamente debía caminar sobre la línea trazada por la tradición, según da cuenta de ello Horacio en su llamada *Epístola a los Pisones*¹⁵.

La secuencia final, donde ocurre la muerte de Merrick, se detiene también en la écfrasis y muestra el trabajo concluido tal cual asumimos que ha quedado «fijo» como obra de arte. Esta secuencia no solo refuerza la vinculación entre el autor y la obra en términos de autoría, pues Merrick, de hecho, firma su trabajo al considerarlo acabado definitivamente (fig. 8), sino que también atestigua el problema de la transmisión de la obra de arte como reflejo de las inquietudes personales y como

¹⁵ Hor. *Ep. Pis.* 119-124: *Aut famam sequere aut sibi convenientia finge / scriptor. Honoratum si forte reponis Achillem, / impiger, iracundus, inexorabilis, acer / iura neget sibi nata, nibil non arroget armis. / Sit Medea ferox invictaque, flebilis Ino, / perfidus Ixion, Io vaga, tristis Orestes.* («Escritor, sigue la fama o construye lo que sea coherente consigo mismo. Si por casualidad retomas al ilustre Aquiles, sea éste incansable, iracundo, inflexible, duro, que niegue que las leyes han nacido para contenerlo, que todo lo confíe a las armas. Sea Medea feroz e invencible; Ino, flébil; Ixión, pérfido; Io, errabunda; Orestes, triste»). Resulta interesante que, según Horacio, al escritor le conviene buscar la consistencia y unidad de los personajes míticos ya desarrollados en relatos del pasado, por lo que la tradición resulta ser una de las piezas clave en la narración antigua.

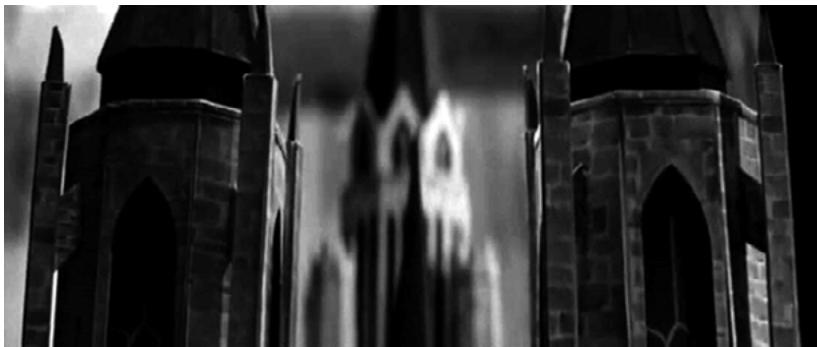


Fig. 9. Fotograma de *El hombre elefante*, 1980: plano detalle de las torres de la catedral en miniatura. Esta toma es la última en la que aparece la écfrasis.

forma de cimentar una «visión» propia sobre una realidad observada (en este caso, observada solo parcialmente); las últimas tomas de la maqueta son, de hecho, planos detalle con los que el tema ecfrástico de esta pieza de arte llega a su clímax (fig. 9).

Lo interesante de esta secuencia final es el sentido que tiene para Merrick (y, en consecuencia, para Lynch metapoéticamente) el haber concluido su proyecto: el protagonista está a punto de morir y hace ver que lo sabe, cuando comienza a quitar las almohadas de su cama para dormir horizontalmente (pues sabe que si duerme en esta posición morirá, dada su condición médica). Es en estos momentos en los que el trabajo de Merrick enfrenta la perpetuación de su propio nombre a través de su arte. Su preocupación por la transmisión de su arte es notoria en el momento en que coloca su nombre a su maqueta; Merrick desea vencer el anonimato y, mediante las explicaciones que ha dado a los espectadores y a los personajes de la enfermera y la actriz, intenta perpetuar no solo una obra de arte que resulte bella en su composición definitiva, sino que también ha sido producto de un proceso particular de composición. En esa firma no solo se transmite una pieza en sí misma, sino una visión propia, un método de reconstruir una realidad a partir de la observación de una única parte que la conforma.

5. CONCLUSIONES

Entender *El hombre elefante* desde lo que comunica el subtexto de la trama particular donde John Merrick reconstruye la catedral de St. Phillip constituye un ejercicio exegético en el que hemos advertido la filiación estética del director con la tradición clásica. Tal filiación queda al descubierto a través del particular uso que Lynch hace de un recurso tan arraigado en la narración poética antigua: la écfrasis; al darle voz autoral a la descripción visual de una pieza de arte inserta en su propia historia, Lynch optó por trasladar esos recursos clásicos y la metapoesis detrás de

ellos a su propia creación filmica, cifrando al mismo tiempo su visión sobre el cine, el arte y el acto de narrar.

Esta evidencia interna y autosuficiente crea una dinámica propia en la que el juego de perspectivas involucra los enfoques compartidos del director, el personaje principal y el espectador; es de notar que a este peculiar juego de enfoques se suma el hecho de que esta écfrasis no se expresa como una obra de arte descrita visualmente en su forma acabada ni en una sola toma: por el contrario, la écfrasis se desarrolla a lo largo de varias escenas que ocupan aproximadamente un minuto a cuadro y que describen el proceso inventivo (*inventio*), la composición progresiva de la maqueta y el resultado. Cada nueva toma agrega información única para que el espectador logre una comprensión cabal del asunto.

Ha sido de interés para el presente análisis ahondar sobre la concepción del «intérprete ideal»: un personaje secundario de la trama, una enfermera que entra en la habitación de John Merrick cuando está a medio camino de haber iniciado su proyecto, abre la pauta a este respecto, pues su participación como observadora rompe el balance entre la expectativa del artista/creador acerca de la «interpretabilidad» de su creación. No obstante, es este mismo personaje el que confirma paródicamente la «fidelidad» que guarda el trabajo de Merrick con la «realidad» que está intentando capturar en su maqueta. Recordemos que la reconstrucción de este se inspira únicamente en una pequeña porción de un todo que debe deducir; por lo tanto, al no tener todo el panorama de la catedral, su obra de arte constituye una labor sinecdóquica, es decir, debe hacer asequible el todo a partir de la observación de una parte del mismo.

Finalmente, dos testimonios metapoéticos de Ovidio sobre el proceso de creación artística han sido imprescindibles para comentar esta écfrasis: en uno, el poeta romano establece el valor de conservar en secreto los procedimientos «artísticos», desagradables la mayoría de las veces cuando están inconclusos, y ofrecer al público únicamente el resultado final, que es el que realmente causa deleite al observador; en otro, transmite la idea de que el arte fiel a la realidad no falsifica la realidad, sino que la recrea de tal manera que la vuelve capaz de causar respuestas emocionales vivificadas. Lynch ha utilizado estos dos fundamentos de la tradición clásica y los ha subvertido de forma sutil, comunicando que, para él, el arte de narrar puede deleitar a partir de la observación de sus procesos de composición y desde la información abiertamente compartida entre lo que pretenden los personajes y lo que el espectador observa.

De esto se desprende también el interés de Lynch por la idea de la reconstrucción en tanto reelaboración de un mito con base en la tradición que precede a un autor y por la idea de la transmisión del arte en tanto preocupación por legar a la posteridad una visión propia del arte y de la forma en que su composición se adapta a un método particular, el cual precisamente ha empleado Merrick para construir su écfrasis.

REFERENCIAS

- BAUER, Douglas F. 1962. «The Function of Pygmalion in the Metamorphoses of Ovid», *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 93: 1-21.
- BERISTÁIN, Helena. 1995. Diccionario de retórica y poética. México: Porrúa.
- CARINBONI Killander, LIVIU LUTAS, Carla y STRUKELJ, Alexander. 2014. «A New Look on Ekphrasis: an Eye-tracking Experiment on a Cinematic Example». *Ekphrasis. Images, Cinema, Theatre. Media* 12 (2): 10-31.
- CUNNINGHAM, Valentine. 2007. «Why Ekphrasis?». *Classical Philology* 102 (1): 57-71.
- D'ANGELO, Frank J. 1998. «The Rhetoric of Ekphrasis». *JAC* 18 (3): 439-447.
- DARKE, Paul Anthony. 1994. «*The Elephant Man* (David Lynch, EMI Films, 1980): an analysis from a disabled perspective», *Disability and Society* 9 (3): 327-342.
- DE VORE, Christopher, BERGREN, Erick y LYNCH, David. 1980. *The Elephant Man*, dirigido por David Lynch. Estados Unidos: Brooksfilms. DVD.
- DIODORI. 1888. *Bibliotheca historica*, editado por Fridericus Vogel. Leipzig: B. G. Teubner.
- FOWLER, D.P. 1991. «Narrate and Describe: The Problem of Ekphrasis». *The Journal of Roman Studies* 81: 25-35.
- FRATANTUONO, Lee. 2014. *Ovid: Metamorphoses X*. London: Bloomsbury.
- GAI Valeri Flacci Setini Balbi. 1980. *Argonauticon libros octo*, editado por Widu-Wolfgang Ehlers. Stuttgart: B.G. Teubner.
- GIBSON, Roy K. 2003. *Ovid Ars Amatoria Book 3. Edited with Introducción and Commentary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- GOLDHILL, Simon. 2007. «What Is Ekphrasis For?». *Classical Philology* 102 (1): 1-19.
- HARRISON, Stephen. 2019. «Artefact *ekphrasis* and narrative in epic poetry from Homer to Silius». En *Structures of Epic Poetry. Volume I: Foundations*, editado por Christiane Reitz and Simone Finkmann, 773-806. Berlin/Boston: De Gruyter.
- HEFFERNAN, James H.W. 1991. «Ekphrasis and Representation». *New Literary History* 22 (2): 297-316.
- HEFFERNAN, James A.W. 2016. «Notes toward a Theory of Cinematic Ekphrasis». En *Imaginary Films in Literature*, editado por Stefano Ercolino *et al.*, 3-17. Leiden/Boston: Brill.
- HOLLADAY, William E. y WATT, Stephen. 1989. «Viewing the Elephant Man». *PMLA* 104 (5): 868-881.
- HOLLANDER, John. 1988. «The Poetics of *Ekphrasis*». *Word and Image* 4 (1): 209-219.
- HOMERI. 2000. *Ilias Vol. 2: Rhapsodias XIII-XXIV*, editado por Martin L. West. München/Leipzig: K.G. Saur.
- HOMERUS. 2017. *Odissea*, editado por Martin L. West. Berlin/Boston: De Gruyter.
- HYGINUS. 2002. *Fabulae*, editado por Peter K. Marshall. Berlin/Boston: B.G. Teubner.
- IGNASHEV, Diane Nemec. 2020. «On Cinematic Ekphrasis: Aleksandr Sokurov's *Otets i syn redux*». *Film Criticism* 44 (1).
- JAMES, Paula. 2011. *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen*. London/New York: Continuum.
- KAWIN, Bruce. 1981. «The Elephant Man by David Lynch». *Film Quarterly* 34 (4): 21-25.
- P. OVIDIUS Naso. 2008. *Metamorphoses*, editado por William S. Anderson. Berlin/New York: De Gruyter.

- PUBLIUS Ovidius Naso. 2006. *Carmina amatoria*, editado por Antonio Ramirez de Verger. Berlin/Boston: B.G. Teubner.
- P. VERGILIUS Maro. 2019. *Aeneis*, editado por Gian Biagio Conte. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Q. HORATIUS Flaccus. 2008. *Opera*, editado por D.R. Shackleton Bailey, Berlin/New York: De Gruyter.
- REITZ, Christine. 1997. «Ekphrasis». *Der Neue Pauly: Enzyklopädie der Antike* 3: 942-950.
- RAVENNA, Giovanni. 2004-2005. «Per l'identità di *ekphrasis*». *Incontri triestini di filologia classica* 4: 21-30.
- SAGER EIDT, Laura M. 2008. «Toward a Definition of Ekphrasis in Literature and Film». En *Writing and Filming the Painting. Ekphrasis in Literature and Film*, por Laura M. Sager Eidt, 9-26. Amsterdam/New York: Rodopi.
- SCHOLZ, Bernhard F. 1999. «*Ekphrasis and Enargeia* in Quintilian's *Institutionis oratoriae libri XII*». En *Rhetorica Movet. Studies in Historical and Modern Rhetoric in Honour of Heinrich F. Plett*, editado por Peter L. Oesterreich and Thomas O. Sloane, 3-24. Leiden: Brill.
- ZEITLIN, Froma I. 2013. «Figure: Ekphrasis». *Greece and Rome* 60 (1): 17-31.



LA NIEBLA CERVANTINA EN *EL SHOW DE TRUMAN*. UN ESTUDIO COMPARATIVO-METAFICCIONAL ENTRE LA LITERATURA Y EL CINE

Alejandro Hernández Pérez

Universidad de La Laguna (ULL) y Consejería de Educación de Canarias, España

E-mail: aherperd@gobiernodecanarias.org

<https://orcid.org/0009-0007-8084-7568>

RESUMEN

En este artículo pretendemos estudiar las relaciones entre la literatura española y el cine estadounidense a través del estudio de la metaficción en tres figuras y obras distintas: Miguel de Cervantes y *Don Quijote de la Mancha* (1605-1615), Miguel de Unamuno y *Niebla* (1914) y Peter Weir y *El show de Truman* (1998), novelas, película y autores en los que encontramos determinados elementos narrativos que nos permiten establecer las bases de nuestra investigación. Así, a través de un estudio narrativo-tematológico, nos adentraremos en el terreno de aspectos teóricos como el de la autoconsciencia narrativa y el de la autoría, aspectos estos claves en los estudios metaficcionales. Con este artículo se pretende demostrar cómo los tres creadores se relacionan entre sí por los aspectos mencionados pese a pertenecer a épocas distintas y cómo la Literatura y el Cine se retroalimentan más allá de las adaptaciones cinematográficas.

PALABRAS CLAVE: Cervantes, Unamuno, Weir, metaficción, autoconsciencia.

THE CERVANTINE MIST ON *THE TRUMAN SHOW*. A COMPARATIVE-METAFICTIONAL STUDY BETWEEN LITERATURE AND CINEMA

ABSTRACT

This article aims to explore the relationships between Spanish literature and American cinema by examining metafiction in three distinct figures and works: Miguel de Cervantes and *Don Quijote* (1605-1615), Miguel de Unamuno and *Niebla* (1914), and Peter Weir and *The Truman Show* (1998). These novels, film, and authors incorporate specific narrative elements that form the foundation of our investigation. Through a narratological-thematic study, we will delve into theoretical aspects such as narrative self-awareness and authorship, key components in metafictional studies. This article seeks to demonstrate how these three creators are interconnected through these shared aspects, despite belonging to different eras, and to show how literature and cinema influence each other beyond mere film adaptations.

KEYWORDS: Cervantes, Unamuno, Weir, metaficcion, narrative self-awareness.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.13>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 301-324; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



A mi FM:
sin ti, estas líneas nunca hubiesen sido escritas;
sin ti, estas líneas nunca hubiesen significado lo que significan.
Te quiero.

INTRODUCCIÓN

No son pocos los estudios e investigaciones que abordan la relación que existe entre el cine y la literatura: la correspondencia entre ambos *mundos* es, *de facto*, una realidad que va más allá de la mera adaptación cinematográfica de tal o cual libro. Atiéndase, en este sentido, a las palabras de Baltodano Román (2009):

La historia de las relaciones entre la literatura y el cine supone una compleja y conflictiva trama; poco frecuentes son los casos en que dos formas expresivas han establecido tantos intercambios, a la vez que suscitado tantos prejuicios e incomprendiciones. El estudio del contacto literatura-cine despliega una variedad de aspectos por tratar: la influencia de la literatura en el cine, la influencia del cine en la literatura, la intertextualidad y la iluminación recíproca entre artes, el lugar de la institución crítica y la literatura comparada en estas reflexiones, el concepto de literatura artística, el ciclo del consumo y sus receptores, el fenómeno editorial, la sociología de lo simbólico y el papel del escritor como guionista prototípico (Baltodano Román, 2009, 12).

Ese complejo *contacto* del que habla Baltodano Román manifiesta de forma explícita las múltiples y diversas posibilidades de unión entre las dos ramas artísticas que aquí se estudian, posibilidades estas que, en efecto, van más allá de la adaptación cinematográfica¹. En este sentido, Aranda Arribas y Jiménez Gómez (2020) señalan:

Desde su génesis, el bautizado por Ricciotto Canudo como «séptimo arte» (1911) se ha nutrido de disciplinas preexistentes: el teatro, la novela, la poesía, la fotografía, la pintura o la música. Carmen Peña-Ardid explica que el cine se confirmó enseguida como «un medio capacitado para contar historias, lo que lo emparentaba con toda una tradición narrativa esencialmente literaria» [...] Este tipo de unión entre ambos medios prevalece en la actualidad, pero, según Pérez Bowie (2008), la tradicional etiqueta de «adaptación» resulta hoy en día ineficaz para designar al heterogéneo conjunto de operaciones que se acogen a ella. De ahí que reducir su ámbito a los trasvases entre la literatura y el cine suponga desatender un buen número de frentes, si consideramos los nuevos soportes audiovisuales [...]. Todo ello implica distinguir la literatura y el cine no solo en cuanto a su canal (la palabra y la imagen), sino tam-

¹ Soy muy interesantes, en este sentido, las apreciaciones que realiza José Antonio Pérez Bowie sobre el concepto de adaptación y su propuesta de otros términos que van más allá del trasvase semántico. Véase, en este sentido, *La adaptación cinematográfica de textos literarios: teoría y práctica* (2003), «La adaptación como encrucijada», de *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica* (2008) o «La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes», en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*.

bién como sistemas semióticos. Así pues, hemos de referirnos a las interferencias de códigos y procedimientos filmicos en la escritura y a la inversa. Nos situamos así en la intertextualidad semiótica dentro de las relaciones transtextuales que categorizó Genette en su libro *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1962), superando el estudio de la adaptación en términos de hipotexto-hipertexto (Aranda Arribas & Jiménez Gómez, 2020, 1-4).

No les falta razón a Arribas y Jiménez cuando manifiestan que las correspondencias entre los dos *sistemas semióticos* que vertebran esta investigación van más allá de la relación, siguiendo la terminología de Gennete, de hipotexto e hipertexto. Son muchos los ejemplos que se podrían poner a este respecto, pues es evidente que hoy existen investigaciones que demuestran que el cine y la literatura se retroalimentan más allá de este hecho; tal es el caso de la obra *Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico* (2024), de Jonathan Allen y Jesús Palacios. En ella se presenta la relación de la literatura del autor praguense con el cine desde la *dicotomía* explicada hasta ahora; es decir: hay una parte del libro en la que se presentan las distintas adaptaciones que se han hecho de las novelas del autor de *La metamorfosis* (1915), pero al mismo tiempo hay otra en la que se analizan los trasvases de técnicas, métodos, personajes y estructuras narrativas del praguense en películas y directores de cine a lo largo de los siglos xx y xxi. Así, lo que se hace es analizar la *weltanschauung* kafkiana, esa cosmovisión que ha influido de manera (in)directa en la *gran pantalla* y que, por tanto, «desborda los límites de la literatura» (Allen y Palacios 2024, 13).

Es indudable que el cine adopta de la literatura técnicas, métodos, estructuras, temas o *tropos* y los hace *suyos* –y viceversa²–. Y eso es precisamente lo que se pretende analizar con este artículo, cuyo fin último no es más que, a través de un estudio narratológico-tematológico (Jiménez Bautista 2018, 39-40), analizar y comparar los aspectos metafíctionales que inicia *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605-1615), de Miguel de Cervantes, para, posteriormente, hacer lo propio con *Niebla* (1914), de Miguel de Unamuno, y comparar ambas novelas con la película *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998). Es decir, analizar la *weltanschauung* cervantina:

Desde su nacimiento, el cine ha recurrido a la literatura –narrativa y teatro– para contar sus historias. Desde entonces, la controversia entre causa y consecuencia, entre película y obra literaria, ha alimentado las dudas, los comentarios, las inquietudes sobre el maridaje, el concubinato, o la relación oculta o bastarda entre ambas. Adaptaciones o desadaptaciones; versiones, conversiones o diversiones; aportaciones o asalto a cámara armada; beneficios o ultrajes. Inquietud, ninguna gana. [...] Una obra monumental como *Don Quijote de la Mancha* no ha sido excepción [para esto] (Núñez Ang 2005, 42-43).

² Piénsese, en este sentido, en la *novela-film* de Vicente Huidobro *Cagliostro* (1923).

Muy interesantes son, en este sentido, las palabras del doctor Pedro Javier Pardo García (2011), quien señala que:

Cuando se habla de la transferencia del *Quijote* al cine se piensa habitualmente en las adaptaciones cinematográficas de la novela, un tema sobre el que existe ya una considerable bibliografía. Pero apenas ninguno de los especialistas que han escrito sobre esta cuestión se ha ocupado del impacto que en el cine ha tenido no el libro de Cervantes sino el mito de Don Quijote, es decir, de un patrón narrativo cuyo origen último puede remontarse de forma inequívoca al *Quijote* pero que no implica la reproducción literal de la identidad del personaje cervantino o de las aventuras en que se ve inmerso (Pardo García 2011, 237).

Así, si bien es cierto que la investigación que ocupa estas páginas no pretende ver cómo se ha trasformado el mito del personaje en tal o cual película, la finalidad sí es la misma, pues se pretende analizar cómo una técnica cervantina –la metaficción– ha traspasado, si se permite la *metáfora metonímica*, la tinta escrita para convertirse en una guionizada:

La transtextualidad abre una rica variedad de posibilidades y relaciones entre la literatura y el cine. Nos permite, de hecho, concebir la literatura como un repositorio transtextual del cine, donde no solo hay textos para adaptar a la pantalla y crear así un nuevo hipertexto o de los que extraer intertextualmente ciertos elementos a modo de préstamos o citas, sino también architextos, patrones formales o conglomerados temáticos, mitos y géneros (Pardo García 2011, 245).

DON QUIJOTE, UNA NOVELA METAFICCIONAL

Don Quijote de la Mancha (1605-1615) es, sin duda, una de las obras más importantes de toda la historia de la literatura universal: y esto es algo que puede ser afirmado no solo por la calidad narrativa de la obra *per se* –argumento suficiente para defender esta postura–, sino porque, además, su influencia, repercusión y proyección siguen vigentes hoy en día:

Don Quixote has been continued, translated, imitated and adapted within its own genre, in other genres, and in other media, such as film. It has inspired poets and dramatists, provided material for scores of composers of orchestral music and opera, for choreographers of ballet and dance, for countless illustrators, painters, sculptors and weavers of tapestries³ (Riley 1988, 105).

³ *Don Quijote* ha sido continuado, traducido, imitado y adaptado tanto dentro de su propio género como en otros géneros y medios, como el cine. Ha inspirado a poetas y dramaturgos, ha servido de inspiración para numerosos compositores de música y ópera, coreógrafos de ballet y de danza, además de incontables ilustradores, pintores y escultores [la traducción es nuestra].

Las posibilidades que el *Quijote* brinda a los filólogos se demuestran inabarcables, como corresponde a su riqueza artística. Las recientes y voluminosas Actas selectas del VIII Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas (Martínez Mata y Fernández Ferreiro 2014) ponen de manifiesto el amplio abanico de cuestiones que en la actualidad ocupan a los especialistas. Entre las temáticas que más vivamente invitan al estudio podemos contar la calidad novelística del *Quijote*, su recepción a lo largo de los siglos y en diversas culturas, además de la rica sustancia del fondo [...]. La materia de la calidad genérica guarda una íntima relación con su apreciación dentro y fuera del mundo hispanoparlante. Expresado sucintamente: el *Quijote* se concibió yes, redondamente, una novela moderna, y merced a su excelsa calidad como novela se ha granjeado la fascinación de los lectores a lo largo de los siglos y a través de las culturas (Garrido Ardila 2015, 856).

Las palabras de Riley o de Garrido –por mencionar a dos investigadores que han abordado el estudio de la obra en siglos distintos⁴– no se diferencian en contenido. Pese a que han pasado más 400 años desde que Cervantes publicó su obra, todavía hoy sigue suscitando interés; y no solo eso, sino que, de una manera u otra, son múltiples los creadores que bien de forma consciente o inconsciente se han visto influidos por la escritura del autor del *Persiles* (1617). La amplitud de aspectos que aborda y trata el escritor madrileño permiten llevar a cabo diversos estudios del narrador, pero la finalidad de esta investigación no es otra que analizar y establecer cómo la ruptura entre la realidad y la ficción a través de la metaficción y el personaje autoconsciente –aspectos ambos elementales en *Don Quijote*– han sido tratados por la literatura y por el cine en el siglo xx. Acudiendo a un estudio clásico, Américo Castro (1929) al respecto de este asunto señala lo siguiente:

La literatura moderna debe a Cervantes el arte de establecer interferencias entre lo real y lo quimérico, entre la representación de lo sólo posible y de lo tangible. Se halla en él por primera vez el personaje que habla de él como tal personaje, que reclama para sí existencia a la vez real y literaria, y exhibe el derecho a no ser tratado de cualquier manera (Castro 1929, 222-223).

Evidentemente, Castro está haciendo referencia en su cita a la metaficción, entendida esta «como el procedimiento mediante el cual una obra artística se contempla y analiza a sí misma y a los factores que la condicionan tematizando esta reflexión dentro de su propia génesis» (Castells 1998, 19). Así, la ruptura entre la realidad y la ficción que se halla en *Don Quijote* puede ser vista desde múltiples perspectivas, tales como el juego autorial o el personaje autoconsciente, esto es, aquel que se sabe a sí mismo como parte de un entorno ficcional. Es inevitable recordar en este momento las palabras de Jorge Luis Borges en sus «Magias parciales del *Quijote*»:

⁴ Sobre este asunto, véase también la tesis de la doctora Castells (1998) o el estudio de Hans Christian Hagedorn (coord.) *Don Quijote en los cinco continentes. Acerca de la recepción internacional de la novela cervantina* (2016).



¿Por qué nos inquieta que don Quijote sea lector del *Quijote*, y Hamlet, espectador de *Hamlet*? Creo haber dado con la causa: tales inversiones sugieren que si los caracteres de una ficción pueden ser lectores o espectadores, nosotros, sus lectores o espectadores, podemos ser ficticios (Borges 1960, 260).

El contraste que se produce entre la realidad y la ficción al que alude el autor de *Nueve ensayos dantescos* (1982) es el aspecto esencial que vertebría esta investigación y que, *de facto* hace lo propio en el soneto escrito por el autor bonaerense titulado «Sueña Alonso Quijano»:

El hidalgo fue un sueño de Cervantes
y Don Quijote un sueño del hidalgo.
El doble sueño los confunde y algo
está pasando que pasó mucho antes.
Quijano duerme y sueña. Una batalla:
los mares de Lepanto y la metralla (Borges 1974, 1096).

Los versos de Borges son decididamente lúcidos, pues el delicado cisma que hay entre la ficción y la realidad parece confundirse cada vez más: «los tercetos de este soneto borgesiano nos hablan una vez más de la confusión entre el ámbito del creador (el histórico) y el de la criatura (el ficticio)» (Castells 1998, 146). Toda esta realidad a la que se ha aludido se puede ver de forma clara ya desde el segundo capítulo de la novela, pues tan solo ha tenido que pasar uno desde aquel famoso comienzo –«En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor» (Cervantes 2004, 37)– para que Cervantes empiece su particular juego de espejos en el que la ficción y la realidad se confundan, en donde los límites que establecen estas fronteras se hagan cada vez menos nítidos (más bien, *irreales*):

¿Quién duda sino que en los venideros tiempos, cuando salga a la luz la verdadera historia de mis famosos hechos que el sabio que los escribiere no ponga, cuando llegue a contar esta mi primera salida tan de mañana desta manera? (Cervantes 2004, 49).

Don Quijote se sabe a sí mismo como un héroe lo suficientemente importante como para que algún día salgan a la luz sus intrépidas y homéricas hazañas que «el sabio⁵ [...] escribiere» (Cervantes 2004, 49). Pero este pasaje, en el que don Quijote desea verse en ese espejo del mundo de ficción en el que todavía no se ve, es tan solo una tentativa de ese juego de reflejos que aquí se está analizando. En cierta forma, parece que Cervantes –como autor empírico– era consciente de lo que iba a escribir tanto en 1605 como en 1615, como si, de alguna forma, tuviera concebida

⁵ Se trata de una figura muy típica en los libros de caballería, que suele acompañar al protagonista en todas sus aventuras para narrarlas posteriormente. Don Quijote lo denomina como «el sabio encantador» (Cervantes, 2004, 703).

esa «Segunda parte»; pero, como sabemos, una de las hipótesis que se baraja acerca de esta es que aparece como consecuencia del *Segundo tomo del ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1614), de Alonso Fernández de Avellaneda.

Fuera como fuese, y ya avanzada mucho más la historia, esto es, en esa «Segunda parte» escrita en 1615 por el autor de las *Novelas ejemplares*, hay varios pasajes en los que se ve de forma evidente a don Quijote como un personaje autoconsciente de su propia *realidad ficticia*: en ningún momento de la historia se da a entender que don Quijote se sepa a sí mismo como un personaje irreal, es decir, que su vida fuera del libro de Cide Hamete Benengeli o el de Avellaneda no sea de verdad; y es que, en efecto, don Quijote se sabe un personaje de tinta en la ficción literaria, pero en ningún momento se siente un personaje falso, si bien esto es algo que se llega a insinuar en la novela. Y es que, de hecho, aquel hidalgo que en la «Primera parte» de la novela soñaba con formar parte de un libro, con ser el protagonista de las hazañas que él mismo viviría –y que en este momento de la historia ya *ha vivido*– ahora se encuentra con la ficción hecha *realidad*:

anoche llegó el hijo de Bartolomé Carrasco, que viene de estudiar de Salamanca, hecho bachiller; y yéndole yo a dar la bienvenida *me dijo que andaba ya en libros la historia de vuestra merced*, con nombre del *Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*; y dice que me mentan a mí en ella con mi mismo nombre de Sacho Panza, y a la señora Dulcinea del Toboso, con otras cosas que pasamos nosotros a solas, que me hice cruces de espantado cómo las pudo saber el historiador que las escribió (Cervantes 2004, 702-703).

El bachiller Sansón Carrasco es el encargado de hacer llegar a los protagonistas la historia escrita por «Cide Hamete Berenjena» (Cervantes 2004, 703), es decir, su propia historia. De esta forma, se crea una situación verdaderamente ingeniosa: la «Primera parte» del *Quijote* se integra dentro de la «Segunda» como un elemento propio del relato, un hecho fundamental que supone el momento en el que ambos personajes se saben a sí mismos como entes reales y ficticios, de ahí que don Quijote se quede pensativo «esperando al bachiller Carrasco, de quien esperaba oír las nuevas de sí mismo puestas en libro, como había dicho Sancho» (Cervantes 2004, 704).

Es justo en este momento en el que don Quijote y Sancho comienzan a sentir el vértigo de ser narrados, de ser personajes ficticios, no por el hecho de ser reales o no, sino porque ellos se saben tinta de la pluma de un narrador, más bien de un historiador que no ha podido contar hazañas *verdaderas*, «pues aún no estaba enjuta en la cuchilla de su espada la sangre de los enemigos que había muerto, y ya querían que anduviesen en estampa sus altas caballerías» (Cervantes 2004, 704) en una historia que «por fuerza debían ser grandilocua, alta, insigne, magnifica y verdadera» (Cervantes 2004, 704). Es en este momento en el que se asiste a la gran *locura* de don Quijote, pero no porque sea un personaje falto de cordura –más bien todo lo contrario–, sino porque busca y desea una quimera, esta es, una historia realista pero idealizada:

Dadme vuestra grandeza las manos, señor don Quijote de la Mancha, que por hábito de San Pedro que visto [...] que es vuestra merced uno de los más famosos caballeros

andantes que ha habido, ni aun habrá, en toda la redondez de la tierra. Bien haya Cide Hamete Benengeli, que la historia de vuestra grandeza dejó escritas. [...] Hizo levantar don Quijote y dijo: ¿Desa manera, ¿verdad es que hay historia mía y que fue moro y sabio el que la compuso? (Cervantes 2004, 706).

Es esta manera en la que don Quijote descubre que forma parte de una historia ficticia, pero no está conforme con lo que de él se cuenta en esas páginas «mal escritas»⁶, ya que «no ha sido sabio el autor de mi historia, sino algún ignorante hablado, que a tiento y sin algún discurso se puso a escribirla, salga lo que saliera» (Cervantes 2004, 711). Se ve, así pues, la importancia de ese sabio ya mencionado: Cide Hamete Benengeli ha escrito la obra que previamente ha traducido el traductor morisco, por lo que ese *sabio encantador* tan típico en las novelas de caballería es un papel que adopta este «historiador» que escribe la novela. De lo dicho anteriormente se puede deducir que ni siquiera se accede directamente a la obra del autor árabe, sino que en la obra se lee la traducción del morisco de la obra del «segundo autor»; y, siguiendo la estela de Sancho, como dice el dicho, *traduttore, traditore*:

Dicen que el propio original desta historia se lee que llegando Cide Hamete a escribir este capítulo, no le tradujo su intérprete como él le había escrito, que fue un modo de queja que tuvo el moro de sí mismo, por haber tomado entre manos una historia tan seca y tan limitada como esta de don Quijote, por parecerle que siempre había de hablar dél y de Sancho, sin osar estenderse a otras digresiones y episodios más graves y más entretenidos (Cervantes 2004, 1069-1070).

Surge aquí el antiguo debate acerca de la figura del poeta –narrador, dramaturgo– frente al historiador, una cuestión que el propio Sansón Carrasco plantea en el libro y que, sin duda, tiene claras reminiscencias aristotélicas⁷: «el poeta puede contar o cantar las cosas, no como fueron, sino como debían ser; el historiador las ha de escribir, no como debían ser, sino como fueron, sin añadir ni quitar a la verdad cosa alguna» (Cervantes 2004, 708). Así, el narrador de la novela es un historiador, por lo que está obligado a contar los hechos tal cual sucedieron y sin engalanarlos cual poeta: la quimera *bonaerense* mencionada antes cobra ahora sentido, por lo que parece lógico que, teniendo en cuenta los anhelos de don Quijote, este último concluya que su historia no es verdadera. Así se refleja en la novela:

⁶ Téngase en cuenta aquí que don Quijote accede a la historia de Cide Hamete Benengeli por la opinión que Sansón Carrasco le da acerca de ella, mientras que será el propio hidalgo el que tenga entre sus manos el tomo de Avellaneda, obteniendo de esa forma una valoración personal y sin intermediarios.

⁷ En palabras de Aristóteles: «Resulta claro que no corresponde al poeta decir lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, esto es, lo posible según la verosimilitud o la necesidad. En efecto, el historiador y el poeta no se diferencian por decir las cosas en verso o en prosa (pues sería posible versificar las obras de Heródoto y no serían menos historia en verso que en prosa). La diferencia está en que uno dice lo que ha sucedido, y el otro, lo que podría suceder. Por eso la poesía es más elevada y filosófica que la historia, pues la poesía dice lo general, y la historia, lo particular» (Gunia 2008, 102).

La historia es como cosa sagrada, porque ha de ser verdadera, y donde está la verdad, está Dios, en cuanto a verdad; pero, no obstante esto, hay algunos que así componen y arrojan libros de sí como si fuesen buñuelos (Cervantes 2004, 712).

Es curioso, sin duda, el rechazo que siente(n) don Quijote (y Sancho) hacia *su* propia historia, porque considera(n) que está falta de todo rigor realista, teniendo en cuenta que su realismo es idealista: lo que plantea y desea el caballero andante no es otra cosa que un tipo de narrador específico, una especie de historiador-narrador que cuente una historia en la que él sea el protagonista único y exclusivo, al margen de Sancho⁸. Pero mucho más curioso es, en contraste con todo lo señalado, que en el propio libro, pero varios capítulos más adelante, sean Sancho y don Quijote los que reivindiquen esta historia antes criticada:

Créanme vuesas mercedes –dijo Sancho– que el Sancho y el don Quijote desa historia [se refieren a la historia de Avellaneda] deben de ser otros que los que andan en aquella que compuso Cide Hamengeli, *que somos nosotros*: mi amo, valiente, discreto y enamorado; y yo, simple y gracioso, y no comedor ni borracho [la cursiva es nuestra] (Cervantes 2004, 1216).

De esta forma, don Quijote y Sancho cambian por completo su forma de ver la historia que antes habían criticado, ya que ahora se han encontrado con la obra de Avellaneda como un elemento más de la narración y la descripción que se hace de ellos ahí está muy lejos de la supuesta realidad en la que viven (o de la supuesta realidad que creen estar viviendo), por lo que prefieren la historia de Cide Hamete Benengeli –la falsa historia verdadera– por ser más realista, y, por ende, menos ficticia que la de Avellanada –la falsa historia falsa–, pese a que aquella no termina de ser una historia verdadera desde la perspectiva de don Quijote.

Y de esta forma se entra en un terreno deliberadamente ambiguo: don Quijote de la Mancha se considera a sí mismo como un personaje real «mal descrito» en esa primera parte de Cide Hamete Benengeli y deformado en la novela de Avellaneda. Efectivamente, el hidalgo no tiene conciencia de ser inventado por nadie, pero eso no quiere decir, por supuesto, que a lo largo de la novela este aspecto no se insinúe, más bien todo lo contrario. En un pasaje ya citado⁹ Sancho se pregunta cómo es posible que el «historiador» haya podido acceder a ciertos acontecimientos o situaciones en los que estaban solos su señor y él: ¿cómo es posible que dichas historias hayan sido relatadas si no había nadie más con ellos cuando se estaban produciendo? Don Quijote utiliza la magia para la respuesta a esta incógnita, aunque en el fondo parece que él mismo es consciente de que todo su mundo está creado con

⁸ «— Callad, Sancho –dijo don Quijote–, y no interrumpáis al señor bachiller, a quien suplico pase adelante en decirme lo que *se dice de mí* en la referida historia» [la cursiva es nuestra] (Cervantes 2004, 708).

⁹ «... y a la señora Dulcinea del Toboso, con otras cosas que pasamos nosotros a solas, que me hice cruces de espantado *cómo las pudo saber el historiador que las escribió*» [la cursiva es nuestra] (Cervantes 2004, 703).

la tinta de la pluma de un demiurgo superior, pero no por eso, desde luego, deja de ser menos real –¿o sí?–: «—Yo te aseguro, Sancho –dijo don Quijote–, que debe ser algún sabio *encantador* el autor de nuestra historia, que a los tales no se les encubre nada de lo que quieren escribir» [la cursiva es nuestra] (Cervantes 2004, 703).

Sin duda, se ve a la perfección ese juego de espejos ya señalado: los personajes cambian no solo por lo que les pasa, sino por *cómo* les pasa. Y, en este sentido, la figura de don Quijote manifiesta una gradación descendente, puesto que pasa de desear aquella historia «grandilocuia, alta, insigne, magnifica y verdadera» (Cervantes 2004, 704) a «conformarse» con una novela realista, que cuenta las cosas tal cual han sucedido. De todo ello se deduce que la sancificación de don Quijote comienza al mismo tiempo que se hace autoconsciente de que es un personaje ficticio de novela –que no un personaje ficticio fuera de la «Primera Parte» que está dentro de la «Segunda Parte» del *Quijote* (1615)– puesto que a medida que acepta que aquella narración es imposible, su (supuesta) locura va desapareciendo y se hace consciente de que es un personaje de tinta.

Don Quijote y, por extensión, Sancho Panza se descubren como personajes de un libro, tomando conciencia de que son personajes ficcionales dentro de una novela y que, por tanto, su *esencia* está en la tinta de Cide Hamete Benengeli, el historiador que los ha creado; y es que, hasta cierto punto, puede llegar a parecer que la vida de ambos va siendo vivida o *escrivivida* (Castells, 1998) a medida que va siendo redactada, tal y como demuestra, por ejemplo, la interrupción de la «Primera Parte», en la que don Quijote y el vizcaíno se están enfrentando¹⁰. Y es en este momento en el que entra en juego la figura del narrador que se muestra a sí mismo escribiendo la obra, como una especie de demiurgo superior creador de sus personajes y que hace de su vida lo que su imaginación y voluntad le permiten: eso sí, siempre con su pluma.

De hecho, el lector de la novela podría creer que tanto don Quijote como Sancho Panza –por poner como ejemplo a los dos personajes más importantes de la novela, aunque esto se hace extensible a todos– en la «Segunda Parte» son seres reales que se han encontrado con sus *yoes* ficticios dentro de un libro: y efectivamente es así¹¹. Pero es que ellos no dejan de ser menos ficticios e imaginativos que los otros,

¹⁰ Esta impresión solo la puede tener el lector de la obra, en tanto que receptor de la misma; en ningún caso, salvo aquella excepción ya comentada toman conciencia de ello don Quijote y Sancho: ambos se creen seres reales, pero ficticios en la literatura.

¹¹ En este sentido, atiéndase a la idea de Pirandello: «Cuando los personajes están vivos, realmente vivos ante su autor, éste no hace sino secundarlos en sus palabras, en los gestos que ellos les proponen; y es preciso que él los acepte tal cual ellos desean ser. ¡Ay de él, si no! Cuando un personaje nace, podría imaginarlo inmediatamente una independencia tal, incluso con respecto al propio autor, que cualquiera podría imaginarlo en un sinfín de situaciones en las que el autor jamás pensó presentarlo, hasta adquirir incluso, a veces, un significado que el autor nunca quiso darle» (Pirandello 1992, 59-60). Y también a las de Castells: don Quijote y Sancho Panza están vivos, o al menos todo lo vivos que pueden estar dos personajes de ficción que no obedecen a las normas de un supuesto narrador superior, sino que «viven igual que lo hacemos nosotros, sólo que un mundo conscientemente literario» (Castells 1998, 147-148).

a pesar de no ser conscientes de esto, ya que no podemos olvidar «que esos personajes se enfrentan con otros que los *ven* pero que también los han *leído*, hecho este que les otorga consistencia, pero a un tiempo se la arrebata» (Castells 1998, 145). He aquí el verdadero juego de espejos de Cervantes, en el que la realidad y la ficción se miran a sí mismas y se devuelven las miradas, siendo *casi imposible* determinar dónde comienzan y dónde terminan las fronteras de la supuesta verdad y la supuesta mentira cervantina.

Así, teniendo en cuenta todo lo dicho, es evidente que esta realidad aquí analizada –la metaficción, el juego autorial y el personaje autoconsciente– influirá en los autores modernos y actuales, quienes llevarán hasta sus últimas consecuencias estas ideas. En lo que a esta investigación se refiere, la modernidad se inicia con Cervantes y *Don Quijote de la Mancha* (1605-1615), pues, tal y como señala la doctora Castells, «si aceptamos que Cervantes es el fundador de la novela moderna, obtendremos, sin demasiado esfuerzo, la conclusión de que todo creador de ficciones [...] ha de contemplarlo como maestro» (Castells 1998, 11). Así, cuando hablamos de autores modernos nos referimos a todos aquellos creadores –desde poetas (Borges) hasta narradores (Miguel de Unamuno) y, por supuesto, directores (Peter Weir, Woody Allen) y guionistas (Ed Harris, Woody Allen)– que se ven influenciados directa o indirectamente por el autor de las *Novelas ejemplares*. Tal es el caso de Miguel de Unamuno y de Peter Weir, autor y director que de forma consciente e inconsciente manifiestan la influencia de la *weltanschauung* cervantina en la novela *Niebla* (1914) y en la película *The Truman Show* (Peter Weir, 1998).

DON QUIJOTE DE LA MANCHA Y NIEBLA. MIGUEL DE UNAMUNO, AUTOR MODERNO

Si no se supiera que Miguel de Unamuno fue lector de Cervantes y del *Quijote* y se accediera a su obra *Niebla* (1914), cualquier lector cervantino se daría cuenta inmediatamente de que se trata de una obra influida –siguiendo las teorías de Riley (1988), Garrido Ardilla (2015) o Castells (1998), entre otros– por el autor madrileño y por su carácter moderno. *Niebla* no es solo una obra quijotizada por las evidentes correspondencias que existen entre Augusto Pérez y don Quijote, sino por su estructura misma, lo que demuestra que la influencia de Cervantes está presente desde el «Prólogo» escrito por Víctor Goti, pasando por el «Post-Prólogo» de Unamuno, por la obra en sí misma, y llegando hasta el final, es decir, hasta la «Oración fúnebre por modo de epílogo».

Si tuviésemos que marcar el punto de inicio en el que Augusto Pérez se comienza a *sentir* –se elige el verbo de forma consciente– como un ser ficticio, en contra de lo que pueda parecer, no estaríamos hablando del capítulo xxxi, es decir, aquel en el que se traslada a Salamanca para hablar directamente con Miguel de Unamuno, sino que se debería centrar la mirada en el capítulo xvii, momento en el que se habla de una novela que está siendo escrita por Víctor Goti:

– ¿Sabes, Víctor, que se me antoja que me estás inventando?

— ¿Puede ser!»

— ¡Puede ser!

Al separarse uno de otro, Víctor y Augusto, iba diciéndose éste: «Y esta mi vida, ¿es novela, es nivola o qué es? Todo esto que me pasa y que les pasa a los que me rodean, ¿es realidad o es ficción? ¿No es acaso todo esto un sueño de Dios o de quien sea, que se desvanecerá en cuanto Él despierte, y por eso le rezamos y elevamos a Él cánticos e himnos, para adormecerle, para cunar su sueño? ¿No es acaso la liturgia toda de todas las religiones un modo de brezar el sueño de Dios y que no despierte y deje de soñarnos? (Unamuno 1982, 201).

Este es, para quien redacta estas líneas, el punto de partida, el momento en el que Augusto Pérez comienza a sentirse menos real y más ficticio, porque parece que entiende, como hizo don Quijote, que es un ser narrado, hecho por una tinta que domina un narrador, que no un historiador como en la novela cervantina, una diferencia fundamental, ya que en este caso el creador de ficción no debe estar sujeto bajo aquellas premisas de las que hablaba Aristóteles¹²:

Mientras Augusto y Víctor sostenían esta conversación *nivolesca*, yo, el autor de esta nivola, que tienes, lector, en la mano, y estás leyendo, me sonreía enigmáticamente al ver que mis *nivolescos* personajes estaban abogando por mí y justificando mis procedimientos, y me decía a mí mismo: «¡Cuán lejos estarán estos infelices de pensar que no están haciendo otra cosa que tratar de justificar lo que yo estoy haciendo con ellos! Así, cuando uno busca razones para justificarse no hace en rigor otra cosa que justificar a Dios. Y yo soy el Dios de estos dos pobres diablos *nivolescos*» (Unamuno 1982, 252).

Si se avanza en la historia, concretamente hasta el capítulo xxv, Unamuno introducirá este último fragmento, que es la única intervención en la que el autor ¿empírico? aparecerá en la novela como tal, pues la próxima vez que lo haga se habrá convertido en un personaje —si es que no se le puede considerar así ya—. Esto sucederá concretamente en el capítulo xxxi, momento en el que Augusto Pérez había decidido suicidarse, pero antes de hacerlo, «como el naufrago que se agarra a una débil tabla, ocurriósele consultarla conmigo, con el autor de este relato» (Unamuno 1982, 277).

Unamuno se presenta como un personaje más que, en este caso, está representado al autor empírico real —al autor ¿real? Miguel de Unamuno, con residencia en Salamanca— a la manera cervantina, diferenciándose de este último porque no se vale de la máscara de Cide Hamete Benengeli y utiliza su propio nombre: Unamuno se acerca mucho más al *precipicio* que el propio Cervantes, y, desde luego, «se garantiza, paradójicamente, su propia inmortalidad, en consonancia con su conocida teoría, rotunda y patéticamente proclamada por el propio Augusto Pérez, de la perennidad de los entes de ficción» (Castells 1998, 241):

¹² Véase la nota a pie de página número 7.

- ¡Parece mentira! –repetía– ¡parece mentira! A no verlo no lo creería... No sé si estoy despierto o soñando...
- Ni despierto ni soñando –le contesté.
- No me lo explico... no me lo explico –añadió–; mas puesto que usted parece saber sobre mí tanto como sé yo mismo, acaso adivine mi propósito...
- Sí –le dije–, tú –y recalqué este *tú* con un tono autoritario–, tú, abrumado por tus desgracias, has concebido la diabólica idea de suicidarte, y antes de hacerlo, movido por algo que has leído en uno de mis últimos ensayos, vienes a consultármelo (Unamuno 1982, 278).

Así comienza el diálogo entre Augusto Pérez y el propio Unamuno, un diálogo que, como se sabe, concluirá con la superioridad del salmantino frente a su personaje. Evidentemente, esta es una de las primeras conexiones que se pueden establecer entre Augusto y don Quijote: en cierta forma, ambos se enfrentan a su autor, si bien es verdad que lo hacen de forma distinta. Si Augusto Pérez mantiene una conversación directa con Unamuno, don Quijote hará lo propio de forma indirecta criticando al manuscrito de Cide Hamete Benengeli y, posteriormente, el de Avellaneda, aunque no menos cierto es que él no los considera en ningún caso como sus creadores. Y es que, además, tal y como afirma Robert Nicholas, «Augusto, por ser ente de ficción, solo existe en los treinta y tres capítulos agrupados bajo el título de Niebla» (Nicholas 1987, 30). Y a ello añade: «Cuando habla [se refiere a Augusto] de la “niebla” de su vida está refiriéndose precisamente a tal novela. Es decir, su existencia comienza cuando empieza la narración y esta acaba cuando él muere» (Nicholas 1987, 30-31).

Dicho con otras palabras: parece que Augusto Pérez es autoconsciente de su limitada realidad desde casi el comienzo de la novela, concretamente en el «Capítulo II», momento en el que se pronuncia por primera vez esta palabra: «Los hombres no sucumbimos a las grandes penas ni a las grandes alegrías, y es porque esas penas y esas alegrías vienen embozadas en una inmensa niebla de pequeños incidentes» (Unamuno 1982, 115). Esto es, efectivamente, lo mismo que sucedía en el *Quijote*, ya que «si Sancho era capaz de reconocer su cuna en una imprenta o don Quijote llegaba a atribuir a un narrador nigromante las palabras pronunciadas por el escudero, Augusto Pérez va certificando paso a paso su no-existencia» (Castells 1998, 241).

Otro punto de coincidencia entre ambos personajes es el hecho de ser autoconscientes, en el sentido estricto de la palabra, de su limitada realidad. Sin embargo, aquí se establece una relación de continuidad y de distancia entre don Quijote y Augusto Pérez: si don Quijote se sabe a sí mismo como un personaje ficticio, solo lo hace como un ente de ficción dentro de la literatura –ya sea en Avellaneda o en Cide Hamete Benengeli–, pero nunca en el mundo real, salvando, por supuesto, aquel pasaje del que hablábamos ya, pero donde no se dejaba del todo claro que don Quijote se entendiera a sí mismo como un personaje puramente ficcional que ha sido creado por un ser superior. Caso distinto es, evidentemente, el de Augusto Pérez, quien se enfrenta a su creador directamente, reconociéndole este último que no es más que un ser ficticio que «no existe fuera de mi producción novelesca» (Unamuno 1982, 279). Augusto Pérez no acepta la explicación que da Unamuno sobre su existencia, y añade:

- Bueno, pues no se incomode tanto si yo a mi vez dudo de la existencia de usted y no de la mía propia. Vamos a cuentas: ¿no ha sido usted el que no una sino varias veces ha dicho que Don Quijote y Sancho son no ya tan reales, sino más reales que Cervantes?
- No puedo negarlo, pero mi sentido al decir eso era...
- Bueno, dejémonos de esos sentires y vamos a otra cosa. Cuando un hombre dormido e inerte en la cama sueña algo, ¿qué es lo que más existe, él como conciencia que sueña o su sueño?
- ¿Y si sueña que existe él mismo, el soñador? –le repliqué a mi vez (Unamuno 1982, 279).

Si se conecta esta idea con la cita de Borges, ¿cómo se sabe que Unamuno es más real que el propio Augusto y que este no está siendo escrito y leído –pues así se les da verdadera vida y consistencia a los personajes de cualquier novela– por un ente superior? Y todo, se entiende, en la afirmación de que ambos personajes son casi tan reales –por no decir más– que sus propios creadores: don Quijote, cuando se entera por Sansón Carrasco de que se ha escrito una novela sobre sus hazañas –«mal escrita», eso sí– y lee, posteriormente, el de Avellaneda, afirma y reconfirma que él no es ese personaje que está siendo retratado; así, aunque don Quijote desconece el último escalón de su intrincada realidad, reconoce su superioridad y realidad con respecto a la ficción que en torno a él ha sido creada. Augusto Pérez hará lo propio, aunque este, como ya sabemos, sí es consciente de ese último peldaño, pues su creador-autor (Unamuno) se lo ha hecho saber. Y es tal el atrevimiento y la osadía de Augusto que incluso utiliza los propios argumentos del salmantino para rebatirle su superioridad, como veíamos en el último pasaje citado. Es más, más tarde, en el capítulo final de la obra, el espíritu de Augusto le dice a Unamuno:

Mire usted, mi querido don Miguel, no vaya a ser que sea usted el ente de ficción, el que no existe en realidad, ni vivo ni muerto; no vaya a ser que no pase usted de un pretexto para que mi historia, y otras historias como la mía, corran por el mundo (Unamuno 1982, 296).

Además, también se puede ver una relación de diferencia entre don Quijote y Augusto como personajes autoconscientes: la muerte. Ambos tienen el mismo final, y parece que viene predestinado porque se saben a sí mismos como personajes autoconscientes. La sancificación de don Quijote viene de la mano de esa autoconsciencia: a medida que va aceptando que la novela –bien errónea, bien farsa– es una *utopía*, don Quijote comienza a dejar de lado su ¿locura? para toparse de frente con una realidad que lo llevará a aceptar su máscara de Alonso Quijano –«Yo fui loco y ya soy cuerdo; fui don Quijote de la Mancha y soy agora, como he dicho, Alonso Quijano el Bueno» (Cervantes 2004, 1333)– para morir. Don Quijote se deja morir por sí mismo –dentro del mundo de ficción–, y no por decisión de Cide Hamete Benengeli, que sí mata a Alonso Quijano.

Ahora bien: ¿ocurre lo mismo con Augusto? ¿De qué muere este personaje? ¿Es Miguel de Unamuno el que lo mata o es el propio Augusto Pérez el que con la tremenda ingesta de alimentos muere? Esta pregunta no tiene solución, o no al menos una única respuesta:

Cayó a mis pies de hinojos, suplicante y exclamando: – ¡Don Miguel, por Dios, quiero vivir, quiero ser yo! – ¡No puede ser, pobre Augusto –le dije, cogiéndole de una mano y levantándole–, no puede ser! Lo tengo ya escrito y es irrevocable; no puedes vivir más. No sé qué hacer ya de ti. Dios cuando no sabe qué hacer de nosotros, nos mata. Y no se me olvida que pasó por tu mente la idea de matarme... [...] – Pero ¡por Dios!... – No hay pero ni Dios que valga. ¡Vete! – ¿Conque no, eh? –me dijo–. ¿Conque no? No quiere usted dejarme ser yo, salir de la niebla, vivir, vivir, vivir, verme, tocarme, sentirme, dolerme, serme. ¿Conque no lo quiere? ¿Conque he de morir ente de ficción? Pues bien, mi señor creador don Miguel, también usted morirá, también usted, y se volverá a la nada de la que salió... ¡Dios dejará de soñarle! ¡Se morirá usted y se morirán todos los que lean mi historia, todos, todos, sin quedar uno! ¡Entes de ficción como yo; lo mismo que yo! Se morirán todos, todos, todos. Os lo digo yo, Augusto Pérez, ente ficticio como vosotros, nivolesco, lo mismo que vosotros. Porque usted, mi creador, mi don Miguel, no es usted más que otro ente nivolesco, y ente nivolecos sus lectores, lo mismo que yo, que Augusto Pérez, que su víctima... (Unamuno 1982, 284).

Nunca se sabrá la verdad, y tampoco hay por qué saberla, porque en realidad no existe, al igual que no existe su análoga mentira. Parece, pues, que tanto don Quijote como Augusto Pérez, con las salvedades señaladas, tienen el mismo *fatum*, llevados a él por ser conscientes de su propia *limitación real*. Lo que sí está claro, después de todo, es que tanto don Quijote de la Mancha como Augusto Pérez tienen mucho más en común de lo que parece, máxime si tenemos en cuenta que aquí solo se han esbozado ciertos parecidos en tanto que personajes autoconscientes. De esta forma, parece que don Quijote ha sido capaz de salir del libro escrito por Cervantes y continúa su andadura, todavía hoy, por nuestra realidad (¿o ficción?) entremezclándose y cogiendo de la mano a autores como Unamuno o personajes como Augusto Pérez para cederles su esencia y hacer que formen parte de su eterna realidad quijotizada, como si los tres fueran, de repente, caballeros andantes entre una multitud cada vez mayor.

LOS DOS ÚLTIMOS CABALLEROS ANDANTES: *EL SHOW DE TRUMAN EN CLAVE CERVANTINA*

Todo lo dicho hasta ahora se sitúa en un terreno puramente literario; sin embargo, es evidente que los cambios culturales no afectan de forma inmanentista a la literatura, sino que hacen lo propio con otros campos como el cine: precisamente, este es un asunto del que ya se hablaba en la introducción de este artículo, pues ya se advertía de que el bautizado por Ricciotto Canudo como «séptimo arte» (1911) toma técnicas, temas, herramientas y modos de la literatura de manera (in) consciente para sus *films*. Tal es el caso, sin duda, que se puede apreciar en la película *The Truman Show* (1998), un *film* de Peter Weir cuya creación cinematográfica permite establecer relaciones que van más allá de la adaptación tal y como fue concebida en sus orígenes, a partir del influjo de ciertos procedimientos y personajes presentes en la obra de Cervantes y Unamuno.

El show de Truman es una película que, en sí misma, representa dos mundos diferentes: por un lado, se cuenta la historia del *reality show* en el que Truman Burbank (Jim Carrey) vive sin ser consciente de su participación en él; y, por el otro, se halla el mundo ¿real? en el que están todos los trabajadores y el público de ese espectáculo. Destaca a este lado Christof, el conductor del programa que dirige a su sazón –o lo intenta– la vida del protagonista. Es aquí, evidentemente, donde se comienza a desarrollar la estructura metaficcional de la película y, por tanto, donde se pueden comenzar a ver las relaciones indirectas con Cervantes y *Don Quijote de la Mancha* y con *Niebla* y Miguel de Unamuno:

El show de Truman plantea una inteligente estrategia al estilo de las cajas chinas, basada en su premisa dramática que lleva al extremo el fenómeno de los formatos de telerrealidad: un personaje que desde su nacimiento protagoniza un programa de telerrealidad de emisión continua, sin ser consciente de ello. A partir de esta premisa, el relato nos presenta diversas capas de personajes, cada una con acceso a un determinado nivel de información:

- Truman, el protagonista, quien asume que el mundo que le rodea es el mundo real;
- los actores que hacen sus papeles dentro del «show de Truman», para que ese mundo le parezca real a Truman;
- los espectadores del programa televisivo dentro de la diégesis que construye el filme;
- los realizadores del programa (y todo su equipo técnico);
- los espectadores reales del filme *El show de Truman* (Torregrosa y Cuevas Álvarez 2010, 3).

Y a esto se añade:

Estas diferentes capas están recubiertas por una estructura narrativa convencional, propia de una película comercial de Hollywood: causalidad narrativa desplegada con claridad; transparencia de los recursos formales –cámara, montaje, etc. – siempre al servicio de la trama; protagonistas que articulan el conflicto dramático, con un actor principal como estrella mediática de enganche con el público; etc. De hecho, el espectador real se involucra en la película asumiendo la «ilusión de realidad» que ésta le ofrece, una vez que se ha aceptado como verosímil la extrema premisa dramática de la que parte la historia. La película respeta escrupulosamente esa ilusión de realidad, sin introducir ninguna estrategia reflexiva que rompa ni cuestione dicho proceso identificatorio, a pesar de la fuerte carga metaficticia que despliega dentro del mundo ficcional recreado (Torregrosa y Cuevas Álvarez 2010, 3).

Truman vive su vida ajeno a todo ello, en un platón de televisión que ha sido creado dentro del *mundo real*, al igual que Augusto o don Quijote, algo de lo que *no* son conscientes. Parece evidente que en esa *ignorancia*, los tres protagonistas, esto es, Alonso Quijano, Augusto Pérez y Truman, transitan una vida insustancial y gris que desean cambiar: el primero como caballero andante, el segundo mediante el tópico del amor ideal, y el tercero, *coincidiendo con el segundo*, también en busca de su amor verdadero. Son precisamente estos anhelos de cambios los que hacen que los personajes, de una forma u otra, al final converjan en el mismo sendero de la autoconsciencia: «Si bien el mundo de Truman es en ciertos aspectos una falsi-



Fig. 1. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.



Fig. 2. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.

ficación, el propio Truman no tiene nada de falso: sin guion, sin apuntador. No es siempre Shakespeare, pero es genuino. Es una vida» (Weir 1998).

Estas últimas son las palabras con las que el director de la película, en un primerísimo primer plano, se dirige a los espectadores (del *reality show* y, claro, de la película) de *El show de Truman* (fig. 1) para definir esta serie de televisión¹³. Si Christof, el director, asume que algunos aspectos de la serie son pura ficción, el resto lo define como «una vida» de la que él se sabe guionista, es decir, escritor, director y creador a la manera de Unamuno, en tanto que narrador, y de Cide Hamete, en tanto que historiador. Como se sabe, Truman desarrolla su vida de forma normal, con su particular «Buenos días, buenas tardes y buenas noches» (Weir 1998) mientras es vigilado de forma inconsciente por más de 5000 cámaras (fig. 2). Son muchos los

¹³ Sin duda, cabría la posibilidad de ampliar esta investigación estableciendo las analogías que existen entre el cine, la literatura y el arte en lo que a la ruptura de la realidad y la ficción se refiere estableciendo analogías entre el trío ya mencionado (Cervantes, Unamuno y Peter Weir) y añadiendo a estos a Velázquez y *Las Meninas*: «¿Qué representa el cuadro? ¿Qué es lo que refleja exactamente el espejo? ¿Qué reflejan las pinturas del fondo? ¿Cuál es su significado dentro de la obra? ¿Cuál es el cuadro que pinta Velázquez? Podríamos entender que, a los reyes, que aparecen como imágenes etéreas, fantasmales, apenas aludidas, pero también que el pintor es sorprendido pintando a la Infanta. Lo cierto es que todas las preguntas tienen una respuesta ambigua y desde luego presuponen por parte del pintor la existencia de un espectador inteligente para el cual la contemplación de un cuadro no es solo una experiencia visual sino también intelectual» (Burguera Nadal 2008, 542-543).

momentos que permiten establecer relaciones entre la novela central de esta investigación y la película. Véanse, en este sentido, las ideas de Gómez Montoro:

si en la primera parte de la obra es el propio Don Quijote quien transforma en su mente la realidad (véase el popular episodio de los molinos confundidos con gigantes, del rebaño convertido en ejército, etc.), los duques y sus sirvientes serán quienes hagan creer a Don Quijote y a Sancho que la realidad que perciben es distinta de la que en verdad están viendo. Igual que cuando Meryl niega estar anunciando un producto de cacao ante las cámaras o los realizadores fingen una fuga atómica para que Truman no pueda salir de Seahaven, los duques hacen creer a Don Quijote que vuela a lomos de un caballo de madera llamado Clavileño, y a Sancho, que es el gobernador de un reino llamado la Ínsula de Barataria, por poner dos ejemplos bien conocidos de la novela de Cervantes. Esto [...] será una constante en *El Show de Truman*, como ocurre cuando el protagonista descubre las bambalinas del estudio en el hotel y luego escucha que aquello se había debido a un accidente, o en el momento en que la radio le revela que es seguido por los realizadores para, a continuación, rectificar afirmando que se han producido interferencias en la emisora. Con todo, quizás sea la falsa muerte del padre de Truman el episodio fingido que más llama la atención, hasta el punto de modificar el carácter del protagonista y marcar su psicología con una terrible fobia al mar (Gómez Montoro 2010, 7).

Ese encuentro al que alude Gómez Montoro es el momento bisagra a nivel metaficcional: Truman ve a su padre, un padre que, supuestamente, había muerto en alta mar cuando él era pequeño debido a la insistencia de un joven Burbank que deseaba salir a navegar, pese al mal tiempo. La *aparición* del familiar se relaciona de forma directa con el comienzo de la ruptura de la supuesta realidad por parte de Truman, tal y como sucede con Augusto cuando decide suicidarse o con don Quijote cuando inicia su proceso de sanchificación. Es innegable, eso sí, que aquí existe una diferencia clave entre los tres personajes mencionados, pues como se puede observar tanto en *Niebla* como en *Don Quijote* el resto de personajes que acompañan a los protagonistas no intentan, ni mucho menos, hacer todo lo posible para que no descubran su realidad ficticia, más bien todo lo contrario: Sansón Carrasco hablará libremente a don Quijote¹⁴, Miguel de Unamuno hará lo propio con Augusto¹⁵,

¹⁴ «anoche llegó el hijo de Bartolomé Carrasco, que viene de estudiar de Salamanca, hecho bachiller; y yéndole yo a dar la bienvenida me dijo que andaba ya en libros la historia de vuestra merced, con nombre del Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha; y dice que me mentan a mí en ella con mi mismo nombre de Sacho Panza, y a la señora Dulcinea del Toboso, con otras cosas que pasamos nosotros a solas, que me hice cruces de espantado cómo las pudo saber el historiador que las escribió» (Cervantes 2004, 702-703).

¹⁵ «— ¡Parece mentira! —repetía— ¡parece mentira! A no verlo no lo creería... No sé si estoy despierto o soñando...

— Ni despierto ni soñando —le contesté—.

— No me lo explico... no me lo explico —añadió—; mas puesto que usted parece saber sobre mí tanto como sé yo mismo, acaso adivine mi propósito...

pero Truman se tendrá que enfrentar a sus propios miedos para descubrir la *verdad*? Todo esto se ve en la película, por ejemplo, cuando conversa con su supuesto mejor amigo y le confiesa sus miedos: «Quizás es que me estoy volviendo loco, pero tengo la impresión de que el mundo gira alrededor mío» (Weir 1998).

Efectivamente es así, a pesar de que su amigo, guionizado en ese instante por Christof, le intenta convencer de lo contrario: «Eres lo más parecido a un hermano, y nunca te mentiría» (Weir 1998). El espectador de la película asiste, en efecto, al mismo momento que ya se describía con respecto a *Don Quijote y Niebla*: tanto Truman como Augusto Pérez y don Quijote comienzan a ser autoconscientes de su realidad, y todos ellos se creen personajes escritos por alguien superior. Esta analogía es pertinente sobre todo en el caso de Augusto Pérez y Truman: en cierta forma se podría decir que esta escena que acaba de ser descrita de *El show de Truman* es el capítulo xvii de la *nívola* unamuniana. La desconfianza de Truman con respecto a su mejor amigo hace que, a la mañana siguiente, se enfrente de nuevo al espejo, como hizo al principio de la película, pero ahora con una actitud distinta: el primer plano que muestra el equipo técnico de la serie inquieta a los propios realizadores, porque llegan a dudar si, en efecto, Truman se está dirigiendo a ellos. Es decir: de alguna forma en este momento podría entenderse que Truman ha comenzado a ser o es consciente de ser un ente ficticio y lucha por dejar de serlo. Para ello, imita el papel que ha estado representando toda su vida, pero del que no era consciente hasta ese momento. De alguna forma, se asiste a la *sanchificación* de Truman Burbank, realidad esta que se puede ver en los siguientes fotogramas:

Esa *sanchificación* cobra razón de ser cuando Truman se *pierde*, aunque parezca paradójico, delante de las 5000 cámaras que hay en ese plató viviente: así, todos comienzan a buscarlo e intentan encontrarlo sin éxito. Sin embargo, al final deciden ir al único sitio al que él nunca iría: «no hemos mirado en el mar» (Weir 1998), dice Christof. Truman vuelve a aparecer en escena, convirtiendo los últimos minutos de la película en la ruptura definitiva del plano real y ficticio¹⁶, y en el que Christof, como Unamuno, hace alarde de su poder e intenta seguir controlando la vida de Truman hasta el último momento: «—No podemos matarle en directo» (Weir 1998), dice el director de la cadena; «—Nació en directo, ante el público», afirma Christof (Weir 1998).

Es en este momento en el que Truman, quien ya se sabe un personaje autoconsciente y está a punto de romper definitivamente la barrera de la *falsa realidad*, se dirige a sus creadores y les dice: «¿No sabéis hacer nada mejor? ¡Vais a tener que matarme!» (Weir 1998). Desde la sala de dirección, Christof decide elevar la tormenta sobre la que está Truman al máximo, consiguiendo de esta manera que el protagonista de la película se deba enfrentar a su mayor miedo: el mar. (fig. 3 y fig. 4). Casi está

– Sí –le dije–, tú – y recalqué este tú con un tono autoritario–, tú, abrumado por tus desgracias, has concebido la diabólica idea de suicidarte, y antes de hacerlo, movido por algo que has leído en uno de mis últimos ensayos, vienes a consultármelo» (Unamuno 1982, 278).

¹⁶ Véanse, en lo que a la ruptura de la realidad/ficción se refiere, los trabajos de José María Pozuelo Yvancos *La teoría del lenguaje literario* (1988) y *Poética de la ficción* (1993).



Fig. 3. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.



Fig. 4. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.



Fig. 5. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.

a punto de ahogarse cuando Christof decide salvarle la vida parándola: en efecto, de nuevo se ve una relación de diferencia con respecto a *Niebla* y la obra de Cervantes, pues Unamuno ¿mata? a Augusto Pérez y Cide Hamete lo hace con Alonso Quijano.

Es en este instante en el que se asiste al clímax de la película, donde Peter Weir se convierte en Cervantes y muestra, en cierta forma, la «Primera Parte» de *El Quijote* dentro de la segunda: Truman choca –literalmente– contra el horizonte, que se revela como un mero decorado de televisión, un choque tan *ficticiamente real* que rompe ese pacto previamente establecido entre ficción y realidad, o entre supuesta ficción y supuesta realidad (fig. 5). El choque, *de facto*, puede ser asimilado al momento

en el que don Quijote se encuentra con Sansón Carrasco y le habla sobre su obra o cuando se encuentra con *El Quijote* de Avellaneda; otro tanto sucede, se entiende, cuando Augusto Pérez se traslada hasta Salamanca para hablar directamente con Unamuno. Todos estos son los momentos exactos en los que los personajes se hacen definitivamente autoconscientes de su realidad ficticia.

Al final de la película, como sí sucede en *Niebla* pero no en *Don Quijote*, Truman habla «cara a cara» con su director, por lo que ambos se sitúan en el mismo plano, bien real o bien ficticio: y en este caso, tanto Truman como Augusto Pérez dialogan con sus demiurgos, y les intentan hacer entender que son entes ficcionales, cuya vida —si acaso tienen de eso— solo existe en la medida en la que son leídas o vistas, dependiendo del caso, por quienes los leen o los ven, y que más allá de eso no hay nada. Pero ambos personajes se enfrentan a ello, al igual que hizo don Quijote de la Mancha no aceptando, en un principio, la novela de Cide Hamete Benengeli y criticando a su autor y a la obra: en cierta forma, las tres figuras citadas jugaron a ser dioses de la creación, pero al final fueron sus propias creaciones las que se volvieron contra ellos. Esto se ve sobre todo en el caso de Truman y Augusto Pérez:

- ¿Quién eres?
- Soy el creador
- ¿Y quién soy yo?
- El protagonista
- Nada era real
- Tú eras real, por eso merecía la pena verte (Weir 1998).

El diálogo que mantienen Christof y Truman es el mismo que mantuvieron Augusto Pérez y Unamuno: Christof se define a sí mismo como «el creador» (Weir 1998) y define a Truman como el protagonista «real» (Weir 1998) del *reality*: «Escúchame, Truman: ahí fuera no hay más verdad que la que hay en el mundo que he creado para ti. Las mismas mentiras, los mismos engaños, pero en mi mundo tú no tienes nada que temer» (Weir 1998). En efecto, Christof hace lo mismo que hizo Unamuno con Augusto Pérez: le confirma su no-realidad, su esencia efímera dependiente del demiurgo que ambos representan. Y esto hace que, incluso, el propio Truman llegue a dudar de su existencia: «Nada era real» (Weir 1998).

El personaje, ahora consciente de su existencia y autonomía, se revela ante su creador: «—Está bien, Truman, yo te comprendo. [...] No puedes irte, Truman, este es tu sitio, conmigo. ¡Háblame! ¡Dime algo! ¡Di algo, maldita sea, estás en la televisión, en directo, ante todo el Mundo!» (Weir 1998). Christof intenta imponerse ante Truman, haciéndole entender que no hay vida más allá de esa puerta negra que deja atrás la ficción y que se abre hacia la supuesta realidad; intenta hacerle entender que no tiene vida, porque él es un ente de ficción, de televisión, sin voluntad y que está a las órdenes de un director y guionista. Pero Truman no lo acepta, al igual que no lo quiso aceptar Augusto, y se enfrenta a su creador: «Por si no nos vemos luego: buenos días, buenas tardes y buenas noches» (Weir 1998) (fig. 6). Es en ese momento en el que se ve cómo Truman sale del estudio, confundiéndose con la oscuridad que hay tras esa puerta hacia su nueva vida; y es este el momento en el que,



Fig. 6. Fotograma de *El show de Truman*, 1998.

por cierto, el espectador ve un primerísimo primer plano de Christof quitándose las gafas y con unos ojos que demuestran un cambio definitivo de papeles: ahora él es el ser que ha sido creado y Truman su demiurgo, porque sus acciones lo han convertido en lo que ya no es.

Evidentemente, la reacción que tiene Truman es completamente distinta a la de Augusto y ciertamente se parece más a la de don Quijote: como se ve en la película, él no acepta ser creado por alguien, no tener voluntad, pues se enfrenta a su director y comienza a vivir su vida en el momento en el que decide salir del plató. En el caso de Augusto, él se enfrenta a Unamuno, pero cuando se da cuenta de la superioridad de este último le suplica que, por favor, no lo mate. Respecto a don Quijote, cuando se encuentra con la obra de Cide Hamete Benengeli o la de Avellaneda, este no se siente identificado con los personajes que ahí se reflejan y los critica afirmando que no están hechos por un sabio de verdad: al final, por los motivos que ya se han comentado en varias ocasiones, termina aceptando la obra del historiador musulmán.

Todo esto lleva a replantearse indudablemente la idea de las «Magias parciales del Quijote» de Borges: Christof, como hicieron Cide Hamete Benengeli y Unamuno, crea a un personaje y se cree superior a él. Ahora bien: ¿cómo sabe el director del programa que, efectivamente, no hay alguien por encima de él que lo está guionizando y que la gente que está a su alrededor no son actores y actrices también contratados y que él está dentro de un plató de televisión rodeado de otras 5000 cámaras? El «estilo de las cajas chinas» (Torregrosa y Cuevas Álvarez 2010, 3) se manifiesta, pues, *infinitum*: lo que sí queda claro después de todo es que tanto don Quijote como Augusto Pérez y Truman son personajes conscientes de su limitada realidad; cada uno lo descubre a su manera, pero todos ellos viven un momento de vértigo en el que (se dan cuenta de que) son narrados o guionizados.

La esencia o *weltanschauung* cervantina se presenta inevitablemente en un horizonte cinéfilo más allá de la mera adaptación: Truman Burbank es, sin lugar a duda, el ejemplo perfecto de cómo el cine es capaz de tomar técnicas, método y herramientas, cuyo génesis está en la literatura –la metaficción–, y hacerlos propios con mayor o menor acierto. Esta es, en fin, la historia de un caballero andante hecho de tinta guionizada y celuloide.

CONCLUSIONES

El cine y la literatura son dos entidades semióticas independientes que, sin duda, se relacionan entre sí de diferentes formas: si bien es cierto que existen pruebas y muestras incontables de adaptaciones cinematográficas de libros, no menos cierto es que «el séptimo arte» toma técnicas, métodos, temas y herramientas literarios para hacerlos propios. En este sentido, las páginas anteriores han podido poner de relieve cómo *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605-1615) y, por consiguiente, Miguel de Cervantes *inician* una serie de procedimientos narrativos –la metaficción y el personaje autoconsciente– que la propia literatura y el cine toman muchos años después para (re)crear el universo del autor madrileño.

Tal es el caso de *Niebla*, nívola de Miguel de Unamuno que toma el concepto de obra que se hace a sí misma, el juego autorial y el personaje que se sabe ente de ficción –todos ellos elementos presentes en *Don Quijote*– para traspasarlos –¿o copiarlos?– a sus líneas: Augusto Pérez y el propio Unamuno se relacionan de forma directa con Cide Hamete Benengeli, don Quijote y el propio Cervantes. Ahora bien: todas estas relaciones, en efecto, traspasan la *tinta narrativa* para hacerse presente, en el mundo de la *gran pantalla*, tal y como demuestran las relaciones establecidas para con *El show de Truman*, Truman Burbank y Peter Weir. En efecto, el director de cine australiano toma de forma (in)consciente la estela literaria cervantina a través de la técnica de la metaficción, el juego autorial y el personaje autoconsciente para, como hizo Woody Allen en *La rosa púrpura del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, Woody Allen, 1985) otorgar a su *film* características propias del mundo literario y convertirlas en suyas; todo ello al tiempo que se realiza una evidente crítica a los formatos de telerrealidad, que son claves en esta película y cuyo carácter metaficticio, precisamente, cobra sentido en esa reflexión más global sobre el papel de la televisión.

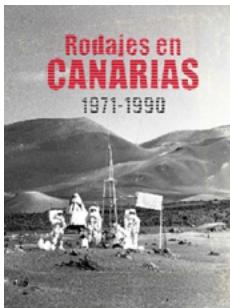
Queda demostrado, por tanto, que la literatura y el cine se nutren entre sí más allá de la mera adaptación cinematográfica a través del uso de determinados *modos* literarios que se traspasan a la *gran pantalla*. Y eso es un hecho que, cada día, se hace más presente, no solo en películas, sino, además, en series tan actuales como *Mamen Mayo* (2024), creación de Eduard Sola para SkyShowtime en la que, de alguna forma, se puede ver el traspase de las técnicas cervantinas aquí mencionadas en tanto que se rompe la cuarta pared. Sigue lo mismo en *Fleabag* (2016), dirigida por Phoebe Waller-Bridge, o en *Paquita Salas* (2016) de Javier Calvo.

Fuera como fuese, está claro que esa es una posible investigación que podría surgir a raíz de este artículo: ¿cómo están influyendo estas técnicas narrativas en la actualidad en series de televisión como la mencionada? ¿Sigue vigente Cervantes –y el mundo de la metaficción– en la pequeña-gran pantalla? La respuesta, si bien obvia, merece un análisis riguroso: aunque, en efecto, quizás eso no sea más que un ¿futuro? guion que en este mismo momento está siendo escrito o representado.

REFERENCIAS

- ALLEN, J. y PALACIOS, J. 2024. *Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico*. Barcelona: Hermenaua.
- ARANDA ARIBAS, V. y JIMÉNEZ GÓMEZ, C. 2020. «Presentación. Literatura y cine, al margen de la adaptación». *Esferas literarias*(3), 1-5.
- BALTOPANO ROMÁN, G. 2009. «La literatura y el cine: una historia de relaciones». *Letras*(46), 11-27.
- BORGES, J.L. 1960. «Magias parciales del Quijote», en H. George, *El Quijote* (pp. 106-109). Madrid: Taurus Ediciones.
- BORGES, J.L. 1974. *Obras Completas (1923-1972)*. Buenos Aires: EMECÉ Editores.
- BURGUERA NADAL, M.L. 2008. «Sobre la imposible certeza. Reflexiones en torno a Cervantes (Don Quijote) y a Velázquez (Las Meninas)», en M.Á. Garrido Gallardo y L. Alburquerque García, *El Quijote y el pensamiento teórico-literario: Actas del Congreso Internacional celebrado en Madrid los días del 20 al 24 de junio de 2005* (pp. 537-544). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, CSIC.
- CASTELLS, I. 1998. *Cervantes y la novela española contemporánea [Tesis Doctoral]*. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- CASTRO, A. 1929. «Cervantes y Pirandello», en A. Casto, *Santa Teresa y otros ensayos* (pp. 217-231). Madrid: Historia Nueva.
- CERVANTES, M. de. 2004. *Don Quijote de la Mancha*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- CHRISTIAN HAGEDORN, H. 2016. *Don Quijote en los cinco continentes. Acerca de la recepción internacional de la novela cervantina*. Castilla La Mancha: Ediciones de la Universidad Castilla La Mancha.
- GARRIDO ARDILA, J. 2015. «Introducción: el Quijote hoy». *Bulletin of Hispanic Studies*, 92(8), 855-860.
- GÓMEZ MONTORO, G. 2010. «El show de Truman desde la perspectiva de la literatura y la teoría de la información y la comunicación». *Tonos digital: revista de estudios filológicos*(19), 1-17.
- GUNIA, I. 2008. *De la poesía a la literatura. El cambio de los conceptos en la formación del campo literario español del siglo XVIII y principios del XIX*. Madrid: Iberoamericana.
- JIMÉNEZ BAUTISTA, F.J. 2018. *Mujeres dormidas en la literatura. Estudio tematológico [Tesis Doctoral]*. Extremadura: Universidad de Extremadura.
- NICHOLAS, R. 1987. *Unamuno, narrador*. Madrid: Castalia.
- NÚÑEZ ANG, E. 2005. «Don Quijote va al cine y se intertextualiza». *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 42-47.
- PARDO GARCÍA, P.J. 2011. «Cine, literatura y mito: Don Quijote en el cine, más allá de la adaptación». *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 237-246.
- PIRANDELLO, L. 1992. *Obras escogidas*. Madrid: Aguilar.
- RILEY, E. 1988. «Don Quixote: from Text to Icon». *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America*, 103-115.
- TORREGROSA, M. y CUEVAS ÁLVAREZ, E. 2010. «El show de Truman. Estrategias metaficcionales y quiebras del simulacro». *Área abierta*(25), 1-15.
- UNAMUNO, M. de. 1982. *Niebla*. Madrid: Cátedra.
- WEIR, P. (dir.). 1998. *El Show de Truman* [Película].

RESEÑAS / REVIEWS



Rodajes en Canarias 1971-1990, vol. III.
Domingo Sola Antequera (2025).

Instituto Canario de Desarrollo Cultural / Dirección General de Cultura y Patrimonio Cultural del Gobierno de Canarias, 476 p

En una de las dos acepciones que de la palabra *miopía* recoge el diccionario de la Real Academia Española define este defecto visual como cortedad de alcances o miras. Y de miope, cuando no de indolente, se puede calificar la actitud mantenida por las diferentes administraciones públicas canarias con respecto al cine hasta hace bien poco. Fascinadas por los réditos inmediatos que ofrecía la incipiente industria del turismo, les resultaba cuesta arriba imaginar otros escenarios económicos posibles que pudieran complementar el nuevo monocultivo recién descubierto. Aunque ahora, gracias a las suculentas ventajas ofrecidas por nuestro Régimen Económico y Fiscal, se haya normalizado entre la población la presencia de grandes y pequeñas productoras cinematográficas que recalan en las islas para el rodaje de sus productos, esta no ha sido, para nada, la tónica general durante la historia del cine en Canarias. Mas bien todo lo contrario. Cuando algunos locos emprendedores imaginaron un archipiélago convertido en una plataforma audiovisual, sus sueños tropezaron una y otra vez con la falta de visión de futuro de sus clases dirigentes. Uno de los primeros en intentarlo, allá por los años veinte del pasado siglo, fue el pionero José González Rivero, que, consciente de la diversidad de los paisajes

isleños y la benignidad de nuestro clima, apostó fuerte y pronto tropezó con la incomprensión de sus coetáneos y la ausencia de apoyo institucional. Otro tanto ocurrió, muchos años después, en plena transición democrática, cuando un grupo de jóvenes cineastas *amateurs* trataron de ir un paso más allá y se empeñaron en demostrar que Canarias no solo podía ser concebida como un exótico y variado plató cinematográfico, sino también como una tierra fértil para lanzar desde aquí todo tipo de propuestas cinematográficas que tuvieran una voz propia.

Desde entonces han pasado décadas y el panorama ha cambiado sustancialmente. Hoy nadie parece dudar de las potencialidades que ofrecen nuestro clima y nuestra geografía en términos cinematográficos. Los sueños de González Rivero y el de los jóvenes realizadores *amateurs* de los setenta parecen por fin haber convencido a los que nos gobiernan de que el desarrollo de un potente sector audiovisual en las islas es posible.

Afortunadamente, este apoyo institucional a la producción cinematográfica en las islas ha venido acompañado por un creciente interés por rastrear en nuestro pasado y establecer un catálogo fiable y lo más exhaustivo posible de las películas que, a lo largo de la historia, se han rodado en Canarias. Este proyecto, que se inició en 2004, había tenido hasta ahora dos entregas que habían cubierto el periodo comprendido entre 1896 y 1970. Llega ahora a las librerías el tercer volumen de la colección, editado esta vez por el Instituto Canario de Desarrollo Cultural, que recoge el fruto de la investigación realizada por el Dr. Sola Antequera y su equipo durante los últimos años, y que ha centrado su atención precisamente en una etapa fundamental de la historia del cine en el archipiélago. El presente trabajo abarca el periodo



comprendido entre 1971 y 1990, un periodo tan convulso políticamente como apasionante desde el punto de vista cultural y cinematográfico. Es este el periodo en el que al tiempo que la dictadura de Franco vivía sus últimos estertores, se alumbraba con no pocas dificultades un nuevo régimen político democrático. Como en etapas anteriores, las islas continuaron atrayendo rodajes tanto de compañías cinematográficas nacionales como internacionales, pero fue este un momento vibrante para el cine de las islas que vivió la inesperada eclosión del cine *amateur*.

Prueba de la necesidad de mantener vivo este proyecto de catalogación, es la imposibilidad material de recoger en un único volumen todo lo filmado en Canarias. En apenas veinte años que trascurrieron entre 1971 y 1990, las islas fueron testigo del rodaje de casi mil producciones entre largometrajes y cortometrajes de ficción, documentales y noticiarios, a los que habría que sumar los proyectos que, por una razón u otra, nunca llegaron a buen puerto y cuyos títulos, muy oportunamente, también han quedado recogidos en este catálogo. Aunque se echa de menos que en la introducción se ofreciera una lectura más profunda y detallada de lo ocurrido en estos años, con gráficas que ilustraran las tendencias o, quizás, de los temas abordados en estos filmes de forma recurrente, sin embargo, hay que recono-

cer que la tarea realizada ha sido ingente y que el equipo investigador ha sabido sortear las dificultades inherentes a la elaboración de cualquier inventario. De cada filme, grande o pequeño, se ofrece al lector toda la información disponible hasta el día de hoy, sin cerrar la puerta (pues el proyecto seguirá abierto *online*) a la incorporación de nuevos datos a medida que los investigadores futuros, utilizando este catálogo como herramienta, puedan completar y enriquecer la labor realizada. Con todo, sería recomendable que el tiempo de espera entre entrega y entrega no fuera tan largo e irregular. Resultan difíciles de comprender las razones por las que se ha espaciado tanto, sin motivo aparente, la publicación de las diferentes entregas de la colección de un volumen y otro. Si el primer volumen vio la luz en el 2004, el segundo en el 2012 y este último en el 2025, sería deseable que esta periodicidad tan espasmódica y discontinua pudiera subsanarse de alguna manera y que los próximos volúmenes pudieran darse a conocer a la sociedad canaria tan pronto como sea posible.

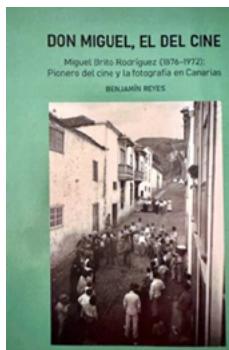
Gonzalo M. PAVÉS

Universidad de La Laguna

E-mail: gpavores@ull.edu.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7183-4454>

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.14>



Don Miguel, el del cine. Miguel Brito Rodríguez (1876-1972): pionero del cine y la fotografía en Canarias. Benjamín Reyes (2024). Gobierno de Canarias

El año 2024 se ha caracterizado por una notable proliferación de publicaciones relacionadas con el cine en Canarias, fenómeno que evidencia el creciente interés que este ámbito suscita tanto entre los lectores como entre los investigadores del Archipiélago. En este contexto, la obra que nos ocupa recupera la trayectoria de Miguel Brito, uno de los pioneros de la historia de la cinematografía canaria y el primero en proyectar cine en las Islas.

El estudio realizado por Benjamín Reyes tiene como propósito rescatar la memoria de este personaje olvidado, basándose en la documentación conservada en el Archivo Diocesano de Tenerife, donde se halla la correspondencia que Brito mantuvo con su esposa, Blanca Rosa Padilla. Asimismo, el autor recurre a los fondos del Archivo General Insular de La Palma y del Archivo Municipal de Santa Cruz de Tenerife, lugares vinculados ambos a Brito, especialmente este último, donde residió la segunda mitad de su vida, hasta su fallecimiento en 1972, casi un siglo después de su nacimiento.

Para quienes nos dedicamos a la historiografía del cine en Canarias, los dos primeros capítulos del libro resultan particularmente relevantes, dado que se centran en la llegada del cine al Archipiélago, sus viajes a Cuba, la adquisición de aparatos precinematógrafos –la linterna mágica o el fonógrafo–, la compra de los primeros equipos de proyección y las primeras exhibiciones cinematográficas. Además, abordan la labor de Miguel Brito como fotógrafo y su relación con la clientela de la época.

Si bien estos capítulos aportan escasos datos inéditos respecto a los ya conocidos gracias a los

trabajos de Jorge Gorostiza, Enrique Ramírez, Antonio Lorenzo o Gonzalo Pavés, destacan por el rigor con que se aborda la información existente y por el esfuerzo sistemático en la recuperación de la memoria histórica de Miguel Brito, especialmente en aquellos aspectos de su trayectoria que permanecen menos documentados.

El resto del trabajo se centra en la correspondencia familiar y en las cartas intercambiadas con su clientela, así como en los diversos negocios que intentó impulsar tras su matrimonio, sus dificultades financieras y una serie de anécdotas privadas hasta ahora desconocidas. En conjunto, estos elementos permiten aproximarnos de manera más profunda al hombre detrás de la cámara, al ofrecernos una visión íntima de su vida personal.

Además de la nueva documentación que se aporta sobre Brito, uno de los principales activos de esta publicación es la colección de fotografías realizadas por el propio artista, quien llegó a ostentar el título de «Fotógrafo de la Casa Real». Las imágenes que ilustran el libro son parte de los materiales donados en 1974 por Rosa Padilla a «Palma Films», junto con la totalidad del material existente en el gabinete, el cual conformaría posteriormente el Archivo Fotográfico de Miguel Brito. Esta donación incluyó negativos en placas de vidrio, la cámara fotográfica, libros de registro, e incluso los telones pintados que el fotógrafo empleaba como fondos en sus retratos de estudio.

No obstante, y aunque constituye probablemente el aporte más interesante del libro, paradójicamente también representa su principal debilidad. Las fotografías, pese a su indudable valor y calidad excepcional, no han sido clasificadas, fechadas ni contextualizadas, ni se ha realizado un estudio sistemático de las mismas; se limitan, en cambio, a ilustrar las páginas del trabajo, aunque sepamos que mayoritariamente datan de entre finales del XIX y las tres primeras décadas del siglo pasado. Se trata, sin duda, de una oportunidad desaprovechada para desarrollar una obra de mayor profundidad analítica, que no solo abordara las anécdotas biográficas y la trayectoria profesional de Brito, sino tam-

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



bién su dimensión artística y su relevancia como fotógrafo en las primeras décadas del siglo xx. Su producción constituye un testimonio de gran valor antropológico, histórico y etnográfico, aspecto que lamentablemente queda relegado en el texto de Reyes.

Aunque, por otra parte, resulte de particular interés examinar las relaciones que mantuvo con la familia Baudet, a quienes transfirió sus aparatos cinematográficos tras su retiro del ámbito de la exhibición. Siendo igualmente relevante su labor fotoperiodística en el *Diario de Avisos*, así como la correspondencia epistolar sostenida con su esposa, Blanca Padilla. A ello se suma su gestión al frente del Parque Recreativo y el Cine La Paz, sus proyecciones por el resto de la Isla, sus relaciones con Cuba, su participación en la exhibición de la primera película sonora en 1930 y las dificultades económicas derivadas de negocios fallidos emprendidos a mediados del siglo pasado, cuando ya rozaba los setenta años. Situación que queda reflejada en diversas cartas enviadas por su esposa, en las que entre otras cosas lamentaba: «Hoy he vuelto a recorrer Santa Cruz y te confirmo la mala venta que te

indicaba en mis anteriores cartas [...] me parece lo más prudente ir acortando la ración y limitarnos a aquellos que ya tengamos colocados». En este caso, lo hacía en referencia a la venta de queso de manada que junto con la mantequilla eran sus productos estrella en una de tantas iniciativas empresariales que no llegaría a cuajar.

En definitiva, y a pesar de ciertas irregularidades en su desarrollo, la información contenida en los diez capítulos, el material gráfico empleado y, especialmente, la valiosa correspondencia inédita convierten a esta obra en un documento de notable interés para el estudio de las primeras décadas del cine y la fotografía en el Archipiélago. Y, asimismo, contribuye de manera significativa a la recuperación y puesta en valor de la figura del polifacético Miguel Brito, cuya vida, bohemia en su juventud, no deja de resultar cuando menos fascinante.

Domingo SOLA ANTEQUERA
Universidad de La Laguna

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8799-6853>
Google Scholar: <https://scholar.google.es/schhp?hl=es>
DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.15>



Paisajes del alma. Canarias, cine e identidad. Eduardo García Rojas (2024). Ediciones Idea

En los últimos años hemos asistido al aumento del número de rodajes realizados en Canarias gracias a la ventajosa fiscalidad del Archipiélago.

Algunos de ellos han sido llevados a cabo por cineastas isleños, de ahí que vuelva a surgir la pregunta de si existe o no una identidad canaria y si esta tiene cabida en las imágenes de nuestro cine reciente. En este punto de partida se enmarca la obra de García Rojas.

Bajo el título *Paisajes del alma. Canarias, cine e identidad*, uno puede pensar que el autor solo reflexiona sobre la cuestión identitaria. Sin embargo, desde la presentación se deja claro que no busca arrojar luz sobre esta cuestión, sino reflexionar, de la mano de 23 realizadores, sobre la manera en la que muestran las Islas y debatir sobre el estado actual del cine en Canarias (políticas y desafíos a los que se enfrenta), además de vislumbrar cuáles serían los temas de mayor interés para estos y cómo los rodajes internacionales han ayudado al sector audiovisual en el Archipiélago.

La preocupación por la identidad no es una cuestión que nos coja de nuevas a los que investigamos sobre cine en las Islas. Desde los años setenta, con la eclosión del cine *amateur*, los jóvenes cineastas ya comenzaron a preocuparse por cuáles eran las imágenes, las temáticas y los contenidos que daban respuesta en la pantalla a nuestro ser, a nuestra propia idiosincrasia, sin llegar nunca con sus reflexiones a buen puerto. Esta diatriba hizo que muchos optaran por utilizar el término *cine canario* mientras que otros prefirieron el de *cine en Canarias*, lo cual también referenciaba a que en aquellos años todavía no se podía hablar de que existiera una industria cinematográfica en el Archipiélago. Hoy podemos seguir discutiendo

sobre la primera cuestión, pero es evidente que se han dado las bases para que en las Islas exista de forma fehaciente una serie de empresas que trabajan a favor de este sector empresarial, de igual forma que lo hacen las *Film Commissions*.

Volviendo al libro, García Rojas lo organiza en dos bloques: el primero, que agrupa 23 entrevistas a directores canarios; y el segundo, donde realiza críticas de 15 películas de esos mismos realizadores que han sido entrevistados.

En la presentación, García Rojas pone de relieve el auge que nuestro cine está alcanzando gracias, en gran medida, al apoyo institucional tanto del Gobierno de Canarias como de los cabildos insulares. Como resulta evidente, muchos realizadores se han quedado fuera, bien porque su trabajo se desarrolla fuera de las Islas o porque no ha habido la oportunidad de que sus opiniones se vieran en sus páginas. No obstante, los cineastas que participan tienen en común la búsqueda y reflexión sobre la identidad canaria como eje vertebrador de sus obras a través de indagar en una geografía que les es propia, un espacio que se convierte en protagonista de sus historias.

Para el primer bloque, el autor decidió elaborar un cuestionario común a todos los realizadores. Desde Mercedes Afonso, pasando por José Víctor Fuentes hasta Josep Vilageliú, muchos de ellos coinciden en que el apoyo institucional ha sido clave para la realización de películas en el Archipiélago. La implicación de los políticos en el desarrollo de medidas que favorezcan los rodajes en las Islas es un punto que juega a favor de la industria canaria. Menos consenso hay en torno a si de verdad existe o no una identidad canaria propia y común a todos los cineastas, que además engloba todas sus obras e intereses.

El bloque dedicado a las críticas cinematográficas trabaja sobre una selección de filmes que va desde 1989 hasta la actualidad, con la idea de que, como bien indica el autor en la presentación, anime al lector a acercarse a las obras de los realizadores entrevistados.

Todo ello se completa con dos anexos fotográficos, uno con las instantáneas de los entrevistados y otro con carteles y fotogramas de las películas comentadas.

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Se trata de una obra que invita a la reflexión, pero también al descubrimiento de jóvenes y no tan jóvenes cineastas y de filmes rodados en Canarias cuyas preocupaciones han gestado toda una serie de obras que se nos antojan fundamentales para poder bucear en quiénes somos, quiénes hemos sido y hacia dónde vamos como colectivo.

Evidentemente, cada uno de los y las cineastas mantiene opiniones diferentes, incluso en ocasiones antagónicas. De hecho, no se ponen siquiera de acuerdo, aquellos que creen que tenemos una identidad nacional, en si hay una única para todas las islas o si esta es diferente en cada una de ellas. Lo cual nos debe invitar a repensar sobre lo que ya en los años setenta se debatía en el Archipiélago. Nos referimos a si realmente poseemos o tenemos una serie de características que nos hacen únicos y

diferentes dentro del panorama nacional, gracias a nuestra insularidad, a nuestro carácter e idiosincrasia y el evidente aislamiento histórico. Si tuviéramos que aportar nuestra opinión como investigadores, diríamos que obviamente se puede hablar de canariedad y de una naturaleza que nos es propia, al igual que una serie de temas, de espacios y de personajes, que con relativa frecuencia aparecen en las cintas rodadas en el Archipiélago. Al menos eso creemos, idea que comparten algunos de los realizadores a los que se da voz en estas páginas.

Irene C. MARCOS ARTEAGA

Universidad de La Laguna

E-mail: imarcosarteaga@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4230-5826>

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.16>



Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico. Jonathan Allen y Jesús Palacios (2024). Barcelona: Hermenaute

«Cuando Gregor Samsa se despertó una mañana después de un sueño intranquilo, se encontró sobre su cama convertido en un monstruoso insecto»

(Kafka 1997, 133)¹. Así comienza la que probablemente sea la obra más conocida de Franz Kafka, *La metamorfosis* (1915); una obra que, en efecto, ha marcado a las letras universales por su profunda descripción de la soledad, la desigualdad y la deshumanización; y una obra que, como su autor y el resto de sus composiciones, ha marcado a toda una generación a través de su simbolismo existencial, asunto este –junto con el resto de temas y técnicas presentes en su literatura– que ha evolucionado hacia esa cosmovisión de «lo kafkiano». Y, si bien es cierto que la influencia del autor praguense es evidente en la literatura de los siglos XX y XXI, no menos cierto es que su implicación en los territorios humanísticos no es excluyente a su proyección en otros ámbitos como el que Ricciotto Canudo denominó el «séptimo arte» (1911).

Esa es, precisamente, la realidad que estudia y describe la obra *Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico* (2024): este estudio aborda la influencia –y el (des)amor del autor– en y por el mundo del celuloide. La obra aparece dividida en dos capítulos distintos, a saber: «Primera Parte. Kafka: cinefilia y cinematografía» (pp. 21-111) y «Segunda parte. Metamorfosis, procesos y castillos en el aire: Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico» (pp. 113-244). Más allá de esto, el libro cuenta con una «Introducción» (pp. 11-20) y varios «Apéndices»

(pp. 245-284), apartado este último compuesto por la «Filmografía esencial del fantástico kafkiano» (pp. 247-275), la «Bibliografía» (pp. 276-280) y por los «Autores» (pp. 281-283).

La «Introducción» (pp. 11-20) del estudio, escrita por Jonathan Allen y Jesús Palacios, (re)afirma constantemente lo kafkiano como un hecho vertebrador de los siglos XX y XXI, en tanto que realidad común, general y real del ser humano y sienta las bases teóricas de todo el estudio: «Lo kafkiano [...] se ha vuelto de uso común y corriente. Incluso por parte de quienes jamás han leído una línea del autor, ni probablemente la lean» (p. 11). A esto se añade: «Que Kafka [...] y lo kafkiano [...] estén presentes en prácticamente todos los medios y formatos asociados al consumo popular de cultura es el signo definitivo de su poder performativo, de su influencia esencial [...] [en] nuestra civilización moderna» (p. 13). Y se concluye: Kafka «desborda los límites de la literatura» (p. 13), pues es evidente su carácter presente que «estriba en su íntima relación con el lenguaje y la expresión cinematográficos» (p. 15).

Esto es, precisamente, lo que podrá encontrarse el lector en las dos partes principales que componen este libro, pues en ambas analizan la manera en la que Kafka y sus influencias se han manifestado en el cine fantástico. Si se centra la lectura en la «Primera Parte. Kafka: cinefilia y cinematografía» (pp. 21-111), se hallará un estudio de Jonathan Allen compuesto por «Praga, Kafka y los inicios del cine» (pp. 23-41), «Literalidad y simbolismo. Las primeras adaptaciones» (pp. 42-92) y por «Después de Kafka: símbolo y metatexto» (pp. 93-111). En líneas generales, a lo largo de estas páginas, lo que se hace es abordar las distintas adaptaciones de la obra Kafka al cine.

Comenzando por «Praga, Kafka y los inicios del cine» (pp. 23-41), en ella se manifiesta la «cinefilia del escritor judeo-checo» (pp. 23), todo ello visto en estudios como el de Hans Zischler *Kafka geht ins Kino [Kafka va al cine]*. Así, y a través de la cita de algunos pasajes del escritor, se pone de relieve la forma en la que *la palabra en movimiento* transita las letras del autor, no solo de forma positiva, sino también de manera antagónica, pues este también *rechazaba* al «per-

¹ Kafka, Franz. *La metamorfosis y otros relatos*. Edición de Ángeles Camargo. Madrid: Cátedra Letras Universales, 1997.



petuo movimiento, a la acción sin pausas que anula toda “quietud” y toda “calma”. Su mente y su espíritu participan de un debate continuo, se ven atrapadas por una dialéctica cultural que solamente la irrupción del sonido resolvería definitivamente» (pp. 37-38).

Aparecerá ahora «Literalidad y simbolismo. Las primeras adaptaciones» (pp. 42-92), 50 páginas en las que Allen presenta un estudio sobre adaptaciones de la obra de Kafka como *El proceso* (*The Trial*, 1962) a través del análisis de varios aspectos esenciales que Orson Welles ajusta a su *film*, como «la caracterización de los personajes femeninos» (p. 45) gracias a actrices como Romy Schneider, la «aprensión y angustia» (p. 48) o la «defensa y resistencia» (p. 48) visible en Anthony Perkins; o, claro, que decide libremente modificar, como «la escena final» (p. 48). Sigue lo mismo con *The Castle* (*Das Schloß*, 1926); ahora bien: en este caso se presenta una exégesis sobre la adaptación de Rudolf Noelte *The Castle* (*Das Schloss*, 1968) —«aunque la línea narrativa se respeta, Noelte corta y recorta episodios para encajarlos dentro de un texto visual de una hora y media en la que, probablemente, sea la recreación más sombría y desolada de la inacabada novela» (p. 59)—; la de Michael Haneke *Das Schloss* (1977) —un «filme que se aferraría tenazmente al texto y le sería excepcionalmente fiel en general. De hecho, podemos hablar de una traslación filmica del original literario cuyo principio e inspiración se empeñan en la verosimilitud» (p. 67); y la de Konstantin Seliversotv (2016) *The Castle* (*Zamok*) —«visión de la misma novela [...]. El texto filmico se mantiene fiel en gran medida al texto literario, no hay alteraciones significativas de la cronología de la acción, ni de la geografía ni de la ambientación histórica» (p. 72)—.

Otro tanto sucede con *Zamok*, de Alekséi Balabánov (1994), *film* en donde está presente el universo kafkiano de la novela inacabada del autor por su estética y simbolismo pero cuya «proyección simbólica» (p. 78) hace que aparezca ante el espectador otra historia que «cobra vida propia» (p. 78). Finaliza el ensayo con la mención y análisis de *Kafka, la verdad oculta* (1991), de Steven Soderbergh, y *Franz Kafka's It's a Wonderful Life* (1995), de Peter Capaldi. Tras ello, se podrá leer «Después de Kafka: símbolo y meta-

texto» (pp. 93-111), apartado este dedicado a ver las influencias *indirectas* de Kafka sobre cineastas como Stanley Kubrick (*El resplandor* [*The Shining*, 1980]), David Lynch —*Twin Peaks: Fuego camina contigo* [*Twin Peaks: Fire Walk With me*, 1992]; *Mulholland Drive* (2001)—, Marco Ferreri (*La audiencia* [*L'udienza*, 1972]), Roman Polanski (*El quimérico inquilino* [*Le locataire*, 1976]) o en Martin Scorsese (*Jo, ¡qué noche!* [*After Hours*, 1985]), entre otros. Todas estas películas revelan de forma clara su relación con *lo kafkiano* por diversos asuntos, lo que las convierte, tal y como demuestra de manera excelente Jonathan Allen, en un «*hipertexto*» (p. 110) de Kafka.

Tras el estudio de Allen, aparecerá la «Segunda parte. Metamorfosis, procesos y castillos en el aire: Kafka, lo kafkiano y el cine fantástico» (pp. 113-244). En esta ocasión, esta parte del manual se dividirá en 8 capítulos, cada uno de ellos dedicado a la misma realidad, pero sin títulos, solo separados por números romanos y una cita del mencionado autor praguense. En esta ocasión, Jesús Palacios ofrece a quien acceda a estas páginas un estudio sobre cómo lo kafkiano ha influido en el cine de ciencia ficción, de terror o en el surrealismo, entre otros asuntos.

Comenzando por los capítulos «I» (pp. 115-118) y «II» (pp. 118-121), en ellos Palacios sienta las bases de la tarea abordando el término central que ocupará su trabajo: «Puede que no exista ninguna experiencia más kafkiana que intentar definir *lo kafkiano*» (p. 115). Y añade: se trata de «penetrar en un bucle interminable que se remite y nos remite, una y otra vez, a las propias obras de Kafka, sagrado hipertexto de *lo kafkiano*» (p. 116). Así, se deja claro que «aunque [...] nuestra intención es limitar estas páginas al estudio de *lo kafkiano* en relación con [...] el [...] cine fantástico [...], es necesario delimitar a su vez qué es o qué entendemos aquí por *lo kafkiano*» (p. 118). En esta investigación, se entenderá que esta realidad «abarcá mucho más que lo literario, artístico y estilístico. Constituye una auténtica *weltanschauung*. Una cosmovisión. Una concepción universal del ser y el estar en el mundo» (pp. 119-120).

Se completará esta *introducción* con el apartado «III» (pp. 121-130), parte de la obra en la que el crítico de cine abordará la figura de Kafka en tanto que «escritor de literatura fantástica» (p.

121): en las páginas que componen este apartado, Palacios se acercará a la figura de Kafka como un «artista solitario» (p. 123) analizándolo y comparándolo con figuras como las de Poe, Stevenson o Gómez. Así, sentadas las bases teóricas, se hallan una serie de capítulos en donde el autor deja claro su cometido: «veamos ya qué entendemos o, al menos, queremos entender por lo “kafkiano” en su especial relación con el cine fantástico» (p. 130).

Tras volver a ahondar en el término kafkiano en el capítulo «iv» (pp. 131-144), se comienza a analizar cómo esta realidad es abordada en algunas películas de cine fantástico a razón de ciertos temas constantes en el género fantástico. En este sentido, se abordan coyunturas como «la complejidad carente de sentido» (p. 137), la «atemporalidad de la narrativa» (p. 140) o los «(anti) héroes de Kafka» (p. 142) en relación con películas como *Dark City* (1998), de Alex Proyas, o *Taxandria* (1994), de Raoul Servais.

Se centrará el autor en el capítulo «v» (pp. 145-159) en la distopía kafkiana a través de films como la ya mencionada *Dark City* (1998), de Alex Proyas, *Langostas* (*The Lobsters*, Yorgos Lanthimos, 2015) o series como *El prisionero* (*The prisoner*, Patrick McGoohan, 1967). Así, se deja claro según el autor que «mucho antes de los ministerios de la verdad de Orwell, de las cadenas de producción fordianas de Huxley y [...] de las obras de Dick [...], Kafka intuyó [la distopía]» (p. 152). Durante las páginas citadas se reflexiona sobre qué es la distopía kafkiana —«lo distópico en Kafka posee un componente psicológico íntimo» (p. 155)— y se concluye la importancia que ha tenido este asunto más allá de Huxley u Orwell.

Continuará el libro con el capítulo «vi» (pp. 160-181), apartado este en donde se abordará todo lo relacionado con el terror y el miedo como tema central en la obra de Kafka y, por tanto, su influencia dentro del cine fantástico, pues «resulta obvio, pero no por ello menos significativo, que *La metamorfosis* puede y debe verse como evidente ejemplo pionero de [...] *body horror*» (p. 163). Así, a través del estudio de films como *La mosca* (*The fly*, 1986) y *Crímenes del futuro* (2022), ambas de David Cronenberg, *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997), *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1977) o *Terciopelo azul*

(*Blue Velvet*, 1986), todas ellas de David Lynch, y otras como *Vivarium* (2019), de Lorcan Finnegan —entre otras—, se abordarán conceptos como el *film noir*, el *body horror*, el terror o el miedo kafkiano en el cine: «¿Qué sería del terror moderno sin Kafka y lo kafkiano?» (p. 181).

Cerrarán el trabajo el capítulo «vii» (pp. 182-225) y el «viii» (pp. 226-244). El primero de ellos se dedicará de forma amplia a analizar el humor como tema presente también en las composiciones del autor praguense: «la risa, como escalofrío del terror, es un reflejo inmediato de nuestras emociones más primarias» (p. 182). Así, en este capítulo se manifiesta la admiración de Kafka por autores como Charles Chaplin, director que según Walter Benjamin albergaba «cierto parentesco [...] [con] el *corpus kafkiano*» (p. 185). En este sentido, a lo largo de estas páginas se presentará una exégesis del humor (absurdo y surrealista) visible en películas como *Goto, isla del amor* (*Goto, l'île d'amour*, 1969), de Walerian Borowczyk; *Ferat Vampire* (*Upír z Feratu*, 1982), de Juraj Herz; *El Pianista* (*The Pianist*, 2002), de Roman Polanski; *Golem* (1980), de Szulkin; *Taxidermia* (2006), de György Pálfi; *Trampa 22* (*Catch-22*, 1970), de Mike Nichols; o *La rosa púrpura del Cairo* (1985), de Woody Allen, entre muchas otras. Todas estas, y más, «son ejemplos [...] de tragedias y sátira fantástica que participan [...] en alguna medida o desmedida de esa cosa sin plumas que llamamos y sentimos como humor kafkiano» (p. 225).

Y el último capítulo se abre con la pregunta que, inevitablemente, debe hacerse la investigación después de todo lo presentando por parte de los dos autores: «¿Existe, pues, un cine fantástico kafkiano? ¿Pruebas todas las películas citadas [...] que podemos y debemos hablar de una suerte de subgénero concreto dentro del fantástico, al que aplicar de forma taxonómica tajante el epíteto de kafkiano?» (p. 226). La respuesta, sin duda kafkiana, merece ser reproducida: «Quizás sí. Quizás no» (p. 226). Tras un capítulo en el que los autores reconocen la demasía de films citados —«hemos preferido pecar antes por exceso que por defecto» (p. 228)— y reconocen que se trata de una investigación con la que se puede o no estar de acuerdo, se deja claro el destino mismo del origen del libro: «seguir abundando en esta línea de polémica, en

el intento condenado de antemano de acotar de forma rotunda e indudable lo que es y lo que no es kafkiano, está destinado a convertirse en un empeño en sí mismo kafkiano» (p. 229). Así, y para finalizar, se enumeran los distintos objetivos que se pretendían conseguir con el libro y se concluye de la única forma posible dentro de estas páginas: «[...] lo kafkiano, a cien años vista del fallecimiento de Franz Kafka, sigue siendo el lenguaje por excelencia de las pesadillas del hombre actual» (p. 244). Y se añade: son escasas las palabras que «pueden definir incluso explicar mejor el incomprensible mundo construido a nuestro alrededor, en el que nos encontramos tan perdidos como felices insectos posados sobre una flor empapada de fresco rocío que, de repente, despertarán una mañana cualquier para encontrarse convertidos en complejos y angustiados seres humanos trajeados y encorbatados, de camino a la oficina» (p. 244).

Febril de una actualidad, se entiende, kafkiana, este magnífico ensayo aúna todo lo necesario para que sea una obra clave como punto de partida para cualquier trabajo que pretenda estudiar, analizar, investigar o profundizar en la figura de Kafka y su influencia en el mundo del séptimo arte. Jonathan Allen y Jesús Palacios ofrecen un manual esencial para reflexionar y acercarse a la figura de Franz Kafka con una filmografía rigurosa y extensa; ofrecen al lector un libro lleno de sabiduría, reflexión y análisis cinéfilo-literario; ofrecen a quien acceda a ella, en fin, la posibilidad de vivir una auténtica, literaria y celuloide *metamorfosis*.

Alejandro HERNÁNDEZ PÉREZ

Universidad de La Laguna (ULL)

y Consejería de Educación de Canarias

E-mail: aherperd@gobiernodecanarias.org

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8084-7568>

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.17>



Servicio de Publicaciones
Universidad de La Laguna