

Dígí Lenguas



©2011

Revista DIGILENGUAS

Facultad de Lenguas

Universidad Nacional de Córdoba

ISSN 1852-3935

URL: <http://www.lenguas.unc.edu.ar/Digi/>

Av. Valparaíso s/n, Ciudad Universitaria,
Córdoba C.P. X5000- Argentina.

TELÉFONOS: 054-351-4331073/74/75

Fax: 054-351-4331073/74/75

E-MAIL: editorial@fl.unc.edu.ar

Edición: Sergio Di Carlo

Autoridades U.N.C.

Rectora

Dra. Carolina Scotto

Vicerrectora

Dra. Hebe Goldenhersch

Autoridades Facultad de Lenguas

Decana

Dra. Silvia N. Barei

Vicedecana

Dra. Mirian A. Carballo

Departamento Editorial Facultad de Lenguas

Coordinador

Dr. Roberto Oscar Páez

Desarrollo web, diseño y edición

Mgtr. Sergio Di Carlo

Consejo Editorial

Mgtr. Hebe Gargiulo

Esp. Ana Goenaga

Lic. Ana Maccioni

Dra. Liliana Tozzi

Mgtr. Richard Brunel



Índice

PRESENTACIÓN.....	2
Introducción	4
Aichino, María Celeste.....	6
Enfrentamientos cósmicos en “Los sorias”, de Alberto Laiseca	6
Alcázar, María José y Díaz, Martha Susana	12
Aspectos de la mitología grecolatina en la construcción de una saga “El ladrón del rayo”	12
Arlotta, Victoria Paola	20
La heterotopía en “The lord of the rings” de J.R.R. Tolkien.....	20
Arrizabalaga, María Inés.....	29
El “boom” de peter Jackson. Palabras a la saga	29
Berone, Lucas Rafael	39
Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina	39
Calvo, Manuela Belén.....	48
Nightfall in middle earth: un disco de blind guardian inspirado en “El Silmarillion” de J. R. R. Tolkien ...	48
Fernández, Laura Cristina y Gago, Sebastián.....	58
La saga “El eternauta” modelos de sociedad y transformaciones de su discurso	58
García, Juan Carlos	66
La épica y las sagas fantásticas en el manga. Un acercamiento a la traducción argentina	66
Gómez Ponce, Ariel	77
Vestigios de lo humano y lo mortal. Frontera de la alteridad en las sagas vampíricas contemporáneas	77
Haye, Ricardo	86
Fantasías deslumbrantes en pantalla pequeña	86
Leunda, Ana Inés	95
Saga, retórica y memoria de la cultura: para repensar el “Descubrimiento de América”	95
Molina Ahumada, Ernesto Pablo.....	103
Épica de lo cotidiano en “La ciudad ausente” de Ricardo Piglia	103
Mora, Esther María	108
La magia en la épica fantástica. Los brujos y los magos, ¿un camino de sabiduría?	108
Mora, Marianela.....	122
La reconstrucción del mito de perseo en “Furia de titanes” (2010).....	122
Páez, Juan Pablo.....	130
La cocina de un relato de vida.....	130
Poggian, Stella Maris y Haye, Ricardo	138
Lo fantástico en los artefactos culturales.....	138
Poggian, Stella Maris	148
Alicia o las metáforas del umbral	148
Rafaelli, Verónica.....	156
Historia, leyenda y mito en la reconstrucción alejandrina de “Lion of macedon”, de David Gemmell..	156
Tozzi, Liliana	163
Itinerarios narrativos de un héroe de fin de siglo	163
Ventura, Virginia.....	171
La redención de los no-muertos. La reconstrucción del mito del vampiro y el nacimiento de un nuevo héroe en las figuras góticas de Lestat, Spike y Damon.....	171
Von Sprecher, Roberto Héctor	179
Morón suburbio. Cartografía y nuevos mundos fantásticos en la historieta argentina	179
PARTICIPACIONES.....	189
Andruetto, María Teresa	189
Suez, Perla	196
La memoria como saga.....	196



PRESENTACIÓN

DIGILENGUAS 10 aparece a finales del 2011, cerrando un año de acontecimientos científicos organizados por la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba. Como es su MISIÓN, esta revista digital quiere reflejar a la comunidad de personas interesadas las producciones y resultados desde una perspectiva monográfica.

A mediados de este año concurre –convocado por la Facultad de Lenguas– un numeroso grupo de especialistas en el tema de la SAGA, para arrojar luz sobre sus contenidos y, en lo posible, referirlos al contexto argentino y americano. Se estableció como una manera de reflexionar dónde se está y cómo rescatar lo importante para un futuro más complejo en el que la realidad, la ficción, la novela, la leyenda, el mito y el “epos”, vayan perfilando en palabras y ponencias, posturas, creencias, datos y “puertas para la reflexión, la innovación estética y el intercambio”, en síntesis, una manera de comprender lo épico.

¿Qué antecedentes de valía fueron apareciendo en medio de ponencias, conferencias y diálogos de pasillo? ¿Quedó en claro la disponibilidad de investigaciones que arrojen luz para seguir ahondando en la problemática? Veamos algunas aproximaciones al centro del Encuentro: La SAGA.

a) Según la Real Academia Española, SAGA: *“(Del latinsage, leyenda) Cada una de las leyendas poéticas contenidas en su mayor parte en las dos colecciones primitivas heroicas y mitológicas de la antigua Escandinavia. Relato novelesco que abarca las vicisitudes de dos o más generaciones de una familia”*. Diccionario de la Lengua Española (1994) Tomo II. Pg. 1827.

b) O también: *“...una saga es un relato épico que contiene el ‘epos’ de una comunidad, el modo de narrar que representa al grupo y que mejor dice acerca de la manera de figurarse el mundo en palabras, o sea: mediado por el lenguaje. La representación que en el relato se brinda del mundo empírico, del ‘exterior’, será una copia que mimetiza en el mundo ‘de ficción’ lo que hay fuera y, por eso damos crédito a semejante construcción”*. ARRIZABALAGA, M.I.; LEUNDA, A.I.; MOLINA, E.P. y otros (2011) Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina. Córdoba: Editorial Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba. Pg. 14.

El lector interesado en semejante temática podrá disfrutar de textos escritos que fueran presentados en cada Comisión. Lamentablemente falta la riqueza de las discusiones y de los intercambios llevados a cabo de manera oral y en grupos de discusión. Aquí se ofrece la



selección que han preparado para su publicación, los organizadores y responsables del evento científico.

Se aproximan las Fiestas de Fin de Año y las merecidas vacaciones de un año cada vez más complejo debido a la cantidad de nuevas actividades y nuevos roles en la institución universitaria. Es nuestro deseo que el *Niño de Belén* les ayude a seguir construyendo en cada uno de ustedes la PERSONA que quieren ser y que se merecen ser. Él fue ejemplo de caridad, paz, solidaridad, bondad y preocupación por los otros, especialmente los que más necesitaban de LA PALABRA para enriquecer su interioridad y proceder en consecuencia. ¡FELIZ NAVIDAD!

Que el año 2012 que inaugurará su calendario en escasos diez días, sea de felicidad, paz, armonía y logros académicos/científicos/tecnológicos. Que regresemos renovados de estas vacaciones y podamos seguir confiando en la gente que nos rodea y con ilusiones de un mundo más justo/solidario/humano para la plenitud de cada hombre y de todos los seres humanos. ¡FELIZ AÑO 2012!

Son los deseos sinceros de quienes pertenecemos al Proyecto DIGILENGUAS.-

Prof. Dr. Roberto Oscar Páez

Córdoba, 20 de diciembre de 2011.-



Introducción

En 1859 se publica *On the Origin of Species*. En él Charles Darwin, zoólogo y botanista educado en los claustros de Cambridge, avanzaba ideas concluyentes acerca de la interconexión de la capacidad de supervivencia y la evolución de los seres vivos.

En 2009 Brian Boyd lanza *On the Origin of Stories* para postular la afición a escuchar y a forjar relatos como rasgo constitutivo de los seres humanos. En una reseña muy divulgada, dice: “hasta ahora no sabíamos que esta actividad tan placentera cumple una función evolutiva [...] Imaginar, reconstruir y crear historias es cuestión de supervivencia”.

Desde la reunión ancestral de unos hombres junto al fuego, o la danza frenética de otros por la lluvia, el gesto parece el mismo hasta el día de hoy. En el I Congreso Nacional sobre Neoépica y II Congreso Internacional “Sagas Fantásticas” hemos querido habilitar un espacio de reflexión sobre la continuidad de relatar “en sagas”. Para esta empresa, abrimos nuestros entornos personales y profesionales, congregamos voces de distintos ámbitos artísticos y dimos cabida a una variedad de textualidades y medialidades.

Convencidos de la bondad de persistir en los relatos, de abundar en pilas y series de argumentos, de anexas e indexar para avivar el recuerdo, de repetir para mantener alerta la memoria, les presentamos esta selección de ponencias distribuidas en los varios ejes temáticos del congreso:

- el repaso historiográfico de las sagas;
- el estudio de las confluencias entre las sagas fantásticas y neoépicas, y otros géneros;
- la exploración del tiempo y el espacio representados en las sagas;
- el planteo de gramáticas y de lenguas formales;
- el forjamiento de cosmogonías y nuevos mitos;
- el abordaje de contextos y grupos de producción y consumo de sagas fantásticas y neoépicas;
- las sagas y la narratividad de las tecnologías digitales;
- las sagas en códigos plásticos y audiovisuales, y
- la expansión del género hacia tradiciones e imaginarios exóticos o descentrados.



En nombre de la Comisión Organizadora del evento y del Grupo de Estudios de Retórica, agradecemos a los participantes del encuentro, quienes comprometieron su interés por meditar sobre las categorías de “saga”, “épica”, “héroe” (por nombrar algunas) y transmitieron sus ideas en tres jornadas de intensa labor, el pasado agosto.

Los convocamos a conocer nuestros trabajos en la presente edición de *Digilenguas*, y esperamos verlos nuevamente con renovado entusiasmo en una próxima reunión.

María Inés Arrizabalaga

Grupo de Estudios de Retórica





Aichino, María Celeste

Enfrentamientos cósmicos en "Los sorias", de Alberto Laiseca

RESUMEN

La narración de hechos bélicos sirve a Alberto Laiseca en *Los Sorias* para articular las acciones de diversos "niveles": se alterna entre enfrentamientos y decisiones políticas de los distintos Estados implicados y las acciones de personajes particulares que no se corresponden necesariamente con la constitución tradicional del héroe. A su vez, estos dos niveles participan de una "lucha cósmica", del enfrentamiento entre poderes supranaturales que se corresponden con el Bien y el Mal: el Ser y el Antiser, respectivamente. En este último nivel se encuentran las luchas entre distintos magos y asociaciones esotéricas que brindan su apoyo a los distintos mandatarios políticos y de esa forma se posicionan en uno u otro lado del eje del Ser y el Antiser. Por otra parte, ciertas convenciones del género épico sirven a la tensión propia del "realismo delirante" entre elementos verosimilizantes y elementos "delirantes" asociados al humor y a lo hiperbólico. Los anclajes realistas en función de convenciones genéricas se refieren a la constitución descriptiva de un espacio geográfico con una geopolítica particular (que aparece incluso acompañada de su correspondiente graficación en forma de mapa), mientras que el delirio está en esa misma constitución imaginaria en la que coexisten países y territorios referenciales con otros inventados. Por otra parte, la misma constitución de este mundo imaginario busca la exhaustividad mediante la acumulación de datos y descripciones en la que alternan datos referenciales (si bien mezclados hasta el absurdo) y otros datos inventados. Entre estos últimos podemos decir que en *Los Sorias* encontramos "nuevos panteones mitológicos", que incluye tanto héroes y antihéroes como seres imaginarios. En este último caso cabe resaltar la existencia de seres mágicos de los que se valen las diferentes asociaciones esotéricas en sus enfrentamientos: vuros, zerpientes, zapos, flamenkos, cuyas denominaciones indican una similitud con los animales a los que refieren pero su desviación ortográfica busca dar cuenta justamente de su distancia con ellos.

Hoy voy a presentarles algunas reflexiones iniciales acerca de un autor sobre el cual trabajo en mi doctorado en letras. Si bien la relación con el género épico no es parte de esas preocupaciones, sí lo es la dimensión ética de la propuesta narrativa de Alberto Laiseca. Es por lo tanto desde este lugar que propongo una lectura en clave épica de *Los Sorias*. Esta novela es presentada, en los episodios autobiográficos y en las entrevistas realizadas al autor, como una tarea épica en sí misma. Laiseca tuvo que esperar veinte años para ver publicada su obra monumental, la segunda edición, publicada en 2004 por la editorial Gárgola, tiene nada menos que 1316 páginas. Este dato no es meramente anecdótico, sino que es una referencia a la manera en que Laiseca concibe el oficio del escritor: se trata de una tarea poco gratificada, difícil, que requiere de un acto de fe y una apuesta vital. *Aventuras de un novelista atonal*, novela corta publicada por primera vez en 1982, narra estas dificultades y las peripecias que el escritor, cual héroe, debe realizar para superarlas. Ricardo Piglia habla de esta novela en la Introducción a *Los Sorias*, con las siguientes palabras: "*Aventuras de un novelista atonal* narra todos los eslabones de la cadena literaria (escritura, publicaciones, crítica, traducción, premios, consagración) y arma una especie de *épica grotesca y degradada donde se alucinan los conflictos y el lugar del escritor en la sociedad*" (Piglia, 2004: 8; el subrayado es nuestro). Queremos destacar simplemente la relación ya establecida por Piglia entre esta concepción del escritor y ciertas características del género que ahora abordamos, la épica.

Específicamente, en *Los Sorias*, Personaje Iseca (un juego de palabras con "Laiseca" que es utilizado también en otros cuentos y novelas) es un escritor que vive en una pensión y debe compartir su habitación con los hermanos Soria, quienes dificultan su tarea acosándolo con cuestiones banales y con consejos que son interpretados por Personaje Iseca como una invasión vital. Se produce entonces a partir de este episodio de la pensión un enfrentamiento en el primer nivel (el nivel de lo cotidiano o en de lo civil, por oposición al nivel político, al mágico y al cosmológico) que genera el despliegue de otros niveles de lucha y un desplazamiento y ampliación de la acción hacia esos otros niveles.



La característica principal de esta composición, en cada uno de sus niveles, es la del exceso; la figura recurrente, la hipérbole. Personaje Iseka abandona la pensión, se retira del territorio Soria en el que estaba asentada y busca trabajo en la Tecnocracia. Éste podría considerarse el segundo nivel, que podríamos denominar geopolítico. En este nivel geopolítico se tratan principalmente los enfrentamientos entre diferentes países de un mundo inventado en el cual coexisten nombres referenciales (a veces los nombres de regiones denominan países o viceversa) con nombres inventados por el autor. A estos países corresponden también características referenciales (el comunismo en Rusia, por ejemplo) que son mezcladas con otros artificios fantasiosos y anacronismos varios. Un tercer nivel podría corresponder al de los enfrentamientos mágicos. En este mundo laisequeano coexisten distintas agrupaciones de esoteristas que luchan entre sí. Algunas de estas agrupaciones tienen mayor poder que otras y están conformadas por magos con distintos niveles de conocimiento; muchas de ellas colaboran con los gobernantes de los diferentes países, protegiéndolos y enfrentándose a los magos del país vecino. En *Los Sorias* se narra la guerra entre Tecnocracia y Soria, dos territorios cuyos gobernantes de carácter monstruoso van estableciendo pactos con el resto de los países, desarrollan carreras armamentistas también excesivas, y cuya guerra se desarrolla en paralelo a las guerras mágicas que se establece entre las sociedades esoteristas antes mencionadas, pero no desconectada de ellas. El cuarto nivel, superior, se refiere a las luchas cosmológicas, los enfrentamientos entre dos fuerzas antagónicas que representan respectivamente el amor y el odio, con diversos matices y actualizaciones. Estas dos fuerzas son denominadas por Laiseca el Ser y el Antiser, las cuales existen desde tiempos ancestrales. La primera, el Ser, es la que mantiene la vida, la que posibilita la felicidad de los hombres y la que los hace justamente humanos; mientras que el Antiser es "el verdadero, auténtico y grande enemigo, común a toda la especie humana" (Laiseca, 2004a: 629), la que contribuye a la insensibilidad de las personas a través de la culpa y del masoquismo. La lógica de este nivel parece escapar por momentos a la voluntad de saber de los personajes (los magos parecen ser los más capaces de captarla) y exige de quien desee participar a favor del Ser una disciplina sostenida, atenta, que permita al hombre mantenerse del lado de lo humano, de lo vital; frente al Antiser, que implica justamente una deshumanización y una desconexión con el mundo. Todos sin embargo participan de esta lucha, aun sin saberlo, y cada acción realizada o cada pensamiento desarrollado puede favorecer a una u otra fuerza.

Los metafísicos se equivocan: el problema no es 'ser o no ser'. Ser o anti-ser es la cuestión. La nada constituye tan sólo una de las consecuencias que padecen los hombres y el ser mismo, por su derrota frente al anti-ser. Entidad diabólica ésta que, lejos de limitarse como un hombre loco al golpe contra un grupo de personas, su atentado es contra el cosmos íntegro, imponiéndole la discordancia en progresión geométrica. Pero como decía: es preciso tener un poco de astucia... y humor (Laiseca, 2004a: 28).

Justamente, la imaginación y el humor son dos elementos que definen la propuesta estética de Laiseca, bautizada por él como "realismo delirante", y es mediante éstos que el escritor puede ponerse del lado del Ser, brindar batalla al Antiser que se fortalece mediante las actitudes derrotistas. Se trata entonces de una ética performativa que se define en cada decisión, a cada paso: cada acción tiene sus consecuencias en esta lucha cósmica. Esta concepción ética tiene sus correspondencias en el plano de lo estético, donde proliferan las metáforas de lo bélico para describir relaciones amorosas, familiares,



laborales, o enfrentamientos entre pares (como el de la pensión que mencionamos anteriormente) y donde la imaginación se expande progresivamente para dar cuenta de esa realidad que Laiseca plantea como excesiva. Esa "locura y ontología creadora" (Laiseca, 2004b: contratapa), que parte de un suceso mínimo para proliferar al punto de querer abarcarlo todo, es un rasgo definitorio del estilo laisequeano, lo que el escritor denomina "realismo delirante". Y las reflexiones acerca de este estilo narrativo, pequeña poética inserta en sus ficciones y diseminadas por ellas, insisten sobre las implicancias éticas de la apuesta por el realismo delirante, ya que el delirio funciona como "arma teológica" que sirve para producir "grandes síntesis ontológicas sin perder amenidad ni contacto con lo terrenal", evitándose así "los peligros del Ser inmóvil, y de la abstracción químicamente pura" (Laiseca, 2004b: 40)

Podemos establecer, sin embargo, un matiz en esta "lucha teológica", tal como la llama Alberto Laiseca. Según afirma Juan José Saer, un rasgo típico del género épico, lo que contribuye a su verosimilitud, es la confianza del héroe en su victoria y la de aquellos valores que encarna. La pérdida de referencias fuertes en la modernidad (lo que se ha denominado "la muerte de los grandes relatos") contribuye, según este mismo autor, a "una moral del fracaso", que sería lo característico de la narrativa moderna, del *Quijote* en adelante. Ejemplifica con la comparación que Thomas Mann establece entre el Quijote, por un lado, y Nietzsche y su Zarathustra, por el otro. Saer explica la equivalencia entre estos dos últimos por el lado de que, si bien Zarathustra es un cantor exaltado del superhombre, en realidad, al igual que su creador acompaña "este ideal de vida y transformación humana de un profundo pesimismo", donde Zarathustra "tiene en común con Don Quijote su oscilación constante entre la acción y una intensa melancolía" (Saer, 1999: 49). Los héroes de Laiseca son en este sentido profundamente modernos: aun cuando hay una exaltación del Ser, una permanente renovación y apuesta por éste, la fe en la victoria final tiene un tinte de autoconvencimiento consciente. Se trata de personajes que evidencian la voluntad de sugestionarse con la evidencia de una victoria que no es tan obvia.

Se desenvuelve frente a la inminente derrota un diálogo entre dos funcionarios de la Tecocracia, donde uno intenta alentar al otro mediante palabras grandilocuentes de la siguiente guisa:

Propongámonos lo imposible, propongámonos ganar esta guerra [...]. Si nos mantenemos inquebrantables cualesquiera sean las circunstancias adversas, triunfaremos. No son simples palabras: es la realidad cósmica. La victoria está al alcance de la mano que se atreva a exigirla con gesto sagrado. Si nosotros no dejamos un minuto de creerlo, le garantizo que el mismo Júpiter lo creará (Laiseca, 2004a: 1177).

Frente a este discurso, "el Kratos de Campo de Marte [su interlocutor], pese a estar escuchando las mismas mentiras que él tenía ganas de decirle minutos antes, no obstante recordar que él las había inventado primero, y aunque ni por un segundo se borraba de su mente el conocimiento de que eran mentiras y disparates pseudocientíficos, igual se lo creía. Él mismo veía ya la victoria al alcance de la mano, totalmente convencido" (Laiseca, 2004a: 1178).

Respecto de la mitología inventada por Alberto Laiseca, si rastreamos en sus diversas novelas, encontramos algunas privilegiadas para pensar en este tema. Nos referimos, sobre todo, a las novelas *La hija de Kheops* y *Las cuatro torres de Babel*. En



estas novelas, la propuesta religiosa parece ser la de un "vale todo", la de una adoración no excluyente, según la cual pueden recuperarse las mitologías propias de diferentes culturas (Egipto, Babilonia, India) siempre y cuando se trate de dioses que promuevan el vitalismo y que acepten la existencia de otros dioses. En este amplio panteón trasversal a las tradiciones religiosas y altamente inclusivo (en otros cuentos y novelas puede apreciarse también la valoración positiva del sincretismo religioso), el enemigo parece ser el Dios judeocristiano, celoso y excluyente. Esta lucha entre dioses es también una participación de ese otro orden cósmico del que venimos hablando: los dioses del politeísmo son materializaciones del Ser, mientras que el dios judeocristiano juega para el Antiser.

Lo que diferencia al politeísmo del monoteísmo es la tolerancia, no el número de Dioses adorados. Si uno rinde culto a un número fijo de divinidades: seis, veinte, tres y sólo a ellas, esto resulta por completo igual a que yo declarase que hay un solo Dios. Los paganos, por el contrario, los verdaderos politeístas, admitían la posibilidad de que hubiese más Dioses a los por ellos venerados. El Panteón estaba siempre abierto a las revelaciones extranjeras. Eran tolerantes con todas las religiones, salvo con las religiones intolerantes, pues demasiado bien sabían que éstas proponíanse la eliminación lisa y llana, con el tiempo y por decreto, del paganismo (Laiseca, 2004b: 49).

Además de esta presencia de los dioses en las vidas de los personajes, Laiseca inventa un bestiario compuesto por seres imaginarios completamente originales. Se trata de animales mágicos que son creados por los magos y que ayudan en los enfrentamientos entre sociedades esotéricas. Cabe aclarar que estas sociedades se crean con el fin de conseguir el control del mundo, "gobernarlo desde el secreto para así, poco a poco, conducirlo al cumplimiento de los deseos del Anti-ser" (Laiseca, 2004a: 629). Por eso, Laiseca insiste *Los Sorias*, pero también en otras obras¹, en el cuidado que debe tener un mago para que no se vuelva una manija (nombre que le da a aquello que contribuye a la deshumanización del hombre, a la desconexión con el mundo material y con la vida). Por eso existen agrupaciones esotéricas que luchan contra el Antiser y protegen a ciertos seres de su dominio. De cualquier forma, sea el bando por el que luchen, tanto unos como otros se vale de máquinas y seres mágicos que los ayudan en sus enfrentamientos o los protegen de los ataques enemigos. La construcción de estos artefactos y seres mágicos es relatado in extenso en *El jardín de las máquinas parlantes* (Laiseca, 1993), auténtico tratado de magia y arte de vivir (siempre en la clave del realismo delirante). En esta obra se cuenta el proceso de aprendizaje esotérico de un genio contra quien se ha ensañado una sociedad esotérica. Con la ayuda de un Maestro que se compadece de él, comienza un proceso de sensibilización y humanización, a la par que adquiere conocimientos de magia que lo libren de esta agrupación. El Maestro describe para su discípulo las diferentes máquinas que utilizan los esoteristas. Se trata de seres vivos, sólo que "su estructura biológica no se basa en la química del carbono, como nosotros, sino en la maga de los metales, en la de la

¹ Los tópicos de la obra de Laiseca se repitan de un libro al otro. A veces se pone el énfasis más sobre uno que sobre otro, pero las referencias cruzadas (muchas veces explícitas) de una a otra novela o cuento son una permanente en su estilo. Entre los principales tópicos podemos señalar el del amor y la sexualidad, el oficio de escritor (central en el ensayo *Por favor pláguenme* y en *Aventuras de un novelista atonal*, si bien las reflexiones acerca de la literatura y los personajes escritores son numerosos en las otras obras), las dictaduras y los gobernantes con delirios de grandeza (muy desarrollado en *Los Sorias*), la magia y las sociedades esotéricas (central en *El jardín de las máquinas parlantes*), las religiones y las culturas ancestrales (sobre todo en *La hija de Kheops*, *Las cuatro torres de Babel* y *La mujer en la muralla*), entre los principales.



tierra cocida (...), e incluso, a veces, en la propia química del silicio" (Laiseca, 1993: 307). Entre estas máquinas está la haraña, "Se la escribe con hache para diferenciarla del insecto natural. (...) De la misma forma tenemos flamenkos con ka, chimpanzé con zeta, zerpiente también con zeta, vuros (...), etc." (Laiseca, 1993, 387). Cada uno de estos "animalitos" mantiene similitudes con el animal biológico del que toma nombre y tiene una forma de agresión particular (casi siempre relacionada con lo sexual) al tiempo que existe una manera específica para rechazar su agresión. El vuro, con v corta, es el animal mágico que más aparece en las obras de Laiseca. En *Los Sorias*, se lo describe de la siguiente manera:

Los magos, muchas veces, para vengarse de algún enemigo –o simplemente para practicar- invocaban a una entidad diabólica con la cual ya nos hemos empezado a familiarizar: el vuro o ve corta. Esta llave, maléfica en grado sumo y que anda suelta por el mundo, puede corporizarse como bípedo o cuadrúpedo. Cuando aparece con sólo dos patas se presenta como un humanoide con cabeza de burro legítimo -incluso tiene largas orejas- y enorme pene. El tamaño de éste puede variar, pero en cualquier caso es enorme. Ataca sobre todo a hombres y mujeres castos. Por ello hace estragos en la India. Suele excitarse muchísimo si un hombre –sea un ejemplo- duerme con los glúteos al aire, o desnudo. Hay quienes, perseguidos por ese animal mágico altamente chichi, en su desesperación han llegado a bañarse o a dormir metiéndose en el ano un tapón de sidra, sobre el cual han dibujado en su lado externo un emblema hermético. Los yoghis practican un loto, mediante el cual cierran la entrada al recto con los talones; tienen también otras posiciones destinadas al mismo fin (Laiseca, 2004a, 627-628).

Tanto humanos como dioses y seres mágicos participan en la guerra de la Tecnocracia contra Soria y sus aliados. Un elemento que se considera importantísimo para el triunfo de la vida y del Ser es el sexo, la liberación de culpas y del goce del cuerpo. En el momento de la guerra, una de las formas que tienen los civiles pero también los magos y sacerdotisas es la realización de orgías. Como en otras obras de Laiseca, la descripción de estos momentos es especialmente proliferante, se agregan todo el tiempo nuevas acciones, personajes y descripciones. Tomemos, a manera de ejemplo, apenas un fragmento de una de estas escenas, la de una de las últimas orgías oficiadas en la Tecnocracia antes de su derrota:

Aquella fiesta fue El Dorado, el País de Jauja. Pululaban en exceso las putas, cual derramadas por generosa cornucopia. Algunas mujeres, por puro delirio, usaban bombachas negras que valían tanto como un reino (...) Divinidades, Semidioses y héroes buscaban contacto con Afrodita y otras Diosas: faunos y sátiros arrojábanse desenfrenados sobre ninfas y musas. Tritones sometían (bajo el cono fresco y luminoso de sus bajos instintos) a nereidas y ondinas. Náyades y sílfides pasaban gran apuro al recibir en su aire el fuego de las salamandras. Una gigante violada por quinientos enanos. Un gigante ocupadísimo en subordinar (a sus caprichos) a quinientas enanas. Manes y lares fornicando walkirias y hadas del bosque. Hasta duendes, endriagos, fantasmas y espectros se las ingeniaban para participar, alcanzando de alguna manera el mundo de la carne. Furias y parcas retrocedieron en desorden, temerosas de que las violencias de Príapo ni a ellas respetasen.



Allí se actuaba en todos los planos posibles. Algunos sucesos eran observables y otros no. Ciertas cosas sólo podían verse por momentos. Los roles resultaban intercambiables en cuanto a la visibilidad, de modo tal que no se sabía dónde terminaba la masa densa, la menos densa, y dónde empezaba el espíritu. Más bien, parecían distintos aspectos de una realidad inseparable (Laiseca, 2004a: 1076, 1077).

Para ir cerrando, volvamos ahora a la construcción del escritor y salgamos de la ficción propiamente dicha para desplazarnos hacia la construcción del personaje Laiseca presente en sus intervenciones públicas (conferencias y entrevistas) donde podemos encontrar una moral del fracaso similar. Laiseca atribuye su falta de lectores a la acción del Antiser, que actúa sobre los jóvenes a través de la televisión y los videojuegos, para alejarlos de la lectura. La literatura, tanto para los lectores como para los escritores, implica una toma de posición ética, una opción por el Ser.

El compromiso del escritor es sólo uno: influir sobre la sociedad. Cambiar para bien al mundo aunque las condiciones no estén dadas para ello. Sólo podemos trabajar desde el concepto de que, pese a todo, algo mágico ocurrirá. Para ello es preciso tener la más firme confianza en la victoria final (Laiseca, 2008).

Bibliografía

- LAISECA, Alberto (1993). *El jardín de las máquinas parlantes*. Buenos Aires: Planeta.
 ----- (2004a). *Los Sorias*. Buenos Aires: Gárgola.
 ----- (2004b). *Las cuatro Torres de Babel*. Buenos Aires: Simurg.
 ----- (2008). "El compromiso del escritor", texto fue leído en el marco del ciclo "Café Cultura Nación" de la Secretaría de Cultura de la Nación, en la Biblioteca Arturo Illia, el 25 de julio de 2008, consultado en <http://albertolaiseca.blogspot.com/2008/07/el-compromiso-del-escritor.html>.
 PIGLIA, Ricardo (2008). "La civilización Laiseca", prólogo a Laiseca (2004a).
 SAER, Juan José (1999). *La narración-objeto*. Buenos Aires: Seix Barral.



Alcázar, María José y Díaz, Martha Susana

Aspectos de la mitología grecolatina en la construcción de una saga “El ladrón del rayo”

RESUMEN

Cuando leemos una saga podemos encontrar numerosos elementos de índole mitológica. *El Ladrón del Rayo*, primer libro de la serie *Percy Jackson y los Dioses del Olimpo* de Rick Riordan, es un claro ejemplo de ello. Receptor del mundo clásico, el escritor norteamericano Rick Riordan recurre a personajes de la mitología griega, y los hace interactuar con Percy Jackson –protagonista de la saga–, dando comienzo a un apasionante relato lleno de figuras antiguas, en el que se esconden grandes secretos pero, esta vez, recreado en pleno siglo XXI, lo que pone de manifiesto nuevos aspectos del relato mítico. Nuestra intención es, entonces, identificar dentro de la obra personajes legendarios y observar de qué manera se representan en la obra y cómo se desenvuelven en esta nueva forma de epopeya. Numerosos son los personajes de la época legendaria que aparecen en la trama y que se relacionan con el personaje principal, lo que pone en evidencia, una vez más, de qué manera la mitología grecolatina sigue suscitando a lo largo del tiempo la creación de nuevas obras literarias, aunque recontextualizadas en contextos modernos.

ABSTRACT

When reading a saga, various elements of mythological nature can be found. The *Lightning Thief*, first book of the series *Percy Jackson and the Olympian Gods* by Rick Riordan is a clear example of what has been mentioned above. The American writer resorts to figures of the Greek Mythology and he makes them interact with the main character Percy Jackson thus, creating a story full of these ancient personages in which great secrets are hidden. New aspects of the mythical account appear this time since it is all recreated in the 21st century. Therefore, our intention is to identify, in this work of art, legendary characters and observe how they are presented in the story and how they develop in this kind of epic. Many characters of a legendary time appear in the plot exchanging experiences with the main character evidencing in this way, that the Greco roman mythology continues arousing the creation of new literary works in post modern contexts.

Las sagas fantásticas se han convertido, en las últimas décadas, en un ingente corpus de obras de ficción que involucra a un público heterogéneo pero, a su vez, capaz de relacionar la creación de mundos imaginarios, en los que se amalgaman signos y elementos de la postmodernidad con una marcada tendencia al reciclaje y a la diversidad de fuentes.

En relación a esto, hacemos referencia a lo que Roland Barthes expresa:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos: todas las clases,



todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta.²

En esta cita, Roland Barthes no sólo nos sugiere el carácter universal de la narración, sino que también expresa de qué manera un relato puede cautivar la imaginación de sujetos pertenecientes a diferentes culturas de todas las épocas.

Cuando leemos una saga podemos encontrar numerosos elementos de índole mitológica. *El Ladrón del Rayo*, primer libro de la serie *Percy Jackson y los dioses del Olimpo* es un claro ejemplo de ello.

Rick Riordan, autor de esta saga, atraído y además influenciado por el mundo clásico, pone de manifiesto nuevos aspectos del relato mítico cuando recurre a personajes de la mitología griega y los hace interactuar con Percy Jackson, dando comienzo a un apasionante relato lleno de secretos antiguos, recreado en pleno siglo XXI. Combina, de este modo, la cultura clásica con una variedad de aventuras en el mundo contemporáneo, en el que los dioses del Olimpo tienen una presencia e influencia interesante.

Se considera oportuno aclarar que el término mitología tiene dos acepciones: o bien “conjunto de mitos”, o bien “estudio de mitos”; y la mitología es algo más que un aglomerado o una suma convencional, ya que los mitos se relacionan entre sí y las figuras míticas están referidas unas frente a otras. Por otro, lado el mito está más allá de lo real, pertenece al ámbito de lo fabuloso y de la ficción.

Carlos García Gual propone la siguiente definición: “Mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prodigioso y lejano”.³

El mito es un relato, una narración que puede contener elementos simbólicos, pero que, frente a los símbolos o a las imágenes de carácter puntual, se caracteriza por presentar una historia. Este relato viene de tiempos atrás y es conocido por muchos, aceptado y transmitido de generación en generación.

El relato mítico tiene un carácter dramático y ejemplar. Se trata de acciones de excepcional interés para la comunidad, porque explican aspectos importantes de la vida social mediante la narración de cómo se produjeron por primera vez los hechos. En el ámbito narrativo desfilan fulgurantes actores, y allí se cumplen las acciones más extraordinarias: creación y destrucción de mundos, aparición de dioses y héroes, terribles encuentros con monstruos...

Rick Riordan retoma estos aspectos de aquellos personajes legendarios y crea un personaje propio, si bien con cualidades inherentes a aquellas figuras mitológicas, que posee además características particulares de un niño de la actualidad y que pertenece a una sociedad postmoderna

² Barthes, 5.

³ García Gual, 18.



Al comenzar la saga, este personaje al que hemos hecho referencia se presenta de la siguiente manera:

Me llamo Percy Jackson.

Tengo doce años. Hasta hace unos meses estudiaba interno en la academia Yancy, un colegio privado para niños con problemas, en el norte del estado de Nueva York.

¿Soy un niño con problemas?
 Podríamos llamarlo así.⁴

¿A qué se refiere Percy Jackson cuando dice: “soy un niño con problemas”? En el siguiente párrafo, el protagonista continúa describiendo su condición:

Pero Brunner esperaba que yo hiciera tan bien como los demás, a pesar de que soy disléxico y poseo un trastorno por déficit de atención y jamás he pasado de un aprobado...No; no esperaba que fuera tan bueno como los demás: esperaba que fuera mejor. Y yo simplemente no podía aprenderme todos aquellos nombres y hechos, y mucho menos deletrearlos correctamente.⁵

El nombre del protagonista ya nos revela la yuxtaposición entre lo clásico y lo actual. Su nombre es Percy, diminutivo de Perseus, y su apellido es Jackson, apellido común en los Estados Unidos, que responde a un perfil de adolescente de esta época, con problemas y situaciones típicas de gran parte de los jóvenes en este siglo: mal estudiante, expulsado de varios colegios, pocos amigos y familia disfuncional. Es un niño que sufre de déficit atencional y de dislexia, dos particulares trastornos que se evidencian en algunos estudiantes en la actualidad. Cabe aclarar que la dislexia es una dificultad en el aprendizaje de la lectura, la escritura o el cálculo. Este trastorno suele estar asociado a problemas de la coordinación motora y la atención, pero no de la inteligencia. El TDHA se refiere a un conjunto de síntomas muy variados, todos ellos relacionados con el comportamiento: falta de atención continuada, excesiva actividad motriz e impulsividad.

Percy Jackson se presenta y nos relata una excursión que realiza con sus compañeros de escuela y el profesor de latín hacia el Museo Metropolitano de Arte con la finalidad de ver cosas griegas y romanas. La señora Dodds, profesora de matemáticas, forma parte de esta excursión.

En el recorrido por el Museo se menciona una estela en la que se representa la figura del dios Cronos devorando a sus hijos. Esto da lugar a comentar que su hijo Zeus logra engañarlo para que vomitara a sus hermanos y hermanas y a la lucha que existió entre dioses y titanes. Percy Jackson nos relata este hecho:

Es cierto que Zeus le dio a Cronos una mezcla de mostaza y vino que le hizo expulsar a sus otros cinco hijos, que al ser dioses inmortales habían estado viviendo y creciendo sin ser digeridos en el estómago del titán. Los dioses derrotaron a su padre,

⁴ Rick Riordan, 11.

⁵ Ídem, 16.



lo cortaron en pedazos con su propia hoz y desperdigaron sus restos por el Tártaro, la parte más oscura del inframundo.⁶

Continuando con la descripción de Percy Jackson, podemos también decir que es un niño que, como tantos otros, se interesa y pregunta sobre la identidad de su padre, a quien obviamente desconoce hasta que alguien le informa que su padre no es nada más ni nada menos que Poseidón, dios de la mitología griega.

Cuando los tres hijos de Cronos se repartieron el poder, a Zeus le tocó el cielo, a Poseidón el mar, y a Hades el mundo subterráneo de los muertos. Poseidón es, en la épica y en la época clásica, el dios del mar que habita en las profundidades, junto a su esposa Anfítrite. El arma de Zeus es el rayo, la de Poseidón, el tridente con el que revuelve las aguas en las tormentas y sacude y golpea la tierra. A la descendencia de Poseidón pertenecen al afamado Teseo, los héroes Pelias y Neleo, Arión, caballo que tenía el don de la palabra, Tritón y el cíclope Polifemo. De la antigüedad clásica a la actualidad aparece un nuevo descendiente del dios: Percy Jackson.

Al ser Percy Jackson hijo de un dios y de una mortal, queda revestido de la categoría de semidios, rasgo característico entre los personajes legendarios.

Al igual que Percy Jackson, los actores de los episodios míticos son seres extraordinarios, fundamentalmente divinos, ya sean dioses o figuras emparentadas con ellos como los héroes. Son más que humanos y se mueven en un marco de posibilidades superior al de la realidad natural. Es decir, que estamos frente a seres extraordinarios cuyas acciones han marcado y dejado huella perenne en el suceso de los acontecimientos.

En un primer momento los héroes fueron tenidos por hijos de una divinidad y de un ser mortal, y debido a esa singular genealogía, los antiguos veían en ellos una suerte de naturaleza mixta.

Si bien eran superiores al común de los mortales, al igual que éstos estaban privados de la inmortalidad a causa de la porción humana de su naturaleza, y en ese aspecto eran diferentes de los dioses que eran inmortales, razón por la que enfrentarse con la muerte representa la gran hazaña del héroe.

De entre los numerosos héroes, la mitología griega nos habla de Teseo, el héroe ático por excelencia, que logró vencer al Minotauro; de Perseo, que decapitó a la temible Medusa; de Edipo, que liberó a Tebas del flagelo de la Esfinge; de Jasón, el intrépido navegante que se lanzó a la conquista del vellocino de oro; también de Prometeo, que robó el fuego a los dioses para beneficiar a la humanidad. En este caso, corresponde hacer la salvedad de que Prometeo no es precisamente un héroe, sino un titán, es decir, uno de los seis hijos varones nacidos de Urano y Gea. La confusión respecto de la naturaleza de Prometeo, titán por su naturaleza y héroe por su proceder, surge del carácter de su comportamiento, que lo lleva a actuar en desmedro de los dioses para beneficiar al género humano.

Existe también entre los héroes un segundo grupo. Esta vez no se trata de semidioses en cuya naturaleza anida una porción divina, sino de una humanidad que por

⁶ Rick Riordan, 15.



haber sobresalido a causa de sus virtudes guerreras logró trascender el aspecto humano y superar la condición mortal.

Estos héroes, tras la muerte, no van al Orco o al Averno, como el común de los mortales, sino que tienen el privilegio de acceder a los Campos Eliseos. Alcanzar la categoría heroica implica, en este caso, una suerte de iniciación en la que el combate ocupa un sitio de preferencia.

La épica y la tragedia han subrayado el valor puesto de manifiesto por el héroe greco-romano en todas las acciones que lleva a cabo para vencer las dificultades que se le presentan y, en especial, han destacado la decisión y coraje por superar lo nefasto que el destino inexorable impone a la condición humana.

Al igual que muchos de estos héroes, Percy Jackson, revestido de algunas de las características mencionadas, señalado también por un destino ineludible, tiene una misión que cumplir: descubrir quién ha robado el rayo de Zeus y así evitar que una vez más estalle una guerra entre los dioses.

En el camino de las pruebas que Percy Jackson deberá sortear señalamos, en primer lugar, su encuentro con el Minotauro, al que luego de una feroz golpiza logró derribar. El Minotauro es un monstruo mitológico, mitad toro, mitad hombre, fruto de una relación entre Pasifae y de un toro, por lo que el rey Minos lo mantenía encerrado en un laberinto. Según la leyenda, ya dijimos, fue vencido por Teseo. Rick Riordan, esta vez, resucita al monstruo mitológico para enfrentarlo al protagonista de su obra. Claro está que esta vez no interviene alguna joven enamorada que le revelara el secreto para salir ileso del laberinto como sucedió a Teseo.

Una noche en la que Percy Jackson se dirige hacia el campamento de mestizos en un camaro SS con su madre y su amigo Grover, tiene lugar el estrepitoso encuentro con el Minotauro, al que lo compara, por su dimensión, con un jugador de fútbol americano, cuyos brazos y piernas eran algo similar a la portada de la revista *Muscle Man*. Finalmente, después de la batalla, Percy Jackson pierde a su madre, a quien cuidó y protegió durante todo el viaje, como lo hizo Eneas con su padre al salir de Troya.

Sortear pruebas como ésta y salir airoso es una de las tantas características de los héroes mitológicos, como también portar un arma que los caracterice. Percy Jackson lleva un bolígrafo encantado que le entregó su Profesor de Latin, Brunner. Rick Riordan lo relata de la siguiente manera:

...Sacó algo del bolsillo del abrigo y me lo entregó. Era un bolígrafo desechable normal y corriente, de tinta negra y con tapa. Probablemente costaba treinta centavos...

- madre mía-dije- gracias
- es un regalo de tu padre...
- le quité la tapa y el bolígrafo creció y se volvió mas pesado en mi mano, al instante siguiente sostenía una espada de bronce brillante y de doble filo, con empuñadura plana de cuero tachonado en oro
- la espada tiene una larga y trágica historia... se llama Anaklusmos...⁷

⁷ Rick Riordan, 126.



Otra marca singular es la de poseer una morfología fuera de lo ordinario y manifestar marcas visibles: Lábdaco es cojo, Ulises tiene una cicatriz; pues bien, el héroe al que hacemos referencia, en tiempos modernos, tiene dislexia y trastorno por déficit de atención, síndrome que no caracterizó a ningún dios o héroe de la mitología grecolatina.

Otra prueba digna de mencionar entre las que Percy Jackson debe sortear es el descenso a los infiernos. Este capítulo de *El Ladrón del Rayo* nos remite al canto VI de la *Eneida*, obra cumbre del escritor romano Virgilio.

Descendiente de la sangre de los dioses, troyano, hijo de Anquises, fácil es la bajada al Averno; día y noche está abierta la puerta del negro Dite. Pero retroceder y restituirse a las auras de la tierra, esto es lo arduo, esto es lo difícil. Pocos, y del linaje de los dioses, a quienes fue Júpiter propicio, o a quienes una ardiente virtud remontó a los astros, pudieron lograrlo...⁸

Son las palabras con las que la Sibila se dirige a Eneas cuando intenta descender al Averno, movido por el deseo de encontrarse con su padre Anquises.

El Tártaro, dominio del rey Hades y de la reina Perséfone, estaba en las profundidades de la tierra. Cuando los mortales morían, Hermes ordenaba a las almas de éstos que fueran por el aire hasta la entrada principal y que bajaran por un oscuro túnel hasta la laguna subterránea llamada Estigia. Allí tenían que pagar a Caronte, el viejo y barbudo barquero, para que llevara las almas hasta el otro lado. El pago debía hacerse con los óbolos que los familiares colocaban bajo las lenguas de los cadáveres que, más tarde, se convertían en espíritus.

Hades, por otra parte, tenía un enorme perro de tres cabezas, llamado Cerbero, que impedía que ningún espíritu escapase y evitaba que los mortales vivos visitasen el mundo subterráneo.

Al llegar al Tártaro los espíritus eran conducidos ante los tres jueces de los muertos: Minos, Radamantis y Eaco. Quienes habían llevado una vida ni muy buena ni muy mala eran enviados a los campos gamonales; los muy malos iban al patio del castigo, y los muy buenos, a una puerta, cerca de la fuente de la memoria, que daba acceso a un huerto, el Eliseo.

Las tres Furias estaban a cargo del patio de castigo. Eran unas mujeres negras, horribles, arrugadas y salvajes, con serpientes en lugar de cabellos, caras caninas, alas de murciélago y ojos ardientes. Una de ellas es personificada en la Señorita Dotts, profesora de Percy.

Percy Jackson se dirige a los Ángeles, allí encontrará la entrada al inframundo. Tiene que evitar que la ira de Hades provoque una tercera guerra mundial y, además, le devuelva a su madre que, ya dijimos, perdió la noche en la que tuvo el feroz encuentro con el Minotauro.

Antes del descenso, en el río Mississippi, una Nereida le entrega tres perlas blancas y le dice:

⁸ Virgilio, 79.



- Sé que te diriges al reino del Hades. Pocos mortales lo han hecho y sobrevivido para contarlo: Orfeo, que tenía una gran habilidad musical; Hércules, dotado de enorme fuerza; Houdini, que podía escapar incluso de las profundidades del Tártaro. ¿Tienes tú alguno de esos talentos?⁹

El inframundo al que desciende Percy Jackson es muy diferente al que describe Virgilio, aunque presentan algunas similitudes. En este infierno caracterizado en el siglo XXI, los espíritus de los muertos se amontonan junto a la puerta de un ascensor; Caronte, el barquero encargado de trasladar las almas al otro lado de la laguna Estigia desde épocas remotas, cuya suciedad espantaba, en la actualidad, es un negro alto y elegante, de pelo teñido de rubio y cortado estilo militar, con gafas de sol de carey y un traje de seda italiana que hace juego con su pelo. Luce también una rosa negra en la solapa bajo una tarjeta de identificación. Es el encargado de acompañarlos hasta la puerta de un ascensor y cada uno de los que desean subir lleva una tarjeta de embarque verde.

Minos, al igual que en la antigüedad clásica, era el juez de los infiernos. En esta ocasión, a Minos se le suman Thomas Jefferson y Shakespeare. Ellos deciden el destino de las almas. Las almas de aquellos que merecen una recompensa especial van, como los héroes mitológicos, a los campos Eliseos. Los que no han sido ni buenos ni malos van a parar a los campos de Asfódelos; los malos, malos de verdad, reciben de parte de las furias una atención personal.

En el Canto VI de la Eneida vemos que Cerbero era un perro trífauce con culebras en el cuello, al que Sibila logra calmar tirándole una torta amasada con miel adormideras. El Cerbero al que se enfrenta Percy Jackson es un rottweiler de pura raza, aunque doble de grande que un mamut, casi del todo invisible y con tres cabezas. Para distraerlo, Anabeth, le arroja una pelota de goma roja del tamaño de un pomelo.

El dios Hades se presenta vestido con una túnica y una corona de oro trenzada y, a Percy Jackson le recuerda a las imágenes que había visto de Adolfo Hitler, Napoleón o a la de algún líder terrorista que dirigen a los hombres bomba. Al salir del Averno, Percy Jackson y sus amigos quieren dirigirse al Olimpo para entrevistarse, esta vez, con Zeus y devolverle el rayo. El Olimpo, antigua morada de los dioses griegos, se encuentra anclado encima del Empire State, a la vista de millones de personas pero, ninguna de ellas puede verlo. Dicho edificio es uno de los puntos de referencia más importantes en la ciudad de Nueva York, es el rascacielos situado en la intersección de la Quinta Avenida y la calle West 34, nombrado por la Sociedad Americana de Ingenieros Civiles como una de las Siete Maravillas del mundo moderno. La sala del trono en la que se encuentra Zeus está en el piso 600.

Devuelto el rayo, Zeus se dirige a Percy Jackson con estas palabras: “Me has hecho un buen trabajo, chico. Pocos héroes habrían logrado tanto. A lo que responde:- Tuve ayuda, Señor, Grover Underwood y Anabeth Chase...”¹⁰

Éste es otro rasgo de los héroes mitológicos: el de contar con la ayuda de un compañero. Eneas tuvo la ayuda de Sibila; Teseo, la de Ariadna. También Frodo,

⁹ Rick Riordan, 209.

¹⁰ Ídem, 260.



protagonista de *El señor de los anillos*, contó con la irrevocable ayuda de su fiel amigo Sam. Percy Jackson, con la ayuda de Grover y Anabeth, pudo cumplir su misión, según lo había vaticinado el oráculo:

- Irás al oeste, donde te enfrentarás al dios que se ha rebelado.
- Encontrarás lo robado y lo devolverás.
- Serás traicionado por quien se dice tu amigo.
- Al final, no conseguirás salvar lo más importante¹¹

En esta historia, protagonizada por Percy Jackson, un niño que asistía a una escuela para niños especiales situada en la ciudad de Nueva Jersey, logra cumplir una misión al igual que los héroes de la antigüedad clásica. Esta obra es un claro ejemplo de qué manera los mitos clásicos siguen suscitando en la imaginación de un autor distintas formas de relato, adaptadas, en este caso a un público infantojuvenil, como es por lo general el de las sagas fantásticas pero, con una marcada influencia de la antigüedad grecolatina.

Los dioses del Olimpo, las Furias, el Tártaro, el Minotauro, los Centauros, las Nereidas, Ares, dios de la guerra, personificado como un rockero en tiempos modernos... Todos ellos entretienen una trama amalgamándose a la de un niño con características de héroe mitológico, pero que además conduce un camaro SS, come galletas óreo y hamburguesas de Mac Donalds, toma Coca Cola Light, hace puenting, practica snowboard, usa tarjetas de débito, y camina por las calles de Manhattan; puesto que todo es posible...en el colorido y mágico mundo de los mitos.

Bibliografía

- BARTHES, R. (1972). *Análisis Estructural del Relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- CALVINO, I. (1994). *Por Qué Leer a los Clásicos*. México: Tusquets.
- CAMPBELL, J. (1959). *El Héroe de las mil Caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- GARCÍA GUAL, C. (1992). *Introducción a la Mitología Griega*. Madrid: Alianza.
- GRAVES, R. (1999). *Dioses y Héroes de la Antigua Grecia*. Madrid: Unidad.
- OTTO, W. (2003). *Los Dioses de Grecia*. Madrid: Siruela.
- RICK, R. (2009). *El ladrón del rayo*. Barcelona: Salamandra.
- VERNANT, J. (2000). *El Universo, Los dioses, Los Hombres*. Madrid: Anagrama.
- VIRGILIO. (1977). *La Eneida*. Madrid: Porrúa.

¹¹ Ídem, 111.



Arlotta, Victoria Paola

La heterotopía en "The lord of the rings" de J.R.R. Tolkien

RESUMEN

La relación entre espacio y tiempo en *The Lord of the Rings* es uno de los aspectos más interesantes de la obra, y que ha dado lugar a una multiplicidad de lecturas (Fonstad 1991, Flieger 1997, Klinger 2006, entre otros). Esta relación no escapa a uno de los temas que caracterizan a las obras del género de fantasía: de qué manera el espacio-tiempo tematiza significados en relación a los temas de una obra o a sus personajes. Es posible la lectura de una de las rupturas tempo-espaciales de *The Lord of the Rings* a través de la noción de heterotopía de compensación planteada por Foucault (1967: 6) y definida como "otro espacio, otro espacio real, tan perfecto, tan meticuloso, tan bien ordenado, como el nuestro es desordenado, mal construido, y embrollado" (la traducción es nuestra), y a través del análisis de Brückner (2006) acerca de la heterotopía en *The Lord of the Rings* en relación a Samwise Gamgee y la creación de "un espacio seguro" (32; la traducción es nuestra) durante la travesía a Mordor. A partir de estos conceptos, es posible afirmar que Sam es capaz de oponerse a Sauron a través de la creación de heterotopías, o "lugares-otros", en los que puede, temporalmente, ofrecer un espacio de seguridad y regocijo para los miembros de la Comunidad del Anillo y, luego, para Frodo en particular. Para esto, se analizará de qué manera interactúan la risa, las canciones y los relatos de boca de Sam en la creación de la heterotopía de compensación. En dicha interacción el elemento predominante es la palabra creadora— o subcreadora, según Tolkien (1938) —que remite, indefectiblemente, al mito de la creación en la cosmogonía tolkieniana, y que pone de relieve el papel de Samwise Gamgee como subcreador a la vez que cronista de la historia de la Tierra Media.

ABSTRACT

The relation between time and space in *The Lord of the Rings* is one of the most interesting aspects of this work, which has given rise to a multiplicity of readings (Fonstad 1991, Flieger 1997, Klinger 2006, among others). This relation is in keeping with one of the topics that characterize the works within the genre of fantasy: the ways in which time and space thematize meanings in connection to the topics of a literary work or its characters. It is feasible to carry out a reading of the spatiotemporal breaks in *The Lord of the Rings* on the basis of Foucault's notion of heterotopía of compensation (1976:6) defined as "a space that is other, another real space, as perfect, as meticulous, as well arranged as ours is messy, ill constructed, and jumbled," and also on the basis of Brückner's analysis (2006) concerning the heterotopia in *The Lord of the Rings* in relation to Samwise Gamgee and the creation of "a safe space" (32) on the journey to Mordor. Based on the aforementioned concepts, it is possible to claim that Sam is capable of standing up to Sauron through the creation of heterotopias, or "other places", in which he can, though temporarily, offer a space of security and rejoicing to the members of the Fellowship of the Ring, and later only to Frodo in particular. To prove this, we will analyze the interaction between Sam's laughter, songs and stories for the creation of the heterotopia of compensation. In it, the salient element is the foundational word—or subcreation, according to Tolkien (1938)—which, inevitably, refers to the myth of creation in the Tolkienian cosmogony, and also highlights Samwise Gamgee's role as both a subcreator and chronicler of the history of Middle-Earth.

NOTA: Este trabajo es una versión abreviada de una sección del Capítulo II de la tesis de la autora de Maestría en Literaturas en Lengua Inglesa sobre *The Lord of the Rings*, de J.R.R. Tolkien.



Así como Tolkien se definía como subcreador de su mundo, así definimos a Samwise Gamgee, uno de los protagonistas de *The Lord of the Rings*, por su rol en la subcreación de un espacio paralelo en el relato que se opone al espacio real durante la travesía a Mordor. Este espacio, tomando la acepción de Foucault, se denomina heterotopía.

En la crítica especializada de *The Lord of the Rings*, nadie pone en duda ya la importancia del personaje de Sam, a todas luces entronizado como héroe por excelencia gracias a la trilogía de películas de Peter Jackson. Sin embargo, si nos abocamos específicamente al análisis de Sam como personaje literario, comprobamos que cumple en el relato una función que va más allá de lo heroico y que se relaciona, específicamente, con la capacidad de Sam de posicionarse frente al avance de lo que para Tolkien era el Mal encarnado en Sauron. Partimos aquí de la premisa de que en este enfrentamiento Sam no actúa desde una base heroica sino desde una base arquetípicamente femenina y materna y que la creación de una heterotopía que ampare a Frodo del horror que vive en la *Quest* es la manifestación de este arquetipo. No podemos, sin embargo, dejar de señalar aquí que es cierto que Sam puede sostener esto por un tiempo limitado de la travesía ya que, finalmente, Frodo sucumbe al peso del Anillo y no es capaz de ingresar en la heterotopía de Sam ni de abstraerse de la realidad que lo rodea.

La heterotopía creada por Sam parece responder al sexto principio que les asigna Foucault, es decir, la heterotopía de la compensación:

El último rasgo de las heterotopías es que tienen una función respecto del espacio restante. Esta función se despliega entre dos polos extremos. O bien su rol es crear un espacio de ilusión que denuncia como aún más ilusorio a todo el espacio real, todos los emplazamientos en el interior de los cuales la vida humana está compartimentada [...]. O bien, por el contrario, crean otro espacio, otro espacio real, tan perfecto, tan meticuloso, tan bien ordenado, como el nuestro es desordenado, mal construido y embrollado. Ésta sería una heterotopía no ya de ilusión, sino de compensación¹². (5-6)

Compensación. Esa pareciera ser la palabra que mejor describe la función de Sam frente a la decadencia en el viaje a Mordor, sea ya física, mental, espiritual, o del paisaje circundante. En el pensamiento tolkieniano, la mirada hacia atrás es la mirada que no reniega del pasado sino que, por el contrario, busca incesantemente los lazos que conecten las acciones presentes con esas pasadas. No es casualidad, desde esta perspectiva, que aquello que Sam recuerda o trae a colación, o incluso la letra de las canciones que inventa, guarden relación con personajes o eventos pasados en los que se debía sortear un obstáculo o resolver un problema, casi siempre en conexión con la aparición o el advenimiento del Mal. Es

¹² Parte de la traducción corresponde a Pablo Blitstein y Tadeo Lima. En: Michel Foucault - De los espacios otros " Des espaces autres". Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, 14 de marzo de 1967, publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octubre de 1984.



evidente que en *LotR* todo lo pestilente, yermo y retorcido tiene que ver con Sauron, ya no sólo en el plano de lo meramente tecnificado. Ese es uno de los aspectos del modelo decadente que quiere instaurar Sauron. El aspecto más temible, y por cuanto Sauron debe ser detenido, es el de perder conexión con el pasado. Lo pasado, a su vez, es lo que les permite a los protagonistas de Middle-Earth echar raíces tan profundas como las del árbol más viejo. Es decir, la conexión con el pasado es la conexión con la vida. Y, por el contrario, Sauron representa la muerte. Siendo Sam un dador de vida (por sus roles de jardinero y padre), es quien con más fuerza puede posicionarse frente a la muerte propuesta por Sauron.

Una de las maneras que Tolkien ha encontrado para ello es convertir a Sam en el único personaje¹³ que es capaz de no renunciar a un proceso fundacional o creativo con cimientos en el pasado de Middle-Earth, y con relación a su propia naturaleza, puesta de manifiesto en su interés por encontrar un resquicio para el regocijo en medio de la mayor desolación.

La primera vez que la comitiva que acompaña a Frodo escucha la voz interior y desconocida de Sam -casi emulando a los viejos bardos- es cuando se está acercando a Weathertop. Aragorn menciona a Gil-galad y Merry pregunta quién es. Inmediatamente comienzan a escuchar una voz recitando la respuesta. Nos dice el libro: “The others turned in amazement, for the voice was Sam’s.” (*LotR*, 181). Sam recite un fragmento de la historia de Gil-galad, ya que es la única parte del poema completo que conoce, según lo que le enseñó Bilbo de pequeño. Para Sam, en su inocencia, esta historia es sólo algo que le enseñaron sabiendo de su amor por todo lo élfico y de su deseo de conocer. Pero Aragorn lo corrige al firmar que no es algo inventado por Bilbo para satisfacer su curiosidad, sino que es parte de “the lay that is called *The Fall of Gil-galad*, which is in an ancient tongue” (182). Dicho esto, Sam termina de completar la idea cuando refiere que el poema es aún más largo y que incluye una parte sobre Mordor y que “I didn’t learn [...], it gave me the shivers. I never thought I should be going that way myself!” (182). Aquí ya hay un indicativo de ese discurso que se deja de lado para poder luego crear esa heterotopía en la que Mordor (y, por ende, Sauron) quede excluido. Así, el lugar-otro de Sam se crea a partir del lenguaje, manifestado éste en poemas, canciones y en la risa. Pasaremos a otro ejemplo.

Una vez concluido el incidente con los Nazgûl en Weathertop, el grupo pasa junto a los trolls convertidos en piedra de la historia de Bilbo en *The Hobbit*¹⁴. Pippin se muestra consternado ante Aragorn tras haber divisado estos trolls en un claro del bosque. Aragorn intenta tranquilizarlo recordándole la historia de estas criaturas. El comentario causa gracia, y ante la risa, Merry pide que alguien regale una canción en ese momento. Todos miran a Frodo, pero éste propone que “[p]erhaps Sam could dig something out of his memory” (201). Merry insiste: “Come on, Sam [...]. There’s more stored in your

¹³ Excepto por el episodio en que Merry y Pippin se hallan del mejor humor fumando pipa sobre una pila de basura en medio de la inundación de Isengard cuando son encontrados por Gandalf y su hueste.

¹⁴ He aquí uno de los ejemplos de lo que llamamos “la profundidad histórica de Middle-Earth”.



head than you let on about!” (201). Tras que Sam recita el poema, Pippin se sorprende del relato y exclama: “Where did you come by that, Sam? [...]. I’ve never heard those words before!” (203). La vergüenza no le permite a Sam hablar, pero Frodo habla por él: “It’s out of his own head, of course.” (203). Es decir, Sam no sólo trae a colación un acontecimiento de Middle-Earth en el que él no estuvo presente y por ello es más válido que quiera traerlo a colación, sino que, además, el recuento de este acontecimiento ocurre de manera espontánea, como se comprueba en la creación del discurso que narra dicho evento. Y es precisamente a través de este proceso creativo- que en otras instancias será evocativo- que Sam es capaz de ir creando a su alrededor un espacio de seguridad para los que lo acompañan. En este proceso, además, podemos notar que hay una exclusión de aquello de lo que se quiere escapar-aunque irremediabilmente hacia ello se esté dirigiendo. Una idea similar plantean Onega y García Landa en la discusión sobre los alcances del término “poética morfológica” (nuestra traducción) en relación con el uso del tiempo narrado y el tiempo del que narra, tomando los estudios de Paul Ricœur como referencia: “Everything stems from the observation that narrating is, to use an expression borrowed from Thomas Mann, ‘setting aside’, that is, both choosing and excluding” (131). Sam también se inclina por la oclusión de los términos relacionados a Sauron como instancia de supervivencia para él y para los demás. Es decir, la exclusión del término equivale a la creación de un espacio interior al grupo que actúe como protección.

Hablábamos anteriormente de que la heterotopía se crea mediante el lenguaje, sea éste palabras o actos que podríamos denominar comunicativos, como la risa, el llanto, la canción. Siendo Sam un personaje en relación directa con la naturaleza, no es de extrañar que sea ésta motivo de regocijo para él. Habiendo pasado ya Ithilien, Sam, Frodo y Gollum advierten un cambio en el aire, como si se tratara de la primavera. A diferencia del paisaje que ya habían transitado, en esta nueva etapa- aunque por un corto período de tiempo- el entorno había mejorado notablemente, a pesar de que mostraba en su crecimiento desordenado la inexistencia de una mano que lo hubiera “amaestrado”. Así lo describe Tolkien:

Many great trees grew there, planted long ago, falling into untended age amid a riot of careless descendants; and groves and thickets there were of tamarisk and pungent terebinth, of olive and bay; and there were junipers and myrtles; and thymes that grew in bushes, or with their woody creeping stems mantled in deep tapestries the hidden stones; sages of many kinds putting forth blue flowers, or red, or pale green; and marjorams and new-sprouting parsleys, and many herbs of forms and scents beyond the garden-lore of Sam. The grotts and rocky walls were already starred with saxifrages and stonecrops. Primeroles and anemones were awake in their filbert-brake; and asphodel and many lily-flowers nodded their half-opened heads in the grass: deep green grass beside the pools, where falling streams halted in cool hollows on their journey down to Anduin. [...] As they walked, brushing their way through bush and herb, sweet odours rose about them. Gollum coughed and retched; but the



hobbits breathed deep, and *suddenly Sam laughed, for heart's ease not for jest*¹⁵.
 (*LotR*, 636)

En el contacto con la belleza de la naturaleza Sam se siente liberado, pues encuentra un remanso para su agobiado corazón. Este remanso remite al hogar, a The Shire. En el fragmento citado encontramos un atisbo de una de las funciones de Sam con respecto a la *Quest*, la cual podríamos describir como hacer más livianos los corazones de quienes lo rodean para aletargar (es decir, mantener aunque sea por un breve momento en estado latente, o de olvido) el miedo y la congoja ante lo que se percibe a través de los sentidos (la percepción de las calamidades del paisaje en Mordor son indudablemente multisensoriales: uno puede verlas, olerías, tocarlas, oírlas). La risa de Sam al sentir un aroma agradable- en lugar del olor fétido que los había acompañado- no es la risa de la que habla Frodo más tarde cuando lo llama “the stouthearted”, aquél cuyo lugar en la historia es hacer reír, emulando al bufón de otros relatos. Es, en cambio, la risa que emana de la desesperación, una risa histérica, si se quiere, la risa que desplaza el pensamiento hacia otro lugar para escapar del presente. Una instancia similar ocurre (y aquí sí se cumple lo que plantea Frodo) cuando Gollum, llegando a la Puerta Negra de Mordor, pregunta sobre los olifantes. Sam se yergue con las manos detrás de la espalda, “as he always did when speaking poetry” (*LotR*, 632), y recita una rima aprendida en The Shire. También en esta caso evocar el hogar es salvarse del presente. Durante el recitado, Frodo se ríe “in the midst of all his cares [...] and the laugh had released him from hesitation” (633). La risa es liberadora. Para Croft (2002) esto es un ejemplo de lo que ella llama “the consolations of literature”, a la cual, sostiene, Sam es especialmente sensible. En otras instancias de su análisis, la autora propone que los habitantes de Middle-Earth que deben enfrentarse a Sauron en la Guerra del Anillo son capaces de crear “oasis of pastoral moments” (término equivalente a la heterotopía de Foucault), para mitigar los efectos nocivos de la guerra. Argumenta Croft que éste es el mismo proceso desde el inconsciente que atravesaron los soldados en la Primera Guerra Mundial¹⁶.

A su vez, David Sandner habla de la risa en relación con las imágenes del carnaval. Califica a esta risa como ambivalente, y argumenta que está “[g]enetically linked with the most ancient forms of ritual laughter” (126). La cualidad de rito se le confiere a la risa en este contexto porque va dirigida a una deidad superior de la cual el que ríe se mofa para obligar a dicha deidad a que desde la vergüenza y el ridículo se renueve a sí misma. Es decir, la risa es la iniciadora del círculo de muerte y renacimiento. Como

¹⁵ La cursiva es nuestra.

¹⁶ Recordemos que en este trabajo, “The Great War and Tolkien’s Memory: an Examination of World War I themes in *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*”, Janet Croft propone, además del estudio de *The Hobbit*, un estudio comparativo entre la Primera Guerra Mundial y el desarrollo de eventos y personajes en *The Lord of the Rings* como una forma de Tolkien de “mitologizar la guerra”. Aquí sigue a Fussell cuando éste dice que “In one sense the movement was towards myth, towards a revival of the cultic, the mystical, the sacrificial, the prophetic, the sacramental, and the universally significant.” (*The Great War and Modern Memory*, 1975: 131, citado en Croft 2002).



explica Sandner, “[r]itual laughter was a reaction to *crises* in the life of the sun (solstices), crises in the life of a deity, in the life of the world and of man (funeral laughter). In it, ridicule was fused with rejoicing” (126; la cursiva es del original). Asimismo, Edmondson (en O’Connell & Kowal 146) ha dicho que la risa es “distinguishable from other paralinguistic pronominal declarations, such as cries of grief and pain by its sociability: it is a direct appeal for mutuality”. Es decir, la risa de Sam, y a veces la risa de Frodo como consecuencia de las acciones de Sam, es indiscutiblemente una invitación al desplazamiento espacial que sugiere Foucault (1967), en el que Sam, por un momento, es capaz de sublimar el fugaz momento de reposo de los sentidos por sobre la desolación. Steiner en O’Connell & Kowal cita a Koestler¹⁷ acerca del rol de la risa en la creación del lugar-otro al que nos hemos estado refiriendo:

Koestler argues that laughter is creative. It results from the collision, deliberate or accidental, of two previously unrelated, apparently contradictory areas of reality, language or attitude. From that collision flashes a brief glimpse of the world newly ordered. Laughter is a “sudden glory” of intelligence; as in a child’s game, man regains the faculty of spontaneous action, he says to reality “be otherwise.” (O’Connell & Kowal, 172)

Además de la risa, Sam cuenta con otro aliado en el enfrentamiento con la decadencia: la canción. Para Sam, un personaje que vive eminentemente de la transmisión oral, la canción es la herramienta de la que mejor dispone para expresarse y para involucrar en esta expresión a los que lo rodean. El desenvolvimiento del relato en el que está inmerso, para Sam, es equivalente a una canción, como ha dejado en claro en otras instancias. Tal es el grado de relación que establece entre los eventos y su existencia a través del canto que una vez que cree muerto a Frodo en Cirith Ungol y se cuelga el Anillo del cuello, Sam se vuelve aprehensivo sobre lo que le pasaría al mundo si el Anillo cayera en manos de Sauron, y así sentencia: “No, no song. Of course not, for the Ring’ll be found, and there’ll be no more songs.” (*LotR*, 718).

Una vez dentro de la Torre de Cirith Ungol, Sam se encuentra agobiado por el peso del Anillo y es sobrecogido por la aprehensión y el desasosiego. La única manera de sobreponerse en la oscuridad es cantar:

The torch that was already burning low when he arrived, sputtered and went out; and he felt the darkness cover him like a tide. And then softly, to his own surprise, there at the vain end of his long journey and his grief, moved by what thought in his heart he could not tell, Sam began to sing.

His voice sounded thin and quavering in the cold dark tower: the voice of a forlorn and weary hobbit that no listening orc could possibly mistake for the clear song of an Elven-lord. He murmured old childish tunes out of the Shire, and snatches of Mr. Bilbo’s rhymes that came into his mind like fleeting glimpses of the country of his

¹⁷ Arthur Koestler (1964; citado en Steiner, 1977: 146).



home. And then suddenly new strength rose in him, and his voice rang out, while words of his own came unbidden to fit the simple tune¹⁸. (*LotR*, 887-888)

En la cosmogonía tolkieniana, la música cumple un papel tan sublime que es a través de ella que el mundo de Tolkien comenzó a existir. Así como la música de los Ainur hizo que el mundo cobrara vida, también a través de la música se podía destruir o corromper. Esta historia de la música comienza en Tolkien con el canto de los Ainur en la creación del mundo (Tolkien habla aquí de sub-creación, puesto que el verdadero creador es Eru, el Único), canto al que se le mezclan, en paralelo, acordes disonantes con tal de hacer caso omiso de lo que estaba siendo llamado a ser, de lo creado, en pos de una creación propia que poco tenía de creación y mucho de corrupción, de deformación. El artífice de tales disonancias es Melkor, luego conocido como Morgoth, amo y señor de Sauron en el principio de los tiempos. Tolkien cuenta en una de sus cartas que la música de los Ainur y la sub-creación de ella emanada conforman una “visión histórica” que luego fue unida a las discordancias, de Melkor y transformada, finalmente, en “historia visible” (*Letters*: 212, 300; la traducción es nuestra). Una vez completada la historia, insinúa Tolkien en su carta, se ha creado un espacio, un lugar en el relato, en el que los Ainur que colaboraron en la sub-creación pueden decidir entrar o no. Es en esta decisión sobre la posibilidad de pertenecer en el relato, de entrar en ese nuevo espacio-tiempo (que será distinto al espacio-tiempo del que decida no entrar) a través de la cual Sam emula a los Ainur y se opone a la música discordante de Sauron. Allí donde predominan los chillidos punzantes de los Nazgûl, ahí entona Sam una melodía. Podemos aquí hablar también de la heterotopía creada por Sam como una supresión del tiempo. Es decir, Sam, toma distancia del contenido propuesto por Sauron al introducir una variante en la forma, en el enfoque. Para Brückner, esto quiere decir que Sam es “apparently immune to the negative heterotopia that the Ring can trigger” (32)¹⁹. En otras palabras, es Sam en Mordor quien, paradójicamente, distorsiona al distorsionador a través de la intromisión del canto en el relato en un espacio-tiempo en el que esta forma de canto no se corresponde con la propia del lugar. Pero, a su vez, y he aquí la otra parte de la paradoja, Sauron ha intentado introducir en Middle-Earth su nota disonante, llamada por algunos críticos industrialización, y que preferimos denominar decadencia del espacio físico,

¹⁸ He aquí la letra de la canción de Sam: “In western lands beneath the Sun/ the flowers may rise in Spring, / the trees may bud, the waters run,/the merry finches sing./ Or there maybe ‘tis cloudless night/ and swaying beeches bear/ the Elven-stars as jewels white/amid their branching hair.// Though here at journey’s end I lie/ in darkness buried deep,/ beyond all towers strong and high,/beyond all mountains steep,/above all shadows rides the Sun/ and Stars for ever dwell:/I will not say the Day is done,/ nor bid the Stars farewell”. (*LotR*, 888)

¹⁹ La lectura de Brückner en este sentido apunta también a demostrar que todo lo que mueve a Sam, y de ello deviene su “inmunidad”, es el amor que tiene por Frodo. Así, afirma el autor, el deseo más ferviente de Sam es “a bit of garden-with Frodo, not the monstrously expanded garden that the Ring offers. Furthermore, the One Ring’s promise is aimed at an isolated recipient, whereas Sam’s desire, the garden heterotopia, necessarily requires the presence of an other: Frodo. Therefore the Ring’s proposal is instantly identified as ‘only a trick’, and the Ring can offer nothing more than this trick to Sam” (2006: 34).



puesto que la industrialización es sólo el medio, pero el fin (en su doble acepción de terminación y meta) es la decadencia.

Dentro de la cosmogonía tolkieniana, observamos que finalmente Sam ha logrado incorporarse a ese relato -story- y a esa historia -history- de Middle-Earth a la que tanto desea pertenecer y sobre la que tantos planteamientos hace a lo largo de la travesía. Hemos visto ya a Sam durante el viaje preguntándose acerca de Beren y Lúthien. He aquí donde a través de la música Sam se cuela en el relato y crea el propio por medio de la emulación. Así como Lúthien adormeció con su canto a Morgoth para que Beren pudiera tomar el Silmaril de su corona, así Sam se fortalece a través del canto para poder llegar a Frodo y contribuir a la finalización de la *Quest*. En esta contribución, Sam intenta incluir a Frodo dentro de la heterotopía final, que es la de salvar la vida propia. En este sentido, se puede hablar de éxito en la creación de Sam, aunque más adelante, Frodo es presa de su propio aislamiento y sólo parcialmente puede atisbar lo que Sam ofrece.

Brückner ya había notado la aplicabilidad del término heterotopía a la construcción de los espacios de Sam. En su trabajo el autor afirma que la principal heterotopía creada por Sam está dada por su condición de jardinero (31) ya que para el autor “Tolkien’s heterotopias have a marked affinity with nature” (39) y por ello el oficio de Sam es “the most prosaic way of creating one” (39). Además, y en relación a los relatos y canciones de Sam, Brückner sostiene que Sam cumple el rol de autor (31). Y es en este rol, afirma Brückner, que Sam, después de Weathertop, evoca las aventuras de Bilbo, las cuales, junto con “the location the travellers find themselves in merge to create a safe space. Sam’s song [...] interlaces with the faint spectre of an ‘other space’” (32) y así “Sam [...] and Frodo [...] engender a new concept: the usurpation of history by means of story, replacing music as the main means of creating heterotopias.” (37).

En concordancia con lo expuesto por Brückner podemos concluir que efectivamente es la música, o, en términos más amplios, las manifestaciones comunicativas de Sam, lo que le permite la creación de ese espacio seguro del que habla el autor. Sin embargo, y volviendo a lo expuesto sobre la creación de la heterotopía, en lugar de descartar la interrelación entre historia/retrato (history/story) como elementos fundantes del espacio-otro, observamos que en realidad hay una relación de complementariedad entre ésta y la música y los otros actos del lenguaje que utiliza Sam.

Como conclusión final, podemos advertir que existe un paralelismo entre el Tolkien subcreador de Middle-Earth y el Samwise Gamgee subcreador de heterotopías, o espacios seguros para él y el resto de los miembros de la comunidad, especialmente Frodo, a través del uso de la lengua en distintas manifestaciones: narraciones, poesías, canciones, y la apelación a la risa. Es gracias a estas subcreaciones que Sam logra ofrecer pequeños bastiones de resistencia contra la heterotopía negativa de Sauron. No es de extrañar que sea el lenguaje la manifestación de esta resistencia. Después de todo, Tolkien subcreó su mundo desde la filología, y desde las palabras nos ofrece en cada relectura su propia heterotopía dentro de la literatura fantástica.



Bibliografía

- BRÜCKNER, P. (2006). "Tolkien on Love. Concepts of 'Love' in *The Silmarillion* and in *The Lord of the Rings*". Zurich and Berne: Walking Tree Publishers. En: Honegger, T. & Weinreich, F. (Eds.). (2006). *Tolkien and Modernity 2*, pp. 1-52. *Cörmare* Series N°10. Editores: Peter Buchs, Thomas Honegger y Andrew Moglestue.
- CARPENTER, H. (compilador.) y Tolkien, C. (colaborador). (1981). *Letters of J.R.R. Tolkien*. [en línea]. London: George Allen & Unwin.
- FOUCAULT, M. "Of Other Spaces (1967), Heterotopías".
<http://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html>. (Fecha de acceso: 15 de febrero de 2009).
- O'CONNELL, D.C. & KOWAL, S. (2008). *Toward a Psychology of Spontaneous Spoken Discourse*. New York: Springer.
- ONEGA, S. & GARCÍA LANDA, J. A, (Eds.) (1996). *Narratology: An Introduction*. London/New York: Longman.
- SANDNER, D. (Ed.) (2000). *Fantastic Literature. A Reader*. Westport/Cormecticut/London: Praeger.
- TOLKIEN, J.R.R. (1995). *The Lord of the Rings*. (One volume edition with appendices). (1º ed HarperCollins Publishers, 1991). London: HarperCollins Publishers.
- WHITED, L. A. (Ed.). (2002). *The Ivory Tower and Harry Potter. Perspectives on a Literary Phenomenon*. Columbia, MO: University of Missouri Press.



Arrizabalaga, María Inés

El “boom” de Peter Jackson. Palabras a la saga

RESUMEN

Una *semiosfera* – categoría del semiótico y culturólogo Jurij Lotman – puede definirse como un espacio en que los procesos de producción de significado se relacionan de manera sistémica. Hay en la semiosfera códigos periféricos – según Lotman, *catalizadores* –, que “apurán” los procesos, generando nuevas lecturas e interpretaciones de textos con significados relativamente estabilizados. En el marco de la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada hay figuraciones equiparables – *atractores extraños* – que dan cuenta de una exterioridad hacia la cual tienden las fuerzas del centro. La trilogía filmica de Peter Jackson *The Lord of the Rings*, basada en las tres novelas homónimas de J. R. R. Tolkien, ha precedido una numerosa producción de películas “a la saga”. Se trata de las producciones independientes *The Hunt for Gollum*, *Born of Hope*, *Sons of Elrond*, *Halifirien* y el corto, paródico y procaz *How “The Lord of the Rings” Should Have Ended*. Esta producción videotextual – que puede parangonarse a la composición literaria del *fandom* – resulta de una *lectura midráshica*, es decir: procede de conductas revisionistas de un videotexto previo y desata significados glosados, marginales con respecto al orden monolítico establecido por la trilogía de Jackson. Una descripción sucinta del argumento general de las cuatro películas y el corto vincula esta producción periférica con la trilogía de Jackson, y refuerza – por contrapartida – la dominancia central de la obra de este cineasta en la semiosfera de las tres novelas de J. R. R. Tolkien en formato videotextual. Volviendo a la semiosfera y a su tensión entre un centro estable y las fugas y discontinuidades, los modos de programación del *fandom* – que habilitan la producción, la circulación y el consumo de videotextos como los creados “a la saga” de la trilogía de Jackson – pueden compararse con atractores extraños, puntos de atracción hacia los que tienden los códigos del centro para extrañarse, para desautomatizarse y generar lecturas otras. Así, los *alocódigos* de la *fanfiction*, el *fansub* y el *scanlation* se superimponen a los modos otros de leer de los códigos centrales y naturalizados en la semiosfera.

ABSTRACT

Coined by the semiotician and culturologist Jurij Lotman, a *semiosphere* can be defined as a place where meaning production processes are systemically related. Within a semiosphere, peripheral codes can be found – which Lotman called *catalizers* – speeding up processes and thus generating new readings and text interpretations with relatively stable meanings. In the Theory of Self-Organized Criticality there are leveling figurations – namely, *strange attractors* – which account for the outward movement of central forces. Peter Jackson’s film trilogy *The Lord of the Rings* [TLOR], based on J. R. R. Tolkien’s homonymous novels, has preceded several films in the wake of TLOR. These independent productions are *The Hunt for Gollum*, *Born of Hope*, *Sons of Elrond*, *Halifirien* and the parodical and provoking *How “The Lord of the Rings” Should Have Ended*. This videotext production – prone to be confronted to *fandom* literary composition – results from *midrashic reading*, i.e. from the revision of a previous videotext unchaining glossed meanings and marginalia, quite against the monolithic order set by Jackson’s trilogy. A brief description of the plot in the four films and the clip links them from the periphery to Jackson’s trilogy, and reinforces the central dominance of this filmmaker’s work in the semiosphere of J. R. R. Tolkien’s novels in videotext format. Going back to the semiosphere and the tension between a stable center, and fugues and discontinuities, the *fandom* “programming modes” – opening up the doors to the production, circulation and consume of the videotexts created in the wake of Jackson’s trilogy – can be compared to strange attractors, points of attractions towards which central codes move in order to become strange and unautomated, and generate new readings. Consequently, *fanfiction*, *fansub* and *scanlation* *alocodes* are superimposed on the reading modes of central and naturalized codes in the semiosphere.



Muchos fanáticos de la obra de J. R. R. Tolkien sabemos de la sensación de “quedarse con gusto a más”; lo sentimos a menudo entre los estrenos de las versiones filmicas que Peter Jackson realizó para la pantalla hollywoodense en el apretado lapso del 2001 al 2003. Ese gusto por la continuidad del disfrute revela, por un lado, la ancestral inclinación del todo humana hacia los relatos; por otro, deja advertir que las textualidades de consumo actualmente masivo – el caso de las películas – van ganando la centralidad que hasta hace apenas cincuenta años ostentaba la Literatura. Asimismo, muestra que esa nueva textualidad – que ofrece el cine – instala modos de consumo que reiteran la construcción de la expectativa y se alimentan de la repetición, tal como ha ocurrido con productores literarios del tenor del mismo Tolkien. Este filólogo oxoniense ocupó buena parte de su tiempo creativo en el diseño de un mundo posible, la Tierra Media, y en una representación que mimetizara el respaldo de la archivística en la reconstrucción histórica y el desvelamiento discursivo de los mecanismos que narran los mitos de una comunidad. Si nos detenemos en la trilogía en sí, *The Lord of the Rings* (1982 [1954], 1982 [1955], 1982a [1955]), vemos que a esta obra siguieron *Unfinished Tales* (1998 [1980]), un compendio de cuentos que – aunque inacabados, interrumpidos por la muerte del escritor, y publicados en forma póstuma – prolongan “la vida de los personajes”. Y acontece así más allá de los Apéndices que “cierran” la trilogía. La continuidad de los relatos, que esto supone, recalca la propensión a lo anexo, lo accesorio, y hasta nos hace pensar en lo episódico y fragmentario como rasgo constitutivo del consumo, que impacta sobre la producción, condicionándola. Cuando nos movemos al cine no sólo recapacitamos en el lugar que el consumo de versiones filmicas ha ganado a la Literatura, sino en un formato cuya especificidad parece replicar la afición que mencioné antes. En esta presentación, deseamos resaltar el carácter periférico de versiones sucedáneas de la trilogía filmica de Jackson que – lejos de sorprendernos por su excepcionalidad – nos conducen a pensar en una “regla” de la programación de sagas, las que nutren – a su vez – la ilación que demanda el fanático.

El boom de Peter Jackson

Las películas que componen la trilogía filmica *The Lord of the Rings* se estrenaron secuencialmente en los años 2001, 2002 y 2003. El trabajo de Jackson fue lento pero continuo; comenzó con amorosa dedicación cuando en 1997 adquiriera los derechos para la filmación por la empresa Miramax, y sigue hoy con el rodaje para la precuela *The Hobbit* (ver Tolkien, 1994 [1937]) por la compañía New Line Cinema en los valles de Nueva Zelanda. La adaptación de las novelas de Tolkien al formato guionado fue gestada por Jackson con asistencia del productor Saul Zaentz y del diseñador gráfico Alan Lee.

Como celebrado productor y director de cine *splatter* y *gore*, con películas exitosas como *Dead Alive* y *Heavenly Creatures*, Jackson llegó a los nichos de iniciados y cultivadores de la obra de Tolkien con una oferta que atendía a diversos públicos. Hay en la realización de Jackson elementos feístas y una mostración escatológica que no empaña



las expectativas de quienes venían consumiendo el cine de autor en sus vetas más siniestras. Sólo basta con remitir en *The Return of the King* (1982a [1955]) a la criatura Gollum que, en primer plano, ensaya una sonrisa que descubre sus dientes puntiagudos, ennegrecidos y podridos; o a los Uruk-hai, orcos que mutan y nacen de huevos, rompiendo los cascarones y pegajosas telas que los recubren de un ungüento identificable con excrecencias humanas. Y hubo también, en el plan de Jackson, la puntillosa preparación del sitio de rodaje, los vestuarios, el libro de arte, y el asesoramiento de dialectólogos que con agrado aplaudieron los amantes de las novelas.

Jackson se encargó de generar una trilogía que recuperara la estética de la versión de rotopio por Ralph Bakshi, que circuló en los años 70, y que – a un tiempo – instalara su producto en la línea de *blockbusters* de espectacularidad rompedora en la historia del cine. Así, hay escenas que tributan la creación animada – el acecho de Frodo Baggins por los Jinetes Negros, atropellados por los caballos de agua que conjura Arwen – y, asimismo, caracterizaciones: el Gollum “de Jackson” reitera los rasgos de la criatura de Bakshi; los elfos visten de manera similar en ambas creaciones. Por otra parte, informado por las superproducciones que recrean mundos posibles, mundos preindustriales, premodernos, mundos de una rusticidad notable, reñidos por la tensión maniquea que destraban los héroes, Jackson propone tres películas con el fin de emular la secuencia de tres novelas, ya que – con los cortes y omisiones que son propios de la economía filmica – el contenido de cada novela no halla réplica exacta en cada videotexto. Además, se hace ostensible la remisión a una organización social arcana, un entorno forjado con escasas herramientas, con tecnologías primarias, casi prototecnológico, que rememora fuertemente el planeta Tatooine, habitado por Luke Skywalker.

Jackson “enfila” su trilogía filmica en la línea de estos antecedentes, una costosa y aplaudida precedencia – sobre todo en el caso de la obra de George Lucas – que le asegura cierta cuota de reconocimiento entre las audiencias, y su consecuente fidelidad. Aparte, está el respeto por su realización que muestran las sociedades de seguidores de Tolkien, consumidores de culto que – si bien no en la generalidad de los casos – justifican la comercialización de las versiones extendidas y, así, las maratones que se extienden durante más de un día de corrido de proyección. Pero el *boom* de Jackson no se circunscribe a la multiplicidad de productos desprendidos de la versión para cine y televisión de la trilogía – pensemos en el *merchandising* y su furibunda y onerosa consolidación... desde objetos decorativos, hasta disfraces, o útiles escolares, y por supuesto hay que nombrar los juegos de mesa y electrónicos.

Afirmamos que Jackson sitúa explosivamente la obra de Tolkien más allá de la poética de tenor literario (Arrizabalaga & Vega Rodríguez, 2011; Lotman, 1999 [1993]). De hecho, despierta una estética – la del *fantasy* épico – e instala una línea de consumo que no deja de reavivarse con filmes como *The Philosopher’s Stone* (2001), sobre la novela de J. K. Rowling, quien se encontraba en plena escritura de su saga; *Legend of Earthsea* (2004), basado en la pentalogía de la fantasista estadounidense Ursula Le Guin, y la película de anime del productor japonés Goro Miyazaki (2006); *The Lion, the Witch*



and the Wardrobe (2005), que es parte de *The Narnia Chronicles* del colega de Tolkien, C. S. Lewis; *El laberinto del Fauno* (2006) con guión de su director, Guillermo del Toro (quien actualmente codirige *The Hobbit* junto a Jackson); *Eragon* (2006), adaptado de la novela homónima de Christopher Paolini; *Krabbat y el molino del diablo* (2008), basado en la novela de Otfried Preussler. La lista nos queda corta, y debemos agregar una cohorte de productos de “espíritu medievalista” como *King Arthur* (2004), *Kingdom of Heaven* (2005), *The Last Legion* (2007), entre otras.

Hemos procurado construir una ascendencia para la trilogía filmica de Jackson, no sólo en su obra previa, sino en productos anteriores de la gran pantalla, y señalamos también el “coletazo” que genera su realización. O sea: el repertorio evocado y el repertorio que el *boom* desata, las estéticas sobre las que se asienta, estéticas que tributa y parodia, y aquéllas que ubica extendidamente bajo las cámaras. Casi una década más tarde despunta la serie televisiva *Game of Thrones* (2011), sobre el sustrato de *A Song of Ice and Fire* del fantasista George R. R. Martin. No obstante, lo que nos interesa indagar es qué se cuele por los intersticios de la trilogía de Jackson, las películas que surgieron “a la saga” de su saga filmica, los “hilos” que ni a Jackson ni al mismo Tolkien ocuparon y que los fanáticos se han encargado de señalar como fisuras por donde continuar los relatos. Avanzamos, por ahora, que esta urgencia por proseguir “historias mayores” desde las hendiduras, el gusto por detenerse en lo alternativo, la inmersión en lo secundario como forma de prolongar la centralidad que únicamente registra la trilogía de Jackson no son sino una pauta de la “porosidad” de la saga, que analizaremos a continuación.

Palabras “a la saga”

En 2009, en el marco del festival de cine Sci-Fi London, se presentó *The Hunt for Gollum*, del director Chris Bouchard; simultáneamente, la película – que no cuenta con la autorización de New Line Cinema, poseedora de los derechos para las reproducciones filmicas sobre la obra de Tolkien, ni de Middle-Earth Enterprises, y ni siquiera de Tolkien State, albacea de las ganancias póstumas del “mundo Tolkien” – fue estrenada vía Internet²⁰. *The Hunt for Gollum* recopila elementos de la trilogía literaria y especialmente de los Apéndices en el tercer volumen, *The Return of the King* (1982a [1955]). La acción es previa a la partida de Frodo de la Comarca, e involucra los envíos que Gandalf encomienda a fin de recuperar el Noveno Anillo del Poder. En el final del filme, Aragorn y Gandalf se encuentran en la Posada de Prancing Pony y deciden que el Anillo debe abandonar Tierra Media y ser destruido en el Monte del Destino.

La creación de Bouchard compartió el vestuario y la utilería con otra producción filmica tampoco autorizada por quienes ostentan el canon para la explotación de la obra de

²⁰ La cola de *The Hunt for Gollum* puede descargarse de YouTube en <http://www.youtube.com/watch?v=LkSa-pmknfY>; y asimismo la película, en <http://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>.



Tolkien. Se trata de *Born of Hope*, dirigida por la cineasta Kate Madison, quien preestrenó el filme el mismo año que Bouchard en una convención de fanáticos – la llamada Ring Con – y lo divulgó inmediatamente después y en forma exclusiva por Internet²¹. El argumento se sitúa temporalmente en la temprana infancia de Aragorn, cuando sus padres Arathorn y Gilraen tienen que defender la fortaleza de Taurdal de los ataques de los orcos de Sauron. Al final de la película, el pequeño Aragorn es conducido a Rivendel por los últimos montaraces dúnedain para preservarlo con vida tras el asedio y la pérdida de Taurdal.

Sons of Elrond es una versión animada de los avatares de los hijos mellizos de Elrond, Elladan y Elrohir. Esta película digital en 3D fue creada por los hermanos – también mellizos – Toby y Cody McLure, y fue cargada en la página en red de la empresa de los McLure, SeaKings, a fines de 2005²². A diferencia de las dos producciones anteriores, en *Sons of Elrond* “no hay argumento”, es decir: se observa el desplazamiento de los jóvenes hasta el espejo de Galadriel; y allí, la revelación de segmentos digitalizados de la Guerra del Anillo al término de la Tercera Edad, fácilmente identificables con la trilogía de Jackson. Ha sido catalogada como *fanflick* – en lugar de *fanfilm* – debido a su brevedad y a la ausencia de una trama abigarrada, rasgos que la diferencian de los primeros filmes.

En 2009 New Line Cinema lanzó vía Internet una película al estilo “dogma”, dominada por las aventuras y el movimiento casi constante de sus personajes. Fue dirigida por Tom Robinson en las tierras escarpadas de Irlanda, semejantes en su geografía a los valles neozelandeses que eligiera Jackson. *Halifirien*²³ se llama en honor a una montaña mojon en la ficticia Tierra Media, situada entre los reinos de Rohan y Gondor, adonde se alzaban los fuegos para transmitir mensajes entre las fortalezas. *Halifirien* cuenta los avatares de los guardianes de la montaña durante los ataques de los orcos en tiempos de la Guerra del Anillo, especialmente cuando Gondor necesita indicar a Rohan que precisa auxilio ante el sitio de Mordor. En la película, el joven Eradur es el personaje central y gran parte de los hechos se desarrollan en torno a escapadas, persecuciones, enfrentamientos con orcos, y derivas por terreno agreste. Por ello, se advierte gran similitud con otro producto, aún en etapa de preparación, *The Two Hunters*²⁴, en que otro joven, Erinus, merodea por Cornualles obnubilado ante la destrucción de Arnor, tras la guerra entre su reino y Angmar. La creación es un emprendimiento de Chris Gooderham, quien se halla en etapa de reclutamiento de actores para el rodaje.

²¹ A la versión completa de *Born of Hope* puede accederse por Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=qINwCRM8acM>.

²² *Sons of Elrond* puede descargarse a través de YouTube en <http://www.youtube.com/watch?v=Crjewpmutg0>, y también del sitio en red de los McLure, en <http://www.seakings.net>.

²³ La cola de *Halifirien* puede hallarse en Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=CwGbnPhsr6U>, y la película se encuentra por partes en <http://www.youtube.com/watch?v=s3dqzpaVuqI>.

²⁴ En YouTube puede accederse a un video de prueba de *The Two Hunters* en http://www.youtube.com/watch?v=EgVzwPaMfiI&feature=player_embedded.



Entre las creaciones de los fanáticos de la trilogía de Jackson y la ficción de Tolkien no podemos dejar de nombrar el corto animado *How The Lord of the Rings Should Have Ended*²⁵. El *clip* parodia la manera en que el consagrado productor de épica filmica George Lucas habría resuelto la Guerra del Anillo “sin apearse” a las novelas del escritor inglés. El corto integra la producción del sitio <http://www.howitshouldhaveended.com>, y puede agruparse en un complejo de *clips* con *voiceover*, que ridiculizan momentos magnánimos de la épica de Jackson, o que carnavalizan los roles de figuras supremas, como los magos Gandalf y Saruman. El corto *Trolling Saruman*²⁶ es un ilustrativo ejemplo de esta suerte de productos que desarticulan la lógica maniquea y las estructuras de poder tanto en la ficción filmica como literaria.

Estos videotextos son muestras de *Fan Art*, o arte de fanáticos, que se aglutinan en los límites del *fandom*, su dominio, y sortean la barrera tradicionalmente impuesta por el canon. Por ello, es frecuente postular que los lugares de enunciación – y producción – de estos objetos tensionan el canon y centralizan la tirantez de una lógica que no responde ya al binomio centro-periferia desde un manejo unificado de los códigos de producción de significado. Asistimos, en cambio, a la centralización de la pugna “canon vs. *fanon*”, en que el comando sobre los argumentos se distiende, y hasta se desregulan los códigos admitidos. Si pensamos en las cuatro películas y el corto, pueden mencionarse la irrupción de la “filmación casera” – propia del cine Z, es decir: de bajo costo de producción –, la filmación tipo “dogma”, la animación, y un último “código” que no se vincula con la materialidad del procedimiento de representación, sino con “lo tópico” y el efecto de representación, como vimos en la incorporación de la trilogía de Tolkien a la serie *How It Should Have Ended*.

Sistemas, catalizadores, atractores

En el marco de este evento sobre sagas fantásticas y neoépica nos ha interesado advertir lo que Alberto Martos García (2009) nota en *Introducción al mundo de las sagas*: la “porosidad” de lo que no vamos a llamar género, sino un modo de seriar y – actualmente – de programar la elaboración de relatos. Saga es, entonces, un plan de repetición de un “modelo a imitar” (Martos García, 2009: 109), la “archificción de un protorrelato especulativo”, en que “se borran las diferencias entre géneros e incluso discursos, dejando en suspensión marcas singularizadoras” (104). ¿Cómo entender, si no, una trilogía que a principios del siglo XX produce un filólogo oxoniense que intentaba generar “una mitología para Inglaterra” (Carpenter, 1977) fagocitando una buena medida del canon folclórico de la Europa nórdica; que es mediatizada por el cine cien años después, con la textualidad que se impone y ha desplazado a la Literatura como repositorio

²⁵ *How The Lord of the Rings Should Have Ended* puede descargarse de Internet en <http://www.youtube.com/watch?v=1yqVD0swvWU>.

²⁶ En YouTube *Trolling Saruman* se encuentra en http://www.youtube.com/watch?v=KaqC5FfvAEc&feature=player_embedded.



para el consumo masivo (y semi descartable) de relatos; y que acaba dispersándose en el *fandom* de “expropiadores de relatos” que reclaman “conocer a Tolkien y tributarlo” en un *fanon* etéreo y, sobre todo, tan efímero como la heroicidad de un Eradur o un Erinus, que vagan, de paso por sus propios reinos, como aquel *wanderer* ignoto que inmortalizó la elegía anglosajona homónima? Una larga pregunta... como extensa se vuelve la “sensación de saga” que ahora conocemos en su “porosidad”. Así, los cuatro filmes y el *clip* van “a la saga” de la saga principal, en una estructural gesta de historias sobre la Guerra del Anillo al final de la Tercera Edad, una formalización accesoria y evanescente, comunitaria en su hechura y su consumo, antimonolítica y acéfala pero iterativa, como el aparato que montaban los bardos de antaño.

En otro texto de Martos García (2010), con Aitana Martos García, *De los clásicos a los superhéroes*, se explican las condiciones de producción de los grupos ejecutores de *fandom*: “son ambientes o ecosistemas donde la creatividad puede dispararse [...] los puntos de vista sobre una misma historia, y los mecanismos que podemos aplicar añadiendo, quitando o mezclando sobre la base del mismo tronco narrativo” (Martos García & Martos García, 2010: 35). Destacamos en esta caracterización la figuración sistémica de los productores de estos objetos alternativos, “a la saga” del *boom*, como las esquirlas de una explosión (ver Lotman, 1999 [1993]), o los componentes de una constelación, participantes que orbitan en torno a un centro al que son atraídos y repelidos a la vez. Esta lógica sistémica nos acerca al concepto de “semiosfera” del semiótico y culturólogo Jurij Lotman (2005 [1996]). Una semiosfera puede definirse como un espacio en que los procesos de producción de significado se relacionan de manera sistémica. Al respecto Martos García & Martos García (2010) agregan:

Cada dominio tiene sus propios agentes semiótico-materiales, pero lo importante no es el artefacto cultural considerado aisladamente [...] sino las relaciones en juego, la competencia a través de las diversas prácticas que se pueden reconocer en la obra y que se hallan legitimadas dentro de la cultura hegemónica y/o en las culturas subalternas (36-37).

Es más bien el juego de comportamientos productores de significado lo que cobra relevancia; no se trata de la especificidad inherente a los códigos, sino del fenómeno que configura el código al ser empleado por los productores.

La saga como “modo de seriar”, como implementación de una programación de relatos y – por lo tanto – como operativo regulador del consumo tipifica el comportamiento de los ejecutores del *fandom*. Al describir el comportamiento del “sistema literario-cultural” en la sociedad mediatizada, Joaquín Aguirre Romero destaca:

el conjunto de prácticas y movimientos de circulación que rodean la producción, la distribución y el consumo de los textos [...] que conforman esas zonas de conflicto, con ejes muy diversificados, que priman unas veces el individuo [...], y otras veces, al contrario, lo colectivo, la socialización, la legitimación social, la ortodoxia (en Martos García & Martos García, 2010: 38).



Hemos dicho que, con la centralización de la pugna “*canon vs. fanon*”, la zona de conflicto en la manipulación de los códigos productores de significado radica en la entidad comunal de la producción, vehiculada a través del espacio flotante, desestructurado, adverso al ordenamiento piramidal, que es Internet, como sitio de inclusión y circulación de los productos accesorios a la trilogía de Jackson y a la ficción de Tolkien. En esto, la “lectura midráshica” que apunta Martos García (2009) se yergue como elemento vertebral, un procedimiento de rastreo de significados anexos, alternativos, a fin de generar glosas y comentarios. ¿Acaso no es midráshica la acción de quienes expanden la trilogía de Jackson por sus fisuras y vía Internet, sin autorización y, asimismo, sin gravámenes ni dividendos, procurando ampliar el antes, el después, el mientras tanto del relato central, que es “puramente Hollywood”? Así, para la programación del *fandom*, la “porosidad” es una condición necesaria; la saga como “modo de seriar” pide ser midráshica, y que se cuele significados libertarios por los intersticios que pierden al amante de la ficción.

Volviendo a la semiosfera, hay en ella códigos periféricos – según Lotman (2005 [1996]), “catalizadores” –, que “apurán” los procesos, generando nuevas lecturas e interpretaciones de textos con significados relativamente estabilizados. En estudios previos, en que he trabajado sobre la convergencia entre la noción de semiosfera de Lotman y la Teoría de Polisistemas del traductólogo y culturólogo Itamar Even-Zohar (Arrizabalaga & Vega, 2011) (ver Arán & Barei, 2005), he destacado la “capacidad de auto-organización” de una semiosfera o un conglomerado de ellas – en referencia a la compatibilidad entre las categorías de semiosfera y subsistemas y polisistema – para preservarse incluso durante las fases de mayor tensión entre el centro y la periferia. El concepto de auto-organización me ha permitido – a su vez – plantear una fusión entre la Teoría de Polisistemas y la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada. Brevemente (puesto que detenernos en ello no es el propósito de esta comunicación) se observa que la criticalidad auto-organizada es característica de una fase intermedia entre el caos y la catástrofe, y se registra en fenómenos que abordan la Biología y la Física. Constituye, además, una propiedad del comportamiento de sistemas complejos – o sea: tensionados por el dinamismo del reordenamiento continuo – trazados en el ámbito de otras áreas del conocimiento. La centralización del binomio “*canon vs. fanon*” se erige como una muestra de comportamiento discontinuo, seguido de la auto-organización en que se polariza lo ortodoxo, identificable, individual y estable – que representa el canon – y lo vanguardista, anónimo, colectivo y efímero, que hay en el *fandom*. En la Teoría de la Criticalidad Auto-organizada se plantean, además, figuraciones que podrían “completar” esta aproximación metafórica, lograda mediante el desplazamiento de metalenguajes de las Ciencias Duras hacia las Blandas. En los sistemas complejos del mundo natural, los “atractores extraños” dan cuenta de una exterioridad hacia la cual tienden las fuerzas del centro. La ficción de fanáticos – *fanfic* – podría entonces equipararse a la irrupción de un atractor en el orden sistémico del pasaje de la Literatura al cine. Tenemos que mencionar también el encuentro de prácticas que se dan en presencia, con una plasmación material, y las “comunidades de práctica” de las que hablan Martos García & Martos García (2010), que consisten en



receptáculos cambiantes y colectivos, totalmente ajenos al hieratismo particularista del canon tradicional.

Asimismo, en relación con la tensión entre un centro estable y las fugas y discontinuidades, los modos de programación del *fandom* – que habilitan la producción, la circulación y el consumo de videotextos como los comentados “a la saga” de la trilogía de Jackson – admiten comparación con atractores extraños por ser puntos de atracción hacia los que tienden los códigos del centro para extrañarse, para desautomatizarse y generar lecturas otras. Lotman (2005 [1996]) denomina a los sistemas a los espacios de atracción que se distancian de los sistemas del centro, y a los códigos justamente a los “códigos otros”, vigentes en los sistemas. Es consecuente pensar que los alocódigos de la *fanfic*, el *fansub* – el subtítulo de fanáticos – y el *scanlation* – la maquetación y localización de productos – se superponen a los modos de leer de los códigos centrales, naturalizados en la semiosfera o conglomerado de subsistemas convergentes en el canon como antípoda del *fanon*.

Hemos querido, en este encuentro para celebrar la recomposición del entendimiento de la épica desde el entorno académico, presentar nuestras ideas sobre nuevas tecnologías – el cine – al servicio de ese ancho relato que es la saga. Y nos gustó señalar de la saga lo ancho, y asimismo lo disperso, la desperdigada creación de múltiples introducciones, interines, continuaciones de – en nuestro caso – los relatos centrales de Tolkien y Jackson. Nos interesó reparar en el vértigo del canon móvil, o *fanon*, una reacción al enterizo cuerpo estamental que consolidan, entre otros, los críticos. Un *fanon* hecho de *fanfics* en un sitio llamado *fandom*... la partícula que designa al fanático ha llegado para quedarse, y esto ha sido posible en virtud de nuevas tecnologías y una nueva medialidad. Sin embargo, entretenerse en la acumulación no es novedoso. Walter Ong (2006 [1982]), en *Oralidad y escritura*, señaló sobre la cuestión homérica que destapara Milman Parry el carácter copioso y agonístico de fragmentos que se agolpaban y repetían como redobles para pie de memoria. Nosotros quisimos aquí insistir sobre la saga como “modo de seriar”.

Bibliografía de referencia

- ARÁN, Pampa & BAREI, Silvia (2005). *Texto / Memoria / Cultura. El pensamiento de Iuri Lotman*. Córdoba: El Espejo Ediciones.
- ARRIZABALAGA, María Inés & VEGA RODRÍGUEZ, Pilar (2011). *Cuestiones retóricas. Retóricas de la saga* (vol. 7). Córdoba: Ferreyra Editor.
- CARPENTER, Humphrey (1977). *J. R. R. Tolkien. A Biography*. Londres: George Allen & Unwin Ltd.
- LOTMAN, Jurij (1999 [1993]). *Cultura y explosión* (Trad. de Delfina Muschietti). Barcelona: Gedisa.



- (2005 [1996]). *La semiosfera I* (Trad. y ed. de Desiderio Navarro).
Madrid: Cátedra.
- MARTOS GARCÍA, Alberto (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz:
Universidad de Extremadura.
- MARTES GARCÍA & MARTOS GARCÍA (2010). *De los clásicos a los superhéroes*.
Badajoz: Ediciones del Oeste.
- ONG, Walter (2006 [1982]). *Oralidad y escritura* (Trad. de Angélica Scherp). México:
Fondo de Cultura Económica.
- TOLKIEN, J. R. R. (1994 [1937]). *The Hobbit*. Nueva York: Ballantine.
- (1982 [1955]). *The Lord of the Rings – Part I: The Fellowship of the
Ring*. Nueva York: Ballantine.
- (1982a [1955]). *The Lord of the Rings – Part III: The Return of the
King*. Nueva York: Ballantine.
- (1982 [1954]). *The Lord of the Rings – Part II: The Two Towers*.
Nueva York: Ballantine.
- (1998 [1980]). *Unfinished Tales*. Londres: Harper Collins.



Berone, Lucas Rafael

Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina

RESUMEN

Desde un punto de vista estructural, se podría describir el género de la “saga fantástica” a partir de la presencia más o menos pronunciada de tres propiedades. La primera propiedad es relativa al héroe: más que por una condición excepcional (como puede ser el caso de los superhéroes del cómic norteamericano), el héroe de una saga estará marcado por un destino especial, o singular. La segunda propiedad tiene que ver con la temporalidad puesta en juego: el destino que marca al héroe siempre se relaciona, de algún modo, con la cuestión de la herencia; es decir, que pone en escena algún tipo de vínculo con la figura del padre. La tercera propiedad se refiere a la representación del espacio: la construcción de una saga parece suponer a la vez la constitución de todo un mundo, diferente del mundo real o de referencia, con sus propias jerarquías, reglas y jurisdicciones, sus propias leyes, tradiciones y hábitos y, probablemente, una historicidad propia (circular, por ejemplo). Dicho esto, parece difícil encontrar en la historieta argentina alguna obra que satisfaga tales propiedades. La única que podría ser considerada como saga es *El Eternauta*; aunque no sólo el de Oesterheld, sino más bien la suma de todo lo que se escribió y dibujó después, hasta la actualidad. Por otro lado, acaso sea posible pensar en las series guionadas por Carlos Trillo, por lo menos desde la década del ochenta, como una especie de sagas “fallidas”, marcadas por una suerte de incompletud en la zona de definición de sus mundos y el interés adicional de sus protagonistas femeninas (Custer, Crash, Fulú, la reciente Sasha y, en especial, la heroína dual de *Cybersix*).

ABSTRACT

From a structural point of view, “fantastic saga” as a genre could be defined through the presence to a certain extent of three features. The first one is related to the hero: rather than by an exceptional condition (as may be the case of American comic superheroes), a saga hero would be marked by a special or a singular destiny. The second feature has to do with the temporality brought to light: the destiny that affects the hero is always related, in a way, with a heritage issue; that is to say, that some kind of tie with the fatherly figure is revealed. The third feature refers to the representation of space: the construction of a saga seems to involve at the same time the building of a world, different from the real one or lacking of any reference, with its own hierarchies, rules and jurisdictions, its own laws, traditions and habits and, may be, its own historicity (circular, for example). Under these concepts, it is difficult to find in Argentinian comics some work which could fulfill those features. The only one held as a saga is “El Eternauta”; not only Oesterheld’s one, but everything written and drawn about it ever since then. On the other hand, we may think about series written by Carlos Trillo since the eighties, at least, as a kind of “failed” sagas, marked by a sort of incompleteness when referring to the definition of their worlds and the additional interest of their female protagonist (Custer, Crash, Fulú, recent Sasha and, specially, the dual heroine of *Cybersix*).

La siguiente ponencia debe su naturaleza a una invitación, por la que un equipo de investigación, dedicado al estudio y la crítica de la historieta argentina, es convocado a participar de un Congreso sobre *sagas fantásticas y neoépica*. Dicha doble inscripción obliga a dar cuenta de esta presentación, entonces, de dos modos diferentes: primero, estableciendo una posición teórica precisa respecto del campo de fenómenos culturales o estéticos al que se nos convoca celebrar (lisa y llanamente, el universo de las sagas fantásticas); segundo, indicando en qué sentido preciso este campo de fenómenos se relaciona con nuestro propio campo-objeto de estudio (a saber, el de la historieta argentina). O, para decirlo de otra manera: ¿qué son las “sagas fantásticas”, desde nuestro punto de vista? Y luego: ¿qué relaciones podrían establecerse entre ellas y el campo de la historieta argentina (entendido como campo de producción, edición y distribución de bienes culturales)?



Sagas fantásticas: ensayo de una definición formal

Acerca del concepto de *saga fantástica*, pareciera posible en principio tomar dos caminos diferentes para acercarse a su definición.

En primer lugar, se podría intentar una delimitación por la *vía sociológica*, es decir: identificando las propiedades que le atribuyen al concepto los actores de un cierto campo de la producción social (sea de bienes simbólicos o materiales); campo en el que dicho concepto resultará, de algún modo, operativo. Las definiciones que elabora el “mercado editorial” (como la de *novela gráfica*, por ejemplo) son sociológicas, pero no son las únicas.

En segundo lugar –y esta es la opción que inmediatamente voy a elegir dada mi formación académica–, podría intentarse una definición *formal* del concepto de saga fantástica, atenta a las propiedades que se presentarían regularmente en los propios especímenes concretos a los que el concepto suele aplicarse (pienso, por ejemplo, en las sagas de *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, o *La Guerra de las Galaxias*). Aunque habría que asumir enseguida que definiciones formales y definiciones sociológicas de un concepto no se excluyen mutuamente, sino que se hallan relacionadas dialécticamente, enfrentadas en una suerte de constante tensión productiva.

Desde el punto de vista formal, entonces, se podría describir el género de la “saga” fantástica a partir de la presencia, más o menos pronunciada, de tres propiedades fundamentales, relativas en cierta manera a la delimitación de un singular *cronotopo* genérico (sobre esta noción bajtiniana de “cronotopo”, ver Arán et al., 2006: 68-75).

La primera propiedad que está en la base del género se vincula con la condición de su héroe: más que por un origen excepcional, como puede ser el caso de los superhéroes del cómic (cf. Berone, 2011), el héroe de la saga está marcado por un *destino* especial, o singular.

La segunda propiedad tiene que ver con la temporalidad puesta en juego por la estructura de la saga. Ese destino que marca al héroe siempre se relaciona, de algún modo, con la cuestión de la *herencia*; es decir que pone en escena algún tipo de vínculo con la figura del padre (o de los padres).

La tercera propiedad, finalmente, se refiere a la representación del espacio. La construcción de una saga parece suponer a la vez la constitución de todo un *mundo*, diferente del mundo real o de referencia; con sus propias jerarquías, reglas y jurisdicciones, sus propias leyes, tradiciones y hábitos y, probablemente, una historicidad propia (circular, por ejemplo).

Ahora bien, considerando la definición propuesta, resultaría asaz productivo ensayar luego algunas distinciones, o marcar algunas fronteras. Primero, la que podríamos delimitar entre la saga, como modelo de relato, y la *narración en serie* (la cual constituye, acaso, el modelo más frecuentemente utilizado en el campo de la “narrativa de masas”).

Respecto de las propiedades que hemos propuesto, la “serie” plantea, como lo veía Eco en *Superman*, una temporalidad indefinida, un espacio que puede o no estar estructurado y diferenciado del mundo real o mundo de referencia del lector, y se sostiene en un héroe definido por su condición excepcional, que no tiene por qué estar marcado por un destino específico, sino por su origen –la explosión del planeta, el asesinato de la familia (en *Batman*, por ejemplo; pero también en *Dago*, de Robin Wood), la destrucción del país (en *Águilas Negras*, de Ray Collins).



La “saga” es diferente en este sentido: supone la idea de cierre o de conclusión, a pesar de que esté conformada además por episodios más o menos auto-conclusivos²⁷. Por otra parte, repitamos que la saga fantástica implica con mucha fuerza la exigencia de construcción de un mundo, con sus estructuras, jerarquías y leyes, diferente del mundo real. Nótese esa obsesión por definir los contornos de lo que sería el “mundo” de la saga, en *Harry Potter*, *La Guerra de las Galaxias* o *El Señor de los Anillos* –con mapas y todo–; y aún en “sagas posmodernas”, como la de *Morón Suburbio* (cf. Von Sprecher, 2011).

En segundo término, sería interesante también intentar establecer alguna diferencia respecto de la novela como estructura; especialmente por el uso creciente en el campo de la historieta, en las últimas décadas, del concepto de *novela gráfica*. Si bien es cierto que, en este último caso (el de la “novela gráfica”), se trata de un rótulo de mercado, que agrega valor al producto, más allá de sus características intrínsecas (o sea, si es novela, es “arte”: hay que comprarlo y conservarlo); también es verdad que este gesto genera exigencias formales para el productor: el concepto de “novela” evoca algo así como una *unidad de intención* y, por lo tanto, hacer una novela gráfica supondría consagrarse a una obra que no va a entrar en la lógica de serialización del mercado.

Desde el punto de vista estructural, sin embargo, me parece posible intentar una definición por la que la novela se distinga de la saga. Aunque se trata de estructuras muy cercanas, entiendo que la novela no se regiría tanto por la presentación de un destino, sino más bien por la exploración de una *premisa novelesca* (y sus consecuencias o implicancias). ¿Qué pasaría si un viejo de la Mancha enloquece leyendo libros de caballería, y decide hacerse “caballero andante”? *El Quijote*. ¿Qué pasaría si, en la San Petersburgo del siglo XIX, un joven enfermizo y moral decidiera asesinar a una anciana malévol y egoísta que no merece vivir? *Crimen y castigo*, de Dostoievsky. ¿Qué pasaría si la sociedad evolucionara a un estadio donde los dispositivos tecnológicos eliminan la posibilidad de tener una vida privada? *1984*, de Orwell. ¿Qué pasaría si Batman envejeciera, la sociedad lo olvidara, y después de veinte años decidiera volver? *El Caballero de la Noche*, de Frank Miller (novela gráfica). ¿Qué pasaría si los superhéroes hubieran decidido la suerte de la guerra de Vietnam y Nixon se hubiera transformado en el todopoderoso presidente de Norteamérica? *Watchmen*, de Alan Moore.

Oesterheld y *El Eternauta*: el origen de una saga extraña

Dicho lo anterior, parece difícil encontrar en el campo y en la tradición de la historieta argentina alguna obra o algún corpus de textos que satisfagan formalmente las propiedades que hemos propuesto para el género de la saga. En general, creo que puede conjeturarse que el mercado de la historieta de aventuras (o “historieta realista”), en nuestro país, ha estado dominado o determinado, *en producción*, por el formato genérico de la serie. Es posible enumerar rápidamente varios ejemplos indudables de series populares en la historieta nacional (*Vito Nervio*, *Ernie Pike*, *Mort Cinder*, *Nippur de Lagash*, *Dago*, *Gilgamesh*, *Jackaroo*, *El loco Chávez*, *Las puertitas del Sr. López*, *Cazador*); no sucede lo mismo, o con la misma seguridad, respecto de las sagas fantásticas.

Tal vez, la primera saga en la historieta argentina sea, al mismo tiempo, su ícono más importante, a saber: *El Eternauta*. Pero enseguida habría que señalar que, si *El*

²⁷ Al respecto, algo está sucediendo con las narraciones seriadas cuando pasan a otros soportes significantes tales como el cine, por ejemplo; ya que allí parecen asumir de pronto una estructura de saga. Ejemplos: las películas de superhéroes norteamericanos, como la saga de *X-men* (pero también otras series: *Batman*, *El Hombre Araña*).



Eternauta finalmente se convirtió en una saga, lo hizo en contra de las intenciones de su autor. Es decir, la saga de *El Eternauta* no comprendería las versiones guionadas por Oesterheld (o no solamente), sino también, y especialmente, las continuaciones publicadas tras la desaparición de su autor: la anónima *Tercera Parte* publicada en Italia, la continuación guionada por Ricardo Barreiro (e interrumpida con su muerte) y, por último, las diversas secuelas emprendidas por Pablo Maiztegui y Solano López desde los años noventa hasta hoy –en éstas, particularmente, se plantean con mucha fuerza las cuestiones relativas a la herencia (o el *mandato del padre*) y el destino (cf. Berone, 2009).

En realidad, podría decirse que, por su génesis, *El Eternauta* cae bajo el régimen genérico de la novela. En su *Primera Parte*, publicada por entregas entre 1957 y 1959, lo que hace el guión es explorar las consecuencias de una premisa novelesca: ¿Qué pasaría si una invasión alienígena, de proporciones planetarias, se iniciara sobre Buenos Aires y hubiera que organizar la resistencia? El final, por otro lado, es lo suficientemente conclusivo: el protagonista queda atrapado en una suerte de paradoja espacio-temporal, condenado a la eterna repetición de un único trayecto vital.

Fue la popularidad de la historieta, a mi juicio, lo que desató la saga de sus *continuaciones*: ¿qué pasaba con la invasión que había comenzado en Buenos Aires: cómo terminaba?²⁸ La continuación escrita por Oesterheld en 1961 (e inconclusa) se monta sobre esta expectativa de lectura: entonces el Eternauta vuelve, recupera a Favalli, viajan a Nueva York, y después a las estrellas.

De todos modos, me atrevería a afirmar que, por razones estéticas e ideológicas (las cuales son, por otra parte, inseparables), Oesterheld se resistió a hacer de *El Eternauta*, una “saga fantástica”²⁹. En 1976, cuando Editorial Récord especula nuevamente con la continuación de la historieta argentina más exitosa, Oesterheld se “burla” notoriamente (o toma distancia) de aquellas expectativas de lectura que había despertado: retoma a su personaje cuando la invasión ya terminó, y elige contar la historia de la liberación de un pueblo y la constitución de un héroe mesiánico, visto de cerca (ahí está él, “Germán”, para observarlo). Recién cuando la *Tercera Parte* (de 1981-1982) recurre al procedimiento de *desdoblar* a los héroes y añade una suerte de perspectiva *pluri-dimensional* en el seno del mundo de la fábula (o mundo ficcional), es ahí que se abren, para la creación de Oesterheld, los caminos de la saga fantástica.

Ahora bien, más allá de *El Eternauta* –esa saga extraña, hecha a contramano de la poética de su autor–: ¿es cierto que no hay sagas fantásticas en el campo de la historieta argentina?

Puestos frente a la pregunta, se impone considerar la producción de Carlos Trillo, el otro gran guionista de aventuras en nuestro país después de Oesterheld (y de Wood), recientemente fallecido. Acaso ciertas historietas *fantásticas*, o también de *ciencia ficción*, guionadas por Trillo: ¿no podrían ser consideradas como sagas? Creo que la respuesta deberá de ser afirmativa; sólo a condición de explicar luego que, en este caso, se trata más bien de *sagas fallidas*, marcadas por una suerte de “incompletud” respecto de las propiedades formales del género.

Carlos Trillo: *Cybersix*, o sobre la invención fallida de la saga

La hipótesis que estoy presentando aquí surgió hace algunos años, en realidad, de un análisis comparativo entre las historietas de ciencia-ficción escritas por Héctor Oesterheld,

²⁸ Sobre el proceso y los modos de la recepción de *El Eternauta*, cf. Gago (2010).

²⁹ En mi opinión, la saga que verdaderamente estaba interesado en contar Oesterheld, la podemos leer parcialmente en *Latinoamérica y el imperialismo (450 años de guerra)*, con dibujos de Leopoldo Durañona.



Ricardo Barreiro y Carlos Trillo (Berone, 2005). En ese trabajo, afirmaba que las producciones de los tres guionistas podían llegar a describirse adecuadamente a partir de la utilización de ciertas figuras retóricas *dominantes*. De este modo, encontraba que las ficciones de Oesterheld operaban *metonímicamente*, mientras que las de Barreiro construían sus mundos narrativos mediante ciertos procedimientos de sustitución *metafórica*. Ahora bien, ¿qué ocurría en los guiones de Trillo?

1. Respecto de una producción muy vasta, creo que las obras fundamentales de Trillo dentro de la ciencia ficción se escribieron en la década del ochenta, y hasta mediados de los noventa: *Husmeante* (con dibujos de Domingo Mandrafina), *Basura* (dibujos de Juan Giménez), *Custer* (dibujos de Jordi Bernet), *El último recreo* (con Horacio Altuna) y, en los noventa, *Borderline*, con Eduardo Risso.

Entonces, si desplegáramos imaginariamente esas narraciones delante de nosotros, veríamos que todas ellas se inscriben, más o menos claramente, en el interior de un subgénero específico muy en boga en los años ochenta: el de la *ciencia-ficción pos-apocalíptica* (con matices en los casos de *Husmeante* y *Custer*, las cuales se vinculan además con la matriz genérica del relato *policial negro*).

Así, por ejemplo, *El último recreo*: serie durísima que hipotetiza el estado de una humanidad sin adultos, en la que los niños sobrevivientes no representan ninguna chance de futuro, pues están condenados a morir con el “despertar” de la tensión sexual. O en el caso de *Basura*: construcción distópica de un mundo pos-atómico dividido en dos últimos fragmentos, en el que Latinoamérica se ha visto convertida en el gigantesco basurero adonde convergen los desechos de la “Ciudad Blanca”, suerte de representación o imagen condensada de las sociedades desarrolladas. O *Borderline*, finalmente: mundo puesto en el *borde* del vacío (literalmente), inundado por la droga y co-gobernado por dos poderes enfrentados (la Junta y el Consejo), que en realidad compiten por imponer cada uno su propia mercancía (es decir, un tipo particular de estupefacientes).

Mi hipótesis de lectura, en ese momento, era que la construcción de semejantes mundos pos-apocalípticos no obedecería solamente a las razones de una *moda* cultural (en sintonía con las tesis sobre el “fin de la historia”, por ejemplo); sino que, además, estaría señalando algunos de los principios fundamentales de la poética del relato en Trillo; los cuales podían ser reunidos en cierto modo bajo la figura dominante de la *sinécdoque*.

Como sabemos, la sinécdoque es ese procedimiento retórico por el cual un “todo” (una totalidad) se ve expresado o manifestado a través de la presentación de alguna de sus *partes*. Y en efecto, las ficciones pos-apocalípticas de Trillo constituyen mundos *sinecdóquicos*, es decir: fragmentos, partes o pedazos de alguna totalidad estallada, colocados o puestos sobre algún borde, o un cierto final irrevocable.

Más aún: las relaciones que son internas a esos mundos ficcionales siguen también la lógica de la sinécdoque. Los habitantes de estos universos imaginarios son vidas definidas justamente por su existencia *en el borde*, entidades mutiladas cuyas mutilaciones resultan funcionales a su mutua relación y con el todo del que forman parte: viven traficando y despojándose unos a otros de sus cosas. La lógica del intercambio que campea en estos verdaderos *mundos de rapiña*, según la cual siempre se “pierde” algo a cambio de “ganar” otra cosa y el individuo queda sujeto al sistema por sus carencias (por lo que le falta), asegura un equilibrio precario e impide toda posible *realización*, en el sentido semiótico del término: nada culmina; o en todo caso, el único gesto realizativo, gratuito (dado que no requiere una contrapartida), será el *suicidio* –ampliamente tematizado en *Borderline*. Y se entiende también por qué, y esto Trillo tampoco deja de enfatizarlo de múltiples maneras, la matriz del relato amoroso –constituida en torno del



motivo de la *entrega*— ya no funcionará en estos universos, o amenazará con hacer estallar ese precario equilibrio sobre el que se fundan.

Desde esta perspectiva, podríamos considerar a *Borderline* como un buen *primer ejemplo* de “saga fallida”. En ella fracasan, o dis-funcionan, las tres propiedades centrales del género: no hay *destino* posible para la protagonista (“Crash”), no se juega el sentido de ninguna forma de *herencia* —el pasado del sujeto también es un mundo *estallado*, del que la figura de los padres se ha ausentado completamente, y la infancia o juventud sólo pueden reaparecer como trágica ironía o como “broma macabra”— y tampoco hay chance alguna de reconstituir el mundo verdadero en virtud de las hazañas del héroe —como sí podrán hacer después de todo “Luke Skywalker”, o “Frodo”, tras sus extensas y penosas travesías.

2. Ahora bien, desde fines de los ochenta y en los noventa, Carlos Trillo produjo además otras dos importantes narraciones, por fuera de las restricciones genéricas de la ciencia ficción, en las que también podríamos atestiguar otra vez esa misma condición de su poética, a saber: la inteligente creación de *sagas fallidas* —o que conducirían al fracaso de la saga como modelo del relato.

En primer lugar, la saga de aventuras protagonizada por *Fulú*, una muchacha negra africana que es llevada como esclava al Brasil portugués, en el siglo XVII —dibujada también por Risso.

En cuanto a sus antecedentes dentro del corpus de narraciones de Trillo, *Fulú* remite a *Alvar Mayor* (serie de los setenta, dibujada por Enrique Breccia) y a *Cosecha verde* (de finales de los ochenta, con dibujos de Mandrafina): en ellas, el paisaje dominante es Latinoamérica; pero, sobre todo, lo latinoamericano en tanto naturaleza salvaje (la *selva*) y como universo preñado de prodigios y de maravillas ajenas a la razón, con reminiscencias del “realismo mágico” literario.

Por otra parte, en *Fulú* las relaciones internas al mundo representado siguen también la lógica de la sinécdoque³⁰. En un episodio notable (está en el tomo 3: “Bajo la sombra del deseo”), Trillo y Risso nos muestran cómo todos los que acompañan a la protagonista han recuperado la libertad, pero ninguno la desea realmente. Un mulato, temeroso del rechazo amoroso, decide volver a su terrible oficio de “cazador de negros”; un anciano esclavo, doblegado por la vida, no ansía otra cosa que la tranquilidad de la sumisión bajo un amo benevolente; el joven mercenario, que ha conseguido el amor de una muchacha, sólo quiere volver a pelear por dinero; la muchacha rica, que ha conocido el amor junto al mercenario, opta finalmente por la seguridad del yugo familiar. Sólo la heroína escapa a esta lógica de “compromisos” (con los amos, con la casta, con el dinero), y sólo ella puede celebrar la libertad que se le ofrece.

La novedad, y la diferencia clave, respecto de los antecedentes señalados, está en el desplazamiento del protagonismo, del hombre a la mujer (tendencia general, por otro lado, en la obra de Trillo), y en la orientación dominante de la peripecia: la construcción de una *familia*, el retorno a África como espacio de libertad y la restauración de los lazos interrumpidos por la esclavitud. En *Fulú* asistimos, pues, a una reelaboración del motivo de la *herencia*: no hay un mandato establecido claramente en el pasado —un pacto, una culpa, una profecía (muy por el contrario, la narración se abre con el *rapto* o la captura de la protagonista)—, o está presente sólo de manera lateral y episódica (en la figura un tanto paródica de “Nder Sabá”); sino que toda la peripecia vital de Fulú se halla orientada hacia delante, hacia la concreción de un *futuro* definido, en la figura de la hija (cuyo nombre,

³⁰ Asimismo, para un excelente ejemplo de la instalación de esta lógica de la sinécdoque en otro espacio genérico (el maravilloso “mundo de las hadas”), puede leerse *Boggart*, de Trillo y Domínguez.



curiosamente, es “Saga”). Más que un destino, entonces, la heroína de *Fulú* se construye, por la maternidad, la posibilidad de un futuro, una *continuidad*, para sí y para los suyos.

En el final, la última “casi saga” de Trillo que me gustaría poner a consideración de ustedes es *Cybersix*, dibujada por Carlos Meglia y publicada en el mercado italiano, en varios tomos, entre 1992 y 1998.

Cybersix es ya, notoriamente, una saga fantástica, y reúne al mismo tiempo todos esos elementos de la poética de Trillo que hemos venido reseñando: un mundo-fragmento, que funciona como *sinécdoque* de una totalidad mayor (la ciudad de “Meridiana”, donde el Dr. von Reichter ensaya sus sucesivos experimentos para dominar el mundo); la presencia de lo *latinoamericano*, en tanto espacio de la naturaleza salvaje y fuente inagotable de prodigios (de hecho, el laboratorio de Von Reichter se halla enclavado en algún lugar de la selva amazónica); y una protagonista femenina que, con su maternidad, abrirá las puertas de la saga hacia el futuro.

Pero a la vez, *Cybersix* pone en escena también esa cualidad de la poética de Trillo que le cierra definitivamente a sus narraciones el camino para acceder al estatuto de “sagas fantásticas”. Y es que las obras más acabadas de este género, a través de la puesta en obra de un destino heroico, no hacen más que elaborar, una y otra vez, el sentido moral de los enfrentamientos que despliegan a los ojos del lector o del espectador. O mejor dicho, las sagas fantásticas no hacen más que señalar, por vía de la ficción, la *orientación moral* que siguen los acontecimientos del mundo: ¿dónde está el bien / dónde está el mal?

La criatura de Trillo, en cambio, es un ser ajeno a semejantes distinciones. Se trata de un ser *dual* –tiene *dos padres* (ninguno de ellos, “verdadero”) y *dos identidades* (ambas, igualmente “artificiales”)– y su naturaleza es “vampírica”, encadenada por sus carencias a un sistema de intercambios que odia: aborrece a los emisarios del mal, pero los necesita para alimentarse, y se enfrenta al Dr. von Reichter, aunque le debe la vida.

En las series fantásticas de Trillo (podemos agregar aquí: *Yo, Vampiro*, de Trillo y Risso, o el unitario *Video Noir*), notamos que el Bien y el Mal se revelan como fuerzas extrañas a los individuos que las soportan y a las que, eventualmente, se ven condenados a representar. De este modo, el sujeto heroico tendrá dos opciones: o ponerse a distancia de semejante enfrentamiento eterno, o sucumbir en él. En todo caso, la saga como modelo moral, disponible en relación al mundo del lector, no llega nunca a conformarse en esos relatos.

A modo de cierre

En el nivel de las conclusiones, me gustaría arriesgar dos últimas conjeturas.

Primera conjetura. Hace un tiempo, en una conferencia, Trillo decía que aquello que lo diferenciaba de Oesterheld era que, en sus relatos, prescindía de la voz narrativa y el desarrollo de las historias se sostenía mejor en el juego de cruces y reenvíos mutuos entre las acciones y los diálogos de los personajes. Sin embargo, me animaría a sugerir que esa divergencia indudable en el plano formal es correlativa de una divergencia más profunda, situada al nivel de ciertas opciones estético-ideológicas fundamentales. A la ausencia de la figura del narrador le corresponde, en Trillo, la ausencia de posiciones morales definidas: en este sentido, sus historias parecen ser los *manifiestos morales de un escéptico*³¹ (no los de un *cínico*, como ocurre en los guiones de Ricardo Barreiro).

Recuerdo en este momento un argumento ejemplar de Trillo, perteneciente a la ya lejana serie *El peregrino de las estrellas*, dibujada por Enrique Breccia. El dibujo de la

³¹ Un ejemplo extremo de este “escepticismo” puede verse, a mi juicio, en el argumento de *Sarna* (serie más reciente, dibujada por Juan Sáenz Valiente).



historia está fechado en agosto de 1978, lleva por título “La pregunta” y es continuación de un episodio previo (“Merlín quiere saber”).

En la aventura, el mago Merlín llega con el resto de los personajes hasta el planeta de “el gran Ermitaño”, aquel capaz de dar una respuesta verdadera a cualquier interrogante del ser humano. Entonces, Merlín le pregunta:

Gran Ermitaño, esto es lo que quiero saber. ¿Por qué nacemos y morimos?
 ¿Por qué el universo es injusto con los que piensan y con los que quieren saberlo todo?
 ¿Por qué se nos ocultan los secretos del origen? ¿Por qué todo es infinito y no nos es dado conocer el final?
 ¿Por qué, Gran Ermitaño? (Trillo y Breccia, 102-103).

El Ermitaño calla un instante, y su respuesta es: “¿Por qué no, viejo Merlín? ¿Por qué no?”.

Digamos, entonces, que la consideración analítica del corpus de argumentos de Carlos Trillo acaso nos ayude a precisar mejor el lugar o la eficacia del “legado” de la obra de Oesterheld hacia el *interior* del campo de la producción de historietas en nuestro país, con prescindencia de su notable impacto en otras zonas de la cultura y de los discursos sociales (verbigracia: la literatura nacional, o la política).

Segunda conjetura. Habría que intentar pensar tal vez las razones por las que la saga fantástica puede llegar a constituir un género “fallido” dentro de ciertos campos de la producción simbólica contemporánea. Desde este lugar, me parece que la *presencia* o la *ausencia* de narraciones en saga –en tanto modelizaciones ficcionales acabadas de las relaciones morales vigentes en el mundo, y de los destinos que esas relaciones prescriben– se anuncia productivamente como una de las marcas discursivas que permitirían ir deslindando tal vez, en la esfera de la producción cultural a escala masiva y global, la existencia de campos *dominantes* y de campos *subordinados*, o *marginales*.

Bibliografía

ARÁN, P., DE OLMOS, C. et al (2006). *Nuevo Diccionario de la teoría de Mijaíl Bajtín*. Córdoba: Ferreyra Editor.

BERONE, L. (2005). “Los modos narrativos de la ciencia ficción argentina. Retórica y producción en serie”. In *Actas del VI Congreso de la Asociación Argentina de Semiótica: Discursos Críticos*. Buenos Aires: AAS.

----- (2009). “Memoria y figuraciones del futuro, en *El Eternauta* de H. G. Oesterheld”. In *Actas del VII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria*. La Plata: UNLP. On-line: <http://historietasargentinas.wordpress.com>.

----- (2011). “Las vidas de los superhéroes: modelos de identidad en el corazón del Imperio”. In Rev. *Cuadernos del Sur: Letras*, núm. 39 (en prensa). Bahía Blanca: Departamento de Humanidades, Universidad Nacional del Sur.



- BRECCIA, E. y TRILLO, C. (2008). *El peregrino de las estrellas*. Buenos Aires: Doedytores.
- GAGO, S. (2010) “Significaciones en las lecturas de la obra de Héctor Germán Oesterheld”. Primer Congreso Internacional de Historietas *Viñetas Serias*, Biblioteca Nacional, Bs. As. (<http://revistalatinamericanadeensayo.blogspot.com>).
- MARTOS GARCÍA, A. (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura.
- MEGLIA, C. y TRILLO, C. (1997/1998). *Cybersix*, tomos 1 a 6. Barcelona: Planeta DeAgostini.
- RISSE, E. y TRILLO, C. (1996). *Borderline*. Buenos Aires: El Globo Editor.
- (2005) *Fulú*, tomos 1 a 5. Buenos Aires: Doedytores.
- VON SPRECHER, R. (2011). “*Morón Suburbio: cartografía y nuevos mundos fantásticos en la historieta argentina*”. Mimeo.



Calvo, Manuela Belén

Nightfall in middle earth: un disco de blind guardian inspirado en “El Silmarillion” de J. R. R. Tolkien

RESUMEN

Este trabajo analiza la intertextualidad estética que aparece entre el disco titulado *Nightfall in Middle Earth* de la banda alemana de speed-power-progresive metal llamada Blind Guardian, y la recopilación de leyendas que componen *El Silmarillion* de J. R. R. Tolkien. El primero se presenta como una estilización del segundo que no sólo utiliza recursos discursivos sino también musicales y pictóricos. El método será analizar cada tema musical y cada interludio narrativo y/o musical, viendo cómo se reelaboran algunos pasajes de la obra de Tolkien, tanto en la escritura de las letras como en la alusión musical y gráfica al clima folklórico que caracteriza a la obra.

ABSTRACT

This article is a reflection on the aesthetic intertextuality linking the album entitled *Nightfall in Middle Earth* by the German speed-power-progressive metal band named Blind Guardian, and the collection of legends by J. R. R. Tolkien that make up *The Silmarillion*. The first work appears as a styling of the second one using discursive resources as well as musical and pictorial. The method to be applied will be to analyze every song and narrative/musical interlude, identifying how some passages of Tolkien's work are remade, both in the lyrics writing process and in the musical and graphic allusion of the Folkloric environment that characterizes Tolkien's work.

La estilización, un procedimiento de la intertextualidad estética

El propósito de este trabajo es analizar el disco *Nightfall in Middle Earth* como un intertexto de *El Silmarillion* de J. R. R. Tolkien. Del primero, podemos decir que se trata de un álbum conceptual editado en el año 1998 por la banda alemana Blind Guardian. El disco se caracteriza por componerse por once temas musicales y once interludios de narraciones y efectos de sonido, cuyo contenido son parte de las historias legendarias contadas en la obra de Tolkien. Su género es el power metal, ya que además de utilizar los instrumentos característicos del heavy metal (guitarra eléctrica, batería, bajo eléctrico y teclados, ejecutados a gran velocidad), también incluye instrumentos de la música clásica como flautas, piano y efectos orquestales.

Por su parte, *El Silmarillion* es una selección de textos realizada por Christopher Tolkien, después de la muerte de su padre, John Ronald Reuel. En su totalidad se presenta como un conjunto de narraciones que hacen referencia a las principales historias de la mitología de la Tierra Media. Se divide en cuatro apartados: “Ainilundalë”, “Valaquenta”, “Akallabeth” y “De los anillos del poder y la tercera edad”. Dentro del segundo se encuentra el “Quenta Silmarillion”, en el cual se reúnen todos los relatos que van desde el



principio de los días hasta la caída de Morgoth luego de la Batalla de la cólera. La historia comienza con el Dios Único, Erü Ilúvatar, quien crea en un principio a Æa, el mundo, y a sus nueve hijos, los Ainur, los sagrados (que se dividen en los Valar y los Maiar), de los cuales Manwë y Melkor son los principales. Todos los hijos de los Ainur son posteriormente hombres y elfos. Manwë se encarga de que todos tengan lealtad hacia Ilúvatar, pero Melkor es el espíritu que genera malos pensamientos y que pretende dominar todo el reino de Arda, creado sobre Æa. Esto lo lleva a retirarse a los sitios oscuros. Más tarde, sucede que Fëanor, el Rey de los elfos Noldor, crea unas gemas con la luz de los Árboles de Valinor, cuya dueña era la diosa Yavanna. A estas joyas las denomina Silmarils, las cuales son hurtadas por Melkor que comienza a ser llamado Morgoth. Fëanor pronuncia un juramento con el cual promete vengarse de quien haya robado las joyas, pero sus palabras se vuelven en contra porque se cumple la profecía de Mandos, el dios Ainur, llamada la “Maldición de los Noldor”. Así diversos males comienzan a azotar a este linaje de elfos. A partir de esto ocurren diversas batallas en contra de Morgoth y se dan múltiples intentos por parte de hombres y elfos para recuperar los Silmarils y su luz. En medio de este relato, se da lugar a algunas historias particulares y la actuación específica de personajes como Beren, la maia Lúthien, el elfo Eöl, Aredhel, Maglin, Felagund, Fingolfin y Húrin.

Debido a que la relación intertextual se da entre dos tipos discursivos diferentes (relatos míticos, legendarios y épicos de la recopilación de *El Silmarillion*, y las letras de las canciones que componen el álbum de Blind Guardian), consideramos adecuado utilizar la teoría propuesta por Silvia Barei, que considera

[...] a la intertextualidad como un proceso general de intercalación -inclusión, absorción, transformación- de ciertos textos en el cuerpo de otro texto receptor en particular y al intertexto como un enunciado segundo que surge de la determinación de un enunciado concreto primario u original, por un sistema de transformaciones que pueden operarse a nivel de estructuras morfológicas, sintácticas y semánticas. (Barei, 56)

El disco *Nightfall in Middle Earth* es, según esta definición, el texto segundo que absorbe y transforma el contenido de los textos que componen *El Silmarillion*.

La definición de Barei, no se limita a textos de tipo literario sino que también contempla a “(...) otros textos ficcionales de la comunicación social.” (Barei, 58). A estas relaciones entre texto e intertexto, Barei las clasifica según la propuesta de Lucien Dälenbach, cuyas categorías son: intertextualidad general, intertextualidad limitada e intertextualidad interna o autotextualidad. A diferencia de la limitada que se refiere “a las relaciones entre textos del mismo autor” (Barei, 63) y a la autotextualidad que “implica la relación de un texto consigo mismo” (Barei, 64), la intertextualidad general se construye por “las relaciones que se establecen entre distintos textos no necesariamente estéticos o



ficcionalizados” (Barei, 58), por lo que la intertextualidad estética “sería en todo caso una subespecie” (Barei, 58). Continuando con la división, dentro de ella es posible considerar a varios tipos de intertextualidad: literaria, musical, pictórica, arquitectónica o mixta. Aquí podemos incluir nuestro caso, ya que las letras de los temas y los interludios narrativos que componen el álbum, pueden ser analizados como textos literarios, pero además de ellos tenemos textos musicales con los efectos de sonidos, la inclusión de ciertos instrumentos musicales y la presencia de textos pictóricos si también tenemos en cuenta al arte de tapa del disco.

La intertextualidad general considera dos procedimientos para transformar el texto primario: por un lado, a la parodia, una relación conflictiva entre dos estilos o una forma crítica de ver al texto ajeno, dada a través de la ridiculización de éste; y por otro lado, a la estilización, la cual se diferencia por su tono complaciente con el texto ajeno, cuyo estilo intenta imitar.

De acuerdo a estas clasificaciones, consideramos que el recurso que se utiliza en las letras de las canciones del disco de Blind Guardian es la estilización, ya que a pesar de realizarse el pasaje de prosa a verso, se lo hace con el formato de la canción tradicional, emparentado con el tipo de texto legendario que se desarrolla en *El Silmarillion*.

Intertextualidad literaria

Hemos visto que la estilización es un recurso de la intertextualidad general que “intenta reproducir todo un estilo ajeno o un conjunto de procedimientos estilísticos” (Barei, 101). En el álbum *Nightfall in Middle Earth* vemos que el motivo unificador son algunas historias, quizás las principales, de *El Silmarillion*, pero para un análisis mejor detallado, es necesario hacer una división: por un lado tenemos a las once letras de los temas musicales y los once interludios narrativos y, por el otro, al arte de tapa del disco. Al primer caso podemos estudiarlo bajo el concepto de intertextualidad literaria y al otro como intertextualidad pictórica.

El disco comienza con una narración de apertura denominada “La guerra de la cólera” en donde se desarrolla un diálogo entre Melkor (Morgoth) y su sirviente Sauron. Aquí se empieza a apreciar la estilización, ya que la Guerra de la Cólera es la última que se narra en el *Quenta Silmarillion* y la que corresponde a la caída del Enemigo Oscuro. Sin embargo, en este interludio se incluyen los siguientes versos: “Tuve un papel en todo./ Dos veces destruí la luz y dos veces fallé.” Aquí se refiere a la Primera Edad, cuando Melkor se encargaba de corromper todo lo que creaba Aulë y, más tarde, a cuando destruyó las dos lámparas creadas por Tulkar. Vemos, entonces, que la apertura alude al inicio y al final de la historia al mismo tiempo.



A continuación podemos oír “En la tormenta” (un tema musical propiamente dicho), “Lammoth” (interludio), “Anochecer” (tema musical), “El juglar” (interludio) y “La maldición de Fëanor” (tema musical). Todos ellos hacen referencia a las historias relatadas en el apartado 9, “De la huída de los Noldor”.

La letra del primer tema citado es una conversación acerca de la codicia de los Silmarils, entre Melkor, quien en este apartado comienza a ser nombrado Morgoth (Negro enemigo del mundo) y su araña servidora, Ungoliant. En el tema, ella dice: “Corazón oscuro, muéstrame./ ¿Qué tienes en tu mano?/ Todavía sigo hambrienta de más (luz)/ (...)Yo hice mi parte./ ahora es tu turno/ y recuerda/ lo que has prometido.” Comparando este fragmento con *El Silmarillion*, vemos que se trata de una estilización del pasaje en que Ungoliant, luego de ayudar a Morgoth a escapar de Formenos con los Silmarils y de haber matado a Finwë (Rey de los Noldor), le pide que le entregue todas las joyas:

Se acercaba ahora Morgoth a las ruinas de Angband, donde se había levantado una gran fortaleza occidental; y Ungoliant cayó en la cuenta de cuál era la esperanza de Morgoth y supo que allí intentaría huir, y lo detuvo exigiéndole que cumpliera lo que había prometido.

-¡Negro corazón! -dijo-. He hecho lo que me pediste. Pero todavía estoy hambrienta.

- ¿Qué más quieres? -dijo Morgoth-. ¿Deseas meterte el mundo entero en la barriga? No prometí darte eso. Soy el Señor.

- No pretendo tanto -dijo Ungoliant-. Pero obtuviste un gran tesoro en Formenos; eso quiero. Sí, con ambas manos me lo darás. (Tolkien, 88)

De acuerdo a cómo continúa la historia, Morgoth se resiste a darle las joyas y los Silmarils a la araña, por lo que ella crece hasta ser mayor que él y poder atraparlo en una red de cuerdas pegajosas.

Entonces Morgoth lanzó un grito terrible cuyos ecos resonaron en las montañas. Fue así que esa región se llamó Lammoth; porque esos ecos la habitaron después para siempre, y despertaban cada vez que alguien gritaba allí, y todas las tierras yermas entre las colinas y el mar se llenaban de un clamor de voces angustiadas. El grito de Morgoth a esa hora fue el más grande y terrible de los que se habían oído en el mundo del norte; las montañas se sacudieron y la tierra tembló y las rocas se partieron. En abismos olvidados se oyó ese grito. (Tolkien, 89)

La cita anterior explica el título y el contenido del siguiente interludio, “Lammoth”, que en lengua élfica significa “El gran eco”. En él se oye únicamente un grito de lamento.



El siguiente tema es “Anochecer”. Aquí también la letra se compone por el discurso de varios personajes de *El Silmarillion*. Comienza con palabras de Yavanna en el Anillo del juicio a Fëanor: “Toda esperanza está perdida, no se puede deshacer./ Están perdidos y se han ido.”, versos que se asemejan mucho a las palabras escritas en la obra de Tolkien:

Yavanna habló ante los Valar, diciendo: -La luz de los Árboles se ha ido, y ahora vive sólo en los Silmarils de Fëanor. (...) Aun para los más poderosos bajo la égida de Ilúvatar hay una obra que sólo pueden llevar a cabo una única vez. Di ser a la luz de los Árboles, y en los confines de Æa nunca más podré hacerlo. (Tolkien, 86)

Los versos de la siguiente estrofa dicen: “¿Hasta cuando vamos a/ llorar en la oscuridad?/ La felicidad y la belleza/ no volverán/ Dile adiós a la tristeza y el dolor/ Aunque largo y duro sea el camino./Pero incluso en silencio oí las palabras/ Un juramento debemos hacer/ por el nombre del Único/ hasta el fin del mundo/ no puede ser deshecho.” Los cuales recrean el juramento de Fëanor:

- ¡Hermoso será el fin -exclamó Fëanor- aunque largo y áspero el camino! ¡Decid adiós al sometimiento!(...) Porque iremos más lejos que Oromë, soportaremos más durezas que Tulkas: nunca dejaremos de intentarlo. ¡Tras Morgoth hasta el fin de la Tierra! Combatiremos contra él y nuestro odio será imperecedero. Pero cuando lo hayamos conquistado y recuperemos los Silmarils, nosotros y sólo nosotros seremos los señores de la Luz inmaculada y amos de la beatitud y la belleza de Arda. ¡Ninguna otra raza nos despojará! (Tolkien, 92)

El título del tema, “Anochecer”, hace referencia a la peripecia de la historia: con el robo de los Silmarils y el asesinato del rey Finwë comienzan los tiempos oscuros de guerras producidas por el juramento de Fëanor y la Maldición de Mandos. Esta misma explicación es la que le corresponde al título general del disco, *Anochecer en la Tierra Media*.

El siguiente interludio corresponde a una narración y se titula “El juglar”. Lo único que se hace aquí es darle intriga a la historia, preguntando “¿Qué será lo próximo?”. Este narrador es una cración de la banda Blind Guardian, no corresponde a ningún personaje de *El Silmarillion*, sin embargo también puede ser considerado una estilización, ya que hablar de juglar, hace referencia a los antiguos recitadores de poemas épicos, formato antecedente a los relatos épicos, género que compone la obra de Tolkien.

El tema llamado “La maldición de Fëanor”, se refiere a la maldición que cae sobre los Noldor, la profecía llamada Hado de Mandos. En el tema es posible suponer que es



Fëanor quien canta el dolor que causa el conjuro: “De repente entendí/ las profecías que nunca creí,/ mis actos estuvieron mal/ he manchado la tierra/ y han matado a mis familiares/ (...) no hay liberación de mis pecados/ me duele.”

El interludio siguiente se titula “Capturado” y con éste se abre paso a un conjunto de letras que hacen referencia al apartado 13, denominado “Del retorno de los Noldor”. Según este relato, en la Dagor-nuin-Giliath o Batalla bajo las Estrellas, la segunda de Beleriand, muere Fëanor y Maedros, su hijo mayor, es tomado prisionero por Morgoth, quien lo sujeta a una roca con una banda de acero en la muñeca. El tema “Lágrimas de sangre”, es una estilización de este episodio de captura. El águila Thorondor acude en su auxilio y la única forma de liberarlo es cortarle la mano. Por eso, en el tema, Maedros canta: “Y lloró lágrimas de sangre/ has buscado y has encontrado./ Corta la mano a tu viejo amigo.”

El tema posterior se titula “Espejo, espejo” y recrea el hallazgo de Gondolin (nombre sindarín que quiere decir “Roca Escondida”), también llamado Ondolindë (que en lengua élfica significa “La Roca de la Música de las Aguas”), en el capítulo 15, “De los Noldor en Beleriand”. Este lugar es encontrado por Turgon y funciona como un posible refugio a todos los males que azotan a Arda. El tema dice “Se encuentra oculta/ mi tierra,/ una puerta oculta/ para salvarnos de la caída de la sombra”, y más adelante “haremos frente al dragón”, es decir a Glaurung, quien aparecerá capítulos más adelante, luego de la Quinta Batalla.

El interludio titulado “El rostro de la verdad” es una narración cuya voz posiblemente sea la de un Noldor, ya que en pocos versos se demuestra la tristeza que acarrea la maldición. A éste, le sigue el tema musical que lleva el título “Noldor (El invierno muerto reina)”, el cual trata sobre los hechos narrados en el capítulo 18, “De la ruina de Beleriand y la caída de Fingolfin”. Se habla del invierno, porque es la estación en la cual se desarrolla la “Batalla de la llama súbita”, título que también lleva el posterior interludio narrativo del disco. En este pasaje, Fingolfin, rey de los Noldor, se propone atacar Angband. El tema que sigue es “El tiempo se detiene (En la colina de Hierro)” y trata sobre este enfrentamiento. Fingolfin canta: “Estoy solo/ nadie está a mi lado./ Te reto./ Sal/ Eres un cobarde./ Ahora es tú o yo.” y Morgoth responde “Bienvenido a mis tierras/ serás condenado”, haciendo referencia a que la lucha se desata en Angband, prisión de hierro de Morgoth. El estribillo continúa con los hechos posteriores: “El coronado de hierro/ está cada vez más cerca./ Balancea su martillo/ sobre él/ como una tormenta eléctrica/ está aplastando/ al más orgulloso/ Rey de los Noldor.” Aquí se recrea el momento en que Morgoth o “el coronado de hierro” ataca a Fingolfin con el Grond, el martillo de los mundos subterráneos. El rey Noldor cae y se levanta tres veces respectivamente, por lo que la estrofa siguiente dice: “El rey élfico está abatido,/ tropieza y cae”.

El interludio posterior abre paso a la recreación de los hechos siguientes, correspondientes al capítulo 16, “De Maeglin”. El título “El elfo oscuro” se refiere a Eöl,



que es llamado con ese nombre, y contiene la narración de la frase “Una semilla oscura del mal ha crecido”, la cual es similar a la que cierra el capítulo en *El Silmarillion*: “Así sucedía en Gondolín; y en medio de toda la dicha de ese reino, en días todavía de gloria, se había sembrado allí, una oscura semilla maligna.” (Tolkien, 163).

El tema titulado “Espina”, cuenta la historia de Maeglin, hijo de Eöl y Aredhel, muchacha que es retenida por el elfo en cuanto la conoce. Como madre e hijo se hayan en cautiverio, el joven propone a la mujer escapar del lugar mientras el padre se halla en una de fiesta de los enanos de Nogrod. Por eso el tema dice “Marchemos/ aunque no haya esperanza de nuestro lado/ seamos valientes/ aunque la gloria nos sea negada.” Este fragmento se asemeja al discurso original de Maeglin, que en su iniciativa por escapar dice:

-Señora, partamos mientras podamos. ¿Qué esperanza hay en el boque para vos y para mí? Estamos aquí prisioneros, y no encontraré en este sitio beneficio alguno; porque he aprendido todo lo que sabe mi padre, o lo que puedan revelarme los Naugrim. ¿No iremos a Gondolin? ¡Vos sereis mi guía y yo vuestro guardián! (Tolkien, 158)

El verso final del tema dice “Soy el hijo mal habido”, que hace referencia a que Maeglin es fruto de la unión de Eöl y Aredhel, la cual es posible gracias al encantamiento que le arroja él a ella para que se queden juntos.

El tema “Los Eldar” recrea también la Maldición de Mandos, el Hado de los Noldor, uno de los tres linajes de los elfos Eldar.

A continuación aparece el interludio narrativo “Nom, el sabio”, con el cual se da paso a la estilización del capítulo 19, “De Beren y Lúthien”. “Nom” en lengua élfica significa “sabiduría”, cualidad que es adjudicada a Felagund. El interludio hace referencia al siguiente pasaje:

Así murió Felagund en la oscuridad de Tol-in-Gaurhoth, cuya gran torre él mismo había construido. De esta manera el Rey Finrod Felagund, el más hermoso y el más amado de la casa de Finwë, cumplió su juramento; pero Beren se lamentó desesperado junto a él.” (Tolkien, 205)

Luego, aparece el tema “Cuando la tristeza cantó”, que toca la temática de la “Balada de Leithian”, la historia de amor de Beren y Lúthien. En los sucesos aquí narrados, él compone la “Canción de la Partida” en alabanza a ella. El tema del disco de Blind Guardian, es una estilización de este poema que se incluye en medio de la narración, la cual posteriormente dice: “Pero Lúthien escuchó la canción, y respondió cantando mientras avanzaba inadvertida por lo bosques.”(Tolkien, 210). En el tema de Blind Guardian se representa con los versos: “Cuando la tristeza cantó en voz baja y dulce/ el aire se llenó de lágrimas.”



El breve tema titulado “En el agua”, cuenta qué fue de las vidas de ambos amados: “En el agua/ en la isla de los Muertos que viven/ allí moraron/ hasta que abandonaron el mundo/ sin embargo sus obras viven en las canciones.” El relato dice que ambos adquieren nuevamente la forma de mortales y viven en las tierras septentrionales por un tiempo, y que “(...) los hechos de Beren y Lúthien se cantaron en muchos cantos por toda Beleriand.” (Tolkien, 223)

El interludio “El firme” y el tema “Un pasaje oscuro” cuentan lo sucedido en el capítulo 20, “De la quinta batalla, Nirnaeth Arnoediad”, que finaliza cuando Húrin se burla de Morgoth, que manda a sus sobrevivientes orcos a apresar al otro y lo castiga a quedarse observando cómo caen todos sus seres queridos. El tema dice: “Siéntate en tu silla/ y mira a tu familia/ Con mis ojos verás/ y con mis oídos oirás/ me has perturbado el día/ y has cuestionado mi fuerza/ pero no se juega/ con el Amo del Destino.” De manera similar *El Silmarillion* cuenta:

Fue así que Húrin fue conducido ante Morgoth, [...] pero Húrin lo desafió y se burló de él. Entonces Morgoth [...] lo hizo sentar en una silla de piedra en un sitio elevado de Thangorodrim. Allí estaba confinado por el poder de Morgoth, y Morgoth volvió a maldecirlo; y le dijo: - Estáte aquí sentado; y contempla las tierras donde el mal y la desesperación desolarán a los que amas. Te has atrevido a burlarte de mí y a cuestionar el poder de Melkor, Amo de los destinos de Arda- Por lo tanto, con mis ojos verás, y con mis oídos oirás; y nunca te moverás de este sitio hasta que todo sea consumado en amargura. (Tolkien, 234)

Por último, el disco se cierra con el interludio narrativo “Capítulo final (Así termina...)” que dice “Así termina la Quinta Batalla/ Por la traición de los hombres se pierde la batalla.” Este último verso se refiere a los hijos de Ulfang, que en un momento del duelo dejan de atacar a Morgoth y se enfrentan a sus propio bando:

Sin embargo, ni por lobo, ni por Balrog, ni por dragón alguno alcanzaría Morgoth su propósito, sino por la traición de los Hombres. En ese momento se revelaron los planes de Ulfang. Muchos de los Orientales se volvieron y huyeron, llenos de miedo y de mentiras; pero los hijos de Ulfang se volvieron pronto hacia Morgoth y atacaron la retaguardia de los hijos de Fëanor, y en medio de la confusión llegaron cerca del estandarte de Maedhros. (Tolkien, 229)

Hasta aquí podemos ver que, de acuerdo al contenido, los temas y los interludios del disco sólo estilizan algunas de las historias del *Quenta Silmarillion*, dándoles un nuevo orden y un nuevo formato: el de la canción. Vemos que la obra de Tolkien funciona como



hilo conductor de todos los temas del álbum, los cuales además presentan el formato de canciones que podrían ser consideradas folklóricas: se utilizan algunos instrumentos como flautas y piano que son característicos de la música tradicional europea. Las letras, además, se encuentran divididas en estrofas y coros que permiten la polifonía, es decir, la narración de los hechos épicos por parte de varios personajes, a través del diálogo entre ellos. Algunos de estos recursos son típicos de las baladas europeas. Los interludios colaboran con la estilización dada a través de la recreación con el formato de verso, narración o diálogo, según el caso, incluyendo efectos de sonido de espadas, gritos, lluvia, viento, que aluden al clima de las narraciones de la obra de Tolkien. Estos últimos recursos se apartan de lo que en un principio llamamos intertextualidad literaria y son ejemplo de una forma de intertextualidad musical, incluida dentro de la intertextualidad estética.

Intertextualidad pictórica

En el interior, el disco se encuentra ilustrado, al igual que cada página que compone el libro con las letras de los temas. Pero para este trabajo nos limitaremos a analizar solamente el arte de tapa.

Aquí se recrea el pasaje en que Lúthien y Beren logran ingresar a Angband. En el relato lo hacen convertidos en el murciélago Thuringwethil y el licántropo Draugluin, respectivamente. En la ilustración a ella se la representa con la forma de mujer maia, de manera similar a la descripción que aparece en *El Silmarillion*:

Llevaba un vestido azul como el cielo sin nube, pero sus ojos eran grises como la noche iluminada de estrellas; y estaba el manto bordado con flores de oro, pero sus cabellos eran oscuros como la sombra del crepúsculo. Como la luz sobre las hojas de los árboles, como la voz de las aguas claras, como las estrellas sobre la niebla del mundo, así eran la gloria y la belleza de Lúthien; y tenía en la cara una luz resplandeciente. (Tolkien, 194)

De acuerdo a lo que se relata en este episodio, Beren logra esconderse con su disfraz de lobo debajo del trono, pero Lúthien pierde su apariencia de murciélago, por lo que comienza a cantar para enceguecer y dormir a toda la corte. Además, comienza a volar con su vestido alado y echa su capa ante Morgoth para dormirlo. Este movimiento es el que se graba en el dibujo.

En medio de la imagen se encuentra Morgoth, sentado en su trono, con su armadura negra y portando la corona que posee los tres Silmarils robados por él. A su alrededor se ubican toda su corte de orcos, licántropos, belrogs y el lobo Carcharoth y, a su izquierda,



posiblemente quien se haya de pie con un escudo sea su fiel servidor Sauron. Se ve claramente que el lugar es la prisión de Hierro.

Aquí, la narración es recreada en un nuevo estilo. La ilustración posee técnicas de dibujo digital, es decir, pertenecientes a tiempos posteriores al tiempo mítico que caracteriza a *El Silmarillion*. Se puede decir que, en este caso, la estilización se hace a partir del contenido de la historia.

Conclusión

En suma, es posible decir que a partir de la comparación entre el álbum conceptual *Nightfall in Middle Earth* y la recopilación de leyendas de *El Silmarillion*, podemos ver que el primero es un intertexto del segundo que se presenta como el texto original. El método utilizado es la estilización, ya que no se trata de una relación crítica o conflictiva, sino más bien imitativa y en calidad de homenaje. Este recurso es propio de la intertextualidad general, concepto que podemos utilizar en este trabajo porque nos encontramos no sólo con textos literarios (leyendas y letras de canciones) sino también con textos pictóricos y musicales: el arte de tapa del álbum y los efectos de sonido incluidos en los interludios que recrean el ambiente de la historia escrita por Tolkien.

Bibliografía

BAREI, S. (1991) *La escritura y sus fronteras*. Córdoba: Alción.

Blind Guardian. (1998) *Nightfall in Middle Earth*. (cd) Virgin: Century Media.

CHRISTE, Ian. (2003) *El sonido de la bestia*. Recuperado Agosto 02 de 2011 de: <http://books.google.com.ar>.

“Estructura musical”. Recuperado Agosto 02 de 2011 de: <http://www.colegioeuropeo.edu.co/Musica/estructura-musical.html>.

LAVOIX, Henry. (1909) *Historia de la música*. Madrid: La España Editorial. Recuperado de: <http://books.google.com.ar>.

TOLKIEN, J. R. R. (1977). *El Silmarillion*. Buenos Aires: Minotauro.



Fernández, Laura Cristina y Gago, Sebastián

La saga “El eternauta” modelos de sociedad y transformaciones de su discurso

El presente artículo propone abordar a la historieta *El Eternauta* como un relato que comprende una “saga madre” (I parte -1957-1959- y II parte – 1976-1978- de H. Oesterheld y F. Solano López ; y la II versión -1969- de Oesterheld con A. Breccia y la versión novelada de 1962); y un grupo de “subsagas posdictatoriales” (*III parte*, de 1983- A. Ongaro, Oswal, M. Morhain – *Odio Cósmico*, de 1999- R. Barreiro, P. Muñoz, W. Taborda- , *El Mundo Arrepentido*, de 1997, *El Regreso*, de 2003, *El Regreso: La búsqueda de Elena*, de 2006, *El Regreso: El fin del mundo*, de 2010 – P. Maiztegui, F. Solano López- *El Atajo*, de 2007 – J. Sasturain, F. Solano López-, *El perro Llamador*, de 2010– S. Kern, S. Sanz, C. Mallea y otros.)

Para realizar tal distinción/categorización, se tuvo en consideración la trascendencia/independencia de las sagas respecto a lo autoral, independencia que, entendemos, la hermana con los más antiguos relatos populares editados, como la literatura de cordel o la de *colpotage*, con los cuales la historieta guarda recursos narrativos comunes como, por ejemplo, la estereotipia, la secuencialidad y, en algunos casos, la crítica social en forma de sarcasmo/burla (Martín – Barbero, 1987). Entendemos que la “saga madre” es, precisamente, la matriz del relato creada por Héctor Oesterheld (con “ajustes”, como el caso de la re-versión de la I parte, con Alberto Breccia, en 1969) desde la cual parten/ se desarrollan las subsagas “posdictatoriales”, entre las cuales no existe necesariamente correspondencia/complementariedad de sus relatos. Observamos en esta subcategoría varias líneas/ relatos: por un lado, la “oficial”, seguida/creada por el dibujante F. Solano López con el guionista Pol Maiztegui y con Juan Sasturain, denominada *Universo Eternauta* (cabe destacar que *El Mundo arrepentido* es considerada por los autores como una historia alternativa a la subsaga *El Regreso*). Por otra parte, existe una serie de relatos independientes, entre los que encontramos *El Eternauta: III parte*, *Odio cósmico* y *El perro Llamador*.

El Eternauta puede considerarse una saga pues, como define Martos García (2009) sobre este género, se trata de una megaestructura narrativa, conformada asimismo por precuelas y secuelas, en la cual se narran acciones memorables, heroicas, inscriptas en un mundo omnicomprendivo y localizado. Es, asimismo, observable la búsqueda del orden, de la cartografía del mundo narrativo, inmerso bajo una estructura dramática, distópica, que caracteriza a las sagas modernas (Martos García,108). Pero quizás la más distinguible de sus características de saga, en el caso de *El Eternauta*, es que refiere a un mito de lucha moderna y posmoderna: el héroe se encuentra inscripto en una temporalidad circular, siempre bajo un rol redentor, sea rebelde o restituyente del orden perdido. Observamos, entonces, contenidos épicos³² a la par de una gran cantidad de elementos apocalípticos³³. En *El Eternauta*, también se observa la búsqueda de afirmación de una identidad, ya fuera como crisis de identidad del héroe o como crítica a la construcción de la “memoria”

³² Como, por ejemplo en el final del Mundo Arrepentido, en la última página, Juan Salvo reafirma su objetivo final y reproduce su calidad heroica: "Martita, Elena, aún estoy vivo... Recuerdos, sean bienvenidos... protéjanme del frío y la soledad del continuum... hasta que una nueva aventura me despierte".

³³ En *El Mundo arrepentido* es muy fuerte la idea de apocalipsis y de auto-destrucción y/o desaparición de la sociedad, en este caso no la humanidad, sino la marcianidad. Es decir, está presente la idea milenarista de la "llegada de los tiempos escatológicos", igual que en el final de la saga *El Regreso*, o sea "El Fin del mundo".



colectiva, entre los ejemplos más significativos. Este último punto es crucial para entender el argumento de Solano y Pol en toda la saga *El Regreso*, especialmente las marcas de las condiciones de producción relacionadas con las políticas sobre la memoria reciente³⁴.

Según Mariano Chinelli, "fanfic", "ficción de fans" o "fan ficción", como lo denomina Martos García, se refiere a esas historias que realizan en forma amateur y sin fines de lucro, los fans y seguidores de un universo en particular (Chinelli, s/d/f). En dichas obras se utilizan los personajes, escenarios y otros elementos de la historia original para desarrollar un nuevo relato. Es importante destacar que el término fan fiction es aplicable tanto a un conjunto de relatos como a uno en particular. En la saga de *El Eternauta* observamos casos que pueden entenderse como fan fiction, aunque no se trate de obras amateur, como por ejemplo *El Perro Llamador*. No obstante, tal categorización es problemática para historietas como *El Eternauta III parte* pues, además de tratarse de un trabajo "profesional", posee una intención estética que excede el homenaje o culto al Eternauta; es decir, se trata de una obra apócrifa pero no necesariamente de un fanfic, como tampoco todo fanfic es sinónimo de amateur.

Por otra parte, para la comprensión de la categoría "saga posdictatorial", debemos subrayar que el concepto de posdictadura es tomado aquí en el sentido que le otorga Nelly Richard (2007): entendiendo la posdictadura como un proceso democrático con huellas dictatoriales, en el cual se promueve un constructo sobre la memoria desde determinado grupo de poder. Desde el punto de vista de la teoría de las luchas simbólicas de Bourdieu, puede afirmarse que se fomenta una visión del mundo social afín a cierta coyuntura política o estrategia de poder de determinado actor político y/o social³⁵.

A continuación, explicaremos brevemente el argumento de los relatos que conforman esta saga, realizando una lectura que combina herramientas provenientes de la Semiótica, del Análisis Crítico del Discurso Social, de la indagación sociológica de modelos de sociedad y agentes sociales construidos en la narración (Bourdieu, 1995) y de las teorías de los consumos culturales de Pierre Bourdieu y Roger Chartier.

El Eternauta (1957-1959), trata sobre una invasión extraterrestre, dirigida por los misteriosos e ininteligibles "Ellos", en Buenos Aires. Tras una nevada mortal, los sobrevivientes, una vez enterados de la invasión, se organizan para resistir a un enemigo poderoso y mejor dotado cognoscitiva y tecnológicamente para conquistar y destruir. Las acciones de los humanos están regidas por el protagonismo colectivo, el cooperativismo y el dominio práctico y tecnológico, contando con la ayuda de potencias extranjeras. Finalmente, sobreviene la derrota, sólo logrando Juan Salvo escapar de la esclavitud a partir de su entrada en otra dimensión espacio-temporal. Esto lo convierte en el Eternauta y lo condena a una búsqueda incansable de su mujer e hija. Podemos identificar en esta trama algunas huellas de sus condiciones sociohistóricas de producción, como son las posturas críticas hacia el progreso tecnológico y científico y la carrera armamentista de la Guerra Fría (Cf. Vázquez, 135); las referencias a la lucha inorgánica contra el autoritarismo (a partir de la "Resistencia Peronista"); y la promoción de un modelo político y social policlasista, semejante al proyecto del presidente Arturo Frondizi (1958 y

³⁴ Por ejemplo, Favalli, como líder de un grupo que es guerrillero tanto física como simbólicamente, ayuda a restituir la memoria y la identidad a Martita, hija de desaparecidos apropiada por el enemigo.

³⁵ En el caso de Argentina, es claro que la construcción y recuperación de la memoria del terrorismo de Estado se reactivó con el kirchnerismo, un movimiento político y social que se asume heredero y parte de la generación derrotada en los setentas y víctima de la represión. La construcción de una memoria afín a sus intereses es crucial para el sostenimiento de su proyecto político. Justamente, para sostener el neoliberalismo que imperó en los noventas, hubo que intentar borrar, cambiar o destruir ese constructo sobre la memoria. Parte de esto es el planteo de Pol y Solano en *El Regreso* hasta *El Fin del Mundo*.



1962), que se vislumbra en la manera en que sitúa a los protagonistas como procedentes de diversas clases sociales.

En la re-versión de la primera parte realizada en 1969, con dibujos de Alberto Breccia, la trama reproduce el argumento de la historia original, diferenciándose en torno a la impronta política más enfática en el discurso. Desde el principio, la invasión es un hecho sabido por los personajes humanos, que descubren que las potencias mundiales han negociado su protección con los extraterrestres mediante la entrega de América del Sur. No existe, pues, la ayuda militar de los países del Primer Mundo hacia los sobrevivientes, como acontece en la primera versión de la historia. Otra diferencia observada, es el mayor protagonismo de personajes femeninos y una atmósfera opresiva y sombría, por momentos terrorífica, que proviene tanto del argumento –por ejemplo, la nevada mortal nunca cesa de caer y no existen prácticamente situaciones graciosas o algún clima de distensión– como de las imágenes, producto del estilo experimental de Breccia. La obra es censurada en 1969 por la misma revista que la publica (*Gente*), llevando a que el relato finalice precipitadamente y sea repleto de textos de apoyo, quitándole ritmo a la narración.

Entre 1976 y 1978, junto a Solano nuevamente, el guionista escribe *El Eternauta II parte*. La historia, con una trama radicalmente politizada, comienza con Juan Salvo, su familia y el propio Oesterheld transportados a la Buenos Aires del siglo XXIII. Allí encuentran a un grupo de humanos sobrevivientes, el “Pueblo de las Cuevas”, férreamente dominados por un poderoso “Ello”. El Eternauta, dotado de poderes extraordinarios y de una vocación de mando autoritaria y verticalista, lidera una lucha para liberar a las Cuevas del invasor, poseedor de una consumada estructura bélica y represiva. Para ello, impulsa una estrategia de desarrollo tecnológico-bélico y de tácticas guerrilleras, lo cual puede considerarse como huella contextual de producción de la obra, de la militancia en Montoneros y la clandestinidad de Oesterheld durante los años de la dictadura. Dentro del relato, el triunfo final significa el paso abrupto de este modelo social autoritario y guiado por el vanguardismo iluminado, a un modelo solidario y socialista, cuyas prácticas están regidas por un tipo de saber más racional, posiblemente derivado del conocimiento “inyectado” por el líder heroico, semejante al tipo de saber que guió las acciones del grupo humano primigenio de la primera historia.

La III parte de *El Eternauta*, es escrita por Alberto Ongaro en el año 1983, con Oesterheld desaparecido. Los dibujantes son Oswal (lápices), Mario Morhain (tintas) y Carlos Meglia (fondos), que toman como base los diseños y el estilo gráfico de Solano López. El relato se articula con el final de la *II Parte*, cuando el personaje del escritor (ya explícitamente llamado Germán Oesterheld) y Juan Salvo encuentran un portal a una realidad paralela en la cual Elena y Martita viven, como así también otro Juan y otro Germán. No obstante, también existe una invasión llevada a cabo por un grupo de rebeldes del futuro, llamados “Mefistos”. Juan y Germán utilizan, entonces, tanto poderes telepáticos como astucia y armas para intentar restablecer la paz en esta sociedad, descubriendo que el principal enemigo, el poder tras los Mefistos, resulta ser un Mano. Observamos que este relato mantiene el tono distópico respecto al héroe Juan, quien no logra reconstruir su “pasado feliz”.

En *El Eternauta El Regreso*, la primera parte de la saga *El Regreso* (de Solano López y Pol), la historia, conectada con el final de la primera parte y versión de la obra, transcurre en una Buenos Aires derrotada y reconstruida por los extraterrestres, gobernada por humanos vasallos de los Manos. Éstos últimos dominan la sociedad pacíficamente a través del lavado de cerebro y la implantación de una falsa memoria a los humanos, borrando los recuerdos referidos a la lucha contra el invasor. Pero Favalli, veterano de la resistencia, ha recuperado su memoria y lidera un movimiento subversivo clandestino



compuesto por adolescentes, que luchan por difundir la verdad entre la gente. Favalli logra restituir los recuerdos a Martita, hija de Juan Salvo, que ha sido criada y educada por sus apropiadores, los Manos. Además, conseguirá hacer regresar a Salvo del Continuum 4, donde habita desde la derrota humana, y sumarlo a la resistencia. El grupo es luego derrotado, aunque logran escapar. Entretanto, Juan Salvo, el Eternauta, descubre que sólo él es capaz de salvar a sus viejos enemigos, los Ellos, del ataque de otros extraterrestres - Los “Visitantes”-, lo que le permite negociar la libertad de su hija, a quien le entrega una misteriosa arma extraterrestre.

La continuación de la saga, *La Búsqueda de Elena*, empieza con los Manos poniendo en práctica una nueva tecnología de dominación sobre los humanos, que serán convertidos en sumisos consumidores compulsivos, durante un festejo “patrio” multitudinario. En tanto, Favalli consigue del “Padrino”, Mano que crió a Martita, información para ubicar a Elena, que luego dará al Eternauta. Al haber sido capturados los jóvenes integrantes de la resistencia –Martita incluida- Favalli pacta con el “Padrino” y Lugones- otro Mano, encargado de la seguridad interna-: entrega a Salvo a cambio de la liberación de los jóvenes. Mientras, en Buenos Aires los Manos negocian con grandes empresarios para convertir a los humanos en presas fáciles de las corporaciones. Estos villanos se mudan a la Antártida, llevándose a Salvo quien se reencontrará con Franco, el obrero protagonista de la vieja resistencia, que ahora es oficial del ejército colaboracionista.

En *Fin del Mundo*, Juan Salvo es informado por Borges -máximo líder de los Mano- que los Ellos están en guerra con los Visitantes. Le propone un trato: detener a Elena, que es la única persona capaz de impedir el ingreso de los Ellos al planeta, a cambio de reunirlo definitivamente con su familia. Mientras tanto, Favalli busca el modo de devolver la voluntad a los humanos quienes, desde el éxodo de los Manos, sufren el desempleo provocado por las políticas económicas del Gobierno, apoyado por corporaciones multinacionales. En tanto, en la Antártida, Franco se rebela e intentará huir con una cápsula en cuyo interior hiberna Elena, pero fracasa y es salvado por un grupo de rescatistas entre los que se encuentra Marta Salvo. Mientras, en Buenos Aires Favalli tiene dificultades para ejecutar su plan porque la población colabora con el invasor. Por otra parte, Elena se pone al servicio de los Visitantes y provoca una explosión dentro del portal dimensional de la ciudad antártica de Gelos, creada por los Manos, a través del cual hubieran entrado los Ellos a la Tierra, muriendo allí su marido –aunque Juan será salvado por los Visitantes y puesto a su servicio-. Luego será enviada a la Buenos Aires de 1983 para, con la ayuda de Franco, enfrentar la misión de cambiar la historia y salvar a Juan impidiendo que éste viaje a la Antártida; pero aparecerá el Eternauta para evitar que Franco salvara a Elena de la captura de los Manos, quienes la llevarán a Gelos. Juan dice a su amigo que siga las instrucciones del manuscrito encontrado por Favalli sobre la verdad de la invasión de los Ellos, y que en el próximo encuentro Elena deberá despertar en Gelos. Nuevamente en el tiempo presente, el Padrino, sabiendo del posible arribo de los Ellos a Gelos, ayudará a Favalli y su grupo a liberar a la población del control psicológico de sus amos, lo que sólo será posible mediante un shock de miedo. Éste llegará cuando los Ellos atacan Buenos Aires tratando de infiltrarse en la población infectada, hecho que despertará terror en la gente y la hará liberarse del simbiote. Los Ellos, sin posibilidad de esconderse entre los humanos, se retirarán del continente. Mientras, en la Antártida, Franco, Martita y compañía buscan la ruta de regreso después de rescatar a Franco. En el camino, aparecerá Juan Salvo como le había anticipado a Franco décadas antes en Buenos Aires, y guiará al grupo a la ya destruida Gelos, donde queda sólo un campo interdimensional que esconde otro portal construido por los Manos antes de ser traicionados y



masacrados por los Ellos. Martita con su arma hará un hueco en la burbuja intercontinuum, por donde entrarán Franco, Juan y su hija. Allí, Salvo y compañía derrotarán a los Ellos, encerrando a Borges, el último portador de simbionte, en una cápsula. Los Visitantes enviarán de regreso a los humanos a sus hogares en Buenos Aires, y éstos, ya liberados de la esclavitud, se dedicarán a recomponer la sociedad sobre nuevas bases, recuperando y reelaborando la memoria de lo vivido.

El mundo arrepentido, realizada durante la década del noventa por Pol y Solano López, comienza en el cerro Uritorco, en Córdoba, en donde un grupo de científicos intenta contactar ovnis. Fortuitamente hacen aparecer al Eternauta, perdido en el espacio-tiempo, quien les contará una nueva aventura: ésta empieza en el planeta Marte, donde Juan Salvo, antes de morir asfixiado, es llevado a una gran cúpula en donde vivía una civilización -cuyos miembros tienen aspecto de vacas- gobernada de forma autoritaria y sumida en la decadencia y la destrucción de su medio ambiente. El Eternauta fue presentado por los dirigentes marcianos como la “cura” a una plaga que afectaba a ese pueblo. Uno de los aliens, llamado Olgvir, telépata, permaneció junto a Juan y le ayudaba a traducir mentalmente lo que decían los demás. En medio de una rebelión de un grupo disidente que reclamaba la libertad de su líder, Milkor, Juan escapa con Olgvir, pero serán capturados junto al líder rebelde. Olgvir muere y Salvo y Milkor escapan, pero el líder marciano es herido en la huida, hecho que sella la derrota de la rebelión. Antes de morir, entrega un medallón al Eternauta y lo ayuda a salir de la cúpula. Perseguido, Salvo desaparece y regresa al limbo espacio-temporal, perdiendo el medallón. Es entonces cuando aparece en el Uritorco, donde cuenta su historia, pero poco después sus perseguidores marcianos aparecen también allí. Luego de derrotarlos, Salvo desaparece, sin quedar evidencia de su visita. Al final se ve una imagen de la NASA de una roca antiqüísima encontrada en Marte: el medallón de Milkor que se le cayera a Salvo.

Odio Cósmico, con guión de Pablo Muñoz y dibujos de Walter Taborda, se propone como una historia alternativa, donde el Eternauta es ya un héroe de comic. Internado en un hospital psiquiátrico, Salvo anunciará a su psicólogo sobre una inminente invasión de los Ellos, pero la pronta caída de una nevada mortal no da tiempo para organizar la resistencia. Con el tiempo, el héroe, junto a un pequeño grupo de humanos, triunfará sobre el invasor, al atacar su máximo puesto de control, donde funciona un centro de detención de personas y fábrica de hombres-robot. Finalmente, Salvo contará a sus amigos que el secreto de la nueva invasión es el “Odio Cósmico”, impulso destructor que el Ello necesita desplegar sobre toda especie del universo, sin haber una victoria ni una derrota definitivas, y que el destino de los humanos es resistir para evitar la esclavitud. La autorreferencialidad respecto del Universo eternáutico, se manifiesta en varios elementos de la obra: la nevada mortal y el uso de gutaperchas para sobrevivir a ella; el poder de Salvo de descifrar tecnología extraña (ver *El Eternauta II Parte*); la entrega del hemisferio sur al invasor por parte de las grandes potencias a cambio de la propia salvación (ver *El Eternauta I segunda versión*); los comentarios de los personajes -varios de ellos fanáticos de este cómic- sobre la historieta original y las comparaciones que hacen entre ella y la nueva invasión sufrida; la apelación a la unión entre los humanos y al protagonismo grupal como base para vencer al enemigo; y contiene críticas al terrorismo de Estado de la última dictadura y al neoliberalismo de los noventa.

El Perro Llamador (2010) es un relato independiente de *El Eternauta*. Sus cuatro capítulos fueron guionados por Sergio Kern y cada uno dibujado por un ilustrador diferente –Salvador Sanz, Cristian Mallea, Enrique Santana y el creador de la historieta, Solano López. La historia comienza con la aparición de Juan Salvo en un territorio habitado sólo por niños que se comunican mediante un melódico murmullo. Ellos son



dominados por un ser misterioso, “El Perro Llamador”, quien cada tanto los sustrae mediante una llamada desde un sitio subterráneo. Algunos niños serán rescatados y llevados a la superficie por el Eternauta. Allí, se encontrarán con un nuevo enemigo: el “viento”. Los niños enfrentan al mismo a través de su canto, al igual que un pájaro, llamado “soñador incinerado”, que ha visto y sobrevivido la invasión y la destrucción del lugar. Él se sacrificará para salvar al Eternauta y a los niños de los ataques del “viento”. Éstos luego podrán vivir en la superficie, libres del “Perro Llamador”. Esta publicación cuenta con dos relatos adicionales. El primero, *El día en que Gilgamesh y El Eternauta se encontraron* (guión de Tony Torres y dibujos de Sergio Mulko), cuenta un encuentro entre los dos míticos personajes de historietas, uno inmortal y el otro viajero de la eternidad, que han podido subsistir al paso del tiempo. La historia está ambientada en la época de la invasión extraterrestre en Buenos Aires de la primigenia historieta. Juan Salvo exige y convence a Gilgamesh de no intervenir en la lucha a favor de los humanos, pues modificar el pasado conlleva el riesgo de que en el futuro pueda acontecer una situación similar a la del *El Eternauta II*. En este relato, Salvo se calza el traje de defensor o protector de los débiles, abusados u oprimidos, sin llegar a asumir un rol de superhéroe. La segunda historia se llama *La balada de los gurbos*, con guión de Mauro Mantella y dibujos de Enrique Alcatena y Ariel Rodríguez Miguera. Narra la conquista del planeta de los Gurbos a cargo de los Ellos, representada como algo previo a la invasión al planeta Tierra disparadora del relato original de El Eternauta. Luego de ser dominados y utilizados para otras campañas de conquista por diferentes partes del universo –incluida la Tierra–, los Gurbos se vengarán del Mano que ejecutó la destrucción de su planeta bajo las órdenes de los Ellos.

Observamos que la saga El Eternauta, en su Saga Madre, muestra una paulatina radicalización del héroe-rebelde, en clara concordancia con la situación política y social de la época en la que es producida. Es notorio el incremento de metáforas y alusiones a las formas de vigilancia y dominación por parte de los poderosos, elemento propio de la Ciencia Ficción más tradicional que adquiere una estridente significación en el público de los años sesenta y setenta, y especialmente, durante la posdictadura argentina, bajo la sombra de Oesterheld desaparecido. Precisamente este hecho dramático de la realidad, afecta considerablemente el objeto de las sagas posdictatoriales de *El Eternauta*: todas ellas buscan delinear una mirada crítica sobre lo coyuntural, ya sea la historia reciente (los mecanismos represivos de la Dictadura, las desapariciones, la tortura) o presente (la crítica al neoliberalismo durante los años noventa, al poder desmesurado de las multinacionales). Otro factor común en toda la saga es la búsqueda de cierto “costumbrismo” o bien, una identificación a los usos y costumbres del lector argentino mediante el uso de modismos o el estilo de la vestimenta, por poner sólo dos ejemplos. Estas historias recurren a la autorreferencialidad respecto del universo “eternáutico”, como puede claramente observarse en *El Perro Llamador* en la postura de Salvo frente a Gilgamesh (que alude a *El Eternauta II*) o en *La Balada de los gurbos*. De esta manera, establecen referencias obligadas a la “Saga Madre” para que sea posible completar el sentido de estos relatos.

Las subsagas posdictatoriales conviven, entonces, con diferentes políticas que apuntan a la “recuperación” de la Memoria reciente o a su ocultamiento falsamente “conciliador”. Durante los años ochenta, con los Juicios a las Juntas como hecho clave del reclamo por las muertes y desapariciones durante 1976-1983; durante los años noventa, con las leyes de Obediencia debida y Punto Final, como avances del “olvido”; y, desde 2003 a la fecha, con una revitalización del discurso sobre los DDHH, los nuevos juicios a represores en todo el país, hechos también asumidos como banderas por parte del Estado (importante aclarar que tal operación se realiza bajo el aval de los herederos de Oesterheld



y de Solano López). No obstante, se opera una apropiación de la carga simbólica crítica de la saga *El Eternauta* que trasciende la política estatal para vincularse con un discurso político partidario, específicamente de la rama juvenil del kirchnerismo: La Cmpora. Brevemente, diremos que existe una finalidad diferente del uso de la imagen de El Eternauta antes de la muerte de Nstor Kirchner y a posteriori, siendo en ste ltimo caso muy explcita la bsqueda de paralelismos con la idea de sacrificio heroica entre el personaje, el escritor y el poltico, en una operacin claramente emptica hacia la joven militancia.

Una relectura muy diferente encontramos en el caso del grupo *Eternautas*, ms centrada en miembros fans, que propone una recuperacin documental, es decir, un aporte al corpus sobre *El Eternauta*, cuya produccin de sentido sobre la obra eternutica post Oesterheld tiene una exigua existencia en el foro, centrandose principalmente en las lecturas de la primera y la segunda parte de la Saga Madre.

El uso simblico denominado popularmente “Eternstor”, reconstruye un relato que combina las cotidianidades Positiva y la Negativa (CP y CN), pues, por un lado, recurre a la tradicin de un peronismo histrico y mtico (el paraso terrenal que naci el 17 de octubre); y, por otro lado, busca construir un lder rebelde y resistente ante los poderes fcticos, que lidera al pueblo hacia la liberacin. Se pueden comparar con la *II parte* de *El Eternauta* y con la subsaga *El Regreso*, algunos elementos rescatados de ese discurso, como la restauracin de un orden perdido y la construccin bastante unilateral del antagonista en forma de Neoliberalismo, ambos recursos que se inscriben dentro de la CP. Asimismo, el discurso muestra su concepcin cclica en el aspecto de que “siempre hay un enemigo interno y externo del cual hay que defenderse, entonces llega el peronismo a asumir un rol de resistencia”, segn Federico Reggiani

lo que est diciendo ese uso del smbolo, es que an desde el Estado y an despus de muchos aos de gobierno, el kirchnerismo o el peronismo piensa que es posible y deseable describir su accin como “resistencia” [...] creo que si alguien tiene “derecho” a usar ese personaje, por tradicin y por relaciones personales, es el kirchnerismo. Lo que ms me interesaba es leer en la decisin de usar el personaje un modo de autocomprenderse por parte del kirchnerismo. (REGGIANI, 2011,s/n)

Un detalle en la representacin que es slo una muestra de los desplazamientos de sentido en los usos contemporneos de la imagen de El Eternauta, es la eliminacin en la mayora de los afiches oficiales, o bien el reemplazo, de la escopeta original del personaje de la Saga Madre (especialmente, el traje de gutapercha corresponde a la I parte, no a la II parte, en la que viste ropa de caza). Nuestro anlisis es, a grandes rasgos, que esta apropiacin se alimenta de un relato preexistente muy fuerte en los grupos de izquierdas de los aos noventa, un relato que se construye sobre un Oesterheld militante y desaparecido y que se afianza iconogrficamente tras la crisis del 2001 mediante el arte callejero (pintadas y estnciles).



Bibliografía

- BARTHES, R. (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- BOURDIEU, P. (1987). *Cosas Dichas*. Barcelona: Gedisa.
- (1995). *Las Reglas del Arte: Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- CHARTIER, R. (2002). *El mundo como representación*. Barcelona: Gedisa.
- KRESS, G. & VAN LEEUWEN, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Nueva York: Routledge.
- MARTÍN BARBERO, J. (1987). *De los Medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili.
- RICHARD, N. (2007). *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (2005). *Sobre la traducción*. Buenos Aires: Paidós.
- ROIG, A. (1984). *Narrativa y Cotidianidad. La obra de Vladimir Propp a la luz de un cuento ecuatoriano*. Quito: Belén.
- SIGAL, S. & VERÓN, E. (2008). *Perón o muerte. Los fundamentos discursivos del fenómeno peronista*. Buenos Aires: Eudeba.
- VAN DIJK, Teun (1995). "Discourse semantics and ideology", en *Discourse & Society*. Londres: (s/r)
- VÁZQUEZ, Laura (2010). *El Oficio de las Viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.



García, Juan Carlos

La épica y las sagas fantásticas en el manga. Un acercamiento a la traducción argentina

RESUMEN

Si hablamos del consumo de historietas en Argentina, debemos hacer una referencia especial al manga. Durante las últimas dos décadas, la historieta japonesa ha llegado a manos de los lectores de manera nunca antes vista en nuestro país, desplazando a la alicaída producción nacional de los 90s y a los comics, los cuales se volvían menos frecuente en los anaqueles especializados. Esta situación dio origen a un agente novedoso en el esquema de comunicación clásico al que los lectores estábamos acostumbrados: el traductor argentino de manga. Las categorías manga Shounen Jidaimono y Nekketsu se han transformado en lectura de culto, y me propongo demostrar que a ellas pertenecen los exponentes más adecuados de la neo-épica y las sagas fantásticas de la historieta japonesa. Este análisis pretende concentrarse en el traductor de esas historietas. Como hipótesis y desde el punto de vista de la traducción, me propongo echar luz sobre la reescritura de historietas, que introducen al profesional a un mundo diferente, a la transmisión oral, literaria y cultural, redundando en elecciones traductológicas que acercan al texto al público objetivo y, a su vez, lo alejan de su tono lingüístico épico original. Además, reflexionaremos sobre el trabajo del traductor, abriendo el debate de la traducción de historietas como similar a la traducción literaria. Es por esto que tomo el marco teórico que brindan estudios específicos como *Introducción al mundo de las Sagas* de Alberto E. Martos García (Universidad de Extremadura, 2009), para lograr definir los manga incluidos dentro del referente del presente congreso; y de trabajos sobre teorías de traducción, literatura y cultura como lo de André Lefevere, Mary Snell-hornby, Javier Aixelá, entre otros trabajos incluidos en la bibliografía, para analizar la traducción/reescritura de *Rurouni Kenshin* de Watsuki Nobuhiro, *Saint Seiya* de Kurumada Masami y *Vagabond* de Inoue Takehiko de Editorial Ivrea Argentina, 2001, 2005 y 2006 respectivamente.

ABSTRACT

If we consider comic consumption in Argentine, we should especially refer to manga. During the last two decades, Japanese comics have reached the attention of comic readers in a way never seen before, taking a place formerly occupied by Argentinian and American comics. From this tendency, it emerged a new communicative agent: the Argentinian manga translator. Shounen Jidaimono and Nekketsu manga have become very popular, in my opinion, because these categories represent the basis of neo-epic and fantastic sagas in their manga shape. From the translator point of view, I will talk about the “re-writing” of comics, which introduces the professional to a different world, to the oral, literary and cultural communication. I will analyze the translation choices that bring the source text to a new audience, and at the same time, it moves away from the original epic tone. Furthermore, we will discuss about the translation of comics as similar to literary translation. As a theoretical framework I particularly consider Alberto E. García Martos (2009), which brings about the characteristics of fantastic sagas, J. L. Micó Buchón on the characteristics of the epic stories, and other theories on literary and cultural translation, like André Lefevere, Mary Snell-Hornby, Javier Aixelá between others, to analyze the “re-writing” and translation of three of the most important and successful manga adapted for the Argentinian audience: *Rurouni Kenshin* by Nobuhiro Watsuki, *Vagabond* by Takehiko Inoue, and *Saint Seiya* by Masami Kurumada, Editorial Ivrea Argentine 2001, 2006 and 2005 respectively.



El manga

Si hablamos del consumo de historietas en Argentina, debemos hacer una referencia especial al Manga. Durante las últimas dos décadas, el manga (y los productos derivados de estos, como el animé o los videos juegos) ha llegado a manos de los lectores de manera nunca antes vista en nuestro país, desplazando a la alicaída producción nacional de los 90s y a los títulos siempre fuertes originados en Estados Unidos y Europa, los cuales se volvían menos frecuente en los anaqueles especializados debido a la crisis económica de 2001. Esta situación, sumada a un despliegue mediático favorable (el manga/animé experimenta a esta altura un impulso tal que comienza a acaparar la atención del público en la televisión, el cine, los video juegos, las revistas, los fanzines³⁶, los juegos de rol, etc), puso al público argentino lector de historietas en contacto con diversos géneros nuevos y, hasta ese entonces, desconocidos para muchos. Dentro de la amplia gama de categorías y géneros que comprende el manga en su totalidad, y que se dividen en primer lugar según su público objetivo, condicionando su contenido para adecuarse a las edades y géneros: Kodomo (para niños en general), Shounen (para jóvenes especialmente varones), Shoujo (para lectoras adolescentes), Seinen (para lectores mayores de edad), Josei (para lectoras mayores de edad); y luego, de acuerdo al tema y el argumento, y su forma de encarar el relato³⁷: Nekketsu, Mecha, Harem, Jidaimono, Yuri, Yaoi, Sentai, Hentai, Gore, Mahou Shoujo. Dentro de este gran espectro resultante, no es muy difícil pensar que los más populares una vez en circulación en el país (gracias a editoriales como IVREA, Glenat, Planeta de Agostini) fuesen los títulos que más éxito tuvieron en su país de origen, pero no es coincidencia que los títulos provenientes de las categorías Shounen Jidaimono y Nekketsu se hayan transformado en lectura de culto debido a su combinación particular de narrativa, historia y arte, y mucho menos aún que sean justamente esta clase de manga los exponentes más adecuados de la neo-épica y las sagas fantásticas de la historieta japonesa.

Una vez inserto en nuestro país, el manga cobra fuerza, y a su vez más adeptos, cuando Editorial Ivrea Argentina se embarca en la publicación de su primer título, Ranma Nibounoichi (1999), comedia Shounen Harem, con una particularidad insólita y novedosa: la traducción se realizaría directamente del japonés original al castellano en su dialecto argentino, dando origen así a un agente novedoso en el esquema de comunicación clásico al que los lectores estábamos acostumbrados: el traductor argentino de manga.

A través de este escrito pretendo comparar el marco teórico de las sagas fantásticas modernas y la neo épica con tres de los mangas más populares y en circulación en nuestro país, para establecer las similitudes y diferencias entre los géneros y analizar una forma

³⁶ Publicación de bajo costo generalmente realizada por aficionados a un tema en particular, y que se pueden encontrar en locales especializados en el tema.

³⁷ Nekketsu: incluye secuencias de acción, en donde los personajes van ganando poder y experiencia. Mecha: incluyen robots gigantes. Harem: situaciones usualmente cómicas en las que un personaje se ve rodeado de varias pretendientes. Jidaimono: mezcla o relata hechos históricos de Japón. Yuri y Yaoi: amor entre mujeres y entre hombres respectivamente. Sentai: manga de acción para jóvenes, en el que los protagonistas son un grupo de héroes. Hentai: manga con contenido pornográfico, prohibido para menores. Gore: incluye escenas de mucha sangre y violencia, no recomendado para menores. Mahou Shoujo: presenta niñas o jóvenes con diversos poderes mágicos.



contemporánea de elaboración de sagas fantásticas y épica contemporánea. Y, por consiguiente, pretendo analizar el oficio del traductor de manga, agente relativamente nuevo en el mundo de las publicaciones nacionales, responsable de la adaptación no sólo de una historieta sino de una forma narrativa de características propias.

Jidaimono

El género manga Jidaimono puso al público lector argentino en contacto con obras muy particulares y de características muy peculiares, pero que no tardaron en tener un éxito arrasador (a punto tal de agotar varios tomos, que por mucho tiempo no se pudieron conseguir), acompañado siempre por el suceso televisivo, la aparición de video juegos y la rápida penetración en sitios especializados en Internet, de los cuales el público Shounen es asiduo consumidor. La característica especial de esta forma de narrativa es la inclusión de temas históricos que tuvieron algún tipo de relevancia en la cultura de Japón. Si bien nos surge la pregunta: ¿por qué una historieta que abarca temas relacionados con momentos históricos específicos de un país lejano a nuestra cultura accidental tuvo y tiene tanto éxito? Yo creo que la respuesta, parte de un conjunto más complejo de razones: emerge de la capacidad de los autores de amalgamar los gustos modernos de su público objetivo y la siempre atractiva narrativa épica; dando lugar de esta manera a una obra que (a parte de contar con las características esenciales del relato épico clásico) va más allá, y adapta esa épica y la matiza con sus propios recursos narrativos y gráficos salidos del marco práctico del manga.

Vagabond; manga escrito y dibujado por Takehiko Inoue, publicado en Japón desde 1998 en el semanario Morning de Editorial Kodansha y adaptado por Editorial Ivrea Argentina en 2006; y Rurouni Kenshin; de Nobuhiro Watsuki, serializado originalmente en el semanario Shonen Jump de Editorial Shueisha entre 1994 y 1999 y adaptado al público argentino desde 2001 por Editorial Ivrea; son dos excelentes ejemplos de esta épica moderna japonesa transmitida a través del manga.

Según el Curso de Teoría y Técnicas Literarias (Micó Buchón, 1964), la principal característica del relato épico es la cercanía del mundo real y el mundo idealizado por el autor o la sociedad. Se nos plantea la objetividad del artista para con las “acciones de los hombres y los dioses” (489) como punto crucial, pero establece una diferencia con el mundo histórico real planteando que, “la objetividad y realidad del mundo se refiere no al mundo de los acontecimientos que han ido desfilando por la historia, sino a un mundo ideal, creado por el poeta³⁸” (490). Si bien se nos plantea que la objetividad no debe ser la de los hechos históricos, sino la de la “creación imaginada e idealizada” (490), a su vez, ese mundo objetivado suele resultar como una “imagen exacta” de la realidad histórica. Sin embargo advierte que “no hay peligro de acercar la épica a la historia siempre y cuando distingamos la realidad real histórica (que pasó) y la realidad ideal de la épica (que no

³⁸ Para los fines de este texto, este Poeta sería el Mangaka.



pasa)” (490). En Vagabond, Takehiko Inoue realiza una adaptación “semi libre” de la historia del samurai por excelencia Musashi Miyamoto. La historia original de este personaje histórico y referencial de la cultura japonesa fue plasmada en forma de novela por Eiji Yoshikawa bajo el título de Musashi, y nos relata los acontecimientos vividos por Miyamoto durante el transcurso de su vida avocada a la búsqueda de la iluminación suprema, al camino de la espada. Si bien Inoue nos propone su propia versión o visión de los hechos, ampliando participaciones de algunos personajes, cambiando escenas o eludiendo conflictos; no puede dejar de lado los factores centrales que realmente sucedieron en la primera mitad del siglo XVII, y que presenta a través de sus páginas en forma de personajes, lugares y acontecimientos históricos irrefutables, como la batalla de Sekigahara, Takuan Souhou, El castillo Yagyu, el Kyoto feudal, etc.

Algo similar nos sucede con Rurouni Kenshin. Si bien el relato nos introduce en la vida de Kenshin Himura, un espadachín con apariencia de adolescente que intenta rehacer su vida al final del siglo XIX, los hechos históricos que envuelven a los personajes (mitad diseño y producto de la imaginación del autor, y mitad características y rasgos atribuidos a personajes históricos de la cultura japonesa) como el final del Bakumatsu, la caída del Shogun, la llegada de los Barcos Negros, la sociedad durante la Restauración Meiji y los rencores entre los grupos samurai de elite Ishin Shishi y Shinsengumi (que luego generarían tantos próceres y héroes nacionales) nos sumergen en un contexto espacio temporal históricamente real. Esta realidad es además descripta al comienzo de la adaptación nacional de Agustín Gómez Sanz, y planteada como una necesidad para comprender los acontecimientos correctamente.

A través de sus páginas, estos manga realzan las figuras de próceres japoneses como Souji Okita, Hajime Saitou, o el mismísimo Toshimichi Ookubo (miembro del triunvirato Ishin, que intentó introducir los cambios políticos más importantes después de la guerra civil a fines del siglo XIX) por el lado de Kenshin; y por el lado de Vagabond, nos encontramos con figuras como Innei Hozoin, Isenokami Kamiizumi, Sekishusai Yagyu y el referente por excelencia Takezo Shinmen (Musashi Miyamoto), quienes poseen una carga histórica “real”, por la cual se transformaron en próceres independientes de sus ideales políticos o morales, y la carga tradicional que el pueblo, a través del tiempo, les ha otorgado idealizando de alguna manera sus gestas personales y alimentando el mito para convertirlos en personajes completamente diferentes a lo real (no sólo desde el punto de vista de diseño de personajes) y más cercano al héroe ejemplar de moral irrefutable. Sin ir más lejos, a través de sus páginas podemos ver a personajes entrenando sus artes contra demonios pertenecientes al folclore del Japón feudal, lo cual nos vuelve a la idea de los “hechos de los dioses” como parte esencial en el progreso personal.

Según el neotradicionalismo (Micó Buchón, 491), esta

“[...]existencia de tradición literaria y oral, que en el pueblo, de forma imperfecta, va idealizando los hechos históricos importantes para aquel grupo: se va manteniendo así vivo en la comunidad, un tema (en nuestro caso, un personaje) heroico grande, ideal con un fundamento histórico cada vez más lejano pero con una fuerza poética cada vez mayor”.



Un ejemplo de esto es la representación gráfica que hace Watsuki de Toshimichi Ookubo, logrando un diseño de personaje que evoca a Abraham Lincoln, presidente de los Estados Unidos que enfrentó la tarea de unificar su país después de la guerra civil, al igual que Ookubo, dejando bien en claro el paralelismo y la transmisión de una carga semántica mundialmente idealizada para lograr formar un personaje ideal aún mayor.

“Esa masa de tradiciones heroicas, ideales, síntesis del ser de un pueblo, llega a mano del Rapsoda³⁹, un hijo de ese pueblo, identificado con los heroísmos y la historia legendaria de su raza” (491). El autor es sin duda parte de su pueblo y heredero de toda una carga tradicional que utiliza a su favor excavando en la esencia del pasado y dándole libertad a su creatividad personal para lograr un relato épico testigo de otras idealizaciones y dueño de la última, con estilos narrativos y gráficos propios, donde los personajes y los hechos comprenden significados propios y donde el autor intenta “objetivar” su propio juicio sobre los acontecimientos. En *Vagabond*, Inoue se desprende de su relato inicial haciendo un lapsus de aproximadamente 7 tomos compilatorios, para volver en el tiempo y desarrollar el personaje de Kojiro Sasaki, quien se vuelve personaje central del manga. Pero no sólo se conforma con irrumpir en el desarrollo narrativo lógico con una regresión de 17 años o más en ese tiempo “objetivado” del manga, sino que elige atribuirle al personaje una condición física, que luego explicaría en parte la disposición natural de Kojiro para convertirse en el “mejor de todos”. De esta manera se aleja del ideal de Yoshikawa, y del pueblo en su conjunto, para introducir una idealización nueva, la sordera de Kojiro, buscando explicar esa habilidad innata de comunicación mente/cuerpo que nadie puede interrumpir, y que hace del personaje un guerrero naturalmente imperturbable.

Otro aspecto que es interesante analizar en el manga *Jidaimono* es el manejo del tiempo en el relato. Si bien la obra épica presenta la dicotomía entre el “tiempo histórico” en que se hilan las acciones, y el “tiempo vital” (Micó Buchón, 493) que envejece a los personajes; el manga épico contemporáneo hace un uso especial de estos. Como en toda secuencia temporal, que avanza en forma lineal, el relato épico en el manga se presta para flashbacks, para explicar intromisiones de personajes nuevos, o detener completamente el tiempo durante sueños y epifanías; pero los grandes acontecimientos que se incluyen toman su espacio histórico, y son fácilmente emplazables en una línea temporal. No obstante, si hablamos del “tiempo vital”, que experimenta un personaje a través de sus vivencias, puede oscilar entre lapsus que abarcan grandes períodos (meses, años) a la manipulación de la unidad temporal más insignificante, comprendiendo interminables viñetas, para resaltar las actitudes, los pensamientos, las técnicas y las perspectivas, que completan sin duda la personalidad de los personajes y la complejidad del entorno. Los mejores ejemplos de la utilización de este recurso son los constantes duelos que enfrentan a nuestros héroes con sus antípodas, una constante en esta clase de manga. Además, esta “manipulación temporal”, que tan hábilmente manejan Watsuki e Inoue, lleva a la práctica lo que el escritor alemán Schiller comentaba a Goethe en sus cartas y que recuerda en su escrito Micó Buchón (493): “demorarse con amor en cada paso” “lleva a un ensanchamiento en la

³⁹ Para los fines de este texto, ese Rapsoda sería el Mangaka.



unidad, logrando que los fragmentos cobren categoría propia y cierta independencia”, y esta “independencia de sus partes constituye una característica primordial de la poesía (relato) épica”.

El relato épico, y el manga como tal, refleja la vida humana y se convierte en manifestación del mundo que rodea al héroe, y que el mangaka representa con el fin de “situarnos frente al acontecimiento”, haciéndonos viajar a un pasado histórico pero idealizado.

Nekketsu

Por otro lado, Saint Seiya (también publicado en Shonen Jump de Editorial Shueisha a partir de 1986 hasta 1991, y editado por Ivrea Argentina en 2005) nos acerca al concepto general de sagas fantásticas. Si bien la historia principal nos relata los conflictos de un grupo de adolescentes quienes se ven envueltos en acontecimientos que reviven una mitología griega un tanto diferente a la que se encuentra en los libros de historia universal, ésta parece apoderarse del mundo contemporáneo. La reencarnación de Atena se ve sistemáticamente en peligro al intentar interponerse a una posible dominación o exterminio de la raza humana y la consecuente destrucción del planeta Tierra tal como lo conocemos, y es ahí donde nuestros sufridos héroes entran en acción. El relato está dividido en tres grandes arcos argumentales: el Santuario, Poseidón y Hades; pero la incansable sucesión de personajes permitió la creación de relatos relacionados de una u otra forma al arco argumental original como Saint Seiya: Episodio G, Saint Seiya: The Lost Canvas, Hades Mythology, y Saint Seiya Next Dimension; que constituyen, hasta el día de hoy, una de las sagas más “potables”, ya que he generado un sin número de productos paralelos (manga, anime, juegos, merchandising, etc), y más ventas de la historia del manga durante los últimos 25 años, realizadas por su creador original Masami Kurumada y por nuevos mangakas a su lado, aunque manteniendo el mismo tenor heroico en el relato, que muy bien logra adaptar Marcelo Vicente para el público nacional.

Siguiendo los escritos de Martos García sobre el Mundo de las Sagas (2009), y en busca de un marco teórico en cual encuadrar a Saint Seiya como parte de una saga moderna, el cual nos ayudaría sin duda a definir otras obras de la historieta japonesa similares en su concepción original (Neon Genesis Evangelion, Dragon Ball, etc.), encontramos características que indudablemente evidencian que estamos en frente de una saga fantástica con estilo propio;

“la saga moderna, además de basarse en su carácter de ficción especulativa, heterocósmica y de actualización de arquetipos épicos-heroicos, puede exponerse desde cualquier medio, lenguaje o formato porque es capaz de encarnarse y multiplicarse en ellos...”(108).

Si bien “las sagas se basan en la búsqueda de un orden, de ahí su tendencia a ordenar todo el marco narrativo y a describir exhaustivamente el catálogo de personajes”, este manga va más allá o, mejor dicho, lleva a un extremo esta sentencia ordenando no sólo los



arcos argumentales principales como ya se ha mencionado (Santuario, Poseidón, Hades, etc.), sino que también ordena la narración interna de estos (santos negros, santos de plata, santos de oro, etc.), presentando a cada personaje nuevo según su apariencia (armadura e historia de la misma), historia (relación previa para con el conflicto a resolver) y personalidad (generalmente relacionada con la constelación que representa). Además, en un apartado se presenta un perfil de la armadura y su santo en detalles. Estos personajes también se identifican mediante la utilización de técnicas de combate especiales que remplazan a la magia descrita por Martos García, pero que coincide en un sometimiento a ella, ya que el personaje que controle la mejor o más rápida (representadas visualmente como verdaderos artilugios mágicos) siempre gana las contiendas. Otra evidencia de este orden espacio temporal necesario en toda saga fantástica es la publicación en 1986 del *Hipermito*. Esta obra nos remite a la génesis misma de la historia de los “Santos” de Atena, como así también al origen de toda esta nueva mitología, la cual entrelaza mitologías ya existentes otorgando un tenor épico tradicional al manga, y de la cual surgen todos los escenarios posibles que dan forma a las diferentes partes de la saga.

Otra característica, a la que hace referencia Martos García, es la necesidad de “redención” (110). Aquí, el personaje principal y sus aliados no sólo deben curar los males que aquejan al mundo, sino que también deben hallar cura para sus propios conflictos. *Saint Seiya* es un gran ejemplo de lo primero, ya que la amenaza mundial es una constante; “si hay algo que caracteriza al mundo indoeuropeo (incluyendo la mitología griega) es la búsqueda de orden frente a las fuerzas del caos” (110). Pero *Episodio G* es el ejemplo ideal de la segunda parte de la definición. En este manga, Aioria (personaje principal) atraviesa una serie de pruebas, que pretenden poner fin a las acusaciones de traidor que caen sobre él debido a las acciones de su hermano. Por otro lado, el contexto espacio temporal que propone este autor tiene mucho que ver con un mundo alcanzable del que podemos ser testigos presenciales, pero este evidencia una trama casi apocalíptica de destrucción que nos habla de un contexto más trágico que el real, revelando las manifestaciones apocalípticas a las que refiere Martos García: “cuando se habla de milenarismo, esto es, la creencia en el fin de los tiempos que alumbraba hacia una nueva era, siempre pensamos en el Apocalipsis”(139). “Las acciones de los personajes, de alto contenido épico donde los personajes siguen prototipos heroicos” (103) los llevan a dimensiones alternas que instituyen inclusive sus propias leyes físicas.

Dentro de ese contexto encontramos a *Seiya*, un joven huérfano predestinado a ser un santo defensor de la diosa Atena, quien se debate interna, externa y constantemente su destino heroico y su herencia de sacrificio. Esa crisis de identidad, según Martos García tema central en las sagas modernas, se evidencia a través de los diferentes arcos argumentales en forma de conflictos y luchas, que van a enfrentar a nuestro héroe contra sus enemigos, pero también contra amigos y maestros.

Si bien el género *Nekketsu* es propio del manga (y, por consiguiente, del anime), las características narrativas de este género tienen mucho en común con el de las sagas fantásticas de las novelas. Estas similitudes (sin descartar las diferencias naturales de estas



dos formas de arte) hacen del manga terreno fértil para la generación y propagación de una nueva saga, que además, hoy por hoy, se alimenta de otras artes para lograr aceptación y consumo, como la televisión, los videos juegos, los juegos de rol, las revistas de interés, etc.

La traducción

La historieta como forma de arte, y la traducción de la misma, que presenta semejanzas con la traducción literaria, supone la aparición en escena de un nuevo traductor específico de este género. Este traductor es por naturaleza adaptador, pero muy diferente de aquel autor que transforma una pieza literaria para realizar una historieta, sino un adaptador de géneros y contextos situacionales, trabajador de transferencias lingüísticas con una gran carga cultural. Debido a las características esenciales de las historietas, el traductor sin lugar a duda (a parte de manejar el idioma del original y el objetivo) saber decodificar las implicancias del contexto situacional claramente representado por la creación gráfica del artista.

El creciente consumo de manga y de sus productos relacionados impulsó una política editorial y comercial alimentando el interés de los que luego se convertirían en Editorial Ivrea, quienes pusieron en marcha los mecanismos editoriales para la pronta publicación de manga en nuestro país. Pero de esa invasión mediática, que favoreció la propagación del fenómeno manga en nuestro país, dio origen a un agente novedoso en el esquema de la comunicación clásico al que los lectores estábamos acostumbrados (productos traducidos en otros países como España o Estados Unidos): el traductor argentino de manga. Un traductor que tiene como principal característica una gran cuota de conocimientos previos adquiridos y compartidos por todo ese conjunto de aficionados al que todavía pertenece. A grandes rasgos, este traductor es fan y habitué del conjunto de intereses que hacen al mundo manga, y por consiguiente, a la cultura japonesa. Y no sólo escribe condicionado por esos conocimientos, sino que también escribe principalmente para ese mundo, que se inter relaciona con él favoreciendo su producción mediante un feedback constante, lo cual puede generar muchas veces un ejercicio profesionalmente delicado. Además, el traductor muchas veces es parte generadora de esos materiales (revistas, espacios virtuales, editoriales, etc) que refieren al impulso de la cultura manga en el país ampliando, por consiguiente, su público consumidor.

El traductor de historietas es un “reescritor”, al igual que Lefevere (1997) propone al traductor literario como tal, ya que ambos presentan características similares, “los reescritores adaptan, manipulan en cierta medida los originales con los que trabajan, para hacer que se ajusten a las corrientes ideológicas y poetológicas de su época” (21). En el caso de los manga Jidaimono, la adaptación del lenguaje utilizado por los personajes es mucho más evidente, sobre todo en la conversión de registros y lectos; además, se genera la necesidad de adaptar onomatopeyas e interjecciones. En el relato heroico un cambio deliberado en el uso del lenguaje de los diálogos podría significar una pérdida en el tono



épico histórico. Otra característica que plantea Lefevere, y que se evidencia en el traductor de manga, es que remarca a

[...] la traducción (literaria) como la reescritura más obviamente reconocible y potencialmente la más influyente, porque es capaz de proyectar la imagen de un autor y/o una obra a otra cultura, elevando a ese autor/obra más allá de los límites de su cultura origen (22);

donde cobra importancia este nuevo receptor, no el de la obra original (pensado por el artista), sino el receptor de la traducción que por transición adhiere al mundo cultural expuesto por el artista y adaptado por el traductor. Existe un traspaso cultural (de historias, tradiciones, formas gramaticales e idiomáticas, etc) en el cual el traductor es nexo fundamental. Las decisiones del traductor generan un interés del lector que va más allá del relato en sí, y este comienza a informarse sobre aspectos de la cultura del original que le interesan y le aportan a la comprensión completa de ese ideal épico que se intenta transmitir.

Snell-Horby (1999) afirma que “por muy opaca que pueda parecer la lengua para el lector inculto, el significado debe ser transparente dentro del círculo de destinatarios previstos” (158), lo cual se puede aplicar en el contexto de la traducción literaria en general, se modifica en la traducción de manga ya que el receptor intencionado en la lengua objetivo deja de ser “inculto” para formar parte activa del entorno del cual emerge la traducción. Su opinión sobre aspectos lingüísticos y gráficos del producto cobra relevancia al formar parte del mismo círculo social del que emerge la figura del traductor, y que, por lo tanto, comparten entre si los mismos intereses. Aixelá (2000) define la realidad del lector de la traducción excelentemente al

[...] clasificar al lector según la adscripción cultural, la edad y los intereses profesionales. El parámetro determinado por el grupo cultural al que se pertenezca es casi axiomático en todo proceso de transferencia interlingüística, ya que es de suponer que cuando un texto (sobretudo si de épica se trata) se traduce a otra lengua se hace pensando en lectores de una comunidad cultural diferenciada de la original. Esto es básico en traducción, ya que aunque el texto término se dirija al “mismo” tipo de lectores en todos los demás aspectos, existirá una brecha importante entre el universo epistemológico de los lectores tipo del original y los del término dada la diferencia de su experiencia cultural y lingüística (104),

pero a su vez, existe una cuota de superación de esa brecha muy relacionada al público de la épica y la fantasía en cualquiera de sus formas.



Por otro lado, Snell-Hornby agrega que

[...] en el trabajo del traductor literario⁴⁰ subyace el deseo –o el encargo del editor– de recrear y, por lo tanto, de perpetuar una obra de ficción o una obra de arte dentro de un determinado contexto meta, es decir, para los lectores de una época y de una lengua y cultura determinadas (144),

lo que supone una responsabilidad extra cuando hablamos de relatos épicos, ya que existe un plus cultural idealizado y específico de un pueblo, que necesita llegar a penetrar en la cultura objetivo para perdurar como obra de arte y éxito editorial.

Otra característica que presenta la traducción de manga épicos y fantásticos es la atemporalidad, ya no responde a la concepción temporal antes descrita sino a la ubicación temporal pretendida por la reescritura y adaptación del relato. Si bien “una traducción es posterior a su original, de donde se deduce que existirá siempre un componente de distancia histórica entre ambos” (Aixelá, 99), la adaptación de un manga de relato épico nos traslada a los lectores hacia ese tiempo histórico en que se desarrollan los acontecimientos en mayor o menor medida idealizados, y es en todo caso el lector el que debe adaptar sus conocimientos culturales para poder visualizar mejor las implicancias culturales que dan forma al género. En estos manga se evidencia una clara tendencia de parte del traductor de adaptar los diálogos a la jerga comúnmente compartida por los jóvenes en esta cultura objetivo, dejando de lado, muchas veces, el tenor épico que pretende el mangaka; aunque “la traducción cultural no está de modo alguno desligada de su aspecto lingüístico, ya que viene determinada por él” (Cortés, 148).

Como vemos en cualquier traducción, ya sea técnica, periodística, científica o literaria, existen algunos parámetros que determinan de alguna forma al traductor. El caudal de conocimiento previo sobre un determinado tema o género, el estudio del autor original, la decodificación del mensaje original, la categorización del receptor pretendido para el original y la traducción, y el control del potencial cultural transmitido en mayor o menor medida determinan al profesional como dentro de un campo de acción específico del cual se obtendrán sus mejores adaptaciones. Es inevitable pensar que un profesional que comparte todas esas características propias de la tradición de la historieta se convierte en un traductor especializado con identidad propia, al igual que el género al que se dedica. No obstante, podemos encontrar similitudes con la metodología de la traducción literaria ya que

[...] requiere un profundo conocimiento de todos los aspectos del texto original, especialmente si el traductor tiene que fijar significados indirectos, connotaciones, humor, figuras estilísticas, frases irónicas y referencias culturales o sociales, y evaluar

⁴⁰ Lo cual podemos extender al traductor de manga.



el impacto, es decir, el efecto buscado por el autor en los lectores del texto original, que probablemente tienen diferentes tradiciones, educación y contexto que los lectores de la traducción (Carrasco, 129).

Bibliografía

- AIXELÁ, Javier (2000). *La traducción condicionada de los NP*. Salamanca: Almar.
- CARBONELL ICORTÉS, Ovidi (1999). *Traducción y cultura*. Salamanca: Colegio de España.
- GIL DE CARRASCO, Antonio (1999). *Hispanismos: Aproximación a la traducción. Práctica de la traducción literaria*. Madrid: Editorial Instituto Cervantes.
- <http://rawscans.com>
- INOUE, Takehiko (2006). *Vagabond*. s/r: Ivrea Argentina.
- KURUMADA, Masami (2005). *Saint Seiya*. s/r: Ivrea Argentina.
- (2010). *Saint Seiya: Next Dimension-Myth of Hades*. s/r: Ivrea Argentina.
- KURUMADA, Masami & OKADA, Megumu (2003). *Saint Seiya Episode G*. s/r: Ivrea Argentina.
- KURUMADA, Masami & TESHIGORI, Shiori (2009). *Saint Seiya: The lost Canvas-Hades Mithology*. s/r: Ivrea Argentina.
- LEFEVERE, André (1997 [1992]). *Traducción, reescritura y la manipulación del canon literario*. Salamanca. Colegio de España.
- MARTOS GARCÍA, A. (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura.
- MICÓ BUCHÓN, J. L. (1964). *Curso de teoría y técnica literaria*. Barcelona: Casals.
- SNELL-HORNBY, Mary (1999). *Estudios de Traducción: Hacia una perspectiva integradora*. Salamanca: Almar.
- WATSUKI, Nobuhiro (2001). *Rurouni Kenshin*. s/r: Ivrea Argentina.



Gómez Ponce, Ariel

Vestigios de lo humano y lo mortal. Frontera de la alteridad en las sagas vampíricas contemporáneas

“El humano que hay en mi interior está más cerca que nunca de la superficie: un ser angustiado y hambriento que ama a la vez que detesta este caparazón invencible e inmortal en el cual está encerrado.”

Anne Rice, *La reina de los condenados*

RESUMEN

En los últimos años, a diferencia de su concepción clásica (como ser caótico que causa miedo, horror y como antítesis del héroe clásico), observamos cómo los monstruos se alejan de su representación inhumana y anormal para aproximarse a una concepción más humanizada: las fronteras entre lo humano y lo monstruoso no pueden distinguirse con la misma facilidad que otrora. El vampiro, una voz anteriormente callada y desplazada, ha dejado de significar una alteridad absoluta ya que los textos de la cultura ponen de manifiesto una reducción en su otredad. Entendemos que en la dualidad humano/inhumano se ha producido una ampliación de las fronteras teniendo como producto monstruos que dan cuenta de su condición humana y cuentan su propia historia del “otro lado de la frontera” (Lotman, 1998). Desde el discurso literario, entendido como sistema que modela la realidad, en el presente trabajo, tomaremos como objeto de análisis al protagonista de tres obras de Anne Rice pertenecientes a la Saga Vampírica iniciada a mediados de los años ’70: *Entrevista con el vampiro* (1976), *Lestat, el vampiro* (1986) y *La reina de los condenados* (1988). En dichas novelas, Lestat de Lioncourt, vampiro aristocrático que supone una fractura en el estereotipo clásico, representa una de las figuras monstruosas que permanece a lo largo de su vida inmortal luchando con los vestigios de la humanidad que permanecen aún en él. Desde esta dualidad, entendemos que centrarnos en este vampiro nos permitirá estudiar un nuevo monstruo que roza lo humano y que se sitúa en nuevas fronteras.

En los últimos años, a diferencia de la concepción clásica del monstruo, como ese ser caótico que causa miedo, horror y que funciona como antítesis del héroe clásico (Accame, 2000), es posible observar cómo estos seres se alejan de su representación inhumana y anormal para aproximarse a una concepción más humanizada: las fronteras entre lo humano y lo monstruoso no pueden distinguirse con la misma facilidad que otrora. Hoy es posible observar que la figura del vampiro ha dejado de significar una alteridad absoluta ya que los textos de la cultura manifiestan una reducción en su otredad mediante diversas estrategias que propugnan sus voces anteriormente calladas y desplazadas. Entendemos que en la dualidad humano/inhumano se ha producido una ampliación de las fronteras teniendo como producto monstruos que manifiestan su condición humana. La literatura, como sistema que modela la realidad (Lotman, 1996), da cuenta de estas formas de humanización constantes y pone de manifiesto modos de concebir las relaciones con el otro. En el presente trabajo, tomaremos como objeto de



análisis al protagonista de tres obras de la escritora estadounidense Anne Rice pertenecientes a las sagas vampíricas iniciadas a mediados de los años '70: *Entrevista con el vampiro* (1976), *Lestat, el vampiro* (1986) y *La reina de los condenados* (1988). En dichas novelas, Lestat de Lioncourt, vampiro aristocrático nacido a la inmortalidad décadas antes de la Revolución Francesa, representa una de estas figuras monstruosas contemporáneas que permanece a lo largo de su vida inmortal luchando con la humanidad que permanece aún en él. Entendemos que centrarnos en este personaje nos permitirá estudiar un nuevo tipo de dualidad monstruosa: un monstruo que roza lo humano y que se sitúa en nuevas fronteras.

En primer lugar, referimos, junto con Cohen (1996) que el vampiro es un ser transcultural y transtemporal que se establece en un “doble acto de construcción y reconstrucción”⁴¹ (Cohen, 1996:6) que le ha permitido seguir en vigencia hasta la actualidad. A través de los siglos y a través de los más diversos géneros, el vampiro ha construido un *continuum* de su propia figura que ha establecido a la obra de Stoker, *Drácula* (1897), como texto modélico. Pero mientras otros monstruos permanecen ajenos a las coordenadas de la cultura y parecen ser asincrónicos (como hombres-lobo que suelen representarse en un estado de salvajismo absoluto), los vampiros (que además son antropomórficos) se encuentran siempre cercanos a los mortales e intentan adaptarse de un modo u otro a la cultura que se encuentra del “otro lado de su frontera” (Lotman, 1998), hecho que propone a la dualidad como característica común de estos seres.

Para poder caracterizar a los vampiros, nos referimos a Michel Foucault (2008) quien en su consideración de los “anormales” incluye al monstruo que, según el autor, es una entidad delimitada por leyes tanto sociales como propias de la naturaleza que representa una doble infracción para sendos ámbitos. Es un ser que combina lo prohibido y lo imposible y su constitución tiene lugar gracias a la conmoción que provoca en la sociedad. Si bien Foucault establece esta categoría para casos específicos de patologías médicas y psicológicas, es posible aplicarla en consideración de aquellos seres sobrenaturales que poseen una doble naturaleza. Por ello, entendemos que el vampiro es un ser dual: se construye en las fronteras de la vida y la muerte, de lo civilizado y lo salvaje, de lo sublime y lo horroroso. Además, el monstruo supone siempre una infracción o destrucción de la norma: el vampiro nos habla de una ruptura moral, sexual, estética e histórica (dada esta última por su condición de inmortal).

La cuestión de las fronteras que establece la dualidad resulta de suma importancia para la construcción tanto del vampiro como de otros monstruos de índole similar. Iuri Lotman (1996) entiende que cada una de las culturas está delimitada por un espacio que se caracteriza por ser una zona de intercambio y que se denomina *frontera*: un espacio entre lo conocido y lo no conocido (el espacio de los “no textos”). La frontera supone “un mecanismo bilingüe que traduce los mensajes externos al lenguaje interno de la semiosfera y a la inversa” (Lotman, 1996:26), es decir, una suma de “filtros” que permiten la

⁴¹ La traducción es nuestra.



semiotización de los textos extraño a la cultura o su traducción al lenguaje interno de la semiosfera. Lotman ejemplifica este mecanismo con aquellos grandes imperios que limitaban con los bárbaros y que, con el objeto de defender la frontera, asentaban allí tribus contratadas de esas mismas poblaciones. Estas tribus formaban una “zona de bilingüismo cultural que garantizaba los contactos semióticos entre los dos mundos” (Lotman, 1996:27).

Entendemos en este trabajo que la figura del monstruo nos permite ver este “mecanismo de la frontera” al funcionar como un sujeto fronterizo: una forma de comprender de qué manera el hombre, desde la antigüedad, ha intentado resolver su relación con lo inexplicable (la muerte, las deformaciones de la naturaleza, la fealdad, etc.) o la existencia misma de ese otro ajeno al espacio cultural. De este modo, determinamos a la figura del monstruo como un mecanismo de traducción entre el espacio conocido y lo desconocido. El monstruo es un ser fronterizo, un “mecanismo de frontera”, es decir, un vínculo que representa un “pase de esferas” (Barei, 2008) y, en el caso particular del vampiro, dichas esferas representan las antítesis vida y muerte, control y desenfreno, civilizado y animalizado. Además, según el autor, la delimitación de lo propio y del espacio cultural se establece mediante la determinación de esta frontera que se divide en dos dominios: el interno y el externo, espacios que pueden asimilarse a “nosotros” y “ellos” respectivamente. Esta oposición semántica da lugar a diversas interpretaciones que pueden manifestarse en antítesis tales como Cultura y Barbarie, Iniciados y Profanos, Cosmos y Caos. Es en el espacio exterior donde, según Lotman, pueblan seres diferentes a nosotros, normalmente no antropomorfos, allí donde “estarán [los seres] dotados de rasgos de monstruosidad” (1998:107)

Dada su condición de ajenos al espacio cultural, los vampiros han permanecido del otro lado de la frontera en la producción literaria desde hace más de dos siglos. Tanto en las novelas románticas de Byron y Le Fanu como el *Drácula* de Stoker perteneciente al gótico inglés, encontramos un vampiro que supone ser un estereotipo que denota lo que Rosalba Campra (2008) denomina “el silencio de la criatura fantástica”: un discurso en el cual el vampiro está imposibilitado de reflexionar sobre sí mismo ya que su expresión es dada mediante una voz humana, ya sea de algún testigo o de sus propios enemigos. Este silencio, según la autora, se relaciona con la incapacidad de escuchar la palabra del otro, hecho que implica un no reconocimiento de éste. Es recién a partir de la segunda mitad del siglo XX cuando la novela neogótica⁴² proporciona una nueva forma de mirar a la monstruosidad del vampiro: dotarlos de voz y permitirles que nos hablen desde su propia condición monstruosa y, así, acercarnos a ellos. Entendemos que esta proximidad al escucharlos nos permite comprenderlos, reconocer su condición dual y, en dicho

⁴² Tomamos en este trabajo la idea de neogótico como movimiento posmoderno que propone Giovanna Franci (2009). La autora nos indica que ha sido explotado principalmente a partir de mediados del siglo XX en Estados Unidos y que retoma el gótico clásico: un *revival* de aquella simbolización monstruosa que se ha ido sedimentando desde siglos anteriores: se recuperan leyendas o mitos de diversos folclores para ser reescritos o releídos según la clave que predomina en el contexto sociocultural de cada época.



reconocimiento, ampliar las fronteras de lo que se considera humano (o, en su defecto, reducir la inhumanidad). Acercarnos al otro y escucharlo permite reconocernos en él. Además, la expansión de las fronteras es un proceso que no sólo implica una concepción ontológica sino también cultural. Existen ciertos momentos del progreso de una cultura en los cuales el cambio en la frontera puede ocurrir (aunque no con frecuencia) y supone una complejización de dicho mecanismo. Para que la cultura externa pueda irrumpir en el espacio de lo propio debe dejar de ser “externa” y esto se logra mediante la traducción al lenguaje de la cultura para así ser explicado por las normas de la misma. No nos referimos a una colisión o una ruptura de fronteras, ya que dicho movimiento supone una penetración abrupta y la destrucción de lo interno (como una invasión bárbara que saquea la ciudad o como el monstruo que destroza el poblado); nos referimos, en cambio, a un “sometimiento de fronteras” que conlleva una ampliación del espacio cultural y de lo considerado propio (Lotman, 2008). Como mencionamos con anterioridad, la presencia de una frontera implica la división en un dominio interno y otro externo. En este caso, puede establecerse una dimensionalidad idéntica⁴³ entre ambos espacios y es entonces cuando “el mundo que al otro lado de la raya es hostil (o simplemente ‘ajeno’), pero en principio no se distingue en nada del ‘mío’” (Lotman, 1998:106). El autor nos indica que dicho esquemas puede interpretarse como una base de la idea del humanitarismo y permite considerar a quienes se encuentran en el espacio exterior como iguales a mí.

En la producción literaria neogótica de mediados del siglo XX, Rosalba Campra (2008) identifica dos actitudes que permiten abordar este cambio de postura: en primer lugar, una actitud antropológica que deviene de de las sucesivas reflexiones de las posiciones etnocéntricas a partir de los años '70 y, en segundo lugar, a estrategias narrativas en el género como resultado de diversas innovaciones. A partir de esta nueva forma de mirar al otro se produce una reducción en la otredad de aquellos seres que durante siglos habían permanecido relegados. Mediante la identificación de diversas estrategias y procesos podemos ver cómo los vampiros de Rice dan cuenta de ello ya que se encuentran en un plano cercano a la humanidad. Los vestigios que queda de ella en la interioridad del monstruo da como resultado una gran variedad de historias narradas desde ese “espacio otro”. Como ejemplo de esta reducción, nos encontramos con el personaje de Lestat, quien a lo largo de una larga saga de vampiros nos muestra la dinámica de su condición vampírica y los vestigios de su humanidad.

En primer lugar, para poder centrarnos en el protagonista, distinguimos dos formas de narración en la sagas vampíricas de Rice que nos permiten acceder a él. En el inicio de la saga, *Entrevista con el vampiro* (1974)⁴⁴, encontramos la extensa confesión de Louis,

⁴³ Recordamos que para Lotman la descripción de los tipos de culturas y los textos que ésta produce se da mediante un metalenguaje basado en modelos espaciales. Desde esta postura, el autor nos indica que los conceptos axiológicos son expresados con los medios de orientación del espacio: conceptos tales como arriba-abajo o derecha-izquierda modelizan la valoración de una cultura (Lotman, 1998).

⁴⁴ En el presente trabajo optamos por los primeros volúmenes de la saga de Rice ya que en estos se presentan con mayor fuerza los sentimientos “mortales” en el personaje de Lestat. En la cuarta novela, *El ladrón de cuerpos* (1992), Lestat consigue transmutar su cuerpo comprendiendo, como resultado de esta nueva experiencia, como superadora a su condición vampírica.



que desarrolla su conversión, su sentimiento de culpabilidad y sus experiencias como inmortal al lado de su creador Lestat. En esta novela, la caracterización de este último se orienta más hacia el estereotipo clásico de vampiro: los actos despiadados, el placer por el sufrimiento ajeno y el deseo irrefrenable de sexo son los rasgos más denotados en nuestro personaje. Por otro lado, en la segunda novela y como respuesta a la anterior, Lestat toma la voz en el texto homónimo para defenderse de las acusaciones de su anterior compañero y amante redactando su autobriografía. En lo que parecería comenzar como una despechada respuesta amorosa, el vampiro describe paso a paso su conversión al vampirismo y cada uno de los sentimientos subyacentes en sus actos a lo largo de doscientos años de vida inmortal. La historia de Lestat comienza en la Nueva Orleans de mediados de los años ochenta, con nuestro protagonista sumido en un profundo sueño del cual despierta gracias a la música de rock. A partir de allí, Lestat decide formar su propia banda y escribe una autobiografía que abarcará espacios temporales de suma amplitud: desde la antigüedad egipcia, anterior a la creación de las pirámides, hasta la época MTV⁴⁵. En el momento de su transformación (décadas antes de la Revolución Francesa), Lestat de Lioncourt tiene 21 años de edad y pertenece a una familia aristocrática en decadencia en un pequeño poblado francés. Dicha transformación supone para Lestat un cambio no sólo físico (la piel, los colmillos, el cabello más claro, los ojos más brillantes), sino que también significa una nueva forma de ver el mundo. Ya no se considera como parte del mundo mortal y entiende que a partir de su cambio comienza a formar parte de todo aquello que causa temor y repugnancia. Comprende casi al instante su condición vampírica y entiende que otros deben morir en sacrificio de su supervivencia. Se muestra, además, ansioso por saber cómo sería volver entre los humanos, cómo lo mirarían y cómo sería su reacción frente a su nueva condición.

Como primera forma de reducción, los vampiros de Rice nos enfrentan a su “proclamación de la inocencia” que pretende refutar lo que diacrónicamente se ha considerado “vampiro” desde una perspectiva nostálgica y muchas veces con matices irónicos (o, en casos extremos, paródicos) con su propia condición de monstruo (Campra, 2008). Esta asunción conlleva un sentimiento que Lestat, en reiteradas ocasiones, lo define como una “dolencia de mortalidad” (1986:93). Lestat demuestra que extraña su vida mortal, cuestión que pone de manifiesto, además de depresión y profundidad filosófica, la doble naturaleza en su ser. Es en los momento de mayor reflexión donde sale a luz su condición humana, una condición que el personaje anhela mantener (dado el gran amor que siente por la humanidad) pero que entra en conflicto con su nueva identidad. Aunque con el correr de los siglos logra asimilarla, la dualidad en Lestat es permanente: “el ser humano que había en mí (...) se puso a llorar otra vez y la perversa criatura recién nacida

⁴⁵ La amplitud temporal que es propia de los vampiros se refleja en la narración mediante desplazamientos diacrónicos que otorgan profundidad cronológica a la historia. Como refiere Rosalba Campra con respecto a las historias de Anne Rice, estas novelas permiten “perdersse en la noche de los tiempos y orillar el mito” (1998:159).



era aún demasiado inmadura para poder dominarle” (1986:140). En esta doble naturaleza, la distinción de la frontera entre lo mortal y lo inmortal no resuelta clara para el personaje. Como consecuencia de la inmortalidad, estos seres terminan conllevando un cansancio hacia su condición de vampiro: el desgaste causado siglo tras siglo, el aburrimiento ante la vida misma y la carencia de un amor real que perdure llevan a lo que Rosalba Campra denomina “rechazo de la inmortalidad” (2008:158), un *topoi* común en los vampiros contemporáneos.

Su condición vampírica, además, es resultado de una hibridación entre lo demoníaco y lo salvaje: se autodescribe siempre en las fronteras de lo animal y lo monstruoso: olfatea como un animal, se mueve como un gato, sus sentidos son bestiales, la belleza es salvaje. Describe su apetito de sangre como “primario” y su consumo se relaciona siempre con el deseo sexual y el éxtasis asimilando la relación depredador/víctima en un juego de amantes y convierte así a la caza en uno de sus mayores placeres. Además, muchos de los rasgos del carácter en su vida mortal permanecen y se acentúan durante su inmortalidad. Un pensamiento profundo, la constante inconformidad con la cotidianeidad y ciertos cuestionamientos tales como la esencia de la bondad, la belleza y la vida misma son aspectos que se profundizan luego de su transformación. Estos conceptos permanecerán como constantes subyacentes en cada acto hasta el punto tal de abrumarlo. La diferenciación entre aquello considerado bondad o maldad persiguen a Lestat a lo largo de la saga: se cuestiona a sí mismo, a quienes lo rodean y hasta el mismo lector. Se encuentra en una constante búsqueda que el personaje define como “batallas morales”: quiere encontrar ciertas pautas que le permitan distinguir lo bueno de lo malo y principios que definan lo estético ya que entiende que estos conceptos son meras construcciones de las tradiciones culturales. Cada una de sus reflexiones y sus actos determina la valoración axiológica que el protagonista realiza desde su propia conciencia e indica una valoración con respecto al mundo que lo rodea convirtiéndolo en un “héroe con un sistema dualista” (Ivanov, 2002:85)⁴⁶. Además, como otro rasgo de la dualidad, encontramos como característica de los vampiros de Rice una sexualidad no definida: son seres sumamente sexuales que rozan el desenfreno pero que no establecen distinciones de género. Se caracterizan por ser seres transexuales en el sentido de incertidumbre sexual que propone Baudrillard, tanto a nivel estético como sexual y como una “indiferenciación de los polos sexuales” (1991:26)

Como segundo aspecto, nos detenemos en la asunción de la culpa y de la naturaleza vampírica que se encuentra siempre “atravesada por remordimiento, cansancios y generosidades que hasta llevan al desgarrado vampiro a traicionar a los suyos” (Campra, 2008:153). Lestat, en su autobiografía, pone de manifiesto su propia naturaleza monstruosa en búsqueda de reivindicación o reconocimiento. Encontrar un vampiro que nos relate su propia historia y el origen de su vampirismo, tal como lo hace este vampiro, supone una respuesta a los previos discursos que terminaron por formar estereotipos.

⁴⁶ Según Ivanov (2002), la distinción entre el bien y el mal se presenta como una categoría moral que determina tanto el accionar como la conducta del hombre y forma una dualidad presente diversos mitos culturales.



Además, reconocer su condición de vampiro supone una polémica no sólo con los mortales sino también con los de su propia especie, quienes desean permanecer en el anonimato. El personaje da cuenta de la contradicción que genera su doble naturaleza. Como refiere el mismo Lestat:

Al poner de manifiesto mi condición monstruosa, buscaba de algún modo sentirme unido de nuevo a mis congéneres humanos. Prefería que huyeran de mí a que no me vieran. Prefería que supieran que era algo monstruoso a escurrirme por el mundo sin ser reconocido por aquellos de los que me alimentaba (1986:403).

Además en su caracterización física, Lestat se describe con admiración a sí mismo y a su carácter vampírico: desde su altura hasta la forma de su nariz están detallados con tal fascinación que roza el narcisismo. Es conciente de que su belleza es extrema (y, por lo tanto, fuera de lo normal) y nos afirma: “siempre he sido un vampiro bello y refinado” (1986:405). Esta idealización que posee de su propio aspecto físico se encuentra siempre entremezclada con su naturaleza monstruosa

trata de hacerte una idea de mi belleza y de mi poder. Intenta verme como el ser maléfico que soy. Recorro el mundo al acecho con mi disfraz de mortal y soy el peor de los enemigos, el monstruo que tiene el mismo aspecto que cualquier hombre corriente (1986:299).

El vampiro no deja de reconocer que es un monstruo y acepta su identidad en lugar de hallar formas de ocultamiento. Al mismo tiempo, Lestat termina por afirmar que su condición monstruosa o de demonio no es impedimento para amar e intenta constantemente encontrar un punto de articulación entre su nueva naturaleza y aquello que realmente desea como objeto de amor. Hasta la misma definición del amor es para Lestat “una monstruosa intimidad con otro ser, comparada con la cual hasta el extasiante momento de dar muerte a una víctima resultaba aburrido y controlado” (1986:377).

Por último, creemos que otra de las estrategias que difuman las fronteras es la posibilidad de los vampiros contemporáneos de narrar desde una “orientación invertida” (Lotman, 1998:103), es decir, de mirar la cultura desde un espacio exterior. Lestat se sitúa en un plano que le permite observar la vida mortal como un extraño, examinarla con detalle y verla como ajeno a la misma ya que su condición vampírica lo establece así. Ve a la humanidad como “colecciones perfectas de juguetes” (1986:152) y observa a sus víctimas de las cuales aprecia su piel, sus movimientos, sus sentimientos. Entiende a la humanidad entera como el grado máximo de expresión de la belleza: “Hermosura: ésa es la impresión que nos produce cualquier ser humano, si nos detenemos a pensarlo”



(1986:178). Asimismo, el encuentro con el humano (ya no como víctima, sino como objeto de admiración) supone para Lestat una similitud

al encuentro de la princesa que entrega su amor desinteresado al príncipe encantado y éste recupera su forma original y deja de ser un monstruo. Sólo que en este lúgubre cuento de hadas yo penetraba hasta lo más profundo de mi amante mortal. Los dos nos hacíamos uno, y yo volvía a ser de carne y hueso (1986: 438)⁴⁷.

Este aspecto, además de poner de manifiesto una reducción de la alteridad, realza la valoración que posee el mismo Lestat por el otro: el otro vampiro y, principalmente, el otro humano, aquel tan distante física pero no axiológicamente. En este sentido, se acerca al concepto de extrapolación de Bajtín (2008): desde el pensamiento bajtiniano, supone acercarse al otro, escucharlo y, luego de reconocerlo, volver al propio lugar para darle un “excedente de sentido”. La humanidad para este vampiro no es ajena sino que, por el contrario, es parte constitutiva de él, la reconoce y reconoce además a ese otro humano, al cual ama y admira.

Todos los rasgos de dualidad que permiten comprender a esta categoría de monstruo ponen de manifiesto que las fronteras se han movido y que la porosidad es cada vez mayor. La esencia misma del monstruo (su doble naturaleza, su infracción a la norma) se repite en nuevos espacios en la actualidad, en la cual estos seres han demostrado poseer la capacidad de adaptarse. Como refiere Elena Bossi, en lo monstruoso se produce un vínculo entre opuestos, pero “al mismo tiempo que se reúnen esos polos, en el monstruo se esfuman los bordes del lugar de reunión. Se diluyen los nexos y se confunden los límites” (2003:27). Quizá, en los límites de lo inhumano, los vampiros sean el resultado de una nueva refundición de la cual el vampiro de Anne Rice, como muchos otros en la contemporaneidad, nos demuestra una alteridad en vías de desaparición.

⁴⁷ La analogía al cuento de hadas es frecuente en las reflexiones de Lestat, quien idealiza tanto sus relaciones amorosas como el encuentro con sus víctimas. Supone para el personaje un sentimiento que roza lo adolescente, como por ejemplo cuando nos afirma que “el príncipe nunca va a llegar, todo el mundo lo sabe, y, además, quizá la Bella Durmiente esté muerta” (1988:13).



Bibliografía

- A.A.V.V. (2002). *Árbol del mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos*. La Habana: Casa de las Américas.
- ARÁN, Pampa Olga & BAREI, Silvia (2006). *Texto, memoria, cultura*. Córdoba: El Espejo.
- ACCAME, Jorge (2000). “El prodigio mostrado” en *Monstruos*. San Salvador de Jujuy: Talleres gráficos de la Universidad Nacional de Jujuy.
- BAJTÍN, Mijaíl (2008 [s/r]). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- BAREI, Silvia & MOLINA, Pablo (2008). *Cuestiones Retóricas. Pensar la cultura: perspectivas retóricas*. Córdoba: Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba.
- BAUDRILLARD, Jean (1991). *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama.
- BOSSI, Elena (2003). “De mulánimas, hombres-lobo, vampiros y otros monstruos” en *Del horror a la piedad: Estudio de una leyenda*. México: BUAP.
- CAMPRA, Rosalba (2008). *Territorios de la ficción: lo fantástico*. Madrid: Renacimiento.
- COHEN, Jeffrey Jerome (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- FOUCAULT, Michel (2008). *La vida de los hombres infames*. Buenos Aires: Altamira.
- FRANCI, Giovanna (2009). “El neo-gótico: del fantasma del castillo al imaginario tecnológico” en *Fantasmas, sueños y utopías en literatura, cine y artes plásticas*. Ediciones del Copista. Córdoba.
- LOTMAN, Iuri (2009). “La caza de brujas: semiótica del miedo” en *El pensamiento cultural ruso en Criterios*. La Habana: Centro Teórico-cultural Criterios.
- (1996). *La semiosfera I*. Madrid: Cátedra.
- (1998). *La semiosfera II*. Madrid: Cátedra.
- RICE, Anne (1976). *Entrevista con el vampiro*. Barcelona: B.
- (1985). *Lestat, el vampiro*. Barcelona: B.
- (1988). *La reina de los condenados*. Barcelona: B.



Haye, Ricardo

Fantasías deslumbrantes en pantalla pequeña

RESUMEN

Ya en su momento, Nietzsche había avisado que la fantasía puede constituir una posibilidad notable para metaforizar y comprender la realidad. El recurso se vuelve particularmente valioso cuando el camino que conduce hacia la realidad resulta pedregoso o intransitable. Probablemente uno de los soportes que mejor comprendió esta situación fue la televisión. Sobran casos de este tipo de abordajes oblicuos, dedicados a construir desde las entrelíneas más que desde lo explícito. Comenzaremos refiriéndonos al luminoso ejemplo de una serie de culto de los años '60: *“La dimensión desconocida”*. Continuaremos con la metaforización de la realidad que propuso *“Viaje a las estrellas”*. Y culminaremos con la cita del fenómeno epocal que ha significado *“Lost”* y con un serial deslumbrante que la BBC planteó en dos sagas: *“Life on mars”* y *“Ashes to ashes”*. En todos los casos, pero sobremanera en *“Lost”*, la polémica ha puesto a rechinar nuestro organismo. Son las señales del tránsito de una época a otra, al que aún nos estamos adaptando. La situación se advierte en la exigencia cartesiana de explicaciones que garanticen cierta lógica. Esos resabios atávicos de la modernidad generan interrogantes que a la posmodernidad no le interesa responder por su carencia de certezas. Si en el sujeto de la modernidad el énfasis de la razón cartesiana puede haber sido desmedido, la posmodernidad parece querer reemplazarlo con cierto relativismo y algo de espiritualismo light que nos propone acatar voluntades sobrehumanas. ¿Con qué opción se alinea la narrativa fantástica de la televisión de nuestros días?

ABSTRACT

In his time, Nietzsche had already expressed that fantasy can become a remarkable chance to express reality through metaphor and understand it. This resource becomes particularly valuable when the path to reality turns out to be rocky or impassable. One of the media which has best understood this fact is probably the television. There are numerous examples of oblique approaches which build on the understatement rather than the explicit. We will begin by referring to an enlightening example of a cult serial of the sixties, “The Twilight Zone.” We will continue with the metaphorical expression proposed by “Star Trek.” Finally, we will refer to the epoch-making “Lost”, and the stunning BBC serials “Life on Mars” and “Ashes to Ashes.” All these serials, especially “Lost,” have set our teeth grinding. These reactions are the traffic signs from one era to another to which we are still adapting ourselves. The conflict reveals itself in the Cartesian demand for explanations which warrant rationality. These atavistic aftertastes of modernity lead to questions which post-modernity is not interested in answering due to its lack of certainty. If emphasis on Cartesian rationality may have been overwhelming in modernity, post-modernity seems to want to substitute for it with some relativism and light spiritualism suggesting submission to superhuman powers. What option does fantasy narration on television take?

Los que iban a convertirse en textos audiovisuales iniciaron su andadura por senderos muy fuertemente ligados a la realidad. Y a una realidad cotidiana, reconocible.

Los hermanos Lumiere así lo quisieron.

Aquellos filmes que empezaron la historia del cine mostraban escenas tan comunes como un grupo de obreros saliendo de una fábrica. Eran cortos de pocos segundos y ni siquiera tenían argumento. Apenas eran el retrato en movimiento de un instante en la vida de seres anónimos. Sólo eso. Un tren que llega a la estación.

Y, sin embargo, ya había allí el germen de lo fantástico. Como por ejemplo, que esa foto animada se saliera del cuadro. Que esa locomotora que avanzaba hacia el trémulo



auditorio no se detuviese a tiempo y acabara aplastándolo. Por eso, algunos espectadores no se controlaban y huían despavoridos cuando veían al convoy venírseles encima.

Faltaban cinco años para que comenzase el siglo veinte, la centuria de los prodigios técnicos, prolífica en artefactos y ya veremos si también en fantasías.

Poco después de los Lumiere, Georges Méliès se pone a fantasear en grande y, con su relato, llega a la Luna.

Sin embargo, portentoso y todo como fue con los artilugios inocentes de la época, el “Viaje a la luna” de Méliès (1902), sólo estaba recuperando una tradición milenaria. Ya en el siglo II de nuestra era, Luciano de Samósata hablaba de las características de los selenitas.

Ni siquiera podemos decir que haya sido el iniciador de una serie infinita de relatos fantásticos, pero lo cierto es que se adelantó más de 1.500 años a Julio Verne, sólo por citar a uno de los fabuladores más reconocidos y uno que también fantaseó con la Luna.

Mucho antes de Samósata, en la antigua Grecia, los viajes que contaba Homero estaban plagados de hechos fantásticos, como aquellas sirenas que encantaban a los marineros y que Ulises logró escuchar mediante la precaución de hacerse atar al palo mayor de su nave a fin de no sucumbir a su embrujo.

En cualquier caso, entre aquellos relatos y los actuales hay una variedad incalculable de historias fantásticas y también de soportes y especies narrativas diferentes.

La humanidad se ha contado a sí misma historias oníricas, sobrenaturales, maravillosas o extrañas. Las diferencias puntuales entre cada una de esas tipologías, han sido abundantemente puntualizadas por un conjunto de lingüistas, críticos y teóricos literarios. Nuestra aspiración es la de alcanzar el talante más amplio para que, sin perder de vista los matices, bajo la nomenclatura de “fantástico” podamos desplegar el más amplio sentido inclusivo.

La representación cinematográfica

Los géneros cinematográficos concibieron variaciones para representar lo fantástico dentro de sus posibles narrativos. Así cada vanguardia va a dar muestras epocales. El expresionismo alemán y el surrealismo dejarán sus huellas que, revisadas hoy, no dejan de sorprender. Lo importante de estas realizaciones es que mientras una es anticipadora de la realidad y la fatalidad de la técnica (“Calegari”, “Metrópolis”) otra avanza sobre los profundos secretos del alma (“Un perro andaluz”, “La sangre de un poeta”).

Fueron varios los realizadores europeos que emigrados a América por la guerra y desde recursos estilísticos y narrativos propondrán otra forma de ver y mirar. Es verdad también que varias películas contribuirán a consolidar un sistema al que la industria audiovisual no es ajena. En ese sentido es importante observar cómo Román Gubern detalla las estrategias del imperialismo cultural. (Gubern, 1993). Ninguna película es inocente y las construcciones y fabulaciones pueden plantear concepciones de la realidad para favorecer intereses sin ser marcadamente de propaganda. También pueden servir para construir nociones de otredad, tema tratado en varios de los ensayos del autor catalán. Dicho esto avanzamos sobre algunos relatos interesantes en su desarrollo filmico.



En 1951, Rudolph Mate filma "*Cuando los Mundos Chocan*". La Tierra está a punto de colisionar con otro planeta, y los humanos construyen una nave para emigrar a un planeta que otorgaría a las personas una segunda oportunidad. La ciencia salva a la especie; si no a toda, por lo menos a los que serán sus continuadores.

Hace mucho menos tiempo, "*Armageddon*" plantea otra vez el mismo tema. Ahora es un asteroide que se nos viene encima y nos amenaza con el mismo destino que a los dinosaurios: la extinción. En este caso, aparece la idea de que el arsenal atómico, después de todo, puede servir a una buena causa: salvarnos de la destrucción.

Podemos citar otras dos películas que también se refieren al fin del mundo, pero por obra y gracia de los seres humanos.

En 1962, Ray Milland dirige "*Pánico en el año cero*". En la época de la Guerra Fría, se desata una nueva conflagración mundial. Las ciudades caen bajo la artillería nuclear. Milland nos muestra la forma en que las personas se vuelven salvajes ante la falta de recursos. Registra la epopeya de sobrevivir, sin perder detalle de los hechos menores que se verifican cada día: desde afeitarse hasta lavar las ropas. Porque lo cotidiano no puede clausurarse.

En 1986 se produce "*Cuando Sopla el Viento*", de Jimmy Murakami. Es un largometraje cruel, doloroso y triste, realizado en dibujos animados. Los protagonistas son dos ancianos tiernos e ingenuos cuya única defensa es lo que recuerdan de las guerras anteriores. Sin embargo, esta es distinta. Los efectos de la radiación atómica son devastadores y nadie les entrega ninguna información útil, que les sirva al menos para recibir el fin preparados y con dignidad.

Como ven, el cine trazó muchas antitopías futuristas y algunas quisieron ser anticipatorias. "*Niños del hombre*" (Alfonso Cuarón, 2006) avisa que la humanidad puede extinguirse y "*Soy leyenda*" (Francis Lawrence, 2007, basada en una novela de Richard Matheson) presenta un escenario post-apocalíptico, en el que los seres humanos ya casi no existen. "*La carretera*" (John Hillcoat, 2009, basada en una novela de Cormack McCarthy) trabaja en una línea parecida, pero dentro de un contexto más desolado y pintado con tintes de gran realismo: no hay mutantes que degeneraron por radiación ni naves que buscan la salvación en otro mundo. Hay, eso sí, seres a los que les brota la miseria interior, sujetos que se convierten en caníbales y algunas otras personas al borde la locura.

Son antiutopías futuristas. Como lo fue "*Blade runner*" (de Ridley Scott, 1982) y como fue -más cerca en el tiempo- "*Blindness*" (Fernando Meirelles, 2008, coproducción japonesa/ brasileña/canadiense basada en un relato de José Saramago). La diferencia es que "*Blade Runner*" "cientifiza" el discurso, mientras que *Blindness* se despreocupa de las causas. No busca explicar el origen, sino retratar las consecuencias.

En "*Blindness*", una causa anómala e inexplicable determina que todas las personas comiencen a quedar ciegas. Esa situación sirve de contexto para que, otra vez, quede en evidencia qué vulnerables somos y para que salga a superficie lo peor de nosotros. La representación es realista, respeta las leyes de funcionamiento del mundo real. Hasta que esas leyes caducan. Y entonces la humanidad se muestra... ¿tal como es? ¿No será esa nuestra verdadera condición? El hombre como lobo del hombre. Con instintos bestiales



que se mantenían adormecidos y que despiertan a la menor zozobra de nuestra rutina civilizada.

Pueden buscarse y encontrarse cientos de otros ejemplos, similares, mejores o peores, pero allí no se agota el inventario de las posibilidades.

Cabe, entonces, el interrogante: ¿Cómo es que algunos textos propician una *inmersión ficcional* tan sorprendente? Basta pensar en aquellos relatos increíbles que, sin embargo, nos absorben: gente que vuela, otra que se vuelve invisible, alguno que no muere, animales que hablan, viajes en el tiempo, personas que crecen descomunamente o que se encogen hasta casi desaparecer.

Sobre este último planteo hay un ejemplo cinematográfico que funciona como una notable alegoría existencialista y lírica.

Se llamó “*El increíble hombre menguante*”, la dirigió en 1957 Jack Arnold, y se convirtió en una reelaboración de la fábula kafkiana de “*La metamorfosis*”.

En 1962 Luis Buñuel recurre al surrealismo para filmar “*El ángel exterminador*”. En la película no hay ficción científica, pero igualmente asistimos a una fantástica velada en la que un grupo de burgueses queda atrapado en una habitación de la que, por razones desconocidas, no pueden salir. La fina urbanidad de los comensales irá degradándose conforme se prolongue el encierro. La tendencia del director aragonés a escurrirse de los límites racionales pone ante nosotros otro modelo no-realista, aunque el comportamiento de sus personajes pueda parecernos el acabado retrato de algún que otro conocido.

Podríamos pasarnos días reseñando los aportes de la fantasía en el cine. Pero no quisiéramos dejar la idea de que la fantasía solo deja sus huellas en el cine propiamente fantástico.

Barthes decía que el “detalle” es ese escándalo estructural, que puede parecer injustificado, pero que produce en el relato un efecto de realidad. Está en lugar de una cierta plenitud inabarcable, esa densa riqueza de las cosas o de la vida, que el lenguaje de la narración nunca consigue aprehender por completo.

Esa ilusión de realidad que traen los detalles, es la que dota de consistencia al relato y hace posible su verosimilitud.

Pero resulta que los “detalles” también pueden proveerle a la historia dosis necesarias de fantasía.

En la película francesa “*Un profeta*” (Jacques Audiard, 2009) asistimos a un relato de corte profundamente realista. Se trata de un retrato sórdido y brutal de la vida en prisión y de cómo Malik, un frágil muchacho, no sólo aprende a sobrevivir, sino también a hacerse fuerte.

Pero en ese contexto tan realista, Malik recibe regularmente en su celda la “visita” de otro recluso al que él mismo se vio forzado a matar.

¿Por qué aparece esa imagen? No se trata de un fantasma colectivo, que se les aparezca a todos. No. Es una manifestación individual; es el espectro personal que debe cargar Malik. El lo ha naturalizado. No le teme. Aprendió a convivir con él. Es la alegoría de que puede controlarse y dominar sus miedos y sus angustias más íntimas. Y también es la presencia que le recuerda lo que hizo. Es la culpa que lleva consigo.



El fantasma no aparece muchas veces ni se mantiene demasiado en pantalla. Es nada más que un “detalle”, un escándalo semiótico dentro de una estructura realista. Y sirve para completar los rasgos de Malik.

La TV

Ya en su momento, Nietzsche había avisado que la fantasía puede constituir una posibilidad notable para metaforizar y comprender la realidad.

El recurso se vuelve particularmente valioso cuando el camino que conduce hacia la realidad resulta pedregoso o intransitable.

Probablemente uno de los soportes que mejor comprendió esta situación fue la televisión. Sobran casos de este tipo de abordajes oblicuos, dedicados a construir desde las entrelíneas más que desde lo explícito. Pese a lo tentador que hoy resulta referirse a “*Lost*”, vamos a citar el ejemplo que quizás resulte más luminoso: el de aquella serie de culto de 1960, “*La dimensión desconocida*”.

Mientras la industria audiovisual norteamericana pagaba las consecuencias de la guerra fría con una mortificante restricción de sus agendas temáticas, ese producto semanal de treinta minutos dejó en evidencia que la censura es estéril ante la inteligencia y que la estupidez no es obligatoria en la televisión.. Su talentoso creador, Rod Serling, había descubierto que podía perforar la mordaza y exponer libremente las ideas liberales que cuestionaban a la tradicional sociedad norteamericana si las ponía en boca de personajes de fantasía, colocados en contextos y situaciones semi-reales o imaginarios.

Si la realidad es inabordable –parece haber pensado Serling–, llegaremos hasta ella a través de la fantasía. En el trayecto fue ocupándose de asuntos tan reales como los prejuicios, los miedos, los totalitarismos, la intolerancia. Y lo hizo desde la misma (aparente) erosión de la realidad.

La ecuación de “*La dimensión desconocida*” sostenía que *las cosas que no pueden ser dichas por un republicano o un demócrata, bien pueden ser expresadas por un marciano*.

Basta ver aquel capítulo en que una joven, –no fea, pero tampoco muy agraciada–, se niega a someterse al tratamiento acostumbrado. Este consiste en aceptar que le modifiquen la figura y el rostro para adecuarse a uno de los 12 moldes pre-existentes. La chica se rebela, proclama que sin fealdad la belleza no existiría y que no quiere ser un pedazo de carne, bien modelado, sí, pero vacío.

Finalmente la coacción de la familia, los amigos y el sistema la quiebran. La muchacha acaba siendo hermosísima, vacía y conforme.

Hay otro capítulo antológico en el que el ciclo denuncia este mismo imperativo de época:

Una mujer nace con una deformidad facial que la hace ver monstruosa. La mujer se somete a una operación para reconstruirse su rostro, como último intento por convertirse en alguien “normal”. Su rostro está envuelto en vendas y como miramos a través de sus ojos, no podemos ver muy bien a los doctores que la han operado. De pronto, los médicos dicen “No hubo ningún cambio”, mientras la imagen muestra a una hermosa mujer.



Entonces vemos por primera vez a los médicos, que son seres de apariencia espantosa. Nos damos cuenta que no estamos en la tierra mientras la mujer "monstruo" es llevada a un sitio donde encierran a los freaks.

Una voz en off dice "La belleza está en el ojo del que mira, en este año o dentro de cien. En este planeta o donde haya vida humana, quizás en algún lugar entre las estrellas. La belleza está en el ojo del que mira. Lecciones a ser aprendidas en *La Dimensión Desconocida*".

Serling fue un verdadero maestro en el dibujo artístico de la crítica social y también un experto buceador de las profundidades humanas. Sobre todo en sus costados más oscuros. Por eso, los capítulos de la Dimensión Desconocida fueron pequeñas lecciones morales que tocaron una gran variedad de temas, desde situaciones políticas hasta los rincones de la condición humana. Mucho más de lo que otros podían balbucear en un país campeón de las libertades,... ma non troppo.

Poco antes de morir dijo que quería ser recordado como un escritor, pero fue algo más que eso. Se convirtió en un diseñador de las formas modernas del relato fantástico. Un creador de mundos en donde el sentido del humor se combinaba sabiamente con el análisis y la condena de los totalitarismos que a la humanidad le impedían ser feliz.

De "*La dimensión desconocida*" se grabaron más de 150 episodios y el ciclo recibió a figuras como Robert Redford, Charles Bronson, Cliff Robertson, Burt Reynolds, Robert Duvall, Martin Balsam, Burgess Meredith, Leonard Nimoy y William Shatner, entre otros.

Pero aquellos psicodélicos años '60, tuvieron más cosas para ofrecer. En la mitad de esa década, en los Estados Unidos se conocía ya una serie bastante ingenua que se llamaba "*Perdidos en el espacio*". El director y productor Gene Roddenberry comenzó a escribir los guiones de una producción que trataba de ser más adulta. Así nació "*Star Trek – Viaje a las estrellas*".

Una singularidad de la serie fue que la tripulación de la nave *Enterprise* incluyera no sólo a un alienígena, sino que estuviera compuesta por un timonel japonés y otro ruso, algo difícil de digerir en un país que tenía muy fresco el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial y se hallaba inmerso en plena Guerra Fría. Más aún: la serie incorporaba al puente de mando de una nave estelar, en un rol expectante, a una mujer de raza negra. Nichelle Nichols se había iniciado como cantante de jazz en las orquestas de Duke Ellington y Lionel Hampton. Sin embargo, solo alcanzaría cierto renombre al asumir el papel de la Teniente Uhura, responsable de las comunicaciones a bordo de la nave estelar *Enterprise*.

Durante el primer año de la serie, Nichols estuvo tentada a dejar la serie pues creía que su papel era insustancial y carecía de importancia. Solamente una conversación con Martin Luther King le hizo cambiar de opinión. El líder pacifista le animó personalmente a que permaneciera en la serie, diciéndole que no podía darse por vencida pues ella representaba un papel que era un modelo vital para los niños y las jóvenes mujeres negras a lo largo del país. Nichols fue una de las primeras personas de raza negra en tener un papel fijo y no estereotipado (como los roles de sirvientes que hasta entonces eran la norma) en una serie regular de televisión. Esto fue motivo de inspiración para varias



personas, entre ellas Mae Jemison, la primera astronauta afroamericana en volar al espacio. Como detalle curioso, vale decir que Nichols y Shatner protagonizaron el primer beso interracial de la historia de la televisión americana.

Con estos antecedentes no puede sorprender que la televisión siga exhibiendo muestras de su prodigiosa capacidad de combinar realidad y espectáculo.

Muchos de los universos ficticios que nos ha mostrado la televisión han tenido una increíble aceptación popular. Los fanáticos de “Viaje a las estrellas” han llegado tan lejos como para desarrollar el idioma de los *klings*, una de las razas extraterrestres popularizada por la serie.

Pero, además, “Star trek” también se convirtió en objeto de estudio y pasó a inspirar trabajos académicos. Por ejemplo, la Universidad de Georgetown, en Washington DC, abrió su curso de “Filosofía y Star Trek”; cuyas clases trataron sobre “la naturaleza del tiempo y de la realidad, la identidad personal y el libre albedrío”. Igualmente, el Evergreen State College de Olympia, en el estado de Washington, dicta “Star Trek” con orientación a la psicología cognoscitiva, la física cuántica y la inteligencia extraterrestre. La Universidad de Indiana, en Bloomington, enseña “Star Trek y la religión”. El Eberly College of Science, de Pensilvania, ha ofrecido charlas acerca de “La física de Star Trek”, para debatir si la velocidad warp es realmente posible, o qué tan peligroso sería teletransportarse. (Guerrero)

Semejante grado de atención académica debiera suscitar un interés equivalente. Una réplica en este sentido proviene de la investigadora de Teoría de la literatura Petrona Domínguez de Rodríguez Pasqués. La colega se interroga acerca de por qué la ficción narrativa nos fascina tanto. Y se responde: “Porque nos permite concentrarnos en un mundo finito y cerrado parecido al mundo en el que vivimos”. (90)

Y ahora, salteándonos alrededor de medio siglo, cómo no, digamos algo de “Lost”.

Todavía resuenan los ecos de las trifulcas entre los fanáticos disconformes y los que aceptaron el final propuesto. Si algo tuvo de bueno esa polémica, ha sido que existiera. Siempre es mejor la discusión que el silencio acrítico.

Lo que debería ser puesto en evidencia es que eso que rechina es nuestro organismo. Somos nosotros reajustándonos a nuevas condiciones ambientales. Es que aún estamos en tránsito de una época a otra. Nos estamos adaptando.

¿Dónde se advierte esa situación?... Pues en la exigencia cartesiana de explicaciones que garanticen cierta lógica. Por eso muchos seguidores de “Lost” siguen reclamando respuestas a preguntas como estas:

- ✓ ¿qué hacía un oso polar en una isla tropical?,
- ✓ ¿por qué la isla desaparece?
- ✓ ¿qué es lo que pasa con el magnetismo?
- ✓ ¿cuál es la explicación de los viajes en el tiempo?

Son los resabios atávicos de la modernidad. Y son, claro, los interrogantes que a la posmodernidad no le interesa responder. Porque lo que menos ofrece la posmodernidad son certezas. La posmodernidad consagra la incertidumbre.

Puede ser que en el sujeto de la modernidad el énfasis de la razón cartesiana haya sido desmedido, pero poco se resuelve si la posmodernidad lo reemplaza con cierto



relativismo y algo de espiritualismo light que nos propone acatar voluntades sobrehumanas.

Casi al mismo tiempo de *“Lost”* concluyó una serie inglesa que tuvo un número mucho menor de capítulos. Comenzó con el nombre *“Life on mars”*, duró dos temporadas y luego continuó en *“Ashes to ashes”*, que se extendió por otras tres temporadas. Entre las dos sagas, totalizaron 40 capítulos, es decir un promedio de 8 episodios por año. Las dos entregas toman sus títulos de sendos temas del músico y compositor británico David Bowie.

(Spoiler) La realización termina con una melancólica y triste mirada sobre la muerte. Los personajes se hallan en un limbo, a la espera de que se les franquee el paso hacia... vaya a saber qué. Solo que ellos no tienen conciencia de qué es ese lugar; no saben dónde están. La inspectora Alex Drake acaba de despertar de un coma y dialoga con una doctora:

- Comprendo que despertarme de un coma... comprendo que tenga dificultades para adaptarme al mundo real...
- Es normal que se sienta desplazada. El lugar al que fue en su subconsciente le parecía completamente real.
- Pero... ¿y si era real? Usted no estuvo allí, no los vio.

Ese limbo que habitan, por otra parte, es el de los policías. Hay una reflexión dolorosa acerca de la negación, de la no aceptación, de los traumas del pasado, que es antecedida por escenas graciosas, tiernas, violentas. Los británicos pusieron todo en una coctelera y el batido les salió estupendo.

Durante 39 capítulos, lo fantástico se manifiesta reiteradamente. Hay viajes en el tiempo, situaciones oníricas, presencias fantasmales, voces portadoras de mensajes crípticos.

Pero en medio de todo eso, ocurre otro plano narrativo donde se cuentan historias realistas.

La fantasía no se explica jamás. Hasta que llega el final. Allí todo cierra. La definición no está situada en el terreno de lo real. Y la despedida –conmovedora– deja una sensación de pena infinita por los que se van y por el que se queda.

Amores eternos. Soledades eternas. Desgarramientos brutales. El bien y el mal. La autoconciencia y la conciencia del mundo. Las responsabilidades y las lealtades. Nuestra fragilidad. Sobre todo eso invita a pensar esta fascinante fantasía televisiva.

Colofón

Hace ya más de cuarenta años, cuando escribía *“El Espíritu del Tiempo”*, Edgar Morin sostenía que el sincretismo debía ser el punto de unión entre información y ficción. Esa conciliación, planteaba el teórico francés, no debía olvidar ni a la ciencia ni a la poesía o el cine, y siempre debía enraizarse en una exigencia de inteligencia y sensibilidad.

Nos gustaría sumar artefactos culturales a esa cruzada condensadora y armonizante.



Aunque la impronta torrencialmente mercantil de nuestros medios con frecuencia mortifique sus capacidades expresivas y no siempre nos deje apreciarlo, los medios y sus artefactos continúan siendo ese lugar fértil para que la imaginación se expanda.

Con la imaginación podemos explorar en la inmensa geografía de lo que no ha visto la luz. Como apuntaba el novelista Julien Green, la imaginación es la memoria de lo que no sucedió nunca. Pero, al mismo tiempo, la imaginación es un recurso valioso para volver más apetecible la realidad.

En medio de tanto despliegue para la cobertura de los sucesos del día, seduce la idea de prestarle espacio también a lo que no es, a lo que podría ser y hasta a lo que no será nunca. Porque ese equilibrio hará más aguda nuestra inteligencia.

Bibliografía

- BOTTON BURLÁ, F. (1994). *Los juegos fantásticos*. México: UNAM.
- DOMÍNGUEZ DE RODRÍGUEZ PASQUÉS, P. (2006). “Nuevas relaciones entre el discurso narrativo y el mundo ficcional”, en SALEM, Diana (Coord.). *Narratología y mundos de ficción*. Buenos Aires: Biblos.
- GUBERN, R. (1993). *Espejo de fantasmas*. Madrid: Espasa Calpe.
- GUERRERO, G. (2008). *Larga vida a Star Trek*, en *Revista de cultura Ñ*, Buenos Aires, 5 de abril. En <http://www.revistaenie.clarin.com/notas/2008/04/05/01643694.html>.
- JACKSON, R. (1986). *Fantasy: literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos.
- MORIN, E. (1966). *El espíritu del tiempo*. Barcelona: Taurus.
- SCHURIAN, W. (2005). *El arte fantástico*. Colonia: Taschen.



Leunda, Ana Inés

Saga, retórica y memoria de la cultura: para repensar el “Descubrimiento de América”

RESUMEN

En diálogo con una Semiótica y una Retórica de la Cultura de base lotmaniana, entendemos que la saga es un nodo de sentidos donde se entrecruzan diversos lenguajes de la cultura. Si Borges (1980) la definió como una epopeya en prosa (deudora de la tradición oral que luego fue escrita por copistas hacia el siglo XI en Islandia), nosotros entendemos que en la actualidad esta noción se ha ampliado para pensar distintos textos que circulan en la cultura (Estebanez Calderón, 1999). En el caso de la literatura, las sagas cantan y cuentan diversas vivencias o episodios de personajes y cronotopos que se vinculan entre sí. La saga familiar, fantástica o no, puede ser entonces una puerta de entrada para leer los textos de la cultura contemporánea. Puntualmente, nos interesa en este trabajo pensar qué funciones cumple la construcción de una saga familiar en el mundo ficcional que nos presenta *Fuegia*. Para ello, partimos de la siguiente hipótesis de lectura: la saga familiar permite el contraste entre las vivencias de distintas generaciones de indígenas con la experiencia de sujetos longevos que no tienen vínculos filiales ni ancestrales. Y, por lo mismo, la presencia de esta saga es un pilar fundamental para la construcción de la memoria cultural de esa comunidad, problematizando a su vez la pretendida homogeneidad de la nación argentina en tanto constructo carente de tensiones (Cornejo Polar).

En este trabajo partimos de problematizar el concepto de saga en relación con la producción discursiva latinoamericana. Nos proponemos preguntarnos qué líneas de lectura se abren a la hora de pensar la figura de Cristóbal Colón en clave de saga. Hemos seleccionado para tal fin dos textos que en 1992 buscan participar en los debates por el sentido del Quinto Centenario del “Descubrimiento de América” modelizando la figura de Cristóbal Colón: la novela *Vigilia del Almirante* de Augusto Roa Bastos y el ensayo historiográfico “Colón, medieval portador de Cristo” del profesor Enrique Díaz Araujo. Desde una Semiótica y una Retórica de la Cultura de fuerte impronta lotmaniana nos permitimos preguntarnos si es posible leer los textos de la cultura que configuran al Almirante como fragmentos constitutivos de una saga de la memoria latinoamericana. Para ello, discutimos con el concepto tradicional de saga que la ubica sólo en la Isladía medieval.

La figura de Colón en clave de saga

Partimos de recordar que el Diccionario de términos literarios (Estebanez Calderón, 1999) define a la saga como un tipo de relato tradicional de origen europeo, a menudo en prosa y otras veces en verso generalmente anónimo destinado a narrar la historia de familias y pueblos.



Este primer acercamiento invita a preguntarnos si es posible pensar la saga en el contexto de la producción discursiva latinoamericana. Si, como afirma Borges (1965), las sagas de origen islámico suponen una cadena de múltiples versiones que se pierden en los orígenes del relato oral; entonces es posible pensar que la saga es una sucesión, una continuidad de fragmentos de relato a veces hilvanados por un héroe o por una ciudad y, por lo tanto, es al menos admisible problematizar el concepto de saga en el caso de América Latina. Y, más específicamente, articular esta apertura del concepto con un personaje que proviene de la historiografía: Cristóbal Colón. ¿Es posible pensarlo como un héroe de mil caras narrado una y otra vez por el ensayo y la novela? ¿Hay un cierre conclusivo entre ficción y no-ficción al hablar de este personaje? ¿Hasta qué punto la fantasía ha jugado a mezclarse con la vida del supuesto descubridor?

En otras palabras, la saga funciona como punto de partida en tanto base desde donde repensar(nos) a la luz de los cruces discursivos/culturales que entretejen la identidad latinoamericana trazando lazos entre pasado / presente, identidad / alteridad, historiografía-verdad / ficción-verosimilitud.

Como es sabido, la figura almirantina ha dado motivo a un sinnúmero de textos de la cultura: monumentos, pinturas, diarios de viajes, biografías, textos historiográficos, novelas... Sin embargo, resulta pertinente recordar los conflictos que acontecen cuando se pretende dar sustancial coherencia a la figura del “Descubridor”. Margarita Zamora (1993) desarrolla al respecto hasta qué punto la imagen del Almirante es inasible desde su origen: los diarios de viajes que se publican de manera independiente bajo la autoría de Colón son en realidad una extracción de la obra del Padre Las Casas⁴⁸. Es decir, el Diario en el que (supuestamente) el Almirante narra sus cuatro viajes hacia América, es en realidad una transcripción que Las Casas realiza en el contexto de una obra mayor que la incluye: *Historia de las Indias*. Las marcas del sacerdote aparecen de manera reiterada y explícita, por ejemplo a través del uso recurrente de la tercera persona “(dice aquí el Almirante...)”. Zamora hipotetiza que el orden general de los acontecimientos narrados en los diarios responde a los intereses de Las Casas, quien habría organizado los hechos del siguiente modo: el Almirante tiene una misión religiosa desatendida (traer la fe a América), peca por distraerse con temas mundanos (tales como el oro), es culpado y sufre en vida por ello, pero, finalmente, purga su pena y salva su espíritu. Tal como explica Zamora, en el marco del proyecto político-religioso de Las Casas (quien pretendía reorganizar la América-India) la figura del sacerdote tiene un rol central como guía y los “Diarios del Almirante” sirven a modo de argumento para tal fin, pues explicitarían el carácter providencial del “Descubrimiento”. Hipótesis nada desdeñable que muestra los encubrimientos de la historia: ¿qué se sabe sobre este personaje “modelizado” por Las Casas? ¿Se tiene en cuenta esta primera opacidad de su figura a la hora de pensar en él? Para nosotros, lo fundamental es lo inasible de la figura colombina, pues, en primera instancia es imposible afirmar con certeza cuántas y cuáles fueron las modificaciones incorporadas por Las

⁴⁸ Por ejemplo, puede revisarse COLÓN, Cristóbal (1947). *Los cuatro viajes del Almirante y su testamento*. Buenos Aires: Espasa Calpe.



Casas, probablemente, como sostiene Zamora, el diario debe ser leído como un fragmento de una obra mayor y no de manera independiente como habitualmente ocurre.

Así, *El Diario* “de Colón” (texto pretendidamente fundante del primer encuentro/choque entre América y Europa) nos invita a pensar en las (im)posibilidades de buscar una verdad única en torno a la figura del llamado Descubridor. Sin embargo, la producción de textos que modelizan una y otra vez su figura, no cesa de acrecentarse. ¿Cómo puede entenderse esto? ¿Cuál es la productividad de su figura? De acuerdo con nuestra mirada, el interés en este personaje radica en las connotaciones axiológicas que conlleva cada citación o traducción del (anti)héroe a los distintos lenguajes de la cultura. Consideramos, entonces, que la memoria cultural es una articulación de textos que funciona de manera orgánica, la cual lejos de ser un componente inerte es funcional en el presente de una determinada comunidad.

Ahora bien, ¿qué ocurre en 1992 con la figura colombina? ¿Reconocemos un solo paradigma de memoria cultural? En este trabajo nos proponemos indagar dos lenguajes de la cultura: el arte y el ensayo a partir de dos casos puntuales *Vigilia del Almirante* (1992) del novelista Augusto Roa Bastos y el ensayo “Colón, medieval, portador de Cristo” del investigador Enrique Díaz Araujo. El objetivo general es pensar si es posible reconocer una saga almirantina organizada a partir de fragmentos textuales que constituirían una sola trama textual hecha de entretejidos múltiples.

A su vez partimos de hipotetizar que la modelización de la figura del Almirante es una construcción metonímica de la concepción que los autores-creadores tienen con respecto a las polémicas por el sentido del “Descubrimiento de América” a finalizando el siglo XX.

Retóricas de la historia: género y traducción

Los lenguajes de la cultura admiten múltiples clasificaciones, como ya hemos mencionado en nuestro caso abordaremos sólo lenguajes verbales y más específicamente dos géneros de la cultura contemporánea: el ensayo y la novela. En ambos textos observamos un juego sincrónico (1992) y diacrónico (1492), pues el objetivo explícito es posicionarse en las discusiones del momento. Consideramos que cada uno de estos géneros establece un pacto de lectura diferente que, lejos de toda copia imitativa, constituye cierto modelo de realidad.

Podríamos pensar que la figura colombina se enlaza necesariamente con la veracidad de la historia, pero vale nuevamente recordar a través del Diario que Colón afirma, por ejemplo, ver sirenas durante el primer viaje (“El día pasado, cuando el Almirante iba a Río del Oro, dijo que vio tres sirenas que salieron bien alto de la mar, pero no eran tan hermosas como las pintan, que en alguna manera tenían forma de hombre en la cara”. Colón, 1947:36), lo cual nos ayuda a subrayar los cruces porosos que existen entre las



discursividades de la cultura. Además, a ¿qué género adscribiría este texto escrito y reescrito que se retrotrae a los relatos míticos de vertiente (otra vez) oral?

Beatriz Pastor (1988) será la encargada de señalar que Colón no “reconoce” “otro mundo” sino que identifica lo que ve con aquello que iba a buscar. Quizás mamíferos marinos habrían dado lugar a las sirenas que Colón describe y que esperaba encontrar a partir de sus lecturas de Marco Polo. Ocurre que hay tantas aristas y quiebres en el texto (aparentemente) colombino que incluso el discurso mítico es vertebral en él, lo cual abre un capítulo más a nuestra rizomática saga almirantina.

Habiendo ya planteado escuetamente la complejidad del problema nos interesará ahora abocarnos a la indagación de los textos seleccionados que vuelven a traducir la figura de Colón a la luz de los debates que circulaban hacia 1992. Acorde a nuestra hipótesis de trabajo mencionada, tanto el texto de Roa Bastos como el de Díaz Araujo escriben un nuevo pliego de las peripecias colombinas en América y, al hacerlo, incorporan distintas porciones de textos pretéritos para construir una imagen del colonizador acorde al modelo de memoria que buscan difundir.

Por ello, cuando Díaz afirma que

...El presente es un ensayo histórico. No artístico, antropológico o social. La Historia tiene su método. Es un sistema probatorio [...]. Las fuentes documentales son su fuente específica. A partir de las cuales se selecciona y se reflexiona. No es ficción más o menos verosímil [...] La verdad prima sobre la tersura... (Díaz Araujo, 1992:84)

Está realizando una autolegitimación de su propio modelo, afirmando que su texto constituye una *verdad probada* a diferencia de la ficción, lo cual nos lleva a observar la posición desde la cual habla: considera que la verdad (esencial-absoluta) es aprehensible por la capacidad humana y que tal verdad es transmisible a través de un ensayo. Su propuesta, por lo tanto, tendría un valor incuestionable. No piensa que su mayor fuente es el Diario reescrito por Las Casas donde Colón afirma ver sirenas, porque esto (quizás) le resulta irrelevante.

Por el contrario, Roa Bastos no pretende contar la verdad de los hechos sino construir una novela, en cuyo prólogo afirma:

La polémica encendida en torno al V Centenario de la empresa descubridora, que a todos nos concierne, me animó a tomar parte en ella de la única manera en que puedo hacerlo: en mi condición y dentro de mis limitaciones de escritor, de hombre común y corriente, de latinoamericano de “dos mundos” (Roa Bastos, [1992] 1997:390)



Esta voz del artista señala su inscripción en la polémica, dice su verdad a través de una novela. Como tal, este texto recupera múltiples voces de la heteroglosia social para proponer un texto saturado de figuras retóricas y juegos de lenguajes. Ya en el primer capítulo afirma: “Cinco siglos son demasiado cortos para saber si hemos llegado” (Ibid, 18), con lo cual el viaje del Almirante se constituye en metáfora del contexto de producción de la obra, como ámbito inacabado no sólo de la travesía marítima sino fundamentalmente de América Latina toda.

Al mismo tiempo la modelización novelística del Almirante condensa gran parte de la complejidad de la obra que lo tiene como protagonista. Personaje que parece vivir un sueño más que la vigilia del descubrimiento “Soy ese desconocido, ese peregrino que avanza hacia el comienzo, hacia la enorme antigüedad del mundo último-último-primero” (Ibid. 266 y 267). Lejos de toda monumentalidad, por momentos el Almirante se sabe un sujeto ignoto e incluye en sus propias reflexiones cosmovisiones guaraníes de mundos circulares en donde *avanzar* y *retroceder* parecen ser más complementarios que opuestos. Es Ñamandú el dios guaraní llamado “Padre último-último-primero”, que funda míticamente el universo aborígen y que es incorporado en la compleja modelización del Almirante que la obra nos propone. ¿Fue Colón el fundador desconocido y peregrino de nuestra identidad latinoamericana? ¿Qué mundos se entrelazan cuando pensamos en torno a la figura colombina? ¿Qué lugar ocupa el cruce entre culturas ocurrido a partir de los viajes de ultramar? La voz del autor-creador sugiere y nos interroga con sus alusiones metafóricas.

Por su parte, Díaz Araujo afirma: “Nuestra ignorancia no nos impide reconocer a un gran hombre cuando nos medimos con él” (Díaz Araujo, op.cit. 34 y 35). Es decir, similar a Roa utiliza la estrategia de la modestia para automodelizarse (el novelista señaló que él es “un hombre común y corriente”), aunque las configuraciones del Almirante entre uno y otro distan entre sí. El historiador establece “una plataforma de indagación a partir de tres supuestos, referentes a Colón: a) que era un hombre superior, b) que era un hombre religioso, y c) que era un hombre medieval” (Ibid. 35).

Su tesis fundamental radica en demostrar que Colón fue un hombre superior que quizás debería haber llegado a Santo porque trajo la verdadera religión a América. Sus fuentes documentales refieren a historiadores de siglos pasados: “Un reputado defensor del cristianismo: el conde Francisco Félix Roselly de Lorgues (1805-1898) [escribió] *Monumento a Colón. Historia de la vida y viajes de Cristóbal Colón*, Barcelona, 1878. En ella sostenía la religiosidad excepcional de Colón, y su condición de instrumento de la Divina Providencia para la consecución del Descubrimiento de América”. (Ibid, 37).

Una primera diferencia fundamental en este modelo de Almirante que Díaz Araujo nos propone con respecto al texto roabastiano es que el historiador dice dar datos ciertos. La figura de Colón y su empresa no son una incógnita ni un problema: “Partamos de lo evidente. Lo que nos enseña Pero Grullo. Quien descubrió América fue Cristóbal Colón



[...] Tantos otros serían mejores que Colón! ¡Lástima que ninguno de ellos descubriera América!” (Ibid, 34).

El uso retórico de la ironía y la recuperación de saberes cotidianos como argumentos de verdad señalan que más allá de las pretensiones de expresadas, este texto utiliza “la tersura” o “la estética” para producir conocimiento, o mejor dicho, para generar un modelo de verdad. Acepta el controvertido término “Descubrir” que supone que América era un continente de seres pasivos o incluso una tábula rasa. Y discute tácitamente con los múltiples textos que aludieron a otras comunidades que podrían haber llegado antes que Colón al llamado “Nuevo continente” e incluso con la tesis de Manzano Manzano (1976), en la cual se afirma que el Almirante habría tomado algunos datos de navegación de un piloto sin fama o mayor trascendencia (Alonso Sánchez de Huelva), quien habría llegado a América antes de que lo hiciera el marino genovés.

Esta última tesis es retomada en *Vigilia del Almirante* para discutir una vez más la construcción de héroe (en sentido positivo) que la historiografía monumental habría creado en torno a la figura colombina. La obra se permite a su vez construir múltiples anacronismos entre los que vale la pena mencionar una intercalación con *Don Quijote*: aquí tendríamos un Quijote de los Mares pero invertido, pues para el autor-creador de la obra le faltaría la grandeza moral que el otro tenía. Locura compartida, pero con valoraciones ubicadas en las antípodas.

Díaz Araujo busca una y otra vez explicar las bondades del modelo colombino que construye. Si en “su diario” afirma que buscaba oro es porque para un medieval este material servía para lograr las Cruzadas, es decir, para un “buen fin”. Es decir, para este autor la transmisión de la fe católica es un elemento positivo a priori y per se: “Oro y Jerusalén son dos términos inescindibles” (Ibid, 75) y el segundo justifica al primero. Esta modelización de la empresa descubridora considera que fue una Cruzada por la fe: “Fe en la vida activa, insertada en un tiempo y espacio dados” (Ibid, 80).

Coherentemente con esto, para este Profesor Doctor los indígenas no son relevantes, sólo alude a ellos una vez a través de una cita del hijo del Almirante que le sirve para fundamentar la labor religiosa del Almirante en América “...pasó él [Colón] y sus ministros para que hiciesen aquellas gentes indianas colonos y moradores de la Iglesia triunfante de los cielos...” (Ibid, 54).

Como puede observarse, la retórica impregna ambas modelizaciones del personaje histórico. En el caso de Díaz Araujo, se seleccionan fragmentos de textos pretéritos de la cultura para fundamentar que Colón fue un religioso medieval que trajo al nuevo continente a Cristo, por lo tanto, para él, su figura debe ser necesariamente valorada de manera positiva. “Los americanos estamos conformes con nuestro Descubrimiento. Que no tenemos ningún pleito que moverle [a Colón]. Y más bien, que si tenemos culpas pendientes, de él no provienen” (Díaz Araujo, op.cit: 133).



Roa desarticula el orden lineal de la historiografía, se vale de las licencias del texto artístico para incorporar anacrónicamente personajes literarios y míticos que complejizan la figura del Almirante y su viaje de descubrimiento. Metaforiza el recorrido, haciendo trizas cualquier pretensión de verdad unívoca. En *Vigilia* el héroe tiene más de mil caras que pueden ser rediseñadas una y otra vez por el lector.

Como puede verse, esta multidimensión en el modelo de Colón y del “Descubrimiento” robastianos supone una posición en tensión con la de Díaz Araujo. De hecho, toda la novela implica el mover piezas para pensar en universos alterados y alternativos para delinear sentidos nuevos: “Los tiempos patas arriba, trastocados por los poetas, trabucan el orden cronológico, caro a los científicos de la historia, pero no pueden trastocar el flujo interior de las fábulas sin las cuales la gente sencilla no puede vivir” (205).

Colón, portador de Cristo y el Almirante entre dormido y loco son dos modelizaciones complejas que acentúan aspectos diversos del personaje. El lenguaje de la historia y el de la novela fagocitan voces-otras y constituyen un modelo de descubrimiento esencialista y unidireccional, en el primer caso y construido en el fragor de la palabra poética, en el segundo. En el ensayo estudiado, el viaje es protagonizado por un sujeto de acción que cumple un mandato divino (coincidente con el proyecto lascasiano que señala Zamora) y en el otro, el protagonista no sabe si aún ha llegado a algún destino (metáfora de la complejidad de las discusiones del momento). Le queda al lector de estas palabras la opción por sentirse más identificado con uno o con el otro o bien diseñar uno alternativo retomando ciertos aspectos de este y otros textos de la cultura que refieran al Almirante genovés. Para nosotros lo relevante es advertir dos modos de modelizar al héroe y sus peripecias, lo cual conlleva una posición no sólo a nivel de pacto de lectura-género elegido sino fundamentalmente en tanto práctica política atravesada por la retoricidad que la sustenta y le da valor de verdad.

Saga de la memoria, a modo de conclusión

La explosión del concepto de saga nos ha invitado a pensar las posibilidades de hilvanar la figura de Colón como (anti)héroe del viaje “descubridor”. Un personaje inventado en sus inicios de la mano de copistas y mitos de sirenas. Una imagen construida a modo de hito en la historia identitaria de América, pues señala el inicio de los tensos vínculos entre dos conjuntos de comunidades otrora incognoscibles.

1992 supone una excusa para construir un nuevo pliego en la saga de la memoria latinoamericana. El Almirante puede leerse como una modelización metonímica de ese proceso. Cada texto busca entonces afianzar un paradigma de identidad cultural cuyas bases estarían ancladas quinientos años atrás. Como hemos podido ver tal anclaje es más un diseño pertinente al presente de la enunciación que una verdad de facto que se pueda recuperar.



Por lo demás, de cara al siglo XXI, la organicidad de nuestra saga se parece más a un compuesto disímil y rizomático que a un coherente relato con introducción, nudo y desenlace. La figura plural de nuestro héroe invita a hablar de posiciones encontradas y en tensión pugnando por cobrar visibilidad en el contexto de producción cultural. Cada uno de los textos analizados condensa una porción de la heterogénea memoria cultural latinoamericana.

Sólo nos resta decir que esta saga de la memoria tiene alcances políticos profundos, pues lejos de toda inocuidad supone definir de dónde venimos, quiénes somos y quiénes pretendemos ser. Pasado, presente y futuro se amalgaman a la hora de observar los debates por el sentido de los quinientos años, los cuales cristalizan una posición de particular tensión en la cultura a comienzos de la década del 90.

Bibliografía

- ARÁN, Pampa y BAREI, Silvia (2002). *Texto/Memoria/Cultura*. Córdoba: U.N.C.
- BAREI, Silvia y otros (2009-2011). *Cuestiones retóricas*. Grupo de Estudios de Retórica (7 vol.). Ferreyra Editor. Universidad Nacional Córdoba.
- BAJTIN, Mijaíl (1989). “El plurilingüismo en la novela” en *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- BORGES, Jorge Luis y VÁZQUEZ, María (1965). *Literaturas germánicas medievales*. Buenos Aires: Falbo Librero Editor.
- COLÓN, Cristóbal (1947). *Los cuatro viajes del Almirante y su testamento*. Buenos Aires: Espasa Calpe.
- DÍAZ ARAUJO, Enrique (1992). “Colón, medieval portador de Cristo” en *500 años de Hispanoamérica*. Mendoza: Universidad de Cuyo.
- ESTEBANEZ CALDERÓN, Demetrio (1999). *Diccionario de términos literarios*. Madrid, Alianza.
- LOTMAN, Iuri (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura, del texto*. Valencia: Frónesis-Cátedra.
- (1999). *Cultura y explosión*. Barcelona: Gedisa.
- MATONI, Silvio (2001). *El ensayo*. Córdoba: Epoké.
- MANZANO MANZANO, Juan (1976). *Colón y su secreto*. Madrid: Pie de imprenta.
- PASTOR, Beatriz (1998). *Discursos narrativos de la conquista: mitificación y emergencia*. Hanover: Ediciones del Norte.
- ROA BASTOS, Augusto (1997 [1992]). *Vigilia del Almirante*. Buenos Aires: Sudamericana.
- ZAMORA, Margarita (1993). *Reading Columbus*. California: University of California Press.



Molina Ahumada, Ernesto Pablo

Épica de lo cotidiano en “La ciudad ausente” de Ricardo Piglia

1.

Mi trabajo intenta sondear esa zona de contacto entre literatura, mito y vida cotidiana o, más específicamente, el modo particular en que la literatura plasma la dimensión mítica que atraviesa una cultura.

El mito constituye una fuente inagotable de sentido para toda sociedad y (este es el punto novedoso de nuestro abordaje) no representa una galería de temas y personajes sino más bien un operador cultural de intensa actividad en nuestro tiempo. Podríamos decir que vivimos inmersos en una constelación mítica que irriga nuestro imaginario, nuestro modo de pensar y actuar en determinadas situaciones en función de un patrón o modelización mitológica de la realidad transmitida durante siglos a través de complejos mecanismos de la memoria cultural.

De allí que digamos entonces que esa dimensión mítica “atraviesa” la cultura, la impregna en extenso de modo tal que es posible leer su influencia en determinadas zonas del tejido social. Coherente con esta imagen, sería necesario también desterrar la idea del mito como un texto acabado y de estructura monolítica y pensarlo más bien como un nodo o zona de condensación narrativa de intenso dinamismo, donde se entrecruzan y colisionan elementos diversos que sólo a los fines metodológicos podríamos considerar bajo la forma de un relato uniforme. Cada uno de esos elementos o unidades mínimas constitutivas del mito han sido designadas por la crítica bajo el nombre de *mitemas*.

El movimiento de los mitemas a lo largo del tejido cultural es inmenso, sumado a la profunda densidad de significado que encierra cada uno de ellos. La prensa, la publicidad, la vida cotidiana, el arte, etc. son permeados por este fluir imaginario del mito a través del nomadismo de sus componentes. Sin embargo, esa circulación no es azarosa sino más bien el resultado de una operación específica de cada época y sociedad en particular que, una y otra vez, reordena narrativamente esos elementos. La eficiencia simbólica del mito radica, precisamente, en esta capacidad de expresar el estado de la cultura a través de un relato.

Junto a los mitos cosmogónicos, la otra estructura narrativa más recurrente en la cultura es el viaje heroico, organizado frecuentemente mediante la sucesión de tres instancias básicas: *partida-iniciación-retorno* (Campbell, 2001). Cada una de esas instancias comprende un conjunto de *mitemas* que, en conjunto, conforman lo que la crítica ha denominado estructura mitemática del mito heroico o, simplemente, *mito del héroe*. Esas tres instancias del viaje describen el modo en que una cultura construye la relación entre lo conocido y lo desconocido, regula las relaciones entre lo propio y lo ajeno cultural a través de un argumento simple aunque inagotable: alguien parte en busca de algo, vive una experiencia y regresa transformado. O fracasa, y esa es la posibilidad que inaugura nuestra época contemporánea a diferencia del mito heroico tradicional, el de la épica clásica por ejemplo. Nuestro tiempo descubre así las posibilidades de significado que ofrece el héroe



derrotado y ese pasaje emerge quizá del choque violento entre esa esfera aristocrática del *epos* heroico clásico y el mundo cotidiano: pensemos como ejemplo al Quijote.

Creo que allí radica entonces la conveniencia del título de esta mesa, puesto que podría pensarse que nuestra época realiza una operación de traducción específica de ese material mitológico perviviente en la cultura en dos vías: por una parte, cotidianiza lo épico y aproxima al héroe sin desactivar su cometido. El efecto de esta jugada: el mundo se mitifica y vuelve a convertirse, pese a ser conocido, en territorio ignoto de la aventura. Pero nuestra época también hace épico lo cotidiano o, mejor dicho, rastrea entre las ruinas de los “grandes relatos” del siglo XIX y sus figuras totémicas, las múltiples posibilidades de lo heroico.

2.

La literatura en general y la novela en particular representan un lugar privilegiado donde observar esta dinámica de la cultura. Voy a trabajar con un ejemplo de la literatura argentina, una novela de Ricardo Piglia publicada en 1992, titulada *La ciudad ausente*.

Resumo brevemente lo que me interesa del argumento: la novela se ambienta en una Buenos Aires del futuro, controlada por un Estado represor demasiado similar al de la última dictadura militar en nuestro país. Allí, un periodista, Junior, intenta conocer cuál es el paradero de la mujer-máquina (o máquina-mujer) que genera sin cesar relatos que se dispersan por toda la ciudad y que, en cierto modo, la hacen funcionar. Esta máquina verbal viene a ser como una especie de motor secreto del que proceden todos los relatos de la ciudad y quiere ser desactivada por ese Estado represor porque ha empezado a filtrar datos de la realidad que contradicen la versión oficial. El viaje de Junior en busca de esa máquina-mujer (o máquina-literatura podríamos decir) es un recorrido que puede ser leído perfectamente en clave mítica: alguien parte en busca de algo, vive la experiencia y retorna transformado. Me voy a detener sólo en tres mitemas específicos de ese viaje, cada uno de ellos correspondiente a una instancia en particular. Considero que estos tres mitemas son válidos para esbozar una interpretación de conjunto de esta obra.

El primer mitema, frecuente en la instancia de partida, es el *llamado a la aventura* a través de un mensaje que recibe o descifra el héroe, en general un suceso imprevisto aunque luego se revele como intencional. La aventura de Junior en *La ciudad ausente* se origina por una llamada telefónica de una mujer que confunde siempre al periodista con otro y le ofrece información acerca de la máquina. Una voz que lleva a otra voz y de allí a otras, y otras, en una especie de relevo que intensifica esta polifonía conforme el héroe se interna en la ciudad y va topándose con cada relato. De hecho, el primer relato de la máquina al que accede (gracias a Emilio Renzi, editor del diario donde trabaja Junior) se llama “La Grabación”. Ese relato que “algunos dicen que es falso, otros dicen que es la pura verdad” (Piglia, 2004: 18), se estructura básicamente mediante una voz:

Tenía la grabación que le había dado Renzi. Era el último relato conocido de la máquina. Un testimonio, la voz de un testigo que contaba lo que había visto. Los hechos sucedían en el presente, en el borde del mundo, los signos del horror marcados



en la tierra. La historia circulaba de mano en mano en copias y en reproducciones y se conseguía en las librerías del Corrientes y en los bares del Bajo. Junior puso el casete y se dejó llevar por el tono del que había empezado a narrar. (Piglia, 2004: 32)

En conjunto, lo que provocan esas voces es introducir el germen de la sospecha acerca de la realidad, generar un estado de incertidumbre frente a eso cotidiano que deviene ahora extraño y que hace falta (re)conocer. El héroe vendría a ser, en ese sentido, la parte móvil de un complejo mecanismo de interrogación cuyo origen más íntimo es una voz y cuyo ámbito es esta cotidianidad compleja en esta sociedad carcelaria y bajo intensa vigilancia que imagina Piglia en *La ciudad ausente*. Así se lo advierte Renzi a Junior, cuando le entrega la grabación: “En este país los que no están presos trabajan para la policía –dijo Renzi-. Incluidos los ladrones” (Piglia, 2004: 18).

Esta imagen (muy bajtiniana, por cierto) de un territorio de voces que se entrecruzan y entran en pugna, se compagina con el segundo mitema sobre el que quiero detenerme, asociado a la instancia de iniciación: el *laberinto*.

Mucho se discute aún acerca del origen y significado de esa palabra, pero hay una significación rastreada por Karl Kerényi en su libro *En el laberinto* (2006) que me interesa sobre todo: el laberinto como línea continua que representa la imagen de un movimiento, es decir, una coreografía. Me interesa porque entonces es posible pensar este mitema en dos direcciones: como algo dado, un dispositivo arquitectónico planificado que complica deliberadamente el recorrido del héroe; o como algo generado, un recorrido que crece al ritmo de ese movimiento. Esas dos direcciones conducen a imágenes urbanas diversas en el caso de la novela de Piglia: por una parte, la ciudad controlada, bajo vigilancia, remite a la idea del laberinto como lugar de encierro, cárcel; por otra parte, esa ciudad ausente animada por este entrecruzarse de los relatos explota la imagen del laberinto como refugio propicio para el ocultamiento y la desobediencia (De Certeau, 1997).

El rasgo recurrente de la primera, esa ciudad carcelaria, es su carácter no luminoso sino iluminado, es decir, su carácter pasivo de superficie bajo control: “La información estaba muy controlada. Nadie decía nada. Sólo las luces de la ciudad siempre encendidas mostraban que había una amenaza.” (Piglia, 2004: 14-15). Las patrullas circulando, la red de delatores, el control sobre el decir, todo ese sistema de control es puesto en crisis por la circulación de los relatos que Junior va encontrando:

Junior se recostó en el asiento. En el reloj del Museo eran las tres de la tarde. Abrió el sobre. El relato se llamaba *Los nudos blancos*. Una historia explosiva, las ramificaciones paranoicas de la vida en la ciudad. Por eso hay tanto control, pensó Junior, están tratando de borrar lo que se graba en la calle. La luz que brilla como un flash sobre las caras lívidas de los inocentes en la foto de los prontuarios policiales. (Piglia, 2004: 69)

El segundo laberinto, el de los relatos, constituye la figura más poderosa de toda la novela y es el efecto de ese entrecruzamiento de voces ya intuida desde aquel primer llamado a la aventura y que debe al viaje del héroe su verdadera condición de posibilidad. No hay laberinto sin viaje, así como no hay hallazgo sin interrogantes. La cartografía



compleja de esta ciudad que imagina Piglia no se agota entonces en lo arquitectónico sino en la frondosidad narrativa que generan esos relatos en tensión, en esa trama ausente que sostiene secretamente toda la vida urbana:

Entraba y salía de los relatos, se movía por la ciudad, buscaba orientarse en esa trama de esperas y postergaciones de la que ya no podía salir (...) Parecía una red, como el mapa de un subte. Viajó de un lado al otro, cruzando las historias, y se movió en varios registros a la vez. (Piglia, 2004: 91).

Es posible ver así cómo un elemento mítico de alta densidad significativa como el *laberinto* es traducido por la obra artística que lo utiliza para ofrecer, en el caso de esta novela de Piglia, una visión dislocada de la ciudad dictatorial. Digo dislocada en el sentido de “colocada en otro lugar”, desplazada del eje de lo cotidiano para devenir territorio incierto, liberado.

El tercer y último mitema que quiero analizar corresponde a la última instancia del viaje heroico y es denominado por Joseph Campbell como *la posesión de los dos mundos*. Ciertamente, es el punto más conflictivo del viaje heroico y un mitema muy debatido en la crítica del mito. El retorno heroico ha sido leído por la crítica tradicional como un proceso de reintegración social a través del cual el héroe hace extensivos los saberes y bienes adquiridos en ese viaje al más allá. El héroe “posee” ambos mundos porque puede entenderlos y constituye él mismo el punto de contacto entre ambos, es decir, su lazo.

Pero muchos textos contemporáneos de la cultura ponen en jaque esa visión y postulan la posibilidad de un héroe ensimismado que niega y se niega a esa reintegración social. De hecho, podríamos decir que el modo en que cada cultura interpreta este tercer tramo del viaje heroico condiciona en gran medida la resolución narrativa del relato heroico en una época y sociedad determinadas.

Más allá de la resolución, lo interesante del mitema de la *posesión de los dos mundos* es el carácter conflictivo de la posesión, pues suele sobrevivir en el héroe tras su regreso cierto desfasaje e incongruencias entre su nuevo modo de vida y el de la sociedad de la cual partió. En *La ciudad ausente*, el derrotero de Junior lo lleva desde la ciudad a un pueblo de provincia, de allí a una isla secreta en el delta del Tigre y quizá al Museo donde el Estado logra confinar a la máquina. La presencia del héroe se difumina y cede completamente su lugar a un largo monólogo de la máquina que, aislada, hilvana relatos sin cesar. Creo que la imagen final de esa máquina verbal que concatena historias, a la que conduce la indagación de Junior, es una metáfora perfecta de la condición precaria que asume la posesión de los mundos en juego en esta novela. La voz arroja al héroe a la ciudad, al laberinto urbano, y lo conduce a un centro ausente en el que hay nuevamente una voz que hilvana voces, máquina de máquinas que generan, más que la posesión de los mundos, la desposesión de lo cotidiano, su desclausuramiento, su reconquista en nombre del complot y contra cualquier ficción autoritaria de Estado.

3.

Termino entonces: así como el mito permea la cultura y nos permite leer como épico lo cotidiano, también nuestra vida cotidiana irriga al mito para ofrecernos matrices



complejas de heroicidad, de ciudad, de realidad. El resultado es una amalgama compleja que encuentra en la literatura un territorio propicio de despliegue.

El caso de *La ciudad ausente* es, en este sentido, paradigmático, porque se efectúa allí una doble operación: por una parte, una dislocación de lo cotidiano para reconvertirlo en territorio de la aventura y, por otra, un hacer cotidiano lo épico explorando las múltiples posibilidades de lo heroico, sus caminos y coreografías.

En definitiva, lo épico podría leerse hoy como este sistema de tensiones que ajusta y desajusta lo cotidiano, sístole y diástole de un latido mítico imposible de soslayar.

Bibliografía

- CAMPBELL, Joseph (2001 [1949]). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: FCE.
- CARRIÓN, Jorge (2008). *El lugar de Piglia. Crítica sin ficción*. Barcelona: Candaya.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1977 [1958]). "La estructura de los mitos", en *Antropología estructural*. Bs. As: Eudeba.
- MOLINA A., E. Pablo (2008). "Mito, ciudad y literatura en *El cantor de tango* de Tomás Eloy Martínez" en: BAREI, S. y MOLINA, P., *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas*. Córdoba, GER.
- MOLINA AHUMADA, Ernesto Pablo (2009). *Elogio de la derrota. Héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*. Córdoba: FFyH-UNC.
- OVEJERO, Emiliano (2008). "Piglia y el cine" en Jorge Carrión. *Op. Cit.*
- PIGLIA, Ricardo (2004 [1992]). *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Seix Barral.
- (2002). *Teoría del complot*. Buenos Aires: Ediciones Mate.
- REATI, Fernando (2006). *Postales del porvenir. La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*. Buenos Aires: Biblos.
- VILLEGAS, Juan (1973). *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.



Mora, Esther María

La magia en la épica fantástica. Los brujos y los magos, ¿un camino de sabiduría?

RESUMEN

El trabajo emprenderá el tema de la magia en la épica fantástica, más allá del eje central de este tipo de narrativa, que es el enfrentamiento entre el Bien y el Mal. Sin embargo está relacionado con esta dicotomía ética. Para enfrentar lo referido a la magia se trabajará con las fuentes, las tres novelas de *La Saga de Los confines* (2000-2004) de Liliana Bodoc. El motivo de la selección es el haber vislumbrado la correlación entre los personajes brujos y el chamanismo y que la magia, como modo de aprendizaje de vida y por su vinculación con lo religioso, tiene puntos en común con lo mítico. Asimismo en esos textos se indagará el código heroico de uno de los brujos, su trayectoria. Épica fantástica y mito, chamanismo y magia: desobediencia a lo establecido, iniciación y metamorfosis del héroe brujo. El aprendizaje que atraviesa este análisis me permite concluir que la magia de la escritura de este tipo de obras acerca a la sabiduría, a un modo de conocer y aprehender el mundo de una manera no tan lógica sino ficcional. Memoria, reinención, sabiduría, aprendizaje. Hallazgos que permiten plasmar el propósito y corroborar que el motivo propuesto se ha alcanzado. Se han observado distintos matices de la magia, la relación de los brujos con la práctica chamánica, la trayectoria y el código heroico del héroe, en este caso el de Piukemán.

ABSTRACT

This work will deal with the magic in the fantastic epic, beyond the central theme of this kind of narrative which is the struggling between the good and the evil, though it is related to this ethical dichotomy. To deal with this topic related to magic these sources will be used *La Saga de Los Confines*, novels by Liliana Bodoc. This selection was due to the correlation among the characters. Wizards, chamanismo and magic seen as a learning process. It is also related to the religious aspect and it has things in common with the mythical world. Fantastic epic and myth, chamanismo and magic: disobedience to the established, initiation and metamorphosis of the hero wizard. The learning process that this analysis goes through, allows us to make the following conclusion: that the writing of this kind of novels enable us to get closer to wisdom and to see the word in a fictional way. Memory, reinvention, wisdom and learning, these discoveries portray and confirm that the established objective has been reached. Different magic shades, relationship between the wizards and chamanic practice, and the heroic code of Piukemán have been observed.

Fantasia heroica o épica

La *fantasía heroica o épica* es un subgénero del género fantástico presente en la literatura pero también en la historieta o en el cine.

Existe en este género un fuerte componente mágico y épico. Mirando hacia atrás en la literatura, encontramos obras como el *Poema de Gilgamesh* o la *Odisea*, en los que aparecen además de seres mitológicos, elementos mágicos o personajes como la maga Circe que surge en el camino de Odiseo.

Ya la Edad Media cuenta con los libros de caballería, sobre todo los del ciclo que se inspiran en las *leyendas artúricas*, influenciados por las literaturas nórdica y germánica,



como las *sagas*, en las que abundan los países reales e inventados y conquistas; la literatura árabe introduce en la tradición europea durante este período, los dragones, los demonios y otros monstruos.

Ya en el XX irrumpen J. R. R. Tolkien con *El Señor de los Anillos* (trilogía publicada entre 1954-1955); C.E.S. Lewis con *Las Crónicas de Narnia* (1939-1954). En la década siguiente, Úrsula Le Guin publica la primera novela de su saga de Terramar: *Un Mago de Terramar* (1968).

Los universos míticos de este tipo de libros se integran en la literatura por su capacidad de expresar lo universal en lo concreto, de encarnar en personajes y situaciones individuales la experiencia humana, los conflictos, las frustraciones y los estados de plenitud o las aspiraciones.

La magia y el mito

Ya en los pueblos primitivos, tanto en Egipto y Babilonia como en Grecia y Roma, existía la creencia en la magia. Según la intención que la motivaba, una vía era la benéfica, con cierto carácter público e incluso a cargo de funcionarios estatales, como los augures romanos que se dedicaban a ella. La magia maléfica, en cambio, atribuida a las hechiceras, era perseguida.

Se recuerda a Circe y a Medea, dos personajes de la literatura clásica; las habilidades mágicas de ambas residen, sobre todo, en su dominio de las pócimas o filtros mágicos.

Asimismo, en la Antigüedad, la magia se emparentaba con la religión, los sacerdotes medos y persas eran quienes llevaban a cabo sortilegios.⁴⁹

En la Edad Media y en la Moderna, las brujas no eran bien consideradas. Se las relacionaba con pactos con el Diablo, con vuelos en escobas (símbolo fálico que se relacionaría con la supuesta promiscuidad sexual de aquellas). Los vuelos estarían a su vez asociados al uso de drogas conocidas en la Europa rural.

El propósito de la magia estaba en el arte de obrar sobre la naturaleza y obtener por medio de fórmulas o ritos más o menos secretos, resultados contrarios a sus leyes. Sus técnicas la acercaban a la ciencia; la pretensión de usar poderes misteriosos, a la religión.

La magia y el mito se relacionan porque ambos explican, en las diversas culturas, la relación del hombre con la naturaleza y con Dios. Mito y magia tienen un trasfondo religioso y metafísico que influye en la vida de los hombres y de los pueblos.

⁴⁹Cf. Foulquié, Paul (1967). *Diccionario del lenguaje filosófico*. Madrid: Albor.



Chamanismo

Antiguamente el chamanismo en América, más exactamente en Perú, fue practicado por una élite sacerdotal. Según Juan Ruiz Naupari, chamán peruano actual, la verdadera esencia del chamanismo en sus orígenes fue el autodescubrimiento y no la brujería o la simple sanación de síntomas físicos, sin atender al origen espiritual de la enfermedad, entendida como la desconexión del hombre con Dios.

Recordemos que la palabra *chamán* es de origen siberiano: *shaman* que identifica al hombre con dios y la medicina. El vocablo tungu original *xaman* contiene la raíz *scha*, 'saber', por lo que chamán significa 'alguien que sabe, sabedor, que es un sabio'. Ese conocimiento favorece el contacto con el mundo de los espíritus, para ayudar a otros que sufren.

Para Mircea Eliade⁵⁰, el aprendizaje del chamán puede durar muchos años y se caracteriza por la experiencia iniciática del sufrimiento, muerte y resurrección ritual (ayunos, abstinencia sexual, dominio de la caza, la pesca y las artes cotidianas, conocimiento de las plantas medicinales y consumo de plantas psicotrópicas). Aprendizaje de los mitos, la cosmogonía y la historia de su pueblo. Entonces el chamán es portador y hacedor de mitos, guía espiritual y curandero de un grupo social.

Muchas veces el más antiguo entrena al nuevo chamán, iniciándolo en el aprendizaje, en el conocimiento de la mediación entre los hombres y el espíritu.

En cuanto al viaje chamánico, el trance o contacto con la otra dimensión, no siempre depende del consumo de plantas psicotrópicas, como se cree. El sonido simple y monótono de los golpes de tambor constituye el vehículo más común de ese viaje. Ya sea por el uso de alucinógenos o rituales percusivos (binarios) -con instrumentos musicales, en especial el tambor-el chamán entra en un profundo estado modificado de su mente sin perder la conciencia despierta de lo que está viviendo.

Se puede considerar que algunas prácticas chamánicas son una búsqueda de la esencia del espíritu, del conocimiento, de la sabiduría. Los mayas aplican el término *nagual* a la gente mágica y al espíritu protector de un poblado, al "otro yo animal" de los hombres vinculado con su destino. Muchos naguales vivían como ascetas y se cubrían con pieles de animales y eran intermediarios entre los hombres y la divinidad. Otras prácticas ascéticas eran la abstinencia sexual, los ayunos e insomnios que podían provocar el éxtasis y alucinaciones en las que creían poder transformarse en animales y fenómenos atmosféricos. El animal más relacionado con los naguales era el jaguar que simbolizaba el lado nocturno de la vida, el reino del misterio, la oscuridad, la fuerza irracional o el inconsciente destructivo que podían provocar el mal y la muerte. Pero también el jaguar podía significar las energías opuestas, luminosas y vitales como la fuerza, la valentía y el

⁵⁰ Eliade, Mircea (1960). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.



poder. También tomaban la forma de serpiente, símbolo del agua, la sangre y la fecundidad. Para ellos el animal sagrado es el **venado** a quien relacionaban con el sol.

La magia en *La saga de Los Confines*

El relato de la autora se funda en una cosmovisión donde los objetos, elementos y lugares están enraizados en la América aborígen. “Es una historia colectiva y heroica, en la cual la concepción de la magia está relacionada no con algo inexistente sino con lo que no puede explicarse, lo mágico como modo intuitivo de conocimiento. La magia es eje vertebral de la novela. Y también la oposición entre las dos magias: aquella ligada a las criaturas, es decir, la magia que interpela al mundo y que no se pone por encima para someter; y aquella otra que viene de las Tierras Antiguas, que es la magia que se puso a caballo de las criaturas para someterlas con su supuesta superioridad. Hay un propósito de devolverle a la magia, de alguna manera, su lugar. Hablo de magia como un modo de conocer. Y me atrevo a afirmar que no ha habido civilización humana que se haya desarrollado sin magia. Porque, como el arte, es otra mirada sobre el mundo y en nada se opone a la ciencia. Esta novela es, creo, una gran metáfora. Yo lo diría así: hay una gran guerra que todavía no se terminó de librar y en la que se enfrentan dos mundos: uno que pelea por la vida y otro pelea por la muerte”⁵¹.

La Cofradía del Recinto y la Cofradía del Aire Libre

Antes de profundizar en el tema de los Brujos de Los Confines, conviene exponer qué son las Cofradías del Recinto o la del Aire Libre.

Mientras se manifiesta la problemática del enfrentamiento entre los Brujos de la Tierra y los magos del Recinto a medida que avanzamos en la lectura de la Saga, se revela la causa del mismo recién en la tercera novela. En las Tierras Antiguas nació la magia. Junto a ella, crecieron exuberantes el conocimiento y la alegría. Los magos de entonces copiaron saber. Y lo heredaron, cada vez más potente, de maestro a discípulo.

[...] la magia acabó creyendo que el conocimiento era su obra y no su deuda. Se alejó de las criaturas [...]

Sin embargo hubo magos que se opusieron y se diferenciaron [...] (2004: 155-156).

En esos desentendimientos que acaban en enemistad se produjo la ruptura: una mitad fue la Cofradía del Recinto que se queda en las Tierras Antiguas. La otra, que se llamó a sí misma la Cofradía del Aire Libre, se marcha a refundar la magia a otro continente. Así, aparecen los Brujos en las Tierras Fértiles. Por otra parte, en Beleram, más precisamente en la Casa de las Estrellas, viven los Supremos Astrónomos: Zabrankán y Bor, que pertenecen también a la Cofradía del Aire Libre. Se podría decir que estos últimos están en una categoría superior ya sea por sus estudios o por su forma de vida. Cuando se produce el conflicto, en el concilio al que asisten los distintos pueblos del

⁵¹ “Entrevista de María Malusardi a Liliana Bodoc”. (Nueva On Line, Año VIII, N° 488, 19/11/2000) en: *Imaginaría* N° 52. 30/05/2001.



continente amenazado, se insinúan las traiciones. Molitzmós del País del Sol, tienta a Bor, en su soberbia, a sentirse por encima de las criaturas y del Brujo de la tierra: Kupuka.

Bor aparece desde entonces enfrentado a Zabrankán. Más adelante se descubre que aquel encierra en la parte más elevada del observatorio al anciano. Hay que tener en cuenta que este último, ante lo inevitable y porque no puede comunicarse con Thungür, nuevo jefe husiulke y su amigo, finge estar perdido, debilitado, casi marchito. Sin embargo, “gracias a su sabiduría y sus estudios pudo descifrar las revelaciones de los astros, y conocer mucho de lo que estaba ocurriendo en las Tierras Fértiles” (2002: 129). De este modo y realizando un ritual que pone en peligro su vida, descubre el misterio de la Puerta que une el Tiempo Mágico con el Tiempo Solar. Poco después, cuando Bor se da cuenta de su error ante la presencia de la Sombra, de que había sido engañado por Molitzmós, traidor y aliado de Misáianes, se acerca arrepentido al viejo Zabrankán. Hablan de los posibles caminos que pueden llevar al continente a la salvación y sus mentes trabajan en armonía con los astros. Uno de esas vías será atravesar la Puerta, la frontera de los Tiempos –propuesta no exenta de riesgo y de incertidumbre- para conservar la sabiduría ante la devastación de Misáianes. Zabrankán lo hará junto a personas del pueblo zitzahay y lo realizan atravesando un círculo de fuego, dispuestos a arder por un sueño.

También Bor abandona la ciudad de Beleram para que Drimus, el mago del Recinto y prolongación del Odio Eterno, la encuentre vacía. Marcha con el resto del pueblo zitzahay a lo más profundo de la selva.

Es importante recordar que en las Tierras Antiguas, entre los magos que han aceptado la voluntad de Misáianes y han obedecido sus designios, hay uno, Zorás, que es ingenioso y forja una estrategia para resistir. La Magia del Recinto es corrompida por el poder de Misáianes y desde ese momento la creación está en peligro de extinción. Entre ellos existe el rango de los Venerables, a quien pertenece Deinós emparentado con Drimus, que son los primeros en someterse al Odio Eterno. Es precisamente Drimus, el Jorobado o el Doctrinador, quien llega a las Tierras Fértiles como prolongación de odio y devastación, con su magia puesta al servicio de la maldad, del horror, de la iniquidad y siembra las voces de la desunión, de la grieta por donde se colaría el dominio de Misáianes.

Sin embargo en el Recinto, con capacidad de simular para permanecer en él, Zorás puede engendrar con una escardadora a sus hijos Vara y Aro. Próximos a cumplir los doce, los saca de las manchas adonde han sido llevados como esclavos, para prepararlos para la Resistencia. Está siempre acompañado por su discípulo Foitetés, quien lo apoya en sus aspiraciones de preparar a sus hijos para la Resistencia de las Tierras Antiguas

Al final, Zorás parte porque la Muerte, la Sombra convertida en cuervo le dice que su tiempo se ha cumplido. Los otros magos del Recinto no tienen regreso porque se han corrompido. La esperanza de la resistencia está en los discípulos, para recuperar la verdadera magia. El tiempo ahora es para Foitetés.



Los brujos de Los Confines

El mundo americano ha servido a Liliana Bodoc de sustrato para crear el cosmos ficcional, que podría definirse como un imaginario contra el avasallamiento y cómo ha creado en sus libros un universo cerrado, propio, fantástico. De todos los juegos de espejos que aparecen en la Saga, atrae lo mágico.

En la introducción del primer libro se lee que alguien va a relatar lo sucedido en un tiempo muy lejano, cuando los Brujos recorrían las montañas en busca de hierbas salutíferas. Se contará de una guerra entre el Odio Eterno y las Criaturas de las Tierras Fértiles, quienes lo enfrentarán junto con la Magia.

Para el pensamiento muchos pueblos indígenas, la realidad visible y tangible no es la única que existe; detrás de ella hay otros ámbitos donde residen innumerables poderes que determinan la existencia del cosmos. Sobre esos poderes de los Brujos se indagará en la trilogía que compone la Saga. El hombre, según lo anterior, posee una naturaleza dual compuesta de cuerpo y alma y puede ser capaz de transitar por ámbitos misteriosos trasponiendo los umbrales de acceso a ellos. Aquellos que pueden alcanzar ciertos poderes sobrehumanos son considerados chamanes. En la Saga los conocemos como *brujos*, los Brujos de las Tierras Fértiles.

En *Los días del Venado*, el primero de los Brujos que descubrimos es Kupuka, el brujo cabra, de cabellos largos y arrugas que evidencian el paso del tiempo pero con ardor joven en sus ojos. Se cubre con una piel de venado y camina con una rama como cayado, especie de bastón que simboliza poder y conocimiento y, en algunas culturas, es depositario de poderes mágicos. Como el cayado de Kupuka, es una rama de árbol puede significar el goce de un conocimiento trascendente que le permite el diálogo con la naturaleza divinizada, referencia que aparece en estudios chamánicos⁵². Según estudiosos del tema, en el mundo nahuatl y maya ha habido chamanes, hombres con capacidades sobrenaturales derivadas del trance extático; advertimos en Kupuka algo semejante a este tránsito cuando se transforma después de traspasar la Puerta de la Lechuza.

El Brujo de la Tierra estaba repitiendo una letanía sagrada. Cuando terminó giró la cabeza hacia el corazón de modo que descubrió el perfil de su rostro [...] El mentón se estiraba un poco hacia delante y su respiración tenía filamentos de colores.

[...] La cara de Kupuka aparecía transformada en cada uno de esos giros. Su voz, en cambio seguía siendo la misma y seguía cantando, aunque se oía llegar desde un lugar muy alejado. En el primer giro, la cara estaba levemente emplumada. Después tuvo hocico de liebre, sacó la lengua de lagarto y se detuvo, olisqueando el aire, con colmillos de gato salvaje. (2000: 36 -37);

En las culturas indígenas, ese difícil estado de éxtasis es como un ritual y se logra mediante rigurosas prácticas ascéticas como ayuno, insomnio, abstinencia y autosacrificio, acompañadas de meditación, danzas y cantos rítmicos e ingestión de plantas alucinógenas como bebidas embriagantes. En este tránsito se desprende el cuerpo del espíritu y el brujo

⁵² Eliade, Mircea (1960). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.



o chamán *puede ver* lo que otros no ven. Resultaría esta una forma de conocimiento. Asimismo, los chamanes poseen la capacidad de conectarse con su *yo animal*. Algunos antropólogos sostienen que pueden transformarse en animales, en líquidos vitales y en fenómenos naturales y, además, dominar las fuerzas de la naturaleza, *ver* las causas de las enfermedades y propiciar mágicamente curaciones. Comprobaremos esta afirmación cuando avancemos en la lectura y descubramos que otros brujos de nuestra historia se convierten en agua o en puma.

El brujo-cabra, Kupuka, no *sabe* todo. Junto a las demás Criaturas debe descifrar quiénes vienen en los barcos. Sufre el cansancio, escucha los pesares de los viajeros, Dulkancellin y Cucub, cuando se encuentra con ellos mientras se dirigen a la Comarca Aislada, donde se realizará el Concilio; hurga, tiene pensamientos errantes y busca explicaciones del orden de la sabiduría en sus visiones.

[...] Cuando el Brujo de la Tierra comenzó a danzar alrededor de las figuras, los hombres supieron que los dibujos en la arena eran pensamientos errantes; y que Kupuka estaba atravesando la región de las visiones para darles a esos pensamientos el orden de la sabiduría. Chorreando sudor, Kupuka regresó a su trabajo y lo borró con determinación. El nuevo intento fue diferente [...] (2000: 139).

El Brujo de la Tierra no abandona al pueblo husihuilke y va descubriendo con dolor que el mal se extiende. “Eso significaba que los males andaban más rápido que él ¡y él que ni recordaba cuándo había dormido por última vez!” (2000: 193). Entonces aconseja a vieja Kush que su comunidad debe cantar y danzar en medio de la desgracia, en la fiesta del sol antes de la temporada de las lluvias.

Se lleva con él, hacia Beleram, a Thungür, a Kume y a Kuy-Kuyen, junto a otros guerreros husihuilkes para librar la guerra contra el Mal. En su viaje intenta avisar a los que se encuentran en la ciudad por medio de pájaros pero su magia choca contra otra que interfiere llena de odio.

Cuando el Ejército del Venado estaba sufriendo duros golpes por las armas de fuego, los cañones, aparece Kupuka acompañado por infinidad de criaturas: insectos, aves y demás animales de la selva que provocan la huida de los sideresios.

Una embestida furiosa se encimaba a la línea de los cañones. Sobre los sideresios, sobre sus grandes fuegos, avanzaba el rebaño de la selva conducido por un anciano desmesurado. Cientos de animales que hacían retumbar la tierra, y transformaban el aire en viento y el viento en polvo: nubes de tábanos y avispas, aves enormes, cerdos salvajes, pumas y jaguares... que Kupuka arreaba y azuzaba profiriendo conjuros (2000: 283).

Al final del primer libro, cuando ya han huido los sideresios y Dulkancellin ha muerto, el Concilio se reúne y decide que cada pueblo retorne a su lugar ya que es necesario prepararse para seguir luchando contra el Odio Eterno, porque todos saben que la reciente guerra que el Ejército del Venado ha librado no es definitiva. Zabralcán le pide entonces que hable a todos los presentes. El Brujo expone su visión de la Creación como



la urdimbre de un telar en el cual todos los hilos o seres son imperiosos y deben recordarlo para no ser destruidos por el Mal

[...] un Brujo de los Confines no es más ni menos que un nogal; un nacimiento humano no es más ni menos que una floración, un Astrónomo escrutando las estrellas no es más ni menos un pez desovando. El cazador no es más ni menos que la presa que necesita para vivir; un hombre no es más ni menos que el maíz que lo alimenta. [...] La Creación es una urdimbre perfecta. Todo en ella tiene su proporción y su correspondencia. Todo está hilado con todo en una trama infinita que no podrían reproducir ni mis amadas tejedoras del sur. Pobres de nosotros si olvidamos que somos un telar. Y que no importa dónde se corta el hilo, de allí Misáianes comenzará a tirar hasta deshacer el paisaje (2000: 311).

Kupuka también recomienda poco antes a los hombres que vuelvan a sus aldeas a cultivar y a acostumbrarse a los animales de cabellera y pide nacimientos (de varones, que se pueden concebir, según él, bajo la sombra de un copal⁵³) y que se unan varones husihuilkes con las viudas zitzahay para multiplicarse.

Ya en *Los días de la Sombra* aparecen al comienzo cinco Brujos (el símbolo de este número nos hace pensar en el hombre, la salud y el amor que es lo que mueve a estos seres en relación con su comunidad): Kupuka, al que ya conocemos, el más anciano y sabio de todos ellos. (Se conoce la historia de su origen casi al final de este relato de luchas).

Por entonces eran cinco los Brujos de la Tierra que habitaban Los Confines: Kupuka, el tan antiguo que ningún viviente había visto nacer. Tres Rostros, hijo de una mujer-pezuña y un pescador del río. Welenkín de los ojos dorados; el Masticador lleno de venenos. Y en las montañas, agachado bajo el peso de las nubes, el Padrecito del Paso.

Eran cinco. Pero pronto un nuevo brujo llegaría cruzando el cielo: el Brujo Halcón que antes había sido criatura humana y se había llamado Piukemán (2002: 28).

Kupuka los había convocado porque iba a presentarles a un nuevo Brujo: el Halcón. Es del único que conocemos su iniciación, su *viaje*, su transformación de niño a pájaro y de ave a brujo, una transformación dolorosa por cierto. En la concepción del Halcón Ahijador, Bodoc⁵⁴ tuvo presente la idea de que el chamanismo continúa y pervive. Piukemán, el “quebrantador de tabúes”, al romper el tabú abre un camino de avance aunque deba pagar un alto precio. No es casual que sea hijo de Dulkancellin. Hay un tema de tradición y oposición ya que Dulkancellin era un hombre que respetaba la ley con rigidez y su hijo, su continuación, la quebranta.

Cada Brujo tiene una característica especial, se puede identificar con un elemento de la Creación.

⁵³ Copal: árbol tropical que provee resina, de la que se puede fabricar laca, esencia para sahumeros. Según la autora, en correspondencia personal vía electrónica, existen varias creencias indígenas americanas que aseguran que, en determinadas condiciones, es más factible engendrar hijos varones. La idea de la sombra del copal es una “invención” basada en estas creencias, nutridas en mitos que obran de manera similar.

⁵⁴ Esta referencia la recibo de la autora por un diálogo vía correo electrónico.



Así se lee del brujo de las hierbas: El Masticador traía desde el volcán su carácter de **fuego**.

El Masticador es el brujo que siempre molesta al Padrecito del Paso:

[...] el Padrecito se levantó y volvió a su ronda. Era oscuro, oscuro como pocos, y esmirriado. Se sonreía y ponía a la vista sus dientes chiquitos y torcidos. Y saltaba, saltaba como nadie. (Es el brujo de la **humanidad**).

Uno de los brujos más bellos es [...] Welenkín, el Brujo que venía de las islas, los miraba con total indiferencia. [...] La belleza de Welenkín era tanta que se desbordaba y hermooseaba todo su contorno. Los ojos afilados eran dorados (se lo identifica con el **sol**) en el centro y estaban enmarcados con una línea negra. Tenía el cabello muy largo y la barba lacia. La piel, siempre húmeda, se estiraba sobre un porte de roca.

El brujo de naturaleza dual es Tres Rostros, hijo de un pescador y una mujer pez, se relaciona con el elemento **agua**.

El último de Los Brujos: El Brujo (Halcón) se quedó tendido un largo rato mientras seguía volando. Después se levantó y aprendió a caminar. Fueron días y días de lastimarse en la tierra y en las nubes. De desempeñarse, porque caminaba muy lejos del lugar donde veía. (Se podría considerar como el Brujo del **aire**)⁵⁵.

Ante la desolación que invade a los husihuilkes, Kupuka los reúne y les habla sobre lo que viene, los enviados de Misáianes dispuestos a destruir, a matar, a despedazar, pero él sabe que si la creación se hermana no podrán lograrlo ya que esa es la esperanza. Es difícil para el pueblo entender las palabras del hechicero que parte a su misión.

Él asume la tarea de enfrentarse al Doctrinador, a Drimus, a su sabiduría y creencia.

Kupuka iba a un enfrentamiento definitivo; por eso anduvo a cuatro voces convocando el favor de la tierra. [...]

El Brujo más cabra del sur del mundo iba a su batalla. El viejo estaba cansado de acarrear; y aun así avanzaba porque sabía que el resultado era cosa de todos. [...] (2002: 355)

Fue un enfrentamiento difícil en el que Drimus recurre a sus conocimientos para el mal y Kupuka, a veces confundido, está dispuesto a morir pero no a dejarse matar. Casi derrotado, vencido, su pensamiento es alumbrado por una estrella y sabe acertar en el sortilegio adecuado cuando comprende que él solo no derrotará al Jorobado. El Brujo de la Tierra junta entonces todos los olores de las Tierras Fértiles y los lanza a su enemigo; de ese modo, Drimus sucumbe, o mejor dicho, es devorado por la propia jauría que él mismo ha adiestrado para oler y triturar.

En *Los días de Fuego*, los Brujos aparecen acompañando a los hombres, en medio del hambre y las enfermedades, olvidados de sí mismos y animando a todos. Sin embargo

⁵⁵ Las aclaraciones y la negrita me pertenecen.



Welenkín tiene tiempo para el amor con la Destrenzada. Asimismo Kupuka, el más antiguo, se da cuenta de que uno de ellos deberá enfrentar el peligro y la bestialidad de la jauría negra que anda provocando muerte por Los Confines. La desafía el Masticador, con sus hierbas venenosas. En ese duelo se vale de sus conocimientos y ofrece su vida para acabar con el mal. Con el Masticador aparece la innegable relación con el chamanismo, con los alucinógenos como camino del conocimiento.

Por otra parte, el Padrecito del Paso que acompaña a Thungür, intenta conocer el misterio del polvo gris y de las armas de fuego y pierde algunos de sus dedos en el intento de lograrlo pero continúa en su trabajo con entusiasmo sostenido.

A pesar de la entrega y del acompañamiento de los Brujos y de su lucha contra el mal, en Los Confines crece la incomprensión de los husihuilkes para con ellos, en medio del dolor, de la desolación y el temor ante la llegada de los enemigos

Muy cerca del arribo de la flota, los Brujos de la Tierra estaban desperdigados, y tan sumidos en sus faenas mágicas que parecían indiferentes al día cercano.

Las criaturas los reclamaban. ¿Por qué Kupuka se empecina en su silencio cuando la muerte de todos será un silencio definitivo? ¿Hasta cuándo permanecerá el Brujo Halcón rodeado de sus aves? Oscura conversación de pájaros con pájaros.

Si hasta el Masticador, que jamás había sido amigable con los hombres, era una ausencia dolorosa.

Pero el Masticador estaba cumplido. El Padrecito del Paso permanecía en el otro extremo de la guerra. Y Kupuka batallaba con el jorobado en el territorio de las almas.[...]

[...] Entre todos los Brujos de la Tierra, Tres Rostros era el único que permanecía cerca de las criaturas humanas (2004: 356).

Antes de retirarse al lugar donde se confundirá con la tierra para encerrarse en sí mismo y callar para siempre, Kupuka visita la casa de Kuy-Kuyen a quien le cuenta la historia sobre su origen. Ante el avance del Odio y de los sideresios en Los Confines, Kupuka ha buscado una rama de membrillo, áspera y agria para hacer sonar su tambor, porque después debe hacer silencio para luchar en el reino de las almas contra las voces que había desparramado Drimus. Ese silencio de pozo asusta a los sideresios que, avanzando con su brutalidad, destruyen e incendian.

Cuando los sideresios llegan a Lewán, la isla que había sido habitada por los lulus, a uno de los Brujos le es arrebatada su amada. Wilkilén, la Destrenzada, que había ido a buscarlo. Los sideresios la descubren y quieren humillarla, mancillarla, es uno de los episodios de mayor bajeza y violencia: la golpean pero ella logra escapar, al tiempo que el Brujo de la Belleza llega y la salva de la ignominia a su amada a costa de su muerte, entonces recibe sus despojos. Desolado, aturdido, conduce el cuerpo de su amada para darle sepultura



Cuando los sideresios marchan por Los Confines, un puma dorado (Welenkín) los ataca hasta en los sueños, provocando en ellos más temor y también la muerte.

En el momento en que se produce el terrible ataque en las Montañas Maduinas contra los ancianos, mujeres y niños husihuilkes, los brujos están decididos a dar pelea junto a los que quedan. El Brujo Halcón y sus halcones provocan confusión y muerte entre los sideresios que arremeten cobardemente contra los más débiles, les arrancan los ojos y provocan la huida. En ese momento todos los sonidos, grandes y pequeños, se acallan.

Entonces llegan otros guerreros con sus caras pintadas: son los husihuilkes de las laderas del este conducidos por Tres Rostros, también envueltos en silencio, el silencio de Kupuka que los hizo regresar para pelear. Y cuando el primer sideresio quiere dar la vuelta y escapar, los sonidos regresan al mundo.

En el final, los Brujos y las criaturas se han metamorfoseado.

El brujo halcón: desobediencia y metamorfosis

Piukemán es uno de los hijos de Dulkancellin, el más pequeño de los varones. Cuando, antes del inicio de la temporada de las lluvias, los husihuilkes se reúnen en el Valle de los Antepasados, el niño de once años se aleja del grupo para acercarse a la Puerta de la Lechuza llevado por su curiosidad, “curiosidad heredada de su madre. A su tiempo Piukemán pagaría un alto precio” (2000: 35).

Cuando su padre ya ha partido y el Brujo de la Tierra regresa a la casa para buscar a sus hermanos que junto a otros husihuilkes marcharán a una guerra inminente, descubre la ausencia de Piukemán en el grupo familiar. Al preguntar por él, vieja Kush lo conduce junto al fogón donde el muchacho se halla golpeándose los ojos. Se da cuenta de que es la maldición del Halcón Ahijador y su tormento. El niño ha desobedecido nuevamente una prohibición. Los hombres no podían acercarse a la región de los grandes nidos donde se reunían los halcones de todo el territorio con el Halcón Ahijador. El curioso y desobedecedor hijo de Shampalwe, desafía la proscripción y se acerca al lugar. Recibe la maldición y el castigo que consiste en que se le arrebatara la vista pero no para quedar completamente en la oscuridad sino para ver siempre, con los ojos abiertos o cerrados, lo que ve el Halcón (ave de mirada penetrante) y a veces es terrible porque el ave es voraz. Kupuka abraza al joven que sufre y ante su pregunta acerca de si puede ayudarlo, le responde que es imposible hacer nada y que tiene dos caminos ante sí y una opción: “Uno es el camino de la muerte. Es corto, y te dará alivio. Otro es el camino de la sabiduría. Es largo y doloroso, pero te situará en el mejor lugar de este mundo” (2000: 198). Esta afirmación implica que debe correrse de su lugar de hombre y tratar de asemejarse al pájaro, para aliviar su sufrimiento. La elección es personal (como aquella de Aquiles en la *Iliada*).



El desobediente deberá unirse a los cinco Brujos de la Tierra. A causa de su castigo por violentar uno de los tabúes sagrados se transformará de niño en pájaro y de pájaro en Brujo. El más viejo de los Brujos convoca a los demás y les anuncia que un nuevo Brujo llega y que ellos deberán iniciarlo y abandonarlo luego.

Después de la muerte de vieja Kush, tal como lo había prometido Kupuka, este le dice a quien fuera el menor de los varones de Dulkancellin que ya no es niño ni tampoco tiene nombre. Por tanto debe reunirse con los demás Brujos en las Maduinas. Ellos lo habían esperado en su larga y dolorosa transformación. Al ser presentado, el nuevo Brujo se halla aferrado a Kupuka, con los terrores propios de un recién nacido. Sus cófrades lo reciben con respeto, aman al más viejo que está presentando al nuevo. Es el ritual de bautismo y todos le dicen palabras que salen desde el alma. Le piden que mire desde lo alto –Tres Rostros-; pero sin alejarse de los contornos de la tierra –aconseja Welenkín-. El Masticador, a su vez, advierte que mantenga la dualidad de hombre y halcón, que se desconfíen entre sí porque en eso reside la sabiduría. El Padrecito del Paso agrega que crea y no en lo que acaba de escuchar y le da la bienvenida. Entonces los Brujos se ponen a discutir sobre lo que ocurre y lo que saben acerca de lo que acecha al continente. En el momento de la despedida, Kupuka le dice al Brujo Halcón que es el momento de andar solo y encontrar su sitio. Ante el reclamo del recién nacido le recuerda que no es tiempo de lamentos y que debe cuidarse solo.

El nuevo aprendizaje ha sido fruto de caídas, de avanzar a tientas, de cerrar los ojos y no dormir. Al encontrar el sitio para su nido descubre, al sobrevolarlo, que se trata de la Puerta de la Lechuza. De a poco su metamorfosis se hace visible: va perdiendo el modo de hablar humano, grazna, sus brazos se pegan al cuerpo como alas y su caminar es tambaleante.

Todavía es Brujo y Ahijador, cuando en uno de sus vuelos, descubre a Nanahuatli a punto de ser atacada por dos sideresios –a quienes esta ha seguido en su ruta al sur, a Los Confines, la tierra de su amado Thungür- y la salva dando muerte a los enemigos. Luego el pájaro la conduce hacia la Puerta de la Lechuza. La que fue una princesa se queda a su lado, en el nido construido por él. Más tarde experimenta alivio por no ser una criatura humana, al ver llorar a Nanahuatli que debe acostumbrarse a una nueva vida: “Era cosa de ellos atravesar el continente sin un quejido, y luego llorar por una túnica de juncos” (2002: 280). Sin embargo, recuerda al niño Piukemán y le enseña a tejer su rústica túnica.

Un corto período vive la princesa en la casa de la familia de su amado. Como se enoja con Cucub porque no la lleva al lado del jefe husihuilke, regresa a la Puerta de la Lechuza. La convivencia dura bastante tiempo, en medio de una guerra, de enojos, de transformaciones. También el Halcón accede a transportar una de las trenzas de la muchacha al guerrero para que supiera dónde se encuentra.

En ese período, el Brujo Halcón, experimenta la dualidad de la atracción y el rechazo hacia la mujer que protege. Al finalizar la guerra, en la que también participa favorablemente con todos los halcones, y al regresar el que fue su hermano Thungür, debe



observar el reencuentro para desgarrarse de su piel humana. El suyo ha sido un largo nacimiento. Se da cuenta de que la mujer no regresará por sus pertenencias y las arroja al lago.

Piukemán es el héroe transgresor porque no obedece las tradiciones o, mejor dicho, no respeta los tabúes. Pero acepta el destino de superarse a sí mismo: elige el camino doloroso y difícil de la sabiduría, se transforma en un brujo para su pueblo. Se podría decir que su metamorfosis es consecuencia de su curiosidad, de su afán de conocer más allá de los límites: muere como niño, como hombre; se hace pájaro y luego brujo. Y Kupuka cumple la importante función de conducirlo al rito de iniciación, su bautismo junto a los otros de su cofradía. Luego debe afrontar las difíciles pruebas de su transformación en abandono y soledad absolutos.

Finalmente, como todo ha cambiado en ese enfrentamiento entre el Bien y el Mal, nuestro héroe renacido ha adquirido la sabiduría.

Conclusión

La sabiduría está en las cosas simples. Lo vislumbramos en la trayectoria de los magos que no fueron confundidos por la soberbia o atrapados por las voces que confunden porque estas hablan semejante a la verdad pero son las del Odio Eterno.

Épica fantástica y mito, chamanismo y magia; desobediencia a lo establecido, iniciación y metamorfosis del héroe brujo. La magia de la escritura de este tipo de obras acerca a la sabiduría, a un modo de conocer y aprehender el mundo de una manera no tan lógica sino ficcional.

Bibliografía

- BAUZÁ, Hugo F. (2005). *Qué es un mito. Aproximación a la mitología clásica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BODOC, Liliana (2000). *Los días del Venado*. Buenos Aires: Norma.
- (2002). *Los días de la Sombra*. Buenos Aires: Norma.
- (2004). *Los días del Fuego*. Buenos Aires: Norma.
- CASTANEDA, Carlos. Naguales. Centro de Estudios Mayas (UAM). Documento w.w.w. extraído en agosto 2009. En http://www.geocities.com/castaneda_y_chamanismo.



CIRLOT, Juan E. (1985). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.

DIFABIO, Elbia “Lectura intercultural de *Los días del Venado* de Liliana Bodoc”. En: *La Mancha. Papeles de literatura infantil y juvenil*, N° 18. Buenos Aires, julio 2005, 9-14.

----- (2009).”La muerte en la Saga de Los Confines de Liliana Bodoc”, *Piedra y Canto. Revista del Centro de Estudios de Literatura de Mendoza: Facultad de Filosofía y Letras*, 77-90.

ELIADE, Mircea (1960). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.

FOULQUIÉ, Paul (1967). *Diccionario del lenguaje filosófico*. Madrid: Albor.

MALPICA, Karina. Chamanismo. Documento w.w.w. extraído 22/12/2008. En <http://www.Lasdrogas.tal.cual>.

VILLEGAS, Juan (1978). *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.

Wikipedia: *Épica fantástica, Biografía de Úrsula Le Guin, Magia*.

YURKIEVICH, Saúl (1986). *Identidad cultural de Iberoamérica en su literatura*. Madrid: Alhambra.



Mora, Marianela

La reconstrucción del mito de Perseo en "Furia de titanes" (2010)

RESUMEN

El director francés Louis Leterrier, *Clash of the Titans*, en su título original, fue estrenada en marzo de 2010, y constituye un *remake* de la película homónima dirigida en el año 1981 por Desmond Davis. El rodaje, que revive el mito griego de Perseo, es un arquetipo del cine fantástico y fue adaptado en su versión inicial para la pantalla en tres dimensiones. A través del mismo, se reconstruye la cruzada titánica del héroe en defensa de la ciudad de Argos y en contra de Hades, el infame dios del inframundo, quien furtivamente planea derrocar a Zeus y transformar así la Tierra en Infierno. El viaje homérico se emprende pues mediante una transformación en que la palabra del relato mitológico, asistida por los aportes tecnológicos, es llevada al terreno de la imagen convirtiéndola en una reproducción audiovisual eficaz y poderosa, capaz de recaudar sólo en Norteamérica, 61,4 millones de dólares. La travesía del hombre-dios concebida en esta filmografía constituye también una reconstrucción transgenérica, en que las tipologías clásicas no permiten una franca categorización sino que es preciso, en su examen, recurrir a particularidades pertenecientes a diversos géneros literarios. De este modo, a través del sub-género épico fantástico, el director plasma personajes mitológicos y topografías imaginarias atravesadas por fisonomías medievales, mágicas y legendarias propias de la epopeya, del mito y del romance. El presente análisis propone, desde esta perspectiva que trasciende el género de la épica, explorar la re-escritura del mito de Perseo en relación con las construcciones de los personajes mitológicos: del héroe, de los dioses- Zeus y Hades-, y de las bestias colosales- Medusa y el Kraken-, en las geografías fantásticas donde transcurre la acción, como el Monte Olimpo y las catacumbas de los monstruos fantásticos.

ABSTRACT

Clash of the Titans, directed by Louis Leterrier, was released in March, 2010. The movie is a remake of Desmond Davis' 1981 production. This fantasy film reenacts the Greek myth of Perseus and was adapted from its original version to the three dimensional screen. In this motion picture, the hero's titanic crusade on behalf of the city of Argos is reconstructed. In so doing, Perseus will have to face the vile god of the underworld, Hades, who is surreptitiously plotting against Zeus. Through the Homeric quest, the original mythological narrative is taken to the screen in a cinematographic production that sold \$61,4 million dollars in tickets in the USA. The half-man-half-god's journey is a transgeneric reconstruction that transcends the classical genre typology. Thus, in this epic fantasy, Leterrier merges in the mythological characters and in the scenery depicted, epic fantasy, romance, legend and myth. Through a perspective that surpasses the characteristics of the epic, this analysis proposes to explore the re-writing of the myth of Perseus in connection to the different characters : the hero, the gods- Zeus and Hades-, and the colossal beasts- Medusa and the Kraken-, in the extraordinary territories where action takes place, such as Mount Olympus and the lairs of the monsters portrayed.

La reconstrucción del mito griego de Perseo propuesta en *Furia de Titanes* (2010), es una recuperación de aquel relato para inscribir sobre él nuevas relaciones intertextuales e interdiscursivas, conceptos y representaciones culturales vigentes que invitan a dejar de lado presupuestos en relación al género literario y a las concepciones clásicas del mito y la saga. A quienes así se dispongan, se les ofrece el viaje aventurero que contará con



personajes mitológicos ciertamente conocidos pero liberados a nuevos contextos. Realizada así la advertencia, entraremos a la cosmogonía híbrida, e incluso, ambigua que se erige ante nosotros que, propone, por ejemplo, en su título, la presencia de los Titanes, quienes sólo son mencionados en el minuto inicial de la película para no reaparecer. *Furia de Titanes*, es, ante todo, una composición del siglo veintiuno.

La re-escritura del mito griego de Perseo que toma vida en la producción cinematográfica del director francés Louis Leterrier en *Furia de Titanes* (2010), (en su título original, *Clash of the Titans*) es un *remake* de la película homónima dirigida por Desmond Davis en el año 1981, que a su vez, se basó en el guión de Beverley Cross (1931–1998). El desafío consiste así en transponer la expresión del relato mitológico a la cultura actual y a la esfera audiovisual y explorar la presencia de diversos géneros y representaciones que existen en la producción. De este modo, el eje hipotético del presente análisis, pretende revelar que tanto la caracterización de Perseo y los personajes de esta obra como así también el viaje homérico del héroe, surgen de una fusión transgénica en que las categorías clásicas del género no permiten una cabal comprensión de las formas híbridas típicas de las producciones cinematográficas contemporáneas.

A través del sub-género épico fantástico o fantasía heroica, Louis Leterrier plasma personajes mitológicos y topografías imaginarias atravesadas por fisonomías transgénicas y transdiscursivas. Desde esta perspectiva que trasciende el género de la épica, en particular, se examinará la re-escritura del mito de Perseo en relación con las construcciones de los personajes mitológicos: del héroe, de los dioses, y de las bestias colosales, en las geografías fantásticas donde transcurre la acción.

Partiendo de la narración mitológica (Fernández de León, 28-30), recordemos que el semidiós era hijo de una mujer mortal, Dánae y del poderoso Zeus. Acrisio, padre de Dánae y rey de Argos, advertido por el oráculo que su nieto lo mataría, coloca a Dánae y a su niño en una frágil barquilla que arroja al mar. No obstante, ambos son rescatados por un pescador en las costas de la isla de Sérípe. Con el paso del tiempo, Perseo, ya hombre, consiente al desafío de obtener la cabeza de Medusa Gorgona y así alejar a su madre del rey que la ambicionaba. Auxiliado por su padre y otros dioses, Perseo logra su objetivo, cortar la cabeza de Medusa, la única de las tres Górgonas que era mortal, de cuya sangre, brota el famoso caballo alado, Pegaso. En su viaje de regreso, rescata a Andrómeda de la amenaza de Ceto, un monstruo marino. Luego del rescate en el que utiliza la cabeza de Medusa, vive felizmente con Andrómeda en la ciudad que funda, Micenas.

En la recuperación cinematográfica, Dánae, esposa de Acrisio, es seducida por Zeus y engendra así un niño en ella. El deshonorado rey, en un intento por limpiar su nombre y vengarse del gran Titán, decide, entonces, encerrar a Dánae y “al hijo de su vergüenza” en un arcón que es arrojado al mar. El cofre es hallado por un pescador pero sólo logra sobrevivir el niño gracias a la divinidad que existe en él. Una vez hombre, Perseo es testigo de cómo su familia terrenal es aniquilada por Hades, el infame dios del



inframundo. Con espíritu de venganza, emprende el joven su cruzada titánica en defensa de la ciudad de Argos y en contra de Hades, quien furtivamente planea derrocar a Zeus y transformar así la Tierra en Infierno. De este modo, Perseo lidera un grupo de guerreros que deberá enfrentar a los monstruos y bestias del mundo prohibido, hazaña que sólo podrá lograr si asume su condición de semidiós (una variación de la leyenda mitológica original), crisis interior del personaje principal que se transformará en el conflicto esencial de la trama del film.

Si tomamos en un sentido riguroso la definición de saga fantástica, deberíamos contar con una narración en serie desarrollada en un determinado paracosmos (Martos García). Desde dicha perspectiva, la narración episódica de Furia de Titanes, no constituiría una saga fantástica. No obstante, la traslación al cine de esta narración mitológica se instituye también como una secuela de la saga olímpica que instaure ciertas características de la saga.

En la definición de Martos García:

La saga fantástica sería una épica o **epopeya especulativa, heterocósmica**, [...] es decir, que crea mundos alternativos donde se combina lo cosmogológico/cosmogónico del mito, las luchas y hazañas del héroe... (énfasis en el original) (García Martos, 112)⁵⁶

Una de las particularidades mencionadas por el profesor en su estudio de la saga fantástica, es el “sincretismo” que la amalgama de mitos y géneros instaure. Asimismo, estos tipos de creaciones son entendidas desde su perspectiva como “textos abiertos” de “múltiples escrituras” ya que sobre ellos se re-construyen y se re-elaboran nuevas e infinitas posibilidades textuales.

Perseo, el personaje de la fantasía heroica recuperada en Furia de Titanes se presenta como un humilde pescador quien debe más tarde alzarse a la figura de un guerrero. Si bien es dueño del valor y la templanza propios de un héroe, debe enfrentarse a las dudas que lo perseguirán a lo largo de su gesta sobre su identidad y su ascendencia. Dicho aspecto, no es incidental siendo que sobre el relato del hipotexto se ha incluido un dilema existencial en consonancia más con construcciones discursivas postmodernas que con narraciones mitológicas⁵⁷. En consecuencia, este conflicto de alcance universal y contemporáneo, marca incluso la impronta transdiscursiva del remake analizado.

En íntima conexión a lo expuesto, y como claro exponente de la épica fantástica contemporánea, se presenta en la película cierta ambigüedad tanto en los ideales como en

⁵⁶ Esta definición ha sido observada como algo imprecisa en un rico análisis realizado por Pablo Molina (UNC) en un trabajo inédito que le pertenece, “Constelación mítica y cielo de la saga”. En él además de cuestionar la definición brindada, Molina enmarca con mayor precisión el concepto de la saga en su diferenciación con el mito. A pesar de lo expuesto, el presente trabajo no pretende teorizar sobre la relación mito-saga sino indagar en la presencia de ambas tipologías textuales en el film analizado.

⁵⁷ En este sentido, Martos García, citando a Tylanus, describe esta crisis de identidad como “incertidumbre ontológica”, típica de las producciones actuales (García, 176).



los personajes. Perseo vive antes de enterarse de sus orígenes una vida intrascendente que es luego, por supuesto, alterada al emprender el característico viaje. El joven semidiós reniega a lo largo del film de su ascendencia divina. En un principio, incomprensiblemente rechaza utilizar la espada forjada en el Olimpo y se niega a invocar a su padre cuando su vida corre peligro al ser consumido por el veneno de Hades. Manifiesta constantemente su orgullo evidenciado con frases inmensamente osadas tales como “_No puedo convertirme en uno de ellos [los dioses], si hago esto, lo haré simplemente como un hombre”.⁵⁸

Como se ha mencionado, tanto la cronología como los hechos del mito de Perseo han sido visiblemente alterados, no obstante, podemos decir que la estructura del viaje del personaje principal continúa presentando ligeramente las fases típicas de las aventuras del héroe de acuerdo son descritas por ejemplo por Carl Jung y Joseph Campbell: separación, iniciación y regreso, esquema llamado la “unidad nuclear del monomito” (Campbell, 74). Al comienzo del relato fantástico, Perseo comienza su travesía en un claro antagonismo en contra de los dioses que han matado a su familia. Al tomar los primeros pasos en el “largo viaje de agonía y tormento” que tiene ante él, descreído de su filiación con el gran dios Olímpico, es guiado por una semidiosa, Io, personaje también agregado al relato mitológico primigenio.

Tomando los elementos típicos de la épica⁵⁹ que tienen presencia en la producción analizada, podemos mencionar, inequívocamente, la hazaña legendaria del héroe. No obstante, el relato en la filmografía se halla desprovisto del discurso solemne característico del género. Más precisamente, tanto la narración, realizada por Io, como los cortos diálogos reproducidos por los hombres como por los dioses, se caracterizan por una marcada simplificación en el plano expresivo, al nivel casi coloquial, con algunos intercambios rápidos e ingeniosos, propios del género del cine de acción y aventura norteamericano.

Concentrándonos en las características del subgénero de la epopeya, podemos también advertir su presencia en el film examinado. En este sentido, uno de los rasgos vitales de esta variante épica es que el héroe personifica los valores y virtudes de un pueblo. Sin embargo, el personaje principal en la filmografía, no es abiertamente impulsado en su gesta por las ansias de ser distinguido u obtener honorabilidad. Desde esta perspectiva, Perseo, podemos afirmar, persigue un ideal propio que incidentalmente concurre con los intereses de la colectividad. De este modo, lo que lo insta a la batalla es su ansia de venganza y no precisamente el ansia de salvar al pueblo de Argos. Tal característica no se halla, sin embargo, totalmente en oposición a los tradicionales elementos del epos. Menéndez Pidal, en su descripción de la epopeya románica, menciona

⁵⁸ Ésta y el resto de las citas del guión de la película son propias.

⁵⁹ La perspectiva tomada para referirme a los elementos de la épica, son aquellos propuestos por Colin Smith en donde menciona además del tono augusto, un héroe que encarna los valores de una comunidad y va tras un objetivo. También Colin Smith distingue la relación con la divinidad dentro de un mundo esencialmente beligerante. En español, estas características corresponden al subgénero de la epopeya.



la imperativa venganza de los parientes de la persona que ha sido agraviada y pronuncia su presencia en casi todas las gestas castellanas. (Menéndez Pidal, 29) Incidentalmente, en la cinematografía, además de la venganza llevada a cabo por Perseo, debemos recordar que toda la acción es incitada por el resarcimiento que busca Acrisio al enterarse que el hijo que su esposa espera ha sido concebido por Zeus, elemento que también se manifiesta en la epopeya castellana. A su vez, el Perseo de la producción analizada, nuevamente en coincidencia con la epopeya castellana, “no busca la heroicidad como el héroe romántico, no está consciente de su naturaleza genuina y no ostenta su superioridad”, nos recuerda Menéndez Pidal. (Menéndez Pidal).

En la creación de Laterrier, como hemos manifestado, los rasgos de los diversos géneros no se presentan en forma estricta. Por ejemplo, a diferencia de lo que prevalece en la epopeya tradicional, no se podría afirmar que el relato del film comienza en media res. La narración al comienzo de la película, se remonta incluso a un tiempo indefinido anterior a la existencia del hombre y de los dioses Olímpicos, una época en que los hijos de los Titanes se rebelan ante sus padres. Sin embargo, si tomamos la tripartición sugerida por Joseph Campbell en *The Hero with a Thousand Faces* en relación a la cosmología de la película bajo análisis, los espacios descriptos a observar serían los siguientes: en la esfera Terrestre, la ciudad de Argos; en el extremo Celeste, el Olimpo y en el Inframundo, la cueva de Medusa y el jardín de Stigijski, habitado por las brujas grises. En general, los espacios de acción en este remake, son vastos y extensos como se identifica en la epopeya clásica. El grupo liderado por Perseo, se desplaza por algunos escenarios indeterminados, en donde se cruza de la tupida selva al estéril desierto, prácticamente sin transiciones. A continuación nos referiremos a algunas de las mencionadas construcciones.

Con cierta evocación a las reuniones de los Caballeros de la Mesa Redonda, desde los comienzos de la película se observan los dioses del Olimpo deliberando acerca de cómo los habitantes de la Tierra han dejado de venerarlos, situación que debilita a los dioses, representados por Zeus y que, en oposición, fortalece al temible dios del inframundo, Hades. La lucha por el poder entre el bien y el mal, el orden y el caos, es así encarnada por estos dioses. Con largos cabellos y barba, el imponente Zeus, empuña su brillante cetro. Su figura se halla cubierta por una armadura plateada que emite una radiante luz blanca. En contraposición, Hades, si bien también con cabellera y barba largas y grises, luce ropa y capa oscuras. Al desplazarse, lo hace como un torbellino en esferas de fuego y humo negro. Su voz, frágil y debilitada, en sus primeras apariciones, toma vigor a medida que su oponente se consume.

Fiel a la clásica representación del imaginario de la Grecia antigua, el Olimpo se erige como un majestuoso templo de mármol, con columnas con platos de fuego; los dioses se sientan en gigantes tronos de mármol, y se observa detrás de Zeus una imponente montaña de mármol con numerosos pináculos. La construcción visual del Olimpo por sobre las nubes, es más bien sugerida que revelada, ya que se observan desde lejos



estrechos y erguidos ápices que evocan, para el televidente moderno, debido a las nubes y las rígidas cúspides, la imagen de una nave espacial al punto del despegue.

Al texto mitológico inicial, y como innovación del director de la película, se agrega la presencia de los Djinns, los cuales no tienen relación alguna con Perseo. Los Djinns tienen, no obstante, un papel preponderante ya que son los únicos que pueden dominar a los gigantes escorpiones a los que Perseo debe enfrentar. Asimismo, son capaces de curar al joven semidiós del veneno de Hades. Dichos brujos o magos son seres de fuego que tienen origen en la mitología semítica sin tener conexión alguna con el relato antiguo de Perseo.

La fantástica concepción de Medusa con quien el grupo de guerreros se enfrenta transmigra del relato al medio audiovisual en una fusión de serpiente y mujer. En el texto primario, La bella Medusa osa comparar sus cabellos a los de Minerva por lo que la vanidosa diosa convirtió sus cabellos en serpientes. En la estética de la recreación del mito, Medusa, empuñando arco y flecha, es representada con un esbelto cuerpo de mujer, protegido por vestimentas de guerra, que en lugar de piernas, ostenta una gigantesca y ancha cola de serpiente. En su cabeza, y en sintonía con el relato mitológico, miles de serpientes entremezcladas se agitan. Tal conjunción brinda, sin duda, una imagen erotizada del monstruo, a la que se suma la belleza femenina de su rostro. El mismo posee la capacidad de desfigurarse al ejecutar su golpe mortal, es decir, al fijar su mirada, y emana de sus ojos y su boca, un fulgor de luz que posee el conocido resultado de petrificar a su oponente. Perseo con la espada obsequiada por los dioses, (espada que emula el haz de luz de las sagas de Star Wars) cercena la cabeza de Medusa pero de ella, no obstante, no brota el célebre Pegaso, sino que Medusa, decapitada, cae a un abismo de fuego. Más tarde, el Pegaso, un azabache, volará desde el cielo hacia Perseo, quien emprenderá vuelo hacia el Kraken.

Io⁶⁰ le anuncia a Perseo que ha nacido para matar al Kraken, en quien gran parte de la narrativa se concentra. Este ser fantástico que ha sido mencionado en otras filmografías⁶¹, constituye una clara innovación del director de la película en la trama del relato griego, ya que pertenece a la mitología escandinava y finlandesa. Comúnmente es representado del tamaño de una isla en la figura de un pulpo gigante que al sumergirse podía arrastrar los barcos hasta las profundidades del océano⁶². En el film es descrito por Draco como: “una bestia colosal elemental, que no piensa, que no siente, a quien incluso los dioses temen”. Esta criatura marina, será quien devore a Andrómeda si Perseo no triunfa en su gesta, alejándose una vez más del mito, en cuya versión original, es Ceto quien amenaza la vida de la joven doncella.

⁶⁰ En la mitología griega, Io, hija de Inaco, fue una ninfa a quien Zeus convirtió en ternera. En el hipotexto, no hay relación directa entre Perseo e Io (León).

⁶¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Kraken>. Así considera Martos García en más de una oportunidad a la saga moderna y postmoderna.

⁶² Así considera Martos García en más de una oportunidad a la saga moderna y postmoderna.



La aparición del monstruo se pospone hasta el final de la película y gran suspenso se genera en torno al mismo pues, ¿cómo se bosqueja aquello que constituye “un horror indecible”? Es así que en su traspaso del relato a la imagen en *Furia de Titanes*, la forma que el Kraken toma es de un monumental pulpo grisáceo con piel en pliegues, dentadura similar a la de un tiburón, con cola, con gigantes escamas semejantes a la del cocodrilo. Todo su cuerpo, a excepción de su cabeza parece estar cubierto en una suerte de armadura de escamas.

La traslación al cine del mito de Perseo en ambas versiones, las de los directores, Leterrier y Davis además de incorporar diversos mitos, discursos y representaciones han dado origen a otros nuevos textos y formatos, por ejemplo, el comic (2008) el videojuego (2011), e incluso, una precuela en aplicaciones para I-phones. Dicha capacidad de reproducirse y multiplicarse en nuevas dimensiones es descripta por Martos García como un “continuum de obras” que ponen de manifiesto la naturaleza transficcional que migra de un medio a otro en las creaciones contemporáneas, como él lo señala, estas producciones “se expanden hacia los otros lenguajes artísticos” (Martos García, 21).

A las características delineadas más arriba, apunto también como elemento fundamental para una cabal interpretación, la concepción idealista del héroe como aquel que desobedece y se rebela ante toda imposición, típica del cine norteamericano. En el caso analizado, los dioses, no sólo no dominan las vidas de los hombres, sino que necesitan de las oraciones de sus súbditos para obtener el aliento divino. “Algún día alguien tiene que hacer frente. Algún día alguien tiene que decir basta” proclama Perseo, citando a su padre mortal. El objetivo osado del viaje iniciático emprendido por Perseo es precisamente desafiar a los dioses y heroicamente busca

hacerlo simplemente como un hombre. Este héroe, mitad hombre y mitad dios, constituye lo mejor de cada uno de ellos como pregona Io.

En esta realización transgénica, transdiscursiva y transficcional, la dicotomía interna entre el ser-hombre y el ser-dios, es dramatizada a lo largo del film prevaleciendo tanto en la delineación del personaje como en su resolución final, la esencia del ser mortal. Lejos de ser la estatuilla de barro manipulada por los dioses, el hombre-dios se alza ante su padre divino y elige rechazar el ofrecimiento de continuar su vida en el Olimpo y obtener así inmortalidad, decisión que es, sin duda, un romántico desenlace en donde el orgullo se impone.

En la concepción dinámica del mito como construcción cultural que se alimenta de diversos sistemas de representación propuesta por P. Molina, parafraseando a la Dra. S. Barei, nos comenta: “Todo mito entonces se inscribe en un sistema complejo o ‘constelación’ de relatos que luchan por regir la orientación semántica de una cultura en un momento determinado, es decir, pugnan por constituir determinado orden mitológico de la cultura.” (Molina). Podríamos bien, desde esta perspectiva, considerar la propuesta



de Leterrier como una “actualización del mito”⁶³ que se enriquece con los discursos del héroe romántico en sus impulsos atrevidos e individualistas, y con interrogantes postmodernos dominantes.

Consciente de aquello que nos señala Campbell en relación al héroe moderno, en donde el impulso ya no está en la comunidad sino en el individuo (Campbell, 359) , el director del film además de congrega personajes mitológicos en nuevos contextos, fusionar mitos de orígenes dispares, de tomar diversos géneros y discursos y adaptarlos al presente, suma la histórica, y por supuesto, favorita, caracterización del héroe norteamericano como un huérfano prometedor, que diestramente asciende por sobre las restricciones impuestas. Un héroe, que olvida siempre sus orígenes y que instintivamente desobedece, pues su historia y su cultura lo han hecho esencialmente un rebelde. Rebeldía que rememora a Ícaro pero que esta vez, indudablemente, los dioses no castigan.

Bibliografía

- CAMPBELL, Joseph (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. s/r: Princeton University Press.
- Clash of the Titans* (2010). Dir. Louis Leterrier.
- FERNÁNDEZ DE LEÓN, Gonzalo (1963). *Enciclopedia de las Religiones Mitología y Legendas*. Buenos Aires: Amauta.
- MARTOS GARCÍA, Alberto E. (2009). *Introducción al Mundo de las Sagas*. Extremadura: Puertas a la Lectura, Suplemento 6, Universidad de Extremadura.
- MENÉNDEZ PIDAL, Ramón (1959). *La Epopeya Castellana A través de la Literatura Española*. Madrid: Espasa Calpe.
- MOLINA, Pablo. «Constelación mítica y cielo de la saga (trabajo inédito).U.N.C. En <http://en.wikipedia.org/wiki/Kraken> (mayo, 2011)
- SMITH, Colin (1983). *The Making of the Poema de Mio Cid*. Nueva York: Cambridge University Press.

⁶³ El Kraken es también mencionado en el film *Pirates of the Caribbean, Dead Man's Chest* del año 2006, dirigido por Gore Verbinsky. Quienes están familiarizados con la poesía de Alfred Tennyson, recordarán “The Kraken” publicado en 1830.



Páez, Juan Pablo

La cocina de un relato de vida

RESUMEN

María debe viajar a Buenos Aires porque su madre no tiene dinero suficiente para mantenerla; allí estudia hasta el primero superior, pero luego debe abandonar los estudios. Regresa años después a Rosario de la Frontera (Provincia de Salta) para enamorarse y descubrir que el matrimonio no es lo que ella pensaba. Las hijas de María estudian y se reciben de maestras. Alicia, Maruca, Irene y Teresa viajan en busca de trabajo a Jujuy. Una de ellas, Irene, corre y gana un campeonato en moto en 1976. Mientras que Teresa baja la campana de la escuela porque es de metal y teme las descargas que ésta pueda atraer. Las historias de vida, estas sagas de lo cotidiano, retratan los más diversos sentimientos. Narradas en primera persona, constituyen un corpus interesante que hace a la memoria identitaria. En esta oportunidad presentamos un relato y el proceso creativo que llevamos adelante en el Seminario de Literatura Folclórica del ciclo de la Licenciatura en Letras de la Universidad Nacional de Jujuy. Las historias son grabadas y luego transcriptas de manera fiel, sin ningún tipo de modificación. Ya con el material comienza nuestra cocina. El objetivo es lograr que la escritura mantenga viva la oralidad, que no se pierda la voz de quien cuenta. Ana María Bovo en “Narrar, oficio trémulo: conversaciones con Jorge Dubatti” nos dice que *“lo que guarda la memoria no es una argumentación, ni una enumeración de hechos, sino un relato, una historia significativa”* (Bovo, 2002). Y justamente nuestro material de trabajo, nuestro punto de partida, nuestro ingrediente principal son esas historias significativas, esos relatos que se alojan en la memoria de diferentes narradores.

ABSTRACT

Maria has to travel to Buenos Aires because her mother has not got enough money to support her. Once there, she studies until she finishes the first year of primary school. But then, she has to give up. Some years later, she returns to Rosario de la Frontera (the Province of Salta) to fall in love and find out that marriage is not what she thought of at first. Maria's daughters study and get their degrees as teachers. Alicia, Maruca, Irene and Teresa travel to Jujuy in order to get a job. Irene wins a motorbike race; we are placed in the year 1976. While Teresa takes the bell down at school and as it is made of metal she is afraid of discharges. These stories that talk about daily life show us a variety of feelings. Told in first person, they constitute an interesting corpus and memory becomes an identity. In this opportunity, we present a story and the creative process which was developed in the seminar of “Literatura Folclórica del ciclo de la Licenciatura en Letras de la Universidad Nacional de Jujuy”. These stories are recorded and then written faithfully. Later, with the material in our hands, the cooking begins. Our aim is to keep alive the voice of the person who tells the story. Ana Maria Bovo in “Narrar, oficio trémulo: conversaciones con Jorge Dubatti” tells us that “what memory keeps is not an argument, not a reckon of facts, but a retelling of a significant story”. And that is just what our material of work is about, our beginning, our main ingredient; those stories full of meaning are kept in the memory of those who enrich us with them.

María, mi mamá, era hija natural, de mi abuela que también era hija natural; “natural” quiere decir que no conoce al padre. Ella vivía en el pueblo de “El Naranjo” en Rosario de la Frontera, pero su situación económica no era buena, menos en el campo. La mamá de mi mamá se llamaba Julia Sajama. Llevaron una vida muy sacrificada.



En un ocasión fue un matrimonio a visitarla a la abuela Julia y le preguntaron si la dejaban ir a la mamá a Buenos Aires, con ellos, y la abuela Julia... la dejó... la dejó irse. Mi mamá tenía 10 años. Se crió primero con esa familia, pero como no se sentía muy bien entonces continuó su vida con una familia de apellido... Capdevila. Ellos eran importadores de tela, franceses. Bueno... a ella no la mandaron a estudiar mucho; colaboraba en la casa. La mamá siempre fue bien despierta, entonces observaba que las hijas de este matrimonio iban al colegio pero también a danza y además las mandaban a piano. En ese ambiente se crió la María, mi mami. Todo el mundo leía en la casa de los Capdevila y nadie estaba de vicio. Ellos compraban el diario "La Nación" y mi mamá aprendió a leer, practicando con ese diario que compraban. Tratava de formar las palabras, me decía a mí, formaba las palabras y así iba formando y leía. Ella siempre lo contaba... bah, me lo comentaba por ahí... cuando nos quedábamos solas. La mamá no terminó ni el primero superior pero formando las palabras una por una aprendió a leer de corrido. Le gustaba mucho leer.

Las historias de vida, estas sagas de lo cotidiano, retratan los más diversos sentimientos. Los narradores, quienes cuentan hechos de su propia historia, ofrecen no sólo sus palabras, sino también sus silencios a quienes estén dispuestos a escucharlos. Así el interlocutor debe estar dispuesto a viajar a otros lugares para encontrarse con seres que habitan otro lugar. En esta oportunidad presentamos un relato y el proceso creativo que tiene lugar en el marco del Seminario de Literatura Folclórica del ciclo de Licenciatura en Letras de la Universidad Nacional de Jujuy. La propuesta del Seminario, en primer término, es lograr el relevamiento de historias de la vida cotidiana. Una vez que ya tenemos el ingrediente principal, comienza nuestra cocina (es decir el proceso creativo) que consiste en pasar esas historias de la oralidad a la escritura, pero sin perder la voz de quien narra.

Ana María Bovo en "Narrar, oficio trémulo: conversaciones con Jorge Dubatti" nos señala que *"lo que guarda la memoria no es una argumentación, ni una enumeración de hechos, sino un relato, una historia significativa"* (Bovo, 20). Y justamente como veremos, nuestro material de trabajo, nuestro punto de partida, es la historia significativa de dos hermanas.

Las historias de vida, esos testimonios personales, se definen como experiencias íntimas, únicas. En la obra *La "historia de vida"* se nos dice: "cuando escuchamos de boca de un informante un cuento, un mito, una leyenda o simplemente su opinión acerca de algo, etc. nos encontramos con casos únicos" (Magrassi y otros, p. 13). Sin duda que a esa lista de casos únicos podemos sumarle las narraciones testimoniales y los relatos de vida, ya que todos coinciden en tanto son productos de situaciones enunciativas irrepetibles.



El ingrediente principal y el descubrimiento de una saga familiar

En nuestro caso las informantes son dos, Teresa e Irene que cuentan sobre sus vidas. Pero al escuchar el material obtenido, descubrimos que ambas narran la propia historia familiar que se remonta a una primera generación, a la de su bisabuela llamada Julia Sajama; una segunda, la de su madre María Mansilla y una tercera que comprende la propia historia. Entre esas voces descubrimos una saga. Demetrio Estébanez Calderón, en su *Diccionario de términos literarios*, (p. 959) define dicho término como

un tipo de relato en prosa. Anónimos. Destinados en sus inicios a la narración de la historia de determinadas familias (reales, principales) y de sus pueblos respectivos [...] en la literatura española, dicho término ha sido aplicado a determinados relatos en los que se narra la historia de una familia y sus posibles ramificaciones.

Así, las historias de estas dos hermanas se remontan a generaciones anteriores. Y efectivamente las ramificaciones se evidencian a lo largo de su narración. Cada nombre es un nuevo paréntesis que se abre, así sabemos de por ejemplo la historia de las hijas del matrimonio de franceses que se llevan a María de Rosario de la Frontera a Buenos Aires, también nos encontramos con la historia de Ramón, el esposo de María, y no sólo su historia sino también la de sus padres y hermanos. Detrás de la voz de nuestras narradoras, el árbol genealógico se reconstruye con palabras.

La cocina de un relato

El primer paso: las historias son grabadas y luego transcritas de manera fiel, sin ningún tipo de modificación, respetando los tiempos verbales que se utilizaron, las reiteraciones, etc. ya con el material desgravado comienza nuestra cocina de un relato de vida.

Luego de la desgravación continuamos con la lectura del material y la búsqueda de un núcleo metafórico, es decir una metáfora que atraviese la historia y que la unifique. En nuestro caso, ese núcleo metafórico es la rebeldía femenina; mujeres que fingen dormirse, pero que en realidad están despiertas y haciéndose las dormidas se revelan contra lo instituido:

Después de preparar la cena, ella siempre se sentaba en una silla. Sobre su regazo ponía una manta color verde... me acuerdo que era verde. Y ella me llamaba, entonces yo me sentaba en el regazo y ella comenzaba a cantar:

“esta niña linda se quiere dormir,
 pero el pícaro sueño no quiere venir”



Entonces con esas canciones y otras que no recuerdo, me hacía la dormida. Resulta que cuando ella me llevaba a la cama, yo, según ella, ya estaba dormida, cuando llegaba a la cama, me dan ganas de ir al baño, así que no terminaba de acostarme en la cama, me iba al baño. Ella, sorprendida por qué no sabía en qué momento me recordaba... y era que realmente yo no me dormía, sino que me hacía la dormida para que ella me lleve a la cama. Entonces me levantaba y se reía porque mi mamá me decía “pucha, mirá como se ha dormido esta pícara”.

Al principio de este trabajo, marcábamos el carácter personal e íntimo de los relatos de vida, sin embargo existe la posibilidad de poner en contacto historias, unas con otras. Así, puede que esas narraciones, que son individuales, encuentren resonancias en otras similares. Pero los vínculos no son sólo se generan entre sí, sino que también pueden darse entre una historia y un referente. Justamente y a propósito de las relaciones entre obras testimoniales y referentes históricos concretos, Begoña Huertas Uhagón (p. 167) sostiene que esta relación se establece gracias a la presencia de planos individuales que los pone en contacto. Asimismo, agrega que “es la mirada centrada en lo particular, en lo cotidiano, la que revelará un panorama más amplio, abarcador de una época”. La cita de dicho autor muestra cómo relatos de lo cotidiano permiten que una época sea reconstruida. En nuestro caso, ese relato cotidiano, cuyo núcleo metafórico es decir la liberación femenina, reconstruye una época, sus prejuicios y prescripciones.

Una vez que encontramos cuál es el núcleo metafórico, volvemos a escuchar las grabaciones, pero esta vez reorganizaremos nuestro material. En este caso ya debemos estar a los detalles que son esos datos narrativos que enriquecen la historia y hacen al sentido de la historia misma. Bovo, quién realiza un camino inverso al nuestro en tanto pasa de la escritura a la oralidad, también pone el acento en la importancia de los detalles: “cuenta bien quien ha mirado bien. Por eso se vuelven tan importante los detalles, son los que revelan la textura, los olores, la atmósfera, la imágenes, el espacio donde se mueven los personajes” (Bovo, p.143). Nuestras narradoras hacen alusiones constantes a esos datos narrativos que van desde el color verde de la manta hasta el año en que una de ellas, Irene, gana un campeonato en moto. En este último caso, el detalle del año se vuelve significativo para comprender el sentido controversial que queremos señalar:

El primer año yo había ido al norte con la moto primer año. Había un señor que las arreglaba y como se me había echado a perder yo iba a él. Bueno... una vez me dice que para la fiesta del 31... iban a hacer carreras de moto. La cuestión es que primero era el desfile. Me animo y participo. La cuestión que pasaban primero los varones, después pasé yo. Me he tenido que poner el poncho, botas... en la motito... pero no tenía el casco así que me prestan uno los del correo... era así medio puntado, parecía un bombero. Me saco la foto, no podía ver bien porque el casco me entraba grande.



He desfilado y todos contentos porque claro la única mujer que andaba en moto en el 76. Después claro, participé en la carrera. Participaban varios; la cuestión es que al último quedamos tres después yo he quedado sola, entonces pregunto quién ha ganado. ¿Yo? Y Carlos Garzón siempre hacía un chiste, me decía “la ganadora” ¿quiénes corrían? “ella sola”. Al año siguiente me han llamado a mí para que entregue el trofeo... al muchacho ganador.

Julia no había conocido a su padre. María tampoco. María viaja a Buenos Aires cuando tiene 10 años y regresa a Rosario de la Frontera donde se casa y descubre que el matrimonio no es lo que ella había visto en casa de los Capdevila. Sus hijas estudian en esa ciudad y luego viajan al Norte de Jujuy y se instalan a vivir allí. Alicia, Maruca, Irene y Teresa ejercen la docencia:

Qué desolación: un fragmento de la historia de vida de Teresa

La Alicia la trae a la Maruja, la Maruja la trae a Irene, después la mamá me dice acompañala. Sayate... ah, eso es toda una historia. Sayate... llego con las cosas y no fui sola, fui con otra amiga, con Marta, ella también quería trabajar y me acompaña... Sayate... primero llegamos a Abra Pampa y teníamos que buscar como llegar a la escuela que nos habían designado. Llegamos en un camión, un tierral. Llegamos a la escuela y vemos que... era una choza. Resulta que entramos a la escuela semejante agujero en el techo y le digo a la persona que abrió la escuela “si llueve nosotras estamos mirando el cielo de aquí” le digo y entonces me dice justo unos padres que se habían acercado, me dicen bueno señorita si usted no se anima a vivir acá entonces tenemos la otra escuela que estaba en construcción que sería casi 10 kilómetros para atrás y estaba sola la escuela. El edificio estaba solo no había ni una casa alrededor, la más cerca estaba a 3 kilómetros...

Era una pieza chica y una sala larga, pero no tenía ni ventaba de vidrio, o sea le faltaba los vidrios, techo de chapa, piso de cemento, y todo el material ahí adentro y bueno... nos teníamos que hacer cargo del lugar.. Y estábamos las dos, un tierral y un pedregal y los pozos donde podíamos tomar agua estaban llenos de sapos y ratones. Así que entonces la Irene, que tenía el auto nos llevaba los bidones y nos tenía que durar toda la semana. .

Me acuerdo que los primeros días no había dónde comprar pan. Y venimos y justo nos quedamos sin pan entonces como no conocíamos nada le digo mirá Marta vamos a tener que hacer pan. Le digo yo hago la tortilla si vos te animas, bueno dice ella y resulta que como no conocíamos nada, tratábamos de cortar la tola... no podíamos arrancar ni un pedacito de tola para nada... semejante planta verde, es que es imposible cortar la tola cuando es verde. Así que bueno a buscar ramitas. Encuentro un poco. Digo con esto ya va a hacer un poco de braza, no terminábamos de poner



nosotras, encendíamos el fuego, no terminábamos de poner que ya se apagaban, la tortilla negra... no se había cocinado nada. Negra y adentro toda cruda. Y nos matábamos de risa. Mirá Marta, le digo, me parece que no vamos a comer ni la tortilla. Después la Irene me ha dado así un pequeño calentorcito a alcohol. Te imaginas; poníamos a las dos de la tarde el jarro con agua y hervía a las cinco. Y bueno, tomábamos el té así.

Una radio que nos acompañaba. La pieza donde dormíamos nosotras era dormitorio, comedor y todo. Frente a la pieza estaba el mástil. Y para mejor... esa tormenta con descarga eléctrica. Muertas de miedo las dos porque el mástil terminaba en punta y yo me acuerdo que siempre caían los rayos. La mamá decía hay que cubrir todos los espejo; acostumbraba de la casa, cubría espejo, espejito. Todo. Encima tenía una campana pegada ahí en la puerta, en la parte de afuera de la pieza, una semejante campana de acero que había donado la Mima "El Aguilar". Digo mira Marta con esta descarga cualquier día va caer un rayo, bajemos la campana, así que hemos bajado la campana, y qué, teníamos terror, como estaba rodeada de cerro los rayos cada dos por tres caían porque decían que esos cerros tenían mineral.

Aparte de eso el fin de semana no había en que volver al pueblo, estábamos desesperadas porque nos quedamos sin pan sin agua, sin nada... salíamos al empalme que era a tres kilómetros y veíamos como que venía un vehículo decía la gente y salíamos al empalme y resulta que no pasaba nada, era un remolino así que a veces de nuevo adentro.

No... No había nada en ese lugar. Ya después conocimos una maestra de Agua Chica que era frente a frente y bueno el padre iba a buscarla y ahí hemos tratado de comunicarnos para poder viajar hasta Abra Pampa y volver de nuevo y a veces la chica no iba, me dice la Irene entonces cuando vos quieras salir haceme seña de espejos porque se veía el techo de la escuela de ella de Miraflores, parecía cerquita pero era lejos... espejeábamos decíamos pero ella parece que no veía ni el espejo... es que la gente del norte se sabía espejear se mandaba el mensaje entonces veía es espejo que era una seña, entonces este... no venía nadie y ya eran las cinco de la tarde y le digo a la Marta, bueno Marta vamos a la escuela de la Irene, llevemos esto nomás, unas cuantas cosas... hemos caminado las cinco, las seis, las siete y no llegábamos a la escuela de la Irene, cuando llegamos a la escuela de la Irene ya se había ido... en el último camión que pasaba porque por esa ruta... resulta que llegamos allá, la escuela cerrada... no estaba mi hermana y encima, gracias a Dios que tenía... que habían dejado una puerta abierta de un comedor que estaba en construcción... así que la señora que vio que llegábamos ahí, Doña Fortunata Ramos, nosotros hemos hecho la cama de chapa y hemos puesto ahí una colcha que nos prestó... nos hemos... muerto de frío con la Marta porque te imaginas ahí la temperatura es cuánto? 15 grados bajo cero, 10 grados bajo cero, no podíamos pegar un ojo... no había ni fuego... todo se había dejado con llave. Entonces al otro día más que volando nos levantamos a tomar sol y resulta que venga alguien que nos pueda acercar porque el sábado no había vehículo y no comida tampoco teníamos. Así que rezando, lo que nosotros siempre hemos heredado de la mamá es que siempre estamos pidiendo al Señor que nos acompañe, que nos ayude, todo eso, justo llegó cerca de la escuela un vehículo... que parece que la señora había pedido que vaya para retirar no



sé qué... retirar las cosas de ella, así que ahí lo hablamos al señor y nos llevó hasta Abra Pampa... pero ya era el sábado ya casi las dos de la tarde llegábamos y teníamos que volver el domingo... no disfrutábamos nada casi...

El domingo era otra historia para el lunes porque no arrancaba el vehículo, había que empujar y claro a veces exponernos un poco porque digo bueno había que ver alguien que vaya por la 40 que era muy poco transitable, menos que la ruta que iba por Miraflores, que va a Casabindo... entonces... este... una vez hablando dicen que los de Agua Potable iban por ese lado y bueno le digo: Marta vamos a hablar a Agua Potable que si nos pueden llevar. Bueno nos dicen, nosotros podemos llevarlas pero hasta el primer cerro nomás. Y bueno sólo hasta el primer cerro. Llevábamos el agua, llevábamos los libros de la escuela porque era la primera vez que me hacía cargo de la Dirección, llevábamos la comida y... la garrafita de 3 kilos para hacer un té y todas esas cosas. Nos dejan ahí en el primer cerro y de ahí mirábamos nosotros la escuela; le digo mirá Marta no te hagas problemas que allá es la escuela nuestra... mira se veía una cosita así, chiquitita, pero le digo ya es la escuela así que hagamos la cortada por acá... hemos hecho la cortada y eran las diez, eran las once, eran las doce, eran la una, las dos, las tres, las cuatro a las cinco hemos llegado. Caminando con una sed terrible, veo una casa y le digo bueno... en aquella casa por lo menos nos van a convidar agua... no había nadie... la otra casa tampoco. La gente se va cambiando de un lugar de acuerdo al momento que deben dar de pastorear a sus ovejas. Llegamos a la escuela ni la portera, ni los chicos, ni nada... así que, qué desolación.

Algunas reflexiones finales

Dos hermanas sentadas en el mismo sillón cuentan sus historias sin saber que están contando, paralelamente no sólo la historia de su familia, sino que también narran acerca de la liberación femenina. Se sacan el peso que les impone su condición y se atreven a ocupar lugares masculinos. Julia Sajama, la bisabuela, deja que su hija se vaya a vivir a otra provincia con una familia que la visita en una oportunidad. María aprende a leer formando las palabras una por una; Irene gana un campeonato de moto en el año 76 y un año después a la competencia para entregarle el trofeo a un hombre, mientras que Teresa acarrea una garrafa de 3 kilos, papeles, y agua para internarse en una escuela entre los cerros jujeños. Cada una de estas mujeres se revela a su modo.

Nuestra cocina empieza con una historia narrada, que es el ingrediente más importante, en tanto constituye nuestro material de trabajo. Luego del encuentro y el relevamiento de la historia, desgravamos la historia de manera fiel. Leemos. Y continuamos con la búsqueda de un núcleo metafórico, una metáfora que atraviese el relato de vida y que lo aúne. Después la reorganización de la información siguiendo un orden temporal, que en nuestro caso marcamos con algunos espacios en blanco. Corregimos algunos pormenores como ser falta de algunas letras, concordancia de género, etc. pero tratamos de alterar por completo la voz que está detrás de la narración, voz que se manifiesta en algunas reiteraciones o expresiones, conservamos algunos detalles que se



vuelvan significativos en la historia. A lo largo del trabajo, priorizamos ciertas marcas propias de la oralidad por encima de la normativa gramatical, dado que nuestro objetivo es pasar estas historias de la oralidad a la escritura sin perder la voz del que narra.

Este trabajo con historias de vida, enmarcado en el Seminario de Literatura folclórica de la UNJu nos permitió el viaje, trasladarnos a otro tiempo, a otros lugares para encontrarnos con seres que vivían en la oralidad. La escritura es brindarles una nueva moraba porque tal vez lo que buscamos es evitar que a las palabras, a esas historias, se las lleve el viento. Buscamos la permanencia de esta narración protagonizada por mujeres.

Bibliografía

- BOVO, Ana María (2002). *Narrar, oficio trémulo: conversaciones con Jorge Dubatti*. Buenos Aires: Editorial Atuel.
- ESTEBANEZ CALDERÓN, D. (2008). *Diccionario de términos literarios*. España: Alianza.
- HUERTAS UHAGÓN, Begoña. *El postboom y el género testimonial: Miguel Barnet*, en *Cauce*, n° 17. Centro Virtual Cervantes.
- MAGRASSI, Guillermo; ROCA, Manuel et al (1980). *La "historia de vida"*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.



Poggian, Stella Maris y Haye, Ricardo

Lo fantástico en los artefactos culturales

RESUMEN

Nuestro proyecto establece la presencia milenaria de la narrativa fantástica a través de múltiples referencias. Desde Homero con el relato de sirenas que encantaban a los marineros, hasta las desventuras isleñas en *Lost*, con las escalas lunares intermedias de Luciano de Samósata, Julio Verne y Georges Melies; las tres “S” (Stevenson, Shelley y Stoker, con *Jekyll & Hide*, *Frankenstein* y *Drácula*), Lewis Carroll, C. S. Lewis, Maupassant, Kafka, Dostoievsky y los autores contemporáneos (Bradbury, Dick, LeGuin, Rowling), entre los que también situamos a Borges, Cortazar, Gorodischer, Anderson Imbert, Iparraguirre, Abelardo Castillo. Los antecedentes filmicos aportan versiones de muchas de esas obras y otras concebidas originalmente para televisión o cine. Son algunas de las historias oníricas, sobrenaturales, maravillosas o extrañas que la humanidad viene contando desde tiempos inmemoriales. Somos conscientes de las diferencias entre esas tipologías, las cuales han sido abundantemente puntualizadas por lingüistas, críticos y teóricos literarios. Sin perder de vista esos matices, aspiramos al talante más amplio para que bajo la nomenclatura de “fantástico” podamos desplegar el mayor sentido inclusivo posible. Planteamos que, a través de su larga historia, la propuesta fantástica ha confrontado al público con la incertidumbre de los parámetros de su propia existencia, incursionando incluso en las profundidades de su humanidad.

Nuestro Proyecto de Investigación se titula “*Lo fantástico en los artefactos culturales*”.

Nos proponemos rastrear las marcas de lo fantástico en el relato que nos ofrece una variedad de soportes a los que caracterizamos como artefactos culturales.

Partimos desde una ponderación que evita el prejuicio descalificante de “lo fantástico”.

Pensamos que la fantasía constituye un atalaya desde el cual también se puede observar la realidad.

Nos interesan especialmente los artefactos que componen el ecosistema de medios, el cual se está reconfigurando en términos de procesos de convergencia que ya están dando lugar a una narrativa transmediática.

Comenzaremos haciendo algunos señalamientos acerca de los artefactos.

Los artefactos

Una distinción no tan antigua como suele creerse ha pretendido colocar en polos opuestos el arte culto y el arte popular. Algunos teóricos piensan que esa diferenciación no puede retrotraerse más allá del siglo XX.



El primero de los extremos ha estado reservado a las expresiones bendecidas por las academias y celebradas en cenáculos de privilegiados entendidos. El arte popular, por su parte, encontró cobijo en el gusto de sectores más amplios de la sociedad.

El arte culto cuenta entre sus exponentes a las “bellas artes”, es decir aquellas disciplinas cuya finalidad es expresar cánones consagrados de belleza, como la escultura, la pintura, la literatura, la danza o la música.

El arte popular, más allá de que la expresión desborda actualmente el original sentido de los productos concebidos por autores anónimos, circula de manera menos restringida. Si el culto es un arte apreciado por las élites, el popular encuentra públicos más vastos y rompe con el exclusivismo de las clases acomodadas. No obstante, entendemos que relacionar al arte popular con una exclusiva dimensión cuantitativa es incurrir en un brutal reduccionismo, dado que también involucra criterios tan significativos como los de naturaleza política, ideológica, estética o social, entre otros.

Un teatro que alguna vez fue popular, como el de Shakespeare, hoy forma parte claramente de las manifestaciones de la alta cultura. Y algo similar ocurre con algunas composiciones musicales. Pero eso no significa que la dramaturgia o la música no tengan hoy ejemplos populares.

En ambos polos, los productos se expresan a través de “artefectos” cuya función básica es coordinar la comunicación y la interacción entre los seres humanos y el mundo físico.

Los artefactos culturales poseen una doble dimensión, material e ideal (es decir, conceptual o simbólica). De ese modo no solo permiten actuar sobre el mundo, sino que también funcionan significativamente.

A lo largo del siglo pasado las tecnologías aplicadas a la información y la comunicación (TIC) posibilitaron la aparición de algunos artefactos con singular capacidad de penetración popular, que se filtraron rápidamente en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana.

Por esta razón las TIC son más que meros soportes instrumentales de información. Hoy constituyen herramientas simbólicas que promueven nuevas construcciones culturales.

El cine, la radio, la televisión y toda la gama de producciones que aloja Internet son artefactos culturales que demandan estudios sistemáticos. Y, junto con ellos, aquellos cuya matriz no es tan tributaria de los avances tecnológicos modernos: los libros, la música, las pinturas, las historietas. En ellos podemos encontrar desde la Mona Lisa hasta los trabajos de tantos muralistas callejeros; a Plácido Domingo y a las cantoras mapuches; a Bergman y a Bugs Bunny; a Borges y a los poetas de barrio; a Beckett y a Dolina.



Y una vez hecha esta caracterización, pasemos a especificar lo que en nuestro trabajo implica el concepto de fantasía.

La fantasía

Nos gusta el sentido original del término. Los griegos utilizaban la expresión “Fantasía” como sinónimo de “hacer visible”. Desde allí, la fantasía propicia el desencadenamiento imaginativo.

El estudioso alemán Walter Schurian opina que la fantasía contribuye a explorar y dotar de sentido al alma humana. Por eso es que puede atender nuestras necesidades espirituales y proveernos de consuelo estético si no para vencer, al menos para afrontar las propias neurosis con mayor entereza.

El arte fantástico se sirve a menudo de las percepciones inconcientes. Juguetea con las alteridades, sorprende, choca, desconcierta. Sutil y sigiloso, toma como objetivo las emociones y sensaciones intuidas y camufladas. Pero sobre todo juega con los sueños, los deseos, los anhelos (Schurian, 25).

La fantasía se atreve a mirar detrás de los espejos, bucea en las profundidades del alma humana, indaga en sus secretos, penetra sus zonas oscuras.

Ya Baudelaire había señalado que la fantasía era capaz de desarmar toda la creación según leyes que proceden del interior más profundo del alma. El autor francés decía que la fantasía reúne y articula las piezas y crea con ellas un mundo nuevo.

La fantasía excita la imaginación y por eso, desde hace ya siglos, se la estigmatiza llamándola despectivamente “la loca de la casa” (frase indistintamente atribuida a Voltaire, Malebranche u Ortega y Gasset) y acusándola de absurda e irracional. Tal vez lo verdaderamente perturbador de lo fantástico sea, como sostenía el crítico francés Roger Caillois, su capacidad para desvelar escándalos, grietas, extrañas roturas insoportables para el mundo real. O quizás la fantasía resulte subversiva sólo porque acoge a todo aquello que carece de la aquiescencia evidente de una época, como revela amargamente el historiador del arte Wieland Schmied.

Lo que parece no generar dudas es que lo fantástico arrasa certidumbres, disolviendo las fronteras de lo real y lo verdadero. La situación resulta perturbadora porque el mundo definitivamente deja de ser un lugar seguro y se torna amenazante, una zona oscura donde eso que no se ve ni se conoce puede surgir en cualquier momento.

En el ejercicio de la libertad creadora, el arte fantástico sugiere otros mundos, cambia las respuestas que daría la realidad, y el público, aunque acabe rechazando la propuesta, se ve compelido a considerarla aunque sea fugazmente. Las obras fantásticas exigen un espíritu abierto, dispuesto a aceptar la posibilidad de diferentes alternativas, pero, sobre todo, reclaman una voluntad de juego.



Lo fantástico puede hacer que en nuestro mundo equilibrado empiecen a entrar algunas dosis de elementos o situaciones sobrenaturales o extraordinarias. O puede demostrar que, en realidad, el mundo no es tan ordenado como parece.

Nuestras motivaciones

Cuando era adolescente leí *Crónicas Marcianas*, de Ray Bradbury.

Tengo muy presente uno de sus relatos, llamado “*Encuentro nocturno*”.

En el cuento, uno de los primeros colonizadores terrestres circula solo, de noche, por el desierto de Marte. De pronto se encuentra con un marciano y se entabla el diálogo. Pero, en un momento los dos seres se dan cuenta de que no pueden tocarse, sus cuerpos se atraviesan; están en tiempos y espacios distintos; habitan dimensiones diferentes.

Recuerdo que la historia me causó mucha angustia. Tiempo después volví a leerla y con los años lo hice algunas veces más. Ya nunca se repitió la misma sensación con igual intensidad. Sin embargo, me queda la evocación de aquella profunda inquietud causada por la imposibilidad del contacto.

La fantasía de un fabulador notable como Bradbury, me había dado en qué pensar.

Y parece que también a Borges, que en el prólogo de *Crónicas Marcianas* confesaba su desconcierto: “¿Qué ha hecho este hombre de Illinois, me pregunto al cerrar las páginas de su libro, para que episodios de la conquista de otro planeta me llenen de terror y de soledad? ¿Cómo pueden tocarme estas fantasías y de una manera tan íntima?”.

Parafraseando al maestro de la novela negra Raymond Chandler, nos gustaría decir que es cierto que la verdad de la realidad impide que la fantasía se vuelva ridícula. Pero también es cierto que la verdad de la fantasía impide que la realidad se vuelva inhumana.

Por eso nos atrae la fantasía. Y nos parece injusto el cuestionamiento simplista y reductor que se le hace en beneficio de un concepto “realista” demasiado difuso, a veces impreciso. En ocasiones perfilado o desnaturalizado por miradas e intereses particulares. Obviamente, tenemos serias discrepancias con la realidad que proponen algunos artefactos impresos, televisivos o radiofónicos. Y, básicamente, nos parece que Philip Dick tenía razón: “Nuestra realidad tiene un montón de goteras”.

¿No tenemos acaso ya bastante con la ominosa diferencia en el acceso a la información y al conocimiento que se plantea entre pueblos desarrollados y pueblos que no lo están? ¿No es suficiente con la brecha escandalosa que existe entre países con y sin acceso libre al “know how”?

¿Por qué tendríamos que aceptar mansamente que algunas sociedades o grupos también tengan luz verde para desarrollar la imaginación en la autopista de la fantasía... y que otras sociedades, otros grupos, sólo puedan circular por el pedregoso camino de una realidad limitada?... ¿Por qué?



Como un eco de aquel reclamo cuarentón de “*la imaginación al poder*”, nos gustaría pegar otro grito ahora: “*fantasía para todos*”.

Porque vemos a la fantasía como una palanca que nos puede ayudar a mover el mundo.

La fantasía es un camino para que el saber se irradie hacia el conjunto de la sociedad y cree un “clima cultural” capaz de comprender y acompañar colectivamente la construcción y acumulación de conocimientos.

Sobre todo porque el contexto social (con sus valores e intereses) despliega una profunda influencia, y esa influencia desacredita el determinismo científico-tecnológico y vuelve contingentes la mayoría de sus procesos.

El proyecto de investigación que integramos tiene el propósito de darle visibilidad académica a nuestro interés por acercar respuestas a ciertos interrogantes que actúan como disparadores:

- ¿Qué papel ocupa la fantasía en nuestras vidas?
- ¿Pueden ser las fantasías un atalaya desde el cual observar (mejor) la realidad?
- ¿En qué medida las fantasías participan de los textos que nos ofrecen los artefactos culturales?

Por otra parte, nuestro objeto de estudio nos acompaña desde tiempos inmemoriales.

Historizar lo fantástico

La humanidad creció y se desarrolló al rescoldo de historias y relatos, muchos de los cuales estuvieron y están animados por la llama de lo fantástico.

Homero transportó, con la exclusiva tecnología de la palabra, los acontecimientos de *La odisea* y aquella transmisión de tipo oral fue clave en el desarrollo del apetito por el consumo de historias.

En el prólogo a la *Antología de la literatura fantástica*, Bioy Casares, Borges y Ocampo sitúan el origen de lo fantástico en el marco de la tradición oral. "Viejas como el miedo, las ficciones fantásticas son anteriores a las letras", aseguran.

Un buen día llegó la escritura para proteger a esos relatos de la desmemoria y, en una vuelta de campana, de nuevo aparece Ray Bradbury imaginándose en *Fahrenheit 451* que llegará otro día en que algunas personas deberán aprenderse de memoria los textos que los bomberos se dedicarán a quemar.

¿Es una idea ridícula? Nos gustaría pensar que sí. Pero, en todo caso, constituye una alegoría en la que podemos adivinar el retrato de algunos censores muy reales.

Así pasó y sigue sucediendo con muchas fantasías: más que relatos evasivos, son la metaforización de situaciones que el mundo experimenta a diario.



Para poder utilizarlas en beneficio propio, se requiere de los realizadores una actitud menos determinista y de mayor plasticidad. Imaginemos esta situación:

En el living de su casa, un ambiente acogedor, reposado, agradable, un hombre mayor, lee el diario sentado en un sillón hamaca. Está en pantuflas y ropa cómoda. De fondo, se escucha música serena, pero alegre. El hombre tiene una mata de pelo blanco que recuerda vagamente a la figura-ícono de Einstein. De pronto, entra un muchachito y le dice:

- Abuelo, ¿qué pasa después que se usa la energía atómica?
El hombre baja el diario, se toma su tiempo para mirar al chico por encima de los anteojos, esboza una sonrisa bonachona, y le dice:
- Mirá, Pablito, te voy a contar una historia...

Y se la cuenta, nomás.

Y la historia que le cuenta es una historia accesible a ese muchachito, evitando menciones al concepto HALOX, de Halogenación-Oxidación; la separación y purificación de estroncio-90 de fisión; la vitrificación de residuos líquidos de alta actividad y otras exquisiteces por el estilo.

¿Cómo podría ser la historia que le cuenta el abuelo a su nieto?

¿Podría referirse al viaje de campamento que hicieron el año pasado? ... ¿Y al fuego que hicieron a la noche en el bosque para calentar una sopa? ... ¿Y al modo como apagaron las brasas después de la cena, para evitar cualquier riesgo?... ¿Y si su relato recurriese a la fantasía?

En la construcción de esa alegoría se alcanzan *correspondencias sustitutorias simplificadas* y dinámicas de la realidad. Más aún: esas correspondencias sustitutorias no solo son *simplificadas* y *dinámicas*... También son *atractivas*.

Tal vez allí se encuentre la respuesta a un interrogante retórico que plantea Ursula K. Le Guin.

La escritora estadounidense sostiene que la pregunta a contestar no es por qué la fantasía seduce tanto, sino por qué no atrae el realismo y, consecuentemente, si no habrá algo equivocado o perdido en él⁶⁴.

En cambio, los analistas coinciden en que, a través de la larga historia de la propuesta fantástica, la clave posiblemente haya estado en confrontar al lector con la

⁶⁴ Sandra Chaheer, "Entrevista a Ursula K. Le Guin. Habría que preguntarse por qué seduce tanto la ficción", Página/12, Buenos Aires, 23 de setiembre de 2004. En <http://www.pagina12.com.ar/diario/cultura/7-41377-2004-09-23.html>.



incertidumbre de los parámetros de su propia existencia. Incluso a medida que lo fantástico fue despojándose de nociones ingenuas, sobre todo durante el pasado siglo, la fantasía también incursionó en las profundidades de nuestra humanidad.

A veces, la metaforización resulta muy explícita y obvia: pasa con la película *Disctrict 9*. En el filme, una nave alienígena se detiene sobre la ciudad de Johannesburgo, Sudáfrica. A bordo vienen unas criaturas con aspecto de langostinos. Pero eso, la apariencia, es lo de menos. Inmediatamente, el gobierno sudafricano crea unos barrios infrahumanos en los que los visitantes son aislados. La referencia a los guetos del “apartheid” es inevitable e inmediata.

En otras ocasiones, la relación es menos evidente y solicita una lectura más atenta para establecer los vínculos mediante los cuales una fantasía alude a lo real.

La novela de Robert Louis Stevenson *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*, no puede ser reducida a la circunstancia de un médico que toma una pócima y se convierte en un monstruo. Es mucho más que eso. Entraña posibilidades mucho más profundas, como las de analizar el conflicto interior del ser humano entre el bien y el mal. Pero si se quiere una visión menos trascendente o abstracta, también podría ser considerada como un fascinante retrato de época por su pintura de la hipocresía social que se traducía en ese sujeto donde convivían el profesional respetable y su alter ego lujurioso.

Ponderaciones igualmente profundas merecen “*Frankenstein o el moderno Prometeo*”, de Mary Shelley o “*Drácula*”, de Bram Stoker, para no quedarse con la idea superficial de que se trata, apenas, de historias de terror. Frankenstein aborda la posibilidad del hombre de alcanzar alturas divinas y crear vida y plantea la ecuación entre moral y ciencia. Drácula alude a la yuxtaposición de dos universos irreconciliables –el real y el sobrenatural–, pero también a la simbología sexual sado-masoquista, a las prácticas atenuadas de canibalismo y a la escisión de la personalidad.

La mención de estas dos novelas no es casual, pues Frankenstein casi inaugura y Drácula prácticamente cierra el siglo 19. En estos textos, al igual que en el de Stevenson, se deja ver un tiempo de profundas transformaciones.

Las grandes aglomeraciones urbanas; la aparición de la máquina como motor de toda una incipiente industria; la modernidad avanzando agitadamente, limitando al hombre a ser una pieza más del gran engranaje mecánico. Si el sujeto se sometía a trabajos humillantes, si los niños crecían extrayendo carbón en las oscuras fosas de una mina, ¿por qué la literatura no podía mostrar toda su ira en la transformación de Jekyll y en la succión de sangre practicada por el vampiro de Stoker? Lo otro pasaba a ser una gran maquinaria, el objeto polimorfo, depredador insaciable que se alimenta de la vitalidad humana. El modernismo significaba la gran innovación y el sujeto en medio de tanta turbulencia debía reafirmar su yo a riesgo de perder su identidad en medio de tan agitados días (Poggian, 188).



De todo eso, nos hablan las fantasías de las tres “S”: Shelley, Stevenson y Stocker.

Pero, para ser justos, la fantasía no sólo nos interesa por esta posibilidad de formular abordajes oblicuos de la realidad.

El territorio de lo fantástico nos atrae sobre todo porque desafía nuestro entendimiento, porque azuza nuestra imaginación. Y porque afina nuestra sensibilidad y alienta el desarrollo de conciencias inquietas.

El fantasear de los creadores, además, muchas veces nos acercó anticipaciones del futuro, como ocurrió con ese clásico de la historieta nacional que es *El Eternauta*. La trama de Oesterheld y los dibujos de Solano López prefiguraron todo el horror de la última dictadura veinte años antes de que ocurriese... Y lo hizo sin adherirse al modelo más conocido de los comics, donde una persona se impone gracias a poderes sobrehumanos. Recientemente, el guionista británico Alan Moore –una figura de culto para escritores y para anarquistas– dijo que los superhéroes pueden ser un símbolo de la incapacidad norteamericana de intervenir el cualquier conflicto si no cuentan con algún tipo de superioridad táctica masiva.

En fin, ya hicimos referencia a los relatos orales, a libros, a historietas y a películas. Son algunos de los artefactos culturales que queremos considerar.

Sobre todo en nuestro tiempo, vivimos rodeados de artefactos.

El reloj-despertador que nos arroja a la actividad diaria; la afeitadora que nos espera en nuestra primera escala doméstica; el microondas que calienta el café con que inauguramos el día; el auto o colectivo que nos deposita en el trabajo. Todos ellos son artefactos culturales, porque fueron creaciones del talento humano. Pero a nosotros nos interesan los artefactos que funcionan como dispositivos cognitivos y no solo como objetos técnicos.

Por artefactos culturales, entendemos diferentes modos de representación externa que son utilizados para construir, transmitir o conservar conocimientos.

Estos soportes o medios arrancan desde la palabra y, obviamente, alcanzan los modernos dispositivos tecnológicos que la humanidad ha creado, particularmente a lo largo de los últimos cien años.

Nos resultan especialmente interesantes aquellos que están revestidos de popularidad. A lo largo del tiempo, ese privilegio lo tuvieron el teatro, los espectáculos circenses (con la maravillosa cuota de fantasía que aportaban magos e ilusionistas), el cine, la radio y la televisión.

No es casual que las apariciones del *Yellow Kid* en los periódicos estadounidenses de Pulitzer y Hearst, de las primeras proyecciones de películas de los hermanos Lumière en Francia y de las primeras experiencias radioeléctricas de Marconi, se hayan producido casi a la vez.



Esos tres artefactos culturales surgieron en tres diferentes sociedades industriales con muy pocos meses de diferencia.

De este modo, el nacimiento de los cómics, del cine y de la radio ponía las bases de una cultura de la imagen que, en poco tiempo, iba a volverse hegemónica.

Pero todo eso no inhibe la presencia de lo fantástico en otras representaciones, como la música o el arte plástico.

Y más aún, nos apropiamos del concepto de Donald Norman que amplía la definición de artefacto cognitivo para incluir elementos, tanto materiales como mentales. Esta posición conecta con lo que ya había sostenido Walter Ong: la palabra es nuestra primera tecnología. Y desde allí nos sentimos habilitados a pensar que también la tradición oral, los proverbios, las estrategias nemotécnicas y los procedimientos memorizados son claramente “artefactuales”. Es decir: actúan en modo similar al de los objetos en algunos procesos cognitivos.

Como se ve, son amplias las posibilidades y son múltiples los posibles abordajes.

La aclaración necesaria, en todo caso, es que no se nos escapan las diferencias que existen entre lo fantástico, lo extraño, lo maravilloso, lo sobrenatural, abundantemente puntualizadas por un conjunto de lingüistas, críticos y teóricos literarios. Somos concientes de esos matices distintivos, pero hemos privilegiado el criterio más amplio; por eso “fantasía” adquiere para nosotros un talante del mayor sentido inclusivo.

Las historias fantásticas suelen plantearse en tiempos incógnitos, donde valerosos guerreros enfrentan dragones o leones alados; bellas muchachas beben pocimas de sueño; brujas y hadas exponen sus habilidades diversas o se manifiestan presencias fantasmales. Pero también pueden plantearse en este mismo momento a través de obras en las que irrumpe lo inesperado, lo sobrenatural, aquello que resulta contradictorio para con la realidad del receptor y que es resultado de un pensamiento que trasciende las normas de ese orden.

Anderson Imbert lo presentó apropiadamente en su cuento *Espiral*, en el que un hombre, se encuentra ante la situación aparentemente normal de llegar a su casa por la madrugada. Al entrar a su cuarto, luego de atravesar las escaleras en forma de espiral, esta situación de estabilidad y naturalidad desaparece debido a que se encuentra a sí mismo sentado en la cama. En medio de la sorpresa, ambos “yo” escuchan pasos que se acercan. De un salto se meten uno en el otro y así fundidos “nos pusimos a soñar al que venía subiendo, que era yo otra vez”.

En clave fantástica, también fueron concebidos los cuentos *Acaso irreparable*, de Mario Benedetti o *Triste le ville*, de Abelardo Castillo, por enunciar otras dos obras de referencia posible.

Por último, queremos dejar planteado que no poseemos ánimos de totalidad.



Nuestro Proyecto es la ventana a través de la cual tratamos de vislumbrar y comprender el horizonte de la fantasía.

Nos asomamos recordando aquello que decía Einstein: “la realidad no es otra cosa que la capacidad de engañarse que tienen nuestros sentidos...”.

Y también la advertencia sabia del poeta T. S. Elliot: “los humanos no pueden soportar mucha realidad”.

Nos asomamos con la vocación de que no nos pase lo mismo que en el cuento de Bradbury. Atisbamos por esa ventana para torcer el rumbo y que la realidad y la fantasía dejen de ser mundos consagrados a no encontrarse.

Bibliografía

BIOY CASARES, A; BORGES, J.L. & OCAMPO, S. (1976). *Antología de la literatura fantástica*. Buenos Aires: Sudamericana.

BOTTON BURLÁ, F. (1994). *Los juegos fantásticos*. México: UNAM.

DOMÍNGUEZ DE RODRÍGUEZ PASQUÉS, P. (2006). “Nuevas relaciones entre el discurso narrativo y el mundo ficcional”, en SALEM, Diana (Coord.). *Narratología y mundos de ficción*. Buenos Aires: Biblos.

GARCÍA-NOBLEJAS, J. J. (1996). *Comunicación y mundos posibles*. Pamplona: EUNSA.

GUERRERO, G. (2008). “Larga vida a Star Trek”, en *Revista de cultura* Ñ. Buenos Aires, 5 de abril. En <http://www.revistaenie.clarin.com/notas/2008/04/05/01643694.html>.

IGES, J. (2004). “Arte radiofónico. Algunas líneas básicas de reflexión y de actuación”. En Cuaderno Central de la *Revista Telos*, nº 60. Madrid: Fundación Telefónica.

JACKSON, R. (1986). *Fantasy: literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos.

MORIN, E. (1966). *El espíritu del tiempo*. Barcelona: Taurus.

POGGIAN, S. M. (2002). *El tema del doble en el cine, como manifestación del imaginario audiovisual en el sujeto moderno*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

SCHURIAN, W. (2005). *El arte fantástico*. Colonia: Taschen.



Poggian, Stella Maris

Alicia o las metáforas del umbral

RESUMEN

Las representaciones fantásticas ligadas a la infancia y adolescencia tienen una larga historia. Aparecen frecuentemente en los cuentos populares, las mitologías y las fábulas. En cine, las representaciones de *Alicia*, de Lewis Carroll, o las figuraciones fantasmales de *Otra vuelta de tuerca*, de Henry James, supusieron adaptaciones fieles o libres. Ingmar Bergman cerró su filmografía con *Fanny y Alexander*, una de sus películas más reveladoras y fantásticas. Tras su muerte, varios directores europeos emularon su trabajo desde la elección de la historia hasta la propuesta estética. Es así como los pasados recientes en conflicto, las crisis de identidad, los atributos ligados a la otredad recibieron distintos tratamientos ligados a posibles narrativos vinculados con los argumentos universales del cine. En nuestro trabajo abordaremos, en particular, dos filmes vinculados con las representaciones de *Alicia*. *El laberinto del Fauno* y *Las Crónicas de Narnia* serán eje del análisis. En términos más generales intentaremos referirnos a las representaciones infantiles como medios para ingresar en universos fantásticos en marcos de corte realista. Es así como visitaremos la obra de Alejandro Amenábar "*Los otros*"; "*La cinta blanca*", de Michael Haneke y "*Pa Negre*", de Agustí Villaronga. Estas revisiones se harán dentro del marco de análisis narratológico, icónico y de sonido. Se trata de revisar los filmes a través de su expresión plástica y referentes comunicacionales para poder ingresar en los umbrales del conocimiento. El marco de investigación sigue la línea trazada por Román Gubern tanto en la historia del cine como en sus mitologías. Desde la perspectiva del análisis nos situamos en los estudios franceses de Aumont y Marie. La representación del universo infantil juvenil permitirá redescubrir valores como la libertad, la igualdad y la fraternidad heredados de las máximas utopías que caben en lo humano.

ABSTRACT

Fantasy representations linked to childhood and adolescence have a long history. They frequently appear in popular tales, mythology and fables. In films, the representations of *Alice* by Lewis Carroll or the ghostly figurations in *A turn of the screw* by Henry James involved faithful or free adaptations. Ingmar Bergman's final film *Fanny and Alexander* was one of his most fantastic and revealing works. After his death, many European directors emulated his work, from the choice of story to the aesthetic approach. Consequently, conflicting past experiences, identity crises and otherness-related attributes were treated in different ways in relation to different narrations of universal issues in the cinema. In this presentation, we approach two films linked to representations of *Alice*: *Pan's Labyrinth* and *the Chronicles of Narnia*. We will try to make reference to child representations as paths into fantasy universes in real-life frames. We will discuss Alejandro Amenábar's *The Others*, Michael Haneke's *Das weiße Band* and Agustí Villaronga's *Pa Negre*. These revisions will be carried out within the narratological, iconic and sound analytical framework. We aim to revise the films through their plastic expression and communicative referents in order to access the threshold of knowledge. The research framework follows Román Gubern's lines both in the history of the cinema and its mythologies. As far as analysis is concerned, we follow the French scholars Aumont and Marie. The representation of the young child's universe will enable us to rediscover values such as freedom, equality and fraternity, inherited from the highest of human utopias.

Los cuentos de "*Alicia en el país de las maravillas*" y "*Alicia a través del espejo*" de Lewis Carroll fueron definidos por André Bretón como pioneros del surrealismo. Sus representaciones audiovisuales remiten en el cine al primitivo Georges Méliès.

Para Godard, que escribió y filmó una historia del cine en una línea similar a Fernand Braudel, es decir, un relato totalizador y poético del mundo, Georges Méliès no hacía cine fantástico; muy por el contrario, eran referencias ceñidas a especies de



representaciones periodísticas de los sucesos del nuevo siglo. Para el maestro de la *nouvelle vague* la realidad se construye en tanto fantasías y deseos de los sujetos. Todo es cuestión de tener en claro por dónde visualizar la realidad y representarla.

La obra de Lewis Carroll “*Alicia en el país de las maravillas*” relata un sueño. Como todo sueño puede tornarse pesadilla. En el largo peregrinaje de *Alicia*, que parece no terminar nunca, también se presenta la posibilidad de encontrar respuestas a situaciones aparentemente absurdas pero cuyo significado connota cuestiones vinculadas con la búsqueda de la identidad, el delicado y complejo paso de una niña a la adolescencia, el laberinto como metáfora de las complicaciones cotidianas, entre otros tantos temas.

Cuando *Alicia* se aburre de estar sentada al lado de su hermana leyendo aquel extraño libro sin ilustraciones ni diálogos, decide seguir a un extraño conejo, que tenía un reloj y se perdía entre el bosque. Es allí donde cae en la madriguera y se inicia el relato que consta de varias historias. Los capítulos son: Cayendo en la conejera; El charco de lágrimas; Una carrera de comité y una larga historia; El conejo envía un pequeño Bill; Consejo de una oruga; Cerdo y Pimienta; Una merienda de locos; El campo de croquet de la reina; La historia de la falsa tortuga; La cuadrilla de la langosta; Quién robó los pasteles y El testamento de Alicia.

En esos caminos, su cuerpo se transforma tomando dimensiones impredecibles. Puede ser enorme como un gigante o diminuta como una hormiga. En esos capítulos, los animales domésticos con los que se cruzará le comunicarán cosas, nadará sobre sus propias lágrimas, participará de raros banquetes a la hora del té y será testigo de un jardín encantado donde se superponen extraños diálogos cuya absurdidad se corresponde también con una sorpresiva erudición. Después despertará en consonancia con la primera fantasía que corresponde a la primera parte del cuento. La encargada de despertarla será su hermana, quien soñará despierta el sueño de Alicia. Ese es el fin del primer relato.

En el segundo libro “*A través del Espejo y lo que encontró Alicia allí*” es muy importante para nuestra ponencia dado que el personaje atraviesa el umbral del espejo. Consta también de 12 capítulos y un apéndice. Se suceden entonces La casa del espejo; El jardín de las flores vivientes; Los insectos del espejo; Tweedledum y Tweedledee; Lana y Agua; Humpty Dumpty; El León y el Unicornio; Yo mismo lo Inventé; Alicia Reina; Sacudimiento; Despertar; ¿Quién lo soñó? y Los dibujos de Lewis Carroll.

Es aquí donde se plantea en todo momento la noción del sueño, lo que significa ese estado y “ser” en el espacio onírico al que llega. Esta vez los personajes son humanos y tienen jerarquías referidas al enigmático juego del ajedrez. Hasta aquí el breve relato del cuento ideado por el matemático y escritor británico Charles Lutwidge Dodgson, conocido como Lewis Carroll.

Ilustraciones y adaptaciones

Desde el comienzo del relato fantástico de *Alicia en el país de las maravillas* se propone la importancia de las palabras y representaciones en la configuración de una obra literaria. ¿Y para qué sirve un libro sin ilustraciones ni diálogos?, pensó Alicia. Estas



líneas son las que hacen dejar el texto en busca de otro relato, aquel que supone su viaje inicial del que después sabemos que sólo fue un sueño.

Las ilustraciones de John Tenniel para *Alicia en el país de las maravillas* tienen varios cruces significativos con los *story board* de la película de Tim Burton (2010).

En cuanto a las adaptaciones de *Alicia*, encontramos que en 1903 -con 16 escenas encadenadas inspiradas en J. Tenniel-, C. Hepworth filma la primera versión. Le sigue Edison en 1910. Disney realizaría cortometrajes desde el inicio de su carrera hasta 1951. La Paramount ofreció en 1933 su primera versión sonora. La BBC en 1966 produce “*Alice in Wonderland*” de Jonathan Miller. Tim Burton filmará otra versión en 2010.

La historia del cine atesora filmes como “*La sangre de un poeta*” (“*Le sang d’ un poète*, 1930) o “*El testamento de Orfeo*” (“*Le testament de Orphee*, 1960), de Jean Cocteau, que remiten a la obra de Lewis Carroll en la medida que los personajes atraviesen el espejo para saber qué hay del otro lado, con el deseo manifiesto de acceder a la sabiduría y desandar misterios eternos para el hombre. La voz en off de Jean Cocteau en “*La sangre de un poeta*” nos dice que “*los espejos deberían reflexionar un poco más antes de devolver las imágenes*”.

En cine, las representaciones de *Alicia*, de Lewis Carroll, o las figuraciones fantasmales de *Otra vuelta de Tuerca*, de Henry James, supusieron adaptaciones fieles o libres. Ingmar Bergman cerró su filmografía con *Fanny y Alexander*, una de sus películas más reveladoras y fantásticas. Tras su muerte, varios directores europeos emularon su trabajo desde la elección de la historia hasta la propuesta estética. Es el caso de “*La cinta blanca*”, de Michael Haneke o “*Pa Negro*”, de Agustí Villaronga. En la primera, se observa la continuidad del maestro sueco tanto en la historia como en la estética; en la segunda la figura de los niños y de su personaje principal también constituye citas al maestro sueco. Antes incluso Alejandro Amenábar en “*Los otros*” había vuelto sobre *Otra vuelta de Tuerca* para invocar el mundo infantil y sus misterios.

Es así como los pasados recientes en conflicto, las crisis de identidad, los atributos ligados a la otredad recibieron distintos tratamientos ligados a posibles narrativos vinculados con los argumentos universales del cine. En este trabajo abordaremos, en particular, dos filmes vinculados con las representaciones de *Alicia*: se trata de *El laberinto del Fauno* y *Las Crónicas de Narnia*. En términos más generales intentaremos referirnos a las representaciones infantiles como medios para ingresar en universos fantásticos a través de marcos de corte realista.

El laberinto del fauno y Las crónicas de Narnia

Desde la narración las películas describen la vida de dos niñas en el marco de conflictos bélicos. En esos tiempos oscuros y perturbadores, una puerta al “otro lado” les permitirá vivenciar otra “realidad”. En uno u otro lugar, ellas -en tantos personajes- deberán sortear y resolver dificultades.

El laberinto del fauno (2006), es un filme escrito y dirigido por Guillermo del Toro. La película relata la vida de *Ofelia* (Ivana Baquero), una niña de 11 años que durante la posguerra española viaja con su madre embarazada a la casa de su padrastro. Este sujeto es



un cruel capitán del ejército franquista. La niña deberá pasar por una serie de pruebas que le permitirán descubrir que en realidad es una princesa, la última de su estirpe, a la que los suyos esperan desde hace mucho tiempo.

"*Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario*" (2005), dirigida por Andrew Adamson, es una versión fiel de la obra de C.S. Lewis. La película nos describe la vida de cuatro hermanos durante la segunda guerra mundial. Estos niños son enviados a las afueras de Londres donde viven en una casa de campo. Es allí donde *Lucy* (Georgie Henley) atravesará el umbral y descubrirá el extraño mundo de Narnia.

Ambas películas tienen una propuesta estética ligado a los relatos fantásticos. El cine como expresión plástica nos permite visualizar la composición de una obra desde los elementos que componen el lenguaje filmico. Román Gubern sostiene que nos gusta lo equilibrado y estético. Sustenta sus afirmaciones al explicar la valoración del cine de Ingmar Bergman. La sabiduría e intuición en términos del uso del color y la composición obedecen a las leyes universales. El cine como medio de comunicación se expresa a través de la imagen y el sonido.

Los cuatro hermanos Pevensie: *Lucy, Edmund, Susan y Peter*, viven en Inglaterra durante la Segunda Guerra Mundial. Para resguardarlos de la contienda su madre los envía a vivir a la campiña. La utilización de los colores oscuros para retratar la partida de los niños en tren contrasta con la llegada de ellos al campo donde todo es más luminoso.

Lucy ingresa al mundo de Narnia a través de un guardarropas mágico mientras juega a las escondidas en casa de un anciano profesor. La imagen de la niña, en primer plano de espaldas, contraste con el enorme ropero tapado por una sábana blanca. Aunque no veamos el rostro de la niña, esa imagen nos permite imaginar la sorpresa de la chica ante la figura fantasmagórica que representa el mueble y la posibilidad de esconderse en él.

En la *Casa del espejo Alicia* piensa la posibilidad de ver qué hay del otro lado. *Lucy* en la casa del profesor descubre el ropero para esconderse. Ambas decidirán hurgar en los umbrales y es allí donde de alguna forma se inicia el ciclo del héroe para hablar en términos de Joseph Campbell.

Mientras *Alicia* le cuenta a su gatito que el cristal se volvió tan tenue como la gasa, verá que rápidamente se encuentra en la repisa de la chimenea y que el cristal comienza a disiparse. Va a atravesar el umbral que separa la supuesta "realidad" de ese a otro espacio, el de lo inmaterial y desconocido: el mundo reflejado. Lo mismo pasa con *Lucy*, pero al revés: ella quita la sábana del ropero para esconderse. Poco a poco y de espaldas avanza en sentido contrario al centro del ropero pero sobre el final, el mueble se abre a otro espacio. Llega al mundo gélido de Narnia, donde atardece y la nieve lo cubre todo.

La aparición del fauno como figura extraña y amable hace que *Lucy* quiera aventurarse a conocer la casa de ese ser extraño que termina por encantarla y hacerse su amigo. Algo similar sucede en mundo de *Alicia* donde los seres que habitan los lugares maravillosos aparecen a veces como amigos y en ocasiones se toman burlones; pasan de ser aliados a antagonistas.

Lucy, con sus hermanos descubre un mundo habitado por animales que hablan, enanos, faunos, centauros y gigantes, pero "*Narnia*" fue condenada al invierno eterno por la Bruja Blanca. En el relato de *Alicia* también figura la Reina Blanca, aunque su perfil psicológico dista mucho de la figura malvada de Narnia.



Los relatos de Alicia y Las crónicas de Narnia tienen puntos en común y el central está relacionado con el paso de un estadio a otro del espejo.

En cuanto a *El laberinto del fauno*, el relato funda su conocimiento en la vocación realista que alienta su estructura narrativa, ambientada en dos escenarios: uno supuestamente imaginario, y otro histórico. La idea del laberinto propone la unión de esos dos escenarios de tal forma que uno no puede “ser” sin el otro.

Son dos los contextos donde se dibuja la trama, uno es histórico y otro mítico. El primero: España, 1944, los “maquis” y sus aliados republicanos combaten a un capitán franquista desde la espesura de un bosque.

El mítico: *Ofelia* es una niña que deberá regresar al mundo subterráneo del que escapó siendo una princesa. Para volver se interna en un pozo situado en el centro del laberinto habitados por hadas. Un fauno la espera para indicarle el camino.

En esta película habitan muchas representaciones de *Alicia*. El mismo director remarcó claramente los cruces entre la obra de Lewis Carroll y su *Ofelia*. Desde el comienzo *Ofelia* es la princesa que está al borde de un pozo, recostada, casi en posición fetal, tiene los ojos abiertos pero está herida. A través de sus ojos entramos en el laberinto de su historia y sabemos que ella emergió de las profundidades de otro mundo.

La apertura de la película se inscribe en los cuentos fantásticos. Abre con una especie de mundo subterráneo desde donde se relata una leyenda. "Cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el mundo subterráneo, donde no existe la mentira ni el dolor, vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día, burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior, la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quién era, de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad y dolor. Y al correr de los años murió. Sin embargo, su padre, el Rey, sabía que el alma de la princesa regresaría, quizá en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar. Y él la esperaría hasta su último aliento, hasta que el mundo dejara de girar".⁶⁵ El relato de tipo fantástico acompaña unas imágenes en tono azulado de una ciudad subterránea que recrea cuentos fantásticos de Grimm, o algún texto del escritor danés Hans Christian Andersen.

El relato prosigue con un corte neto a las ruinas de Belchite en España, escenas de corte documental que alimentan el esquema ficcional de la película, y luego vemos el mismo paisaje pero en plano general ya representado con una larga fila de autos que escoltan a *Ofelia* y su madre. Al descomponerse la madre los autos se detienen y *Ofelia* descubre en el bosque algunas imágenes célticas. El relato sigue contrastando el mundo mágico con el mundo real. Apenas llega a su nuevo hogar, la pequeña descubre cerca un laberinto. Ese espacio le permite atravesar el umbral y encontrarse con un Fauno. Ese *Fauno* (Doug Jones) le revelará su verdadera identidad. Le propondrá una serie de pruebas para volver a su vida anterior. El regreso al mundo fantástico solo se cumplirá si atraviesa las tres pruebas antes de la luna llena. Como *Alicia en el país de las maravillas* se enfrentará a personaje malvado. Se trata, en este caso, de un enorme sapo, escondido en el

⁶⁵ Relato del guión de la película “El laberinto del Fauno”.



centro de un árbol en medio del bosque. Alrededor del lugar, los fascistas acechan y los guerrilleros resisten.

Los puntos de contacto con *Alicia* se ven en lo dicho arriba pero también en la compresión tiempo-espacio que proponen los relatos toda vez que algunos recursos como las elipsis o el montaje proponían un relato ágil y del que no podemos dispersarnos.

En el Laberinto también hay banquetes y personajes del mundo mágico y son hadas las que rodean a la niña.

La película de Tim Burton estrenada en el año 2010 representa una adaptación bastante fiel de *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*) y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, ambos de Lewis Carroll. Este filme se observan muchas referencias a la película *El Laberinto del Fauno*.

Las reinas blancas se repiten en las vidas ficcionales de *Alicia*, *Ofelia* y *Lucy*.

Las nociones vinculadas a los círculos que aparecen en las dos películas y tienen claras connotaciones al mundo femenino.

Las metáforas del umbral

¿Qué es una metáfora en el cine? Jacques Aumont la define como un tropo cuya figura retórica se funda en la “transferencia” de una noción a otra. Son clásicas las metáforas del cine soviético. *El Acorazado Potemkin* está plagado de figuraciones donde un león corresponde al grito desgarrador de un estallido de las masas. Las vanguardias de cine como el expresionismo y el surrealismo están imbuidas de metáforas y el cine clásico también. De todas formas lo que se llamó metáfora en la época del cine mudo fue referido a la comparación, dado que los filmes, más que sustituirlos, yuxtaponen elementos. Luego el tema fue retomado por Christian Metz, quien recurrirá a la combinación de la metáfora con la metonimia, nociones que son imprescindibles para crear sentido.

La otra noción que debiéramos plantearnos es la referida al umbral. El término umbral en el contexto que lo utilizamos refiere a la entrada o al comienzo de algo. Es curioso que si uno coloca la palabra para buscarla en la red se suceden varias definiciones desde distintos puntos de vista o disciplinas pero las imágenes que ilustran son pórticos, puertas que parecen corresponder a otras puertas. Así sucesivamente.

Caminando por una de las plazas principales de Córdoba capital vi una calle lateral donde colgaban numerosas fotografías haciendo un extraño zig-zag. Entonces me acerqué y vi que eran fotos de jóvenes desaparecidos. Allí se encontraba el “D2”, Departamento de Informaciones de la Policía de la Provincia de Córdoba. Este lugar fue uno de los Centros Clandestinos de Detención que funcionaron en Córdoba durante la última dictadura militar. A diferencia de otros CCD ubicados en zonas distantes, el D-2 funcionaba a la vista de todos, a pocos metros de la Plaza San Martín en pleno centro de la ciudad, entre la Catedral y el Cabildo Histórico.⁶⁶

Recorrí aquel lugar siniestro hoy convertido en espacio de memoria. Observé los recovecos, los pozos y leí cada frase escrita por alguna prisionera o prisionero. Miré muchas fotos. Fotos de carnet, de viajes, familiares. Eran tantos los rostros de jóvenes mujeres, tantas *Alicias* que habían caído en esos pozos oscuros de detención, de

⁶⁶ <http://www.apm.gov.ar/content/ex-ccd-d2>



vejaciones, de mal trato. Tantos bellos rostros, luminosos, cargados de sueños. Ellas transmitían mensajes desde esas imágenes. Barthes nos habló en “*La cámara lúcida*” del poder fotográfico de las fotos. Nos dijo que se reencontraba con su madre muerta a través de la imagen. Las sensaciones aunque disimiles me permitieron recordar que cuando leí el primer libro de *Alicia*, sentí esa extraña sensación de terror y reconocimiento frente a aquella niña que desafiaba los límites del tiempo y soñaba con otros espacios y mundos posibles. Lo comenté luego en el plenario y hubo un gran silencio, respetuoso, doloroso que percibimos todos.

Espejos y reflejos

Los espejos no sólo han servido para devolver o negar imágenes, también han permitido devolvernos otro lugar, otro espacio hacia dónde ir. “*Alicia en el país de las maravillas*” (“*Alice’s adventures in wonderland*”, 1865), de Lewis Carroll, viene a nuestra memoria como la primera en atravesar ese umbral entre el mundo real y el de ficción. Gubern que tanto ha escrito acerca de la zona de inmaterialidad del espejo, en *Máscaras de la ficción* le dedica parte de la obra a lo que da en llamar *La vida es sueño*. Para el autor catalán los espejos mutan en un universo extenso. Ello recuerda que el espacio perspectivo representa una reserva de la representación y de narratividad, en las imágenes secuenciales y móviles.

Más cerca en el tiempo Jorge Luis Borges atribuía su rica literatura fantástica a la impresión que provocaron los espejos en su infancia. El autor argentino escribió una poesía que *refleja* todo su encanto y perplejidad frente al cristal.

*Infinitos los veo, elementales
 ejecutores de un antiguo pacto,
 multiplicar el mundo con el acto,
 generativo, insomnes y fatales.
 Prolongan en este vano mundo, incierto
 en su vertiginosa telaraña;
 a veces en la tarde los empaña
 el hálito de un hombre que no ha muerto.
 Nos acecha el cristal. Si entre las cuatro
 paredes de la alcoba hay un espejo,
 ya no estoy sólo. Hay otro.
 Hay un reflejo
 que arma en el alba un sigiloso
 teatro.⁶⁷*

Borges también realizó el prólogo de la edición de Corregidor de los libros de Alicia dando su interpretación de la obra en distintas oportunidades.

La lectura y visión de la obra de Lewis Carroll se torna poética y visible toda vez que uno vuelve a visitarla. Ejemplo de ello y a manera de cierre recordamos una frase de

⁶⁷ Borges, José Luis: *Obra poética 1923/1977*. “*Los espejos*”, Editorial Alianza, Madrid, 1981. Pág. 126.



La casa del espejo “Oyes la nieve centro los vidrios, Kitty, Que linda y suave suena Es como si afuera alguien besara la ventana”.⁶⁸

Bibliografía

- AUMONT, Jaques (2001). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La marca editora.
- BARTHES, Roland (1997). *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós
- BORGES, José Luis (1981). *Obra poética 1923/1977. “Los espejos”*. Madrid: Alianza.
- CAMPBELL, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CARROLL, Lewis (1976). *Los libros de Alicia*. Buenos Aires: Corregidor.
- GODARD, Jean Luc (2007). *Historia del cinema*. Buenos Aires: Caja Negra.
- GUBERN, Román (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.

⁶⁸ Carroll, Lewis: “Los libros de Alicia” Corregidor, Buenos Aires. Pág. 161



Rafaelli, Verónica

Historia, leyenda y mito en la reconstrucción alejandrina de “Lion of macedon”, de David Gemmell

RESUMEN

David Gemmell, el novelista inglés especializado en fantasía heroica, dedicó dos de sus obras al tratamiento del fascinante personaje de Alejandro III de Macedonia, el Magno, en la historia y el mito: *Lion of Macedon* (1992) and *Dark Prince* (1993). La reelaboración histórica que hace el autor postula una explicación ficcional supernatural para la naturaleza peculiar de la personalidad y la conducta de Alejandro; coherentemente con gran parte de la bibliografía del autor, el rol del héroe asume una importancia central como el abnegado guerrero que lucha contra un destino trágico predeterminado que afecta la suerte de toda una civilización. Esta reelaboración resulta un terreno fértil para la reflexión sobre la naturaleza del hombre en situación de poder.

ABSTRACT

David Gemmell, the English heroic fantasy novelist, devoted two of his works to the treatment of the fascinating character of Alexander III of Macedon, the Great, in fact and myth: *Lion of Macedon* (1992) and *Dark Prince* (1993). The author's narrative take on history aims at positing a supernatural fictive explanation to the peculiar nature of Alexander's personality and behaviour; in line with the main body of works by the author, the role of the hero takes on central significance as the self-sacrificing fighter against a predestined tragic fate which affects an entire civilization. This recreation invites the reader to ponder over the nature of man in a position of ruling power.

Con vistas al éxito final de la conquista de Asia, y a causa de haber reemplazado a un monarca por derecho divino —Darío III, Rey de Reyes— proviniendo él mismo de una dinastía confirmada en el cargo por votación de su Consejo de Pares, se hizo necesario para Alejandro III de Macedonia —apodado *Magno*— buscar una legitimación sobrenatural a su sucesión al trono persa. Así, desde la peregrinación del ejército macedonio al santuario de Zeus-Amón en Siwa comenzó a difundirse el rumor de que Alejandro no era en realidad hijo de Filipo de Macedonia sino (al modo de los antiguos mitos) hijo de Zeus-Amón y, como tal, héroe semidivino y heredero legítimo al trono de los extintos faraones. La combinación de divino y humano en la constitución de su ser, se argumentaba, era la razón última de su peculiar personalidad y su afamado *pothos* (o anhelo) de gloria, fomentado por su *daimon*.

Este cuestionamiento de la identidad paterna de Alejandro (apoyado por una supuesta falta de similitud física) tuvo un correlato histórico y ficcional en la propia etapa helénica; en las biografías de historiadores inmediatamente posteriores (Diodoro Sículo, Quinto Curcio Rufo, Plutarco, Arriano: las fuentes secundarias, únicas extantes) se menciona este cambio de concepción de la figura real, y ya en las ficcionalizaciones tempranas se desarrollan verdaderos mitos de origen sobre la concepción y el nacimiento del rey. La primera de estas ficcionalizaciones fue la *Vida y hazañas de Alejandro de Macedonia* (c. III d. C.) de Pseudo Calístenes, que dio origen a la leyenda alejandrina que sigue reformulándose hasta nuestros días.



En esta línea de cuestionamiento político-sobrenatural de la paternidad de Alejandro inscribe su argumento David Gemmell —el afamado autor británico especializado en el género de la fantasía heroica— en la saga *Lion of Macedon*, compuesta por *Lion of Macedon* (1992) y *Dark Prince* (1993). En esta versión, lo sobrenatural gana espacio a la historia documental, con aventuras desplegadas en universos alternativos, doppelgänger contendientes, viajes por el tiempo, fenómenos de bilocación, y la presencia de la magia como hilo conductor de la batalla entre el Bien y el Mal. Gemmell, como otros autores de ficciones alejandrinas, se recrea en la transformación fantástica de la historia para interpelar la figura del gran conquistador, su inserción en la vida social, cultural y política helénica, y su vastísima herencia simbólica.

Los orígenes de Alejandro, en la historia

El mayor problema que enfrenta un historiador de Alejandro es la confiabilidad de las fuentes. Las narraciones biográficas que sobreviven no son contemporáneas de los hechos narrados, obra de testigos presenciales de los acontecimientos (es decir, fuentes primarias, documentales), sino textos que analizan, citan, comentan estas: son fuentes secundarias o incluso terciarias, construidas sobre narrativas documentales primarias que se han perdido. Esto no necesariamente disputa la confiabilidad de los datos presentados: sin embargo, la tendencia de la biografía clásica es el interés de la narración por sobre la veracidad de la documentación. En el caso de Plutarco, la inquietud didáctica es de igual peso; al respecto declara: "No escribimos historias, sino vidas" (*Vida de Alejandro*, I). Quinto Curcio Rufo, por su parte, plantea la biografía de Alejandro como parangón de la historia de Calígula, en su juicio moral sobre la evolución del carácter del rey. La postura que adopta Diodoro Sículo enfoca la narración en la unión de culturas heterogéneas bajo la égida civilizadora romana.

Documentalmente, se sabe que Alejandro nació a fines de julio o principios de agosto de 356 a. C. en Pella, capital del reino macedonio. Su padre fue Filipo II, de la dinastía argéada, reinante en Macedonia desde el siglo VIII a. C. y supuesta línea descendiente de Heracles por vía de Témeno de Argos. Su madre fue Olimpiade, princesa de Epiro, hija de Neoptólemo I de Molosia y de supuesta ascendencia eácida. Así, la doble ascendencia reclamada de Alejandro remontaría a Zeus, a través de Heracles por línea paterna, y de Éaco y Aquiles por línea materna. Filipo y Olimpiade se conocieron al coincidir en su iniciación a los Misterios de Samotracia; Filipo, enamorado, concertó con Arimbas, rey de Molosia, su matrimonio con Olimpiade.

Las bodas de Filipo y Olimpiade fueron signadas por sendos sueños proféticos que relata Plutarco. Olimpiade habría soñado que un rayo caía en su vientre, causando un gran incendio cuyas llamas se extendían rápidamente. Filipo, por su parte, habría tenido después del matrimonio una visión onírica en la cual sellaba el vientre de su esposa, y en su sello estaba grabada la imagen de un león. Una posterior interpretación délfica del sueño recomendó a Filipo sacrificar a Zeus-Amón, y honrarlo por sobre todos los demás dioses. Más tarde, y con ocasión de la visita de Alejandro al oráculo de Amón en el oasis de Siwa, durante la campaña de Egipto, el sacerdote oracular saludó a Alejandro como hijo dilecto de Amón; a partir de este suceso, Alejandro toma los atributos icónicos del dios para algunas de sus representaciones gráficas (especialmente numismáticas) en Egipto. Plutarco, con honesto realismo, señala la posibilidad de que esta anécdota haya sido simplemente fruto de la impericia del oráculo en lengua griega.



Una fuente más, manifiestamente ficcional, da cuenta de una versión del origen de Alejandro con tintes sobrenaturales. El relato de Pseudo Calístenes, un habitante de Alejandría en Egipto de comienzos del siglo III d. C., vincula a Alejandro con la desaparecida línea de faraones egipcios. En este relato, Nectanebo, el último faraón, huye derrocado de su país asolado por los persas hostiles y llega a Pella, donde se desempeña como mago y astrólogo. Vaticina a Olímpade que ha de unirse al dios Amón y concebir de él un hijo si no quiere ser repudiada por Filipo; luego se disfraza con los atributos del dios y seduce a la reina engañada. Posteriormente se presenta a Filipo en sueños, con ayuda de sus artes mágicas, y lo convence del origen divino del hijo que espera Olímpade. El relato ubica, entonces, a Alejandro en la línea sucesoria directa del trono de los faraones; y su conquista de Egipto, celebrada inicialmente como liberación del yugo persa, se ve legitimada genética y sobrenaturalmente.

El origen de Alejandro en *Lion of Macedon*

La serie *Lion of Macedon-Dark Prince* crea una explicación alternativa a las conjeturas sobre el origen de Alejandro, y en especial a su peculiar y extraordinario temperamento. Estas dos obras, así como casi toda la producción del autor, han sido clasificadas como novelas de fantasía histórica o fantasía heroica, dado que toman un suceso histórico para reformularlo fantásticamente sin contradecir la historia conocida. En esta saga el héroe protagonista es Parmenión: un general macedonio de existencia real, que se desempeñó exitosamente como *strategos* bajo los reinados de Filipo y Alejandro. El fundamento argumental es la lucha en el Mal (el Caos) y el Bien pensado como No-Mal (la Fuente o el Origen). El Caos se metonimiza en su dios, Kadmilos, el Dios Oscuro, espíritu inmortal del Caos, celebrado en los Misterios de Samotracia. Kadmilos es señor del sufrimiento y cuenta con numerosos adoradores, pero necesita encarnarse en un cuerpo humano para poder reinar supremo sobre los hombres.

El Espíritu del Caos puede parecer inmortal y eterno, pero esto no es enteramente verdad. Necesita alimentarse. No sé si el dolor, la angustia y el odio lo engendraron, o si él es el padre y la madre de toda amargura. De algún modo no importa. Pero necesita caos para mantenerse vivo. (*Lion of Macedon*, II; mi traducción)

La encarnación del dios ha de realizarse por medio de un hombre especialmente elegido por los acólitos, en una mujer de características particulares. Como consecuencia del rito, el niño engendrado tendrá un alma humana y estará poseído por Kadmilos, quien finalmente expulsará el alma humana para adueñarse completamente del cuerpo, al cual estará ligado indisolublemente hasta su total extinción.

Se oponen a los proyectos para viabilizar la encarnación del dios los partidarios de la Fuente. En los primeros capítulos de *Lion of Macedon*, la más poderosa partidaria presentada es Tamis, una profetisa que habita en Esparta. En una visión, Tamis anticipa la nueva encarnación de Kadmilos en una joven que desconoce. Se aparecen a la profetisa cuatro candidatos para engendrar a Kadmilos: Learco y Nesto, dos jóvenes espartanos (ficticios) de familias nobles; Cleómbroto, miembro de la familia real espartana, quien



histórica y narrativamente años después sería rey de Esparta; Filippo, sobrino del rey macedonio usurpador, quien sería rey de Macedonia. La mujer elegida, se revelará más tarde, es Olímpade, la joven hija del rey de Epiro. Al revelársele la identidad de los posibles padres del dios encarnado, también se presenta a Tamis la imagen de un joven espartano-macedonio que se opone al reino de la oscuridad: Parmenión. Tamis no logra identificarlo como salvador o destructor del mundo conocido, pero opta por depositar en él su fe y prepararlo para la lucha contra el Caos.

Tamis utiliza sus poderes mágicos para influir en la vida de Parmenión, y así forjarlo como una espada al servicio de la Fuente, con la esperanza de poder de ese modo impedir una vez más la encarnación de Kadmilos y derrotar al Caos. Estimula el odio y el resentimiento de los compañeros espartanos de Parmenión, quienes lo acosan constantemente; en una escaramuza, Parmenión da muerte a Learco. El joven se enamora de Derae, una muchacha espartana comprometida con Nesto, y la hace su amante; al descubrirlo, Nesto reclama el sacrificio de Derae y se enfrenta en duelo con Parmenión, quien lo mata. El duelo obliga a Parmenión a exiliarse en Tebas, donde cobra fama como corredor de media distancia bajo el nombre de León de Macedonia (aludiendo a la nacionalidad de su madre) y donde despliega sus dotes de guerrero y estratega colaborando con la formación del Batallón Sagrado que vencerá a Esparta en la Batalla de Leuctra, en la cual encuentra la muerte Cleómbroto, el tercer posible padre de Kadmilos encarnado.

Después de la batalla de Leuctra, Parmenión se dirige a Persia, donde pasa varios años como general mercenario. La ascensión al poder de Filippo II, a quien había conocido en Tebas, lo atrae a Macedonia. Desde entonces se desempeña como su *strategos*, amigo personal y mano derecha. Como tal, es invitado a acompañar a Filippo en su visita a los Misterios de Samotracia, adonde el rey espera encontrar a una bella mujer que le ha sido revelada en un sueño profético, y desposarse con ella. Los acólitos de Kadmilos han dispuesto la ceremonia de consumación del matrimonio en una hora señalada, de acuerdo con un rito mágico de consagración a los dioses, en el cual Filippo deberá vestir los atributos del dios; se le comunica a Filippo que si el Rito de Unión se lleva a cabo en esa hora, Olímpade concebirá un hijo que será más poderoso que cualquier otro guerrero antes que él. Pero si la consumación no se produce en esa hora, el matrimonio no tendrá lugar, Filippo perderá a Olímpade para siempre y nunca más engendrará a un hijo varón.

Filippo se dispone, entonces, a esperar a su prometida. Pero una fuerza aparece para torcer el destino marcado para el rey: Derae, el primer amor de Parmenión, ahora profetisa y sanadora del Templo de Casandra, ha recogido la misión de Tamis y se dispone a impedir la encarnación del Caos drogando al rey. Al llegar la hora dispuesta para el Rito, el rey está inconsciente... y para evitar el deshonor que enfrentaría a la mañana siguiente por no haber consumado el matrimonio, su amigo Parmenión viste los atributos de Kadmilos, que ocultan completamente su identidad, y toma su lugar. El espíritu del Caos se encarna así en el hijo concebido por Olímpade, y su padre biológico es Parmenión, como había sido predeterminado.



Alejandro, espíritu del Caos

La singular herencia genética y espiritual de Alejandro es, en esta ficcionalización, causante del peculiar temperamento que todas las fuentes históricas asignan al macedonio. Su incesante anhelo de gloria militar, su tenaz ambición, su ansia de superación y su extrema susceptibilidad en cuestiones de honor, unidos a la energía incansable y el innegable ascendiente que tenía sobre todos quienes lo rodeaban, lo hacen un personaje fascinante para cualquier novelista; y de hecho su imagen y su vida han seducido a poetas y artistas de todas las épocas. Su evolución anímica en el transcurso de la campaña de Asia, de múltiples complejidades, que algunos autores como Cleitarco o Quinto Curcio Rufo describen como un pasaje de brillante conquistador joven a déspota paranoico en poco más de una década, es indudablemente atrayente, e invita literariamente a la explicación fantástica.

Alejandro es el Príncipe Oscuro del título de la segunda parte de la saga *Lion of Macedon, Dark Prince*, que relata en sus tres primeros libros las aventuras del pequeño príncipe poseído por Kadmilos. El Libro IV trata sobre su edad adulta, desde la finalización de sus estudios en Mieza con Aristóteles hasta su muerte a los 32 años, y construye sobre el fundamento establecido por el resto de la saga una explicación de esta sorprendente evolución psicológica que describe Quinto Curcio Rufo.

El pequeño Alejandro de *Dark Prince* nos es presentado a los cuatro años, hermoso, vivaz, solitario y preternaturalmente maduro. Su "Talento", los poderes que le otorga la posesión demoníaca, son incontrolables y peligrosos. El niño puede matar por el solo contacto de su piel, conoce los pensamientos de quienes lo rodean, tiene visiones de hechos que suceden a grandes distancias, comprende el lenguaje de los animales; su entendimiento es el de un hombre joven. Siente una constante pulsión instintiva a causar muerte, dolor y sufrimiento, y ejercita su gran fuerza anímica en reprimirla, no siempre con éxito. No tiene amigos, y es temido por todos. Solamente su madre, Olimpiade, y su verdadero padre, Parmenión, pueden tocarlo sin peligro y expresar cariño por él. Filipo, quien cree ser su padre, lo ama, pero también le teme.

Los Libros II y III relatan una aventura fantástica que resulta en el exorcismo de Kadmilos del cuerpo de Alejandro. El pequeño es raptado por un doppelgänger de Filipo (Philippos, el Rey Demonio) desde un universo alternativo en el cual Kadmilos ha poseído por completo el cuerpo del rey. Philippos ha recibido un vaticinio de la existencia de un Niño Dorado que restaurará el Encanto (la magia) en su universo, y cree que sacrificando a ese niño logrará la inmortalidad. Parmenión, Átalo (un general y amigo personal de Filipo, también un personaje histórico) y la profetisa Derae viajan a esta Grecia alternativa para rescatar a Alejandro y ayudarlo a cumplir su destino mágico. Como consecuencia del éxito, el niño logra expulsar de sí a Kadmilos y mantenerlo alejado por la protección de un pendiente hecho con una piedra mágica llamada Sipstrassi (una piedra originada en la Atlántida, también parte del hilo argumental de otras sagas de Gemmell). Es la protección de esta piedra la que asegura que, a su regreso a Pella, el pequeño príncipe pueda vivir una vida normal despojada del Talento sobrenatural que lo atormentaba.

La paulatina extinción del Encanto que posee la piedra Sipstrassi y la incansable actividad de los acólitos del Caos son responsables, en el Libro IV, de la reposición de Alejandro. Es aquí donde la Historia y el relato vuelven a coincidir: la novela ofrece una resignificación de los hechos históricos constados por las fuentes a la luz de la constante batalla del alma del joven contra el poder del espíritu demoníaco que lo domina. Los



hechos más sangrientos y crueles de la vida de Alejandro —a partir de su breve huida de Pella en 337 a. C. hasta su muerte durante la campaña a Persia en 356 a. C.— presentados por las fuentes históricas (el magnicidio de Filipo, el saqueo de Tebas, la ejecución de los mercenarios griegos de Memnón, el incendio de Persépolis, el asesinato de Clito, la ejecución de Átalo, Filotas y Parmenión) se presentan como instancias en las cuales Kadmilos logra dominar la voluntad del joven, obligándolo a entregarse a todo tipo de excesos violentos que alimentan al espíritu del Caos. Pero el alma de Alejandro permanece incólume y sufriente ante estos arrebatos: logra orquestar un suicidio seguido de la momificación de su cadáver, asegurándose así de que Kadmilos permanezca perpetuamente encadenado a su cuerpo pero imposibilitado de toda acción.

Momentos después de la muerte, el alma de Alejandro y el espíritu de Kadmilos se encuentran en el Vacío; el autor contrasta los sistemas éticos que asigna a uno y a otro, y nos permite apreciar el contraste entre su construcción del Rey Tirano y el Rey Guerrero:

—Un hombre debe siempre luchar por lo que cree que es correcto. Es su naturaleza.

—Tonterías. La naturaleza del hombre es desear, anhelar todo lo que no puede tener, matar, robar, saquear. Por eso es, y será siempre, una criatura del Caos. ¡Mírate! ¿Con qué derecho condujiste a tus ejércitos a Persia? ¿Con qué derecho impusiste tu voluntad sobre el mundo? Tu nombre será recordado como el de un asesino y un destructor: uno de mis más gloriosos discípulos. —Kadmilos rió nuevamente, con un sonido escalofriante—. ¿No discutes, Alejandro? ¿Seguramente podrás esgrimir alguna defensa para tus acciones?

—No necesito defensa —respondió el Rey—. Viví en un mundo gobernado por la guerra. Quienes no conquistaron fueron ellos mismos conquistados. Pero luché contra mis enemigos en el campo de batalla, soldado contra soldado, y arriesgué mi vida así como ellos arriesgaron la suya. No cargo vergüenza alguna por ninguna acción mía.

—Bien dicho —se burló Kadmilos—. ¿Negarás las agobiantes pasiones que se desataban cuando marchabas a la batalla, la sed de masacre y muerte en tu propio corazón?

—No, te equivocas —replicó Alejandro—. Nunca tuve sed de masacre. Batalla, sí, lo admito. Enfrentar mi fuerza y mi voluntad a mis enemigos... eso me daba placer. Pero eras tú quien obtenía la mayor satisfacción con las aleatorias carnicerías. (*Dark Prince*, IV; mi traducción)

Para Kadmilos, el hombre es una criatura del Caos, y su naturaleza misma es el deseo desmedido por aquello que no está a su alcance: de ahí la pulsión de matar, robar, violar. Según él, Alejandro no escapa a este patrón, y lo ha demostrado al emprender la campaña persa, conquistando sin derecho alguno, causando la muerte de cientos de miles. Por el contrario, el rey justifica su pasión bélica en términos de supervivencia en un mundo en donde solo perdura el más fuerte: si puso en riesgo a sus soldados, arriesgó él mismo su vida; si atacó, fue atacado. La competencia de fuerza y voluntad era lo que le daba placer; la matanza insensata era únicamente satisfactoria para el Caos.

Finalmente, en este punto, Historia y Ficción unen una vez más sus caminos. Para el Alejandro de Gemmell, como para el de Plutarco, el de Arriano, el de Pseudo Calístenes,



un rey, en tanto que hombre ejemplar, se complace en demostrar su superioridad en todos los órdenes al competir con sus pares; la honra al prójimo devenido enemigo se refleja en la propia honra, y la superioridad honrosa se traduce en la gloria inmanente.

La historia de Alejandro III de Macedonia ha sido una generosa fuente de inspiración literaria tanto en vida del rey como desde su muerte. Ha sido utilizada, recreada, revisada y manipulada como ejemplo que prueba multiplicidad de teorías, muchas de ellas contrastantes. En el caso particular que nos ocupa, David Gemmell reconstruye fantásticamente en *Lion of Macedon* y *Dark Prince* la narración biográfica que proporcionan las fuentes históricas para rescatar del olvido a algunos personajes periféricos opacados por el brillo estelar del Magno y, al situarlos en el centro de la escena, poner en cuestión concepciones que siguen interesándonos tan apasionadamente como a Alejandro y su maestro Aristóteles en Mieza: la naturaleza del poder, la justicia en relación con el ejercicio del gobierno y la esencia misma del hombre como animal bélico.

Bibliografía

ARRIANO, Flavio (1954-1958). *Arrian: Anabasis of Alexander*. Cambridge: Harvard University.

CURCIO RUFO, Quinto (1986). *Historia de Alejandro Magno*. Madrid: Editorial Gredos.

DIODORO SÍCULO. *Biblioteca histórica. Obra completa*. Madrid: Gredos.

GEMMELL, D. (1992) *Lion of Macedon*. Nueva York: Del Rey.

----- (1993) *Dark Prince*. Nueva York: Del Rey.

PLUTARCO (1952). *Vidas Paralelas*. Buenos Aires: El Ateneo.

PSEUDO CALÍSTENES (2008). *Vida y hazañas de Alejandro de Macedonia* (Ed. de García Gual). Barcelona: Gredos-RBA.



Tozzi, Liliana

Itinerarios narrativos de un héroe de fin de siglo

NOTA de la autora: El presente trabajo forma parte de una investigación mayor, volcada en mi tesis doctoral “La construcción de los sujetos marginales en la narrativa de Juan Martini” presentada en la Facultad de Lenguas (UNC) en mayo de 2011.

RESUMEN

Juan Minelli es el protagonista de las cuatro novelas de Juan Martini que componen lo que podría denominarse “el ciclo de Minelli”: *Composición de lugar* (1984), *El fantasma imperfecto* (1986), *La construcción del héroe* (1989) y *El enigma de la realidad* (1991). El ciclo narra el itinerario de Minelli a partir de la búsqueda de una herencia familiar como un intento por recomponer un relato identitario. En este trabajo, me propongo indagar los modos de configuración del personaje en relación con la memoria y con la construcción de la historia. Sostengo que las peripecias del viaje y el exilio se presentan como formas de exploración en la compleja cartografía de la memoria y de expiación de una culpa cuyo origen no termina de definirse; en este sentido, el recorrido del héroe trasciende lo geográfico para construirse como un posicionamiento *fuera de lugar*, lingüístico y cultural, que implica la pérdida del pasado y la exclusión de una historia.

ABSTRACT

Juan Minelli is the protagonist of four novels of Juan Martini that we may call “the cycle of Minelli”: *Composición de lugar* (1984), *El fantasma imperfecto* (1986), *La construcción del héroe* (1989) y *El enigma de la realidad* (1991). The series chronicles the journey of Minelli in order to find a family heritage as an attempt to piece together a narrative identity. In this paper, I intend to explore ways of setting a character in relation to memory and the construction of history. I argue that the vicissitudes of travel and exile are presented as ways of mapping the complex exploration of memory and expiation of guilt whose origin cannot be defined. In this sense, the journey of the hero transcends geographic space to build a position out of place, language and culture, which involves the loss of the past and the exclusion of a story.

Introducción

Composición de lugar, publicada por primera vez en 1984, es la primera del ciclo de cuatro novelas que tienen a Juan Minelli como protagonista. Le siguen *El fantasma imperfecto*, publicada en 1986, *La construcción del héroe*, en 1989 y *El enigma de la realidad*, en 1991⁶⁹. Este conjunto narrativo, que constituye uno de los centros de la producción del autor, relata el itinerario de Juan Minelli, a partir de la búsqueda de una herencia familiar que significa el intento por recomponer una identidad. Rosario, Buenos

⁶⁹ Se utilizan las siguientes ediciones de las novelas mencionadas: Martini, Juan. *Composición de lugar*. (1984). Buenos Aires, Editorial Legasa, 1988 (en adelante, CL); *La construcción del héroe*. Buenos Aires: Editorial Legasa. 1989 (en adelante, LCH); *El fantasma imperfecto*. (1986). Madrid: Alfaguara, 1994 (en adelante, EFI); *El enigma de la realidad*. Buenos Aires: Alfaguara, 1991 (en adelante, EER).



Aires, Barcelona y Venecia se constituyen como escenarios, muchas veces trasfigurados y borrosos, de un recorrido que se construye como un posicionamiento *fuera de lugar*, lingüístico y cultural, que implica la pérdida del pasado y la exclusión de una historia.

La publicación de EER cierra el conjunto de las novelas de Minelli y, al mismo tiempo, marca un cambio en el uso del nombre propio del autor, quien deja de lado su segundo nombre, Carlos, y comienza a firmar sus obras como “Juan Martini”, subrayando de este modo cierta analogía con el héroe de sus novelas, Juan Minelli⁷⁰. Posteriormente a la publicación de EER, Juan Martini comienza una quinta novela con el mismo protagonista, que permanece inconclusa.

Juan Minelli constituye un personaje que se recorta en el universo de la literatura rioplatense con la fuerza que le imprime su misma vacilación. Las peripecias del viaje y el exilio se presentan como formas de exploración en la compleja cartografía de la memoria y de expiación de una culpa cuyo origen no termina de definirse. La “construcción del héroe” a través de las cuatro novelas representa una configuración particular de lo heroico, una deconstrucción de la épica que inscribe la dimensión histórico social en diversos sentidos: la Historia de la Argentina de las últimas décadas del siglo XX, la Dictadura y el exilio, las tensiones en interculturales entre centro y periferia y la situación existencial del sujeto de fin de siglo.

Migrancias y composiciones

Composición de Lugar es una de las novelas que trazaron nuevos rumbos en la literatura de los ochenta y ha sido citada, leída y estudiada dentro de lo que se ha dado en llamar “literatura del exilio” o “de postgolpe”. La novela se organiza con un discurso fragmentado, donde el quiebre de la cronología se une a un registro poético que embellece notablemente la prosa y construye una atmósfera fantasmal, de tránsito entre el sueño y la vigilia.

Desde los claustros de la Catedral de Barcelona, el relato se desplaza por pueblitos del sur de Italia, Venecia, una isla innominada que podría encontrarse en el Delta y el regreso a Barcelona. Entre el sueño y la vigilia, en el estado de extrañamiento que producen la fiebre o el alcohol, los espacios reales se entrelazan con los recordados o imaginados, envueltos en la bruma del recuerdo o del deseo. Se presenta así el “fundo” de Guido, donde la genealogía familiar se confunde con la etapa de la dictadura argentina, a través de los huesos de los desaparecidos que se hunden en el suelo barroso y forman una pirámide que, en el sistema de representación del relato, podría aludir al Obelisco de Buenos Aires:

⁷⁰ Sobre el tema del nombre propio, cfr. Gallone, “El nombre...” Es posible establecer numerosos nexos entre la biografía del autor y la realidad representada en sus ficciones. Por otra parte, el cambio que realiza el autor cuando deja de firmar sus obras como “Juan Carlos Martini” y opta por “Juan Martini” contribuye a evitar la confusión entre su nombre y el de otro escritor que publicó durante la misma época, Juan Carlos Martini Real. Un estudio acerca de la construcción autobiográfica en la narrativa de Juan Martini, que no abordamos en este trabajo puesto que excede nuestro objeto de estudio, podría resultar de interés para ampliar las investigaciones sobre la obra del autor.



“Esto fue un pueblo. Ya no queda nada.” Caminaban por las calles encharcadas, bajo la lluvia, y él tropezó. No se había horrorizado. No sintió frío, ni dolor, ni asco. Se incorporó, de rodillas, en el barro. Se limpió la cara con las manos. Dijo: “Es un cuerpo”. Guido meneó la cabeza. “Es un montón de huesos. Hay muchos por aquí.” Le dio la mano y lo ayudó a levantarse. [...] “La gente piensa que son aparecidos.” (CL 174)

También puede leerse una referencia a los desaparecidos de la dictadura argentina en el diálogo de Minelli con la mujer del juez: “‘Es usted historiador.’ ‘Sí.’ ‘Mi hijo también lo era.’ Minelli se secó el pelo. Lamentó tener que preguntar: ‘¿Qué le pasó?’ Ella dijo: ‘Desapareció.’” (CL 109)

Trenes, bares, pensiones, muelles, islas, son espacios de tránsito y de transición. El recorrido del protagonista se convierte en una suerte de viaje iniciático, donde el encuentro con mujeres enigmáticas o equívocas representan las puertas de acceso a un saber muchas veces inaprensible. Como en otras obras del autor, los personajes femeninos se imponen desde los márgenes y construyen un poder que, desde lo irracional o lo mítico, resiste la apropiación masculina, sustentada en el dominio del cuerpo. Así, por ejemplo, se presenta la historia mítica de Judith y Holofernes, reformulada a través de la muerte del Inglés; el personaje de Iris –que remite a la mítica mensajera de los dioses– quien otorga, a través del sexo, “la unción y la ofrenda” para que Minelli continúe su viaje a San Sisto; la figura de la Medusa, tatuada en el cuerpo de Frank y aludida oblicuamente en el personaje de Tina; la Gorgona de pelo azul en EFI, mujeres que *paralizan* con la fuerza de su fascinación.

Dentro del trayecto sentimental del héroe, se destaca el personaje de Joyce, quien encarna el vínculo verdaderamente *amoroso* del relato. Solo evocado en *El fantasma imperfecto* y en *La construcción del héroe*, este personaje reaparecerá con una fuerza renovada en *El enigma de la realidad*, a través del intento recíproco del reencuentro.

El itinerario migrante de Minelli intenta una *composición de lugar*, de su lugar dentro de una historia, recorrido que el personaje continúa a lo largo de las cuatro novelas en un viaje que se prolonga y se revela como migración en el sentido de Iain Chambers:

...el viaje implica movimiento entre posiciones fijas, un lugar de partida, un punto de llegada, el conocimiento de un itinerario. Y entraña asimismo un eventual retorno, una posible vuelta a casa [*home*]. La migración, en cambio, implica un movimiento en el que el lugar de partida y el punto de llegada no son inmutables ni seguros. Exige vivir en lenguas, historias e identidades que están sometidas a una constante mutación. Siempre en tránsito, la promesa de una vuelta a casa –completar la historia, domesticar el circuito– se vuelve imposible. (19)

Escrituras, palabras, una memoria que excava entre los restos del pasado para narrar el desarraigo, el recuerdo y el olvido.

Un héroe errante



La segunda novela de Minelli, *EFI*, se desarrolla durante las siete horas que el protagonista espera en un aeropuerto internacional el vuelo que, según se infiere a partir de los indicios ofrecidos en el relato, lo llevará de regreso a Buenos Aires. Este ámbito se configura como lugar de tránsito, en cuyos bares, pasillos y recovecos, mujeres cautivantes o ambiguas, niñas solitarias y hombres equívocos construyen un escenario donde no faltan el juego clandestino, el alcohol, el sexo y la violencia que arma una trama policial.

El intento del personaje por trascender el papel de mero testigo de la historia sólo se concreta en la dimensión onírica, donde se representa a sí mismo en la figura de Perseo:

¿Quién era él, allí, armado y errante?

Se encontraba en un lugar innombrable y familiar que sin embargo no le pertenecía.

¿La llanura era solo una trampa, una ilusión donde debía cumplirse el oráculo, porque el destino es el que funda y causa todos los actos de un hombre?

La mujer de pelo azul extendió los brazos y le ofreció sus manos. [...] Fue presa del deseo de su propia muerte y se aferró a sus armas y a su flaqueza con la certidumbre y el horror de quien se ha perdido en un laberinto tejido por la eternidad.

Un sendero de sangre manaba del cuello herido de la mujer, se desdoblaba y caía a lo largo de sus brazos y de su cuerpo. (*EFI* 74)

La figura de Perseo se incorpora de diversas maneras en la novela: a través del subtítulo de la Segunda parte, “Descripción de Perseo”; mediante la imagen de la estatua de Cellini en una tarjeta postal que Minelli envía a Joyce; y también en sus sueños durante los momentos en que se adormece en las butacas del aeropuerto.

El lugar propio que no se reconoce y la imposibilidad de incorporarse a una historia forman parte de la errancia del héroe, de su condición de proscrito que vaga sin hallar el lugar de pertenencia. La Gorgona del mito está representada por el personaje de Judith Lem, la argentina que, como él, regresa a Buenos Aires luego de varios años en el exilio europeo, la mujer que lo engaña, le pide dinero a cambio de una medalla y luego lo denuncia por robo.

Minelli es un Perseo de fin de siglo, un héroe “armado y errante [...] perdido en un laberinto tejido por la eternidad [...] un prisionero, el autor de la historia y su víctima perfecta.” (*EFI* 147). Como afirma el epígrafe de Peter Handke que encabeza este capítulo: “Él era el que había de ser asesinado y el asesino” (143), Minelli se constituye, a lo largo de la historia, simultáneamente como testigo y acusado y, paradójicamente, cuando es llevado por la policía del aeropuerto, siente que “ahora formaba parte de una historia. Se sintió repuesto y optimista” (*EFI* 143).

“La última escena”, título del último capítulo, abre una multiplicidad de sentidos:

La espada cruzó el aire con el fulgor de la venganza.



[...] Era un héroe.
 Eso había soñado.
 Entonces vio nacer a un caballo.
 La lluvia sobre la llanura de los confines del mundo no había sido ni el reflejo ni la ilusión de un río de plata. Desde el cielo de la antigüedad habían caído hebras de oro.
 (EFI 171)

La llanura, el río de plata remiten al espacio del cual se partió y a la cual se intenta volver, para poner fin a un circuito que, sin embargo, no termina de definirse, del mismo modo que no se determina su rol dentro de la historia. Al final de la novela, afirma:

Había soñado.
 Había imaginado la realidad desde una alucinación.
 Se había creído un héroe. (EFI 178)

El extrañamiento del regreso

LCH representa la historia del regreso. Minelli llega a una ciudad cuyo trazado complejo y laberíntico lo introduce en un lugar que se percibe como ajeno, donde la única imagen que se reconoce es la de la llanura que puede verse desde el baño de la pensión, una ciudad sitiada y en guerra, poblada de contrabandistas, conspiradores y matones a sueldo, donde el trueque ha reemplazado al dinero y las traiciones, los secretos y la represión ilegal envuelven el gobierno autoritario de Hank Krasiński. El extrañamiento del personaje se proyecta sobre una geografía que superpone espacios –Buenos Aires, Barcelona, Venecia– y una temporalidad que fusiona elementos del siglo XX con otros propios de siglos anteriores, como la plancha a carbón o la superposición de enaguas en la vestimenta femenina.

En LCH, el cronotopo de la ciudad sitiada, que articula los motivos de la muralla, la llanura y la ciudad, inscribe la situación política y social de caos a través de elementos del relato apocalíptico, del neogótico y del policial.⁷¹ En este marco, el extrañamiento del personaje representa una posición *fuera de lugar* que remite al exilio y a una búsqueda identitaria que permanece sin resolverse. Minelli se configura como un personaje que no termina de construirse; ello remite al título de la novela y a la evolución del personaje en

⁷¹ Fernando Reati establece, respecto de la narrativa apocalíptica que analiza en un corpus de “novelas de anticipación”, una relación directa con la dimensión social en las crisis que se desencadenan como consecuencia de las políticas neoliberales implementadas en la Argentina en las últimas décadas del siglo XX: “Se tuvo la sensación de vivir sobre el filo del abismo en el final traumático de una época, y esa sensación que es característica de toda literatura apocalíptica encontró un caldo de cultivo apropiado en un país como la Argentina, sometido a crisis, frustraciones e inseguridades.” (*Postales del porvenir* 33). José Luis de Diego destaca la utilización de procedimientos de la narrativa de ciencia ficción y del neogótico: “La figuración de esta Buenos Aires innominada recurre a los procedimientos de ciertas películas futuristas y neogóticas, al modo de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Mad Max* (George Miller, 1979-1985) o *Brazil* (Terry Gilliam, 1985).” (*Una poética...* 95); además, respecto del uso del policial, afirma: “Como en la novela negra, el interés por el enigma se diluye: finalmente, no se sabe, y *no importa* saber cómo fueron los hechos; hay algo del orden de la representación social y política que involucra a los hechos y los sobrepasa: el sentido hay que buscarlo *fuera* del enigma.” (97, destacado en el original).



relación con la trama argumental, puesto que la búsqueda se organiza a través de dos ejes: la verdad externa, que se refiere a los hechos que ocurren en la ciudad –la muerte de Beba Obregón, las conspiraciones para derrocar a Hank, la muerte del joven Lu– y la verdad interior del personaje, en relación con su configuración identitaria y su lugar dentro de la historia.

Esta última se relaciona con el tránsito, con el desplazamiento geográfico que, a través de su imagen en el espejo, proyecta la desorientación del personaje: “Minelli terminó de vestirse y al mirarse otra vez en el espejo [...] no pudo menos que reconocer en su aspecto la marca involuntaria de una migración” (LCH 30). En efecto, la búsqueda de sentido del héroe se configura como un proceso nunca terminado, siempre en construcción, un itinerario que se inscribe incluso en su atuendo: en las arrugas de su traje; en sus zapatos, “...muy adecuados: podía caminar, con esos zapatos, largas distancias, incluso a través de terrenos ásperos, sin que le hiriesen los pies, y eran, por otra parte, sumamente resistentes y casi impermeables...” (LCH 36); y en el cuerpo: “...decidió ducharse, quitarse de encima las huellas, las evidencias, los malos y los buenos olores, la suciedad y la limpieza que incrustan en la piel todos los viajes.” (LCH 28).⁷² El extrañamiento del personaje respecto del lugar se proyecta como la pérdida del anclaje y la imposibilidad de formar parte de una historia.

La historia de la realidad

EER relata el regreso de Minelli a Europa, diez años después de los hechos narrados en CL. Venecia opera como un cronotopo donde se inscriben las tensiones con la cultura europea, tan admirada como cuestionada. En este marco, el reencuentro con Joyce opera como centro que, por una parte, articula la historia de amor de todo el ciclo y, por otra parte, emblematisa un lugar de posicionamiento intelectual. Joyce constituye el lugar de sublimación de lo femenino, es la mujer amada “para siempre” (EER 121), y es al mismo tiempo un punto de referencia dentro de la construcción novelística. Su trabajo como traductora convoca la cuestión del lenguaje, tema clave en esta y en otras novelas de Martini. Por otra parte, representa la cultura central, europea –ella es, según palabras de su amigo Fabrizio en EER, “eminente europea”–, un universo intelectual donde Minelli será siempre un “intruso”, un “indeseable”, cuestión que remite a otra línea de debates como la oposición civilización / barbarie o la idea de una “relación sentimental” con la cultura.

Por otra parte, el texto opera como metaficción al incorporar la reflexión sobre la construcción de la novela. El procedimiento de *mise en abîme* –la novela dentro de la novela, el enigma dentro del enigma– instala el cuestionamiento sobre el acto de narrar y

⁷² Con respecto al discurso y al “sujeto migrante”, son relevantes los trabajos de Antonio Cornejo Polar, quien afirma: “...el discurso migrante es radicalmente descentrado, en cuanto se construye alrededor de ejes varios y asimétricos, de alguna manera incompatibles y contradictorios de un modo *no dialéctico*.” (“Una heterogeneidad no dialéctica...” 842) “...el desplazamiento migratorio duplica (o más) el territorio del sujeto y le ofrece o lo condena a hablar desde más de un lugar. Es un discurso doble o múltiplemente situado.” (843)



la posibilidad de construir una historia. En relación con ello se presentan las relaciones con otros ciclos narrativos que se exponen en la novela: la obra del pintor italiano Vittore Carpaccio y los detalles sobre la elaboración de la película *Casablanca*.

La posición marginal de Minelli adquiere nuevos sentidos a partir de su relación con los otros personajes de la novela: Fabrizio, Maria, la misma Joyce. Su posición de “indeseable” e “intruso” se vincula en esta novela con la posición de la cultura periférica en relación con la cultura europea, específicamente, la italiana.

La (de)construcción del héroe

El personaje de Minelli se construye, a lo largo del ciclo, como un “héroe de fin de siglo”, una figura que materializa la reapropiación de la épica e intenta recuperar un sentido a partir de su propia disolución. Líneas de fuga que se inscriben en lo discursivo, en el uso de una lengua que desarticula las formas consagradas, que necesita *traducirse* una y otra vez, para recomponer un lugar alternativo de enunciación.

Un manejo de los recursos narrativos que se aparta de lo previsible y un trabajo con la palabra a partir de la precisión y la condensación caracterizan un relato que, al decir de Walter Benjamin “almacena la fuerza reunida en su interior y puede volver a desplegarla” (152).

“¿Qué es una novela?”, se pregunta Minelli en sus cuadernos. Y esta pregunta se proyecta a toda la narrativa de Martini. Así, la última novela de Minelli condensa la poética del autor, líneas estéticas que se reiteran en obras anteriores y que se despliegan, rizomáticamente, en los relatos publicados posteriormente, incluso la trilogía *Cine* que acaba de publicarse.

Bibliografía

BENJAMIN, W. (1992). *Cuadros de un pensamiento*. Buenos Aires: Imago Mundi.

CHAMBERS, I. (1994). *Migración, cultura, identidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

CORNEJO POLAR, A. “Una heterogeneidad no dialéctica: sujeto y discurso migrantes en el Perú moderno”. *Revista Iberoamericana* Vol. LXII, n° 176-177. Julio-diciembre, 1996, 837-844.

DE DIEGO, J. L. (2007). *Las novelas de Juan Martini. Una poética del error*. La Plata: Al Margen.



GALLONE, O. (2002). “El nombre de lo indecible”. *La ficción de la historia (en seis narradores argentinos contemporáneos)*. Córdoba: Alción, 153-181.

MARTINI, J. (1988). *Composición de lugar*. 1ª ed. 1984. Buenos Aires: Legasa.

----- (1994). *El fantasma imperfecto*. 1ª ed. 1986. Madrid: Alfaguara.

----- (1989). *La construcción del héroe*. Buenos Aires: Legasa.

----- (1992). *El enigma de la realidad*. Buenos Aires: Alfaguara.

----- (2003). “Sobre Juan Minelli. Un punto de vista”. *La construcción del personaje en narrativa*. Buenos Aires: Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires, p. 15-30.

REATI, F. (2006). *Nombrar lo innombrable*. Buenos Aires: Legasa, 1992.

----- *Postales del porvenir. La literatura de anticipación en la argentina neoliberal (1985-1999)*. Buenos Aires: Biblos.

SPERANZA, G. (1995). “Juan Martini”. Entrevista realizada en Buenos Aires, en 1992. *Primera persona. Conversaciones con quince narradores argentinos*. Barcelona: Norma, 100-114.

TOZZI, L. (2005). “El exilio de la palabra”. *Relatos del Sur II. Ensayos críticos sobre narrativas latinoamericanas*. Córdoba: Narvaja, 159-198.

----- (2004-2006). *Entrevista a Juan Martini*. Inédita. (Conjunto de entrevistas, personales y a través de correo electrónico, reunidas a los fines de esta investigación)



Ventura, Virginia

La redención de los no-muertos. La reconstrucción del mito del vampiro y el nacimiento de un nuevo héroe en las figuras góticas de Lestat, Spike y Damon

“La gente que deja de creer en Dios, o en la bondad, sigue creyendo en el demonio. No sé por qué. No; sé muy bien por qué. El mal siempre es posible. Y la bondad es eternamente difícil.”

Anne Rice

A partir de la Ilustración, el hombre ha intentado encontrar la explicación de absolutamente todo a través de la ciencia. Pero, en el proceso, ha dejado espacios vacíos; demostrando así, irónicamente, que la razón no puede explicar todo.

Las criaturas de la noche nacen para explorar el lado oscuro del hombre, el lado perverso, el mal que habita oculto en él. Los vampiros son unas de esas criaturas. Son héroes góticos que han copado el mundo de las sagas de terror. Pero su figura de ficción ha sufrido diferentes transformaciones desde su aparición en la reconocida obra de Bram Stoker, *Dracula*.

Este trabajo se centra particularmente en la manera en la que el vampiro de ficción abandonó su estadio de criatura diabólica para convertirse en un héroe gótico, proceso que se ha dado en varios vampiros, los cuales han hecho a un lado la idea de ser criaturas demoníacas cambiando de vida. Para esto, se tomará a tres vampiros que, durante el desarrollo de sus respectivas sagas, se han redimido.

La literatura gótica nace durante el Romanticismo. Dicho movimiento aparece como una respuesta a la Ilustración, una respuesta rebelde. En un tiempo en el que “la Ilustración, con su pragmatismo, había escrito en su bandera la previsibilidad y la calculabilidad del mundo” (Safranski, 2009: 51) volvía a despertarse el gusto por lo extraño. “Leer y escribir prometen la aventura a la vuelta de la esquina, la pequeña revolución. Deseamos, por supuesto, una vida mejor, en todo caso, una vida añadida, que prometa sorpresas y maravillas distintas de lo que encontramos en nuestro mundo corriente” (2009, 51), el gótico entra escena a brindar ese mundo que se añade a la vida cotidiana, un mundo extraño. El extrañamiento es una de las técnicas preferidas por los románticos y el gótico es el extrañamiento del Romanticismo llevado al extremo. Esto permitirá la entrada a lo medieval, junto a lo cual se introducirá el elemento sobrenatural dando origen al género habitado por los vampiros.

“El romanticismo significa, en gran medida, una declaración y una adhesión sin freno a la causa de lo fantástico, pero la novedad consiste en que ahora sus cultores se basan en cuestiones estéticas y no sociales” (Amícola, 48-49), en este tipo de fantástico se apela a lo sobrenatural. Los elementos sobrenaturales propios de la literatura gótica buscan generar *terror*. Éste está ligado a *emociones primitivas*, es irracional, por ello la literatura gótica se construirá sobre esta sensación de temor, que existe a pesar de la razón.

Porque aunque la esfera de lo desconocido ha ido reduciéndose a través de los milenios, [...] un vasto residuo de asociaciones poderosísimas sigue aferrándose a todos los elementos y procesos que antaño eran misteriosos. Naturalmente, ahora esos fenómenos pueden explicarse perfectamente. Pero



más que todo eso, existe una verdadera fijación fisiológica de los viejos instintos en nuestro tejido nervioso, que pueden volverse oscuramente operativos aun cuando la mente consiente se purgue de todas las fuentes de lo maravilloso (Lovecraft, 453).

A esto se debe la existencia de la ficción de terror. En este caso, un terror que viene del pasado, de aquello que quedó latente de la superstición humana. El gótico es, ante todo, una mirada hacia el Medioevo.

El término *gótico* corresponde a

una denominación no corriente en la época de las grandes catedrales que acostumbramos a llamar góticas y que fueron levantadas como signo de *status* [...] durante los siglos previos a la Edad Moderna. En el estilo ‘gótico’, por lo tanto, sobresalía para el Siglo de las Luces la marca del exceso (Amícola, 15).

El nacimiento del gótico está marcado por el hecho de que “cuando se oscurece el futuro iluminado, se oye mejor la voz del pasado. Vuelve a gustar lo oscuro, lo que viene de lejos” (Safranski, 2009: 52). La mirada hacia lo medieval, debido a un agotamiento del mundo racional que no ha podido responder a todos los cuestionamientos humanos, hace que se retomen las ideas de *superstición y religión*.

Uno de los motivos que la razón no ha podido explicar es el Mal. El Mal es el problema fundamental de la religión y la superstición, será aquello que aterriza y atrae al hombre, “el mal no es ningún concepto; es más bien un nombre para lo amenazador, algo que sale al paso de la conciencia libre y que ella puede realizar” (Safranski, 2005: 14), este se torna la piedra angular del gótico. La lucha entre el Bien y el Mal será una de las principales características del género. A fines del siglo XIX, el gótico nacerá mostrando criaturas de naturaleza diabólica contra las que el bien debe luchar. Así serán los primeros vampiros de la literatura, pero muchos de ellos comenzarían a tomar conciencia y a desear la redención. Ya no serían perseguidos por los representantes de las fuerzas del bien, sino que iniciarán su propia batalla contra el mal.

El vampiro hará entonces su aparición en la novela gótica como representación del mal, entre estas apariciones se destaca la obra *Dracula*, en la cual, el mal se muestra demonizado. “Bram Stoker establece la figura arquetípica del vampiro con *Dracula* (1897), que recopila todas las tradiciones y leyendas sobre el tema” (Giordanino, 66). El Conde Vampiro es una criatura diabólica que representa el mal que debe ser combatido y destruido con las armas del bien (en el caso de esta novela, la mayoría de las armas provienen de la Iglesia Católica —crucifijos, ostias consagradas y agua bendita—), y Van Helsing será aquel encargado de tal batalla. El mal se encuentra personificado en la figura del Conde Dracula, la cual corresponde con la imagen del diablo. “El mal se convierte en el diablo, en antídotos, que lucha por el alma del hombre” (Safranski, 2005: 27), de la misma forma que el vampiro seduce al hombre para arrebatárle la sangre.

Según Safranski, la imagen del diablo personificado se encuentra completamente formada en el siglo XIII, el diablo

se presenta como un perro, como un gato negro, como un cuervo y buitre, bajo la figura humana con pie de macho cabrío, en una nube fétida. A veces va vestido de negro y tiene figura delgada, otras veces da vueltas como una bola de barro. Puede volar y entra por la chimenea. Como súcubo yace debajo de los hombres, impidiéndoles engendrar y alejando de ellos el placer. Como



íncubo yace sobre las mujeres, inyectándoles lascivia [...]. El diablo pasa a ser el enemigo de Dios, pero reclama a su vez la fe en Dios [...]. Es el adversario, y tras la muerte de Dios también desaparecerá de escena (2005: 28).

No así el mal. Este seguirá perturbando la vida del hombre. Solamente la religión y la superstición parecen interesarse en el problema. Pero el hombre aún le teme a lo diabólico, de modo que el Terror Gótico ha decidido apropiarse de esta imagen del diablo.

A finales del siglo XX y hasta la actualidad, el gótico vuelve a cobrar importancia e invade la ficción con un vampiro renovado, para ilustrar a este nuevo vampiro se tomarán algunos de ellos. Los tres personajes que se han elegido para este análisis son: Lestat de la saga *Cronicas Vampíricas* de Anne Rice, Damon de la saga *Diario de Vampiros* de L. J. Smith y Spike de la serie *Buffy la caza vampiros* creada por Joss Whedon. En estos personajes podemos apreciar las vestiduras negras propias del diablo personificado, siempre visten absolutamente de negro y sobre esto se llama la atención de manera permanente. Los tres son de figura delgada. Pero lo principal, es que incitan a la lascivia femenina (o masculina). “La belleza morena y la gracia y la sensualidad de Damon, [...] atraían a las mujeres hacia él como polillas” (Smith, 35). Puede decirse entonces que estas criaturas se originan en la idea religiosa que se tenía/tiene del demonio. Una criatura tan tenebrosa como seductora.

En particular, cada uno de estos personajes tendrán otras similitudes con el diablo arquetípico. Damon se presenta repetidas veces con forma de cuervo negro, “vio algo oscuro en las ramas del viejo membrillo que había frente a la casa. Era un cuervo, tan inmóvil como las hojas teñidas de amarillo de su alrededor. Y era la cosa que observaba” (Smith, 11). Puede volar, pero no puede entrar en las casas de los humanos sin ser invitado.

Lestat tiene la capacidad de volar e introducirse en cualquier hogar sin necesidad de invitación previa. “Poseo una fuerza monstruosa. Soy capaz de volar y captar una conversación en el otro extremo de la ciudad, e incluso del globo. Adivino el pensamiento; puedo hechizar a la gente” (Rice, 2006: 11), igual que el diablo arquetípico.

Spike, por su parte, no posee grandes facultades, los vampiros creados por Josh Whedon no tienen más poderes que una fuerza sobrehumana y una rápida curación. Pero sí son maldad pura, no tienen alma. Este vampiro en particular posee habilidades de manipulación, es una criatura muy observadora y sensible, lo cual hace que sea capaz de ver a través de las personas y revelar sus secretos.

Estas tres criaturas se consideran a sí mismos personificaciones del mal. Pero el mal es lo desconocido, el hombre ha intentado darle forma para confrontarlo. Aun así, éste sigue oculto, aterrizando al hombre desde dentro.

Lo desconocido, al igual que impredecible, se convirtió para nuestros antepasados primitivos en una fuente tremenda y omnipotente de calamidades y de favores que se dispersaban a la humanidad por unos motivos tan misteriosos como enteramente extra terrestres, y pertenecientes a unas esferas de cuya existencia nada se sabía y en la que los seres humanos no tenían ninguna parte (Lovecraft, 452).

La literatura de terror tiene origen en esta mirada hacia el mal, de donde viene y porqué existe. “Porque el mal está ligado al enigma de un surgimiento, de un surgimiento no integrado a las simples cosas del mundo” (Gisel, 13), es un misterio que el ser humano intenta resolver.



En la actualidad, según Safranski, “no hace falta recurrir al diablo para entender el mal. El mal pertenece al drama de la libertad humana. Es el precio de la libertad” (2005: 13), es decir, existe gracias al libre albedrío. Siempre y cuando nos refiramos al mal como pecado, pero este se manifiesta en “fenómenos tan diversos como, en una primera aproximación, el *pecado*, el *sufrimiento* y la *muerte*” (Ricouer, 23). El mito del vampiro tiene nacimiento en estas tres ideas debido a lo que este ser es:

a peculiar kind of revenant, a dead person who had returned to life and continued a form of existence through drinking the blood of the living. In popular thought, the vampire was considered to be ‘undead’, having completed earthly life but still being tied to that life and not yet welcome by the realm of the dead⁷³ (Melton, 707).

Es decir, por un lado, es un ser que ha sufrido la muerte y otorga la muerte. Además, es un pecador que ha renunciado a la trascendencia del espíritu. El sufrimiento del vampiro es no poder morir; además, debe ocasionar sufrimiento bebiendo la sangre de los vivos, la necesidad de sangre es también parte de su condena.

La escritora Anne Rice fue la primera en presentar un vampiro con la capacidad de sufrir en su obra *Entrevista con el vampiro*. La obra narra la historia del vampiro Louis que, tras ser transformado por Lestat, comienza una dolorosa lucha contra su propia esencia maldita. Por su parte, Lestat nos es revelado en la novela, a través de los ojos de Louis, como un desalmado,

para él ser vampiro significaba venganza. Venganza contra la vida misma. Cada vez que mataba a alguien presentaba una venganza. No era sorprendente, entonces, que no apreciara nada. Los placeres de la vida de vampiro no estaban disponibles para él, porque estaba concentrado en una venganza maniática contra la vida mortal que había abandonado. Consumido por el odio, miraba hacia atrás. Consumido por la envidia, nada le agradaba, salvo si podía arrebatárselo a los demás; y, una vez que lo poseía, se quedaba frío e insatisfecho, sin amor por esa cosa, y entonces partía en búsqueda de algo más: la venganza, ciega, estéril y despreciable (2005, 58).

Para Louis, Lestat es un ser despiadado, un depredador, es diabólico. Pero en la posterior entrega de la saga, Lestat se reivindica a sí mismo.

En cuanto a las mentiras que cuenta, a los errores y falsedades que comete, debo perdonarle su exceso de imaginación, su amargura y su vanidad [...]. Cuando dice que yo jugaba con inocentes desconocidos, trabando amistad con ellos para luego matarlos, ¿cómo iba a saber que yo escogía a mis víctimas casi exclusivamente entre los tahúres, ladrones y asesinos, que acababa por ser más fiel de lo que nunca había pensado a mi tácito juramento de sólo hacer mis presas entre los malhechores? (Rice, 2008: 461-462).

El anhelo de Lestat se vuelve, a partir de encontrarse con el libro narrado por Louis, el ganarse en corazón de la humanidad convirtiéndose en una estrella de rock, “quise ser

⁷³ Una especie peculiar de reviviente, una persona muerta que había vuelto a la vida y continuaba su forma de existencia a través del acto de beber la sangre de los vivos. En la mentalidad popular, el vampiro era considerado un 'no muerto', que ha completado la vida terrenal, pero todavía está atado a ella y aún no es recibido por el reino de los muertos (traducción propia).



un símbolo del mal en un siglo iluminado en donde el mal [...] que soy yo no tiene lugar. Me imaginé incluso que, de esta forma, haría el bien: jugando a ser el diablo en el escenario (Rice, 2009: 11)”. Poco a poco, a medida que se avanza en las otras novelas de la saga que otorgarán voz a Lestat, vamos percibiendo la necesidad de amor extrema que yace en este vampiro. El problema es que destruye el ser amado o, en el mejor de los casos, se gana su rencor y desprecio.

El primero en ser destruido es su amante, Nicolás, a quien convirtió en vampiro y esto fue quitándole la razón y en medio de un festejo “él se lanzó a las llamas” (Rice, 2008: 445). La segunda es Claudia, que fue convertida por él a una corta edad humana, “la niña, la antigua niña, mi Claudia, era cenizas” (Rice, 2005: 340). La tercera es la Reina Akasha, madre de todos los vampiros, quien despierta de un sueño eterno tras escuchar las melodías de Lestat, decide destruir vampiros y humanos, por lo cual los demás vampiros deben destruirla. El cuerpo de su amigo David es destruido por su causa, aunque este sobrevive como vampiro en un cuerpo ajeno. La soledad es lo que más atormenta a Lestat, el mal se le manifiesta como el sufrimiento de no poder retener al ser amado a su lado, esa es su condena. “El sufrimiento enfatiza el hecho de ser esencialmente padecido: nosotros no lo provocamos, él nos afecta” (Ricouer, 25).

El pecado de Lestat es la vanidad. Con la palabra pecado se “designa todo aquello por lo que la acción humana es objeto de imputación, acusación y reprobación” (Ricouer, 24). Gracias a este, miles de vampiros y otro tanto de hombres (de género masculino) son destruidos. El pecado de Lestat hace el mal al resto, “el mal cometido por uno halla su réplica en el mal padecido por el otro” (26). Aunque no es simplemente ese su problema, sino también el hecho de que trae la muerte de los hombres. Es un asesino. Sin embargo, todo el mal que rodea a este ser, no es superior al mal que existe en la vida de cualquier hombre.

Por su parte, el vampiro Spike no es tan moralista como Lestat. Spike es un verdadero asesino despiadado que disfruta de ser vampiro y se jacta de su maldad. Su pecado es la ira. Su mayor deseo es matar a La Cazadora. Sin embargo, a pesar de haber sido despojado de un alma humana, es un vampiro capaz de amar.

Spike se ve impedido de la posibilidad de hacer el mal físico cuando es privado de la libertad de poder infringirlo mediante un chip que agentes secretos del gobierno depositan en su cerebro, “RILEY: The implant works. Hostile 17 [Spike] can't harm any living creature, in any way, without intense neurological pain⁷⁴” (Whedon, 2000). La pérdida de la libertad inicia el sufrimiento de Spike.

A pesar de que este sujeto sea una criatura demoníaca propia de las primeras literaturas de vampiros, cuyos poderes provienen del infierno mismo, también alcanza la redención a través del amor. Buffy, la Cazadora, el eterno objeto de su deseo; claro que en un principio ese deseo se fundaba en querer otorgarle la muerte, pero se transforma en un objeto de amor. El amor no correspondido es también para este vampiro un motivo de sufrimiento.

Damon es un vampiro muy poderoso, como todos los vampiros del mundo de esta saga a la que pertenece. Sus poderes consisten en

fuerza [...], rapidez. Una agudización de los sentidos, en especial de noche [...]. También podemos... percibir mentes. Podemos detectar su presencia, y en ocasiones la naturaleza de sus pensamientos. Podemos proyectar confusión en mentes débiles [...]. Con suficiente sangre humana, somos capaces de

⁷⁴ RILEY: El implante funciona. Hostil 17 [Spike] no puede dañar a ninguna criatura viva, de ninguna manera, sin un dolor neurológico intenso



convertirnos en animales. Y cuanto más se mata, más fuerte se vuelven todos los Poderes (Smith, 217).

Damon se alimenta de sangre humana y mata a sus víctimas, por ello es más poderoso que su hermano, y se considera a sí mismo un ser malvado, aunque no se jacta de ello como Spike, se muestra permanentemente en una actitud sombría. Su pecado es la soberbia, se considera superior a los humanos y pasa sobre ellos, aterrorizándolos y alimentándose de su sangre, cada vez que se le antoja. Como un depredador, acecha a la mujer en la que ha depositado sus ojos, Elena. La misma de la que se ha enamorado su hermano, Stefan. Damon parece cumplir el rol de hermano malvado, por el cual se siente satisfecho. Él goza de su condición de vampiro. Stefan intenta llevar la vida normal de un adolescente humano. Damon no carga con culpas cuando bebe sangre humana, por su parte, Stefan lo hace.

Pero el sufrimiento de Damon radica justamente en el hecho de que Elena está enamorada de Stefan. Elena no es la primera mujer que se interpone entre los hermanos, la vampira que los convirtió, Katherine, fue también el objeto del deseo de ambos. Pero el odio de Damon es anterior “—No sé cuando empezó a odiarme Damon— dijo —. Fue siempre así desde que puedo recordar. Quizás fue porque mi madre jamás se recuperó realmente de mi nacimiento y murió a los pocos años. Damon la amaba muchísimo, y siempre tuve la sensación de que me culpaba” (Smith, 202).

Esta imagen que él crea de sí hace que todo el mundo, ante un acontecimiento negativo, sospeche siempre de él. Por su parte, no intentará despejar las dudas, mostrándose siempre como un alma fría e insensible. Pero en cada conflicto demostrará su incapacidad para ver sufrir a quienes ama, en especial a Elena. Al ser ésta convertida en vampiro, Damon se alía a su hermano para el beneficio de la muchacha, sin hacer daño a nadie.

Todo vampiro se considera a sí mismo como una criatura del mal, aún cuando opte por hacer el bien, o no hacer el mal. El vampiro nunca puede ser parte del mundo humano, allí radica la idea de considerarse una suerte de demonio. Pero es una criatura mitológica, por lo tanto posee “la potestad de asumir por partes iguales el costado tenebroso y el costado luminoso de la condición humana” (Ricouer, 29). Si bien, en un principio fue un demonio, hoy es un héroe.

El vampiro ha descendido a los infiernos y ha regresado victorioso. Los tres personajes vencen al mal en el infierno, a su mal interior. “A manera de las tinieblas, el mal no tiene ningún ser propio, sino que es un defecto del ser, de luz y de bien” (Safranski, 2005: 51). Estos vampiros comprobarán en el infierno que no son diabólicos, solamente defectuosos.

Lestat es seducido por el mismo diablo y llevado de visita al infierno, se le ofrece aliarse a la causa del demonio. Aterrado ante la propuesta, huye del diablo para volver al mundo totalmente cambiado. Tras años de encontrarse en un estado de sueño y meditación, Lestat despierta con una nueva idea en la mente, la de convertirse en Santo. “Deseo ser santo. Deseo salvar a millones de almas. Deseo hacer el bien en todo el mundo. ¡Deseo combatir el mal! Deseo ver mi estatua, realizada en tamaño natural, en todas las iglesias” (Rice, 2005a: 11), claro que nunca pierde su vanidad.

Spike, debido a su imposibilidad de hacer el mal a los hombres, sólo puede atacar a demonios para liberar su ira, se encuentra finalmente trabajando a la par de la Cazadora. Ella cede a sus encantos, pero no le entrega su amor. Durante la sexta temporada mantienen una relación basada en el sexo. Pero en el episodio *As You Were*, Buffy decide terminar tras considerar que lo estaba usando y eso la dañaba. “I can't love you. I'm just...



being weak, and selfish... and it's killing me. I have to be strong about this. I'm sorry..., William⁷⁵” (Whedon, 2002).

Spike no puede aceptarlo y continúa insistiendo en retomar la relación. Sin embargo, como vampiro no tiene la posibilidad de controlar sus emociones, simplemente actúa. En ese accionar, en el episodio *Seeing red*, intenta violar a Buffy. Al darse cuenta de lo que ha hecho, comienza el peor de sus sufrimientos.

SPIKE: You know, everything always used to be so clear. Slayer. Vampire. Vampire kills Slayer, sucks her dry, picks his teeth with her bones. It's always been that way. I've tasted the life of two Slayers. But with Buffy...It isn't supposed to be this way. It's the chip. Steel and wires and silicon. It won't let me be a monster. And I can't be a man. I'm nothing⁷⁶ (Whedon, 2002).

Es así como decide ir en busca de su alma, para convertirse en el hombre que *ella se merece*. Tras sortear una serie de pruebas físicas, los demonios le devuelven el alma.

Allí comienza el tormento. Su alma estuvo en el infierno y sufre por los pecados cometidos, pero lo peor, es que el alma le ayuda a comprender que Buffy nunca lo amó, sólo jugó con él.

“SPIKE: Hey, hey, hey! No touching. Am I flesh? Am I flesh to you? Feed on flesh. My flesh. Nothing else. Not a spark⁷⁷” (Whedon, 2003).

El sufrimiento que le otorga su alma hace que Spike pueda redimirse. Finalmente, se entrega a la muerte por un bien superior. Destruye la entrada al infierno y se transforma en un héroe. Como todo héroe, renace. Aparece en Los Angeles en el final del episodio *Conviction* de la serie *Angel* (un Spin-off del Buffyverso). A partir de allí, el vampiro redimido escoge luchar contra el mal.

Damon es un vampiro que sufre en silencio por su amor no correspondido, pero no parece interferir maliciosamente hasta que una criatura malvada, un *malach*, una especie de parásito, se mete en su cuerpo acentuando su perversidad y todo sentimiento negativo que en él habite. Este parásito despierta el mal que yace en él, y lo hace descubrir que no es la criatura diabólica que siempre se creyó. Asumiendo la responsabilidad por los actos cometidos bajo el influjo del *malach*, entre ellos, tender una trampa a Stefan para que éste acabe en el infierno, decide enmendarlos. Esto lo llevará a emprender junto a Elena, su amor imposible, y sus amigas, un viaje al infierno, a un infierno, el *Shinoshi*. Allí iniciará su lucha por el bien, defendiendo y protegiendo a los justos que sufren en aquel mundo siniestro.

Su acto más enaltecedor será el de renuncia a Elena. Allí está su sufrimiento. Damon sale del infierno acompañando a Stefan en brazos de la mujer a la que él también ama. Pero un error le otorga un don inesperado, una rosa negra que una criatura sobrenatural le obsequió a Stefan le devuelve la vida humana.

⁷⁵ No te puedo amar. Estoy ... siendo débil y egoísta ... y eso me está matando. Tengo que ser fuerte sobre esto. Lo siento..., William.

⁷⁶ SPIKE: Ya sabes, todo siempre solía estar tan claro. Cazadora. Vampiro. Vampiro mata a Cazadora, la chupa hasta secarla, limpia sus dientes con sus huesos. Siempre ha sido así. He probado la vida de dos Cazadoras. Sin embargo, con Buffy ... No se supone que sea de esta manera. Es el chip. Acero y cables y silicona. No me deja ser un monstruo. Y no puedo ser un hombre. No soy nada.

⁷⁷ SPIKE: ¡Hey, hey, hey! No tocar. ¿Soy carne? ¿Soy carne para vos? Se alimentan de carne. Mi carne. Nada más. No un destello.



Los tres vampiros escogidos para este trabajo descienden al infierno y de allí vuelven a la vida, redimidos del mal, es decir, con la libertad de poder elegir el bien. El vampiro es un ser vuelto a la vida, que ha vencido a la muerte, pero “sólo el nacimiento puede conquistar la muerte, el nacimiento, no de algo viejo, sino de algo nuevo” (Campbell, 23). El vencer la muerte, para el vampiro, es derrotar el deseo del mal.

El héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno, pero como hombre eterno — perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer. Su segunda tarea [...] ha de ser [...] volver a nosotros transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida (Campbell, 26)

ya sea como santo, como una suerte de superhéroe que lucha contra las fuerzas oscuras, o como un hombre pleno de sabiduría.

La des-demonización del mal en la ficción actual intenta demostrar que este proviene del hombre mismo. Esto ha permitido apartar la idea de diabólico del vampiro y transformarlo en una víctima de su condición, en un ser sufriente. De la misma manera que el mundo ha apartado de la naturaleza de las cosas la figura del demonio. El vampiro redimido es una metáfora que muestra como el mal es simplemente una cuestión por la que el hombre puede optar para su vida. Gracias al libre albedrío no existen los condenados. Más allá de la propia naturaleza maldita del ser y el universo que lo rodea, siempre existe la libertad de elegir o no el mal.

Bibliografía

- AMÍCOLA, J. (2003). *La batalla de los géneros. Novela gótica versus novela de educación*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- CAMPBELL, J. (1959). *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- GIORDANINO, E. P. (2002). *Los vampiros antes de Drácula*, en BURUCÚA, J. E., & GIL LOZANO, F. *Zilele Dracului: las diversas caras del vampiro* (págs. 55-70). Buenos Aires: Eudeba.
- GISEL, P. (2004). Prólogo, en RICOUER, P. *El mal. Un desafío a la filosofía y a la teología* (págs. 7-19). Buenos Aires: Amorrortu.
- LOVECRAFT, H. P. (2009). *Obras completas* (vol. III). Buenos Aires: Daída.
- MELTON, G. (1999). *The vampire book. The encyclopedia of the undead*. Detroit: Visible Ink Press.
- RICE, A. (2005a). *Cantico de sangre*. Barcelona: B.
- (2005). *Entrevista con el vampiro*. Montevideo: Zeta Bolsillo.
- (2009). *La reina de los condenados*. Barcelona: Zeta Bolsillo.
- (2008). *Lestat el vampiro*. Barcelona: Zeta.
- (2006). *Memnoch el diablo*. Barcelona: B.
- RICOUER, P. (2004). *El mal. Un desafío a la filosofía y a la teología*. Buenos Aires: Colección Nómadas.
- SAFRANSKI, R. (2005). *El mal: o el drama de la libertad*. Barcelona: Tusquets.
- (2009). *Romanticismo: Una odisea del espíritu alemán*. Barcelona: Tusquets.
- SMITH, L. J. (2008). *Despertar*. Buenos Aires: Emecé.
- WHEDON, J. (Productor). (1997-2003). *Buffy, the vampire slayer* [Serie de televisión]. Torrance, California, EE. UU.: WB/UPN.



Von Sprecher, Roberto Héctor

Morón suburbio. Cartografía y nuevos mundos fantásticos en la historieta argentina

RESUMEN

En la historieta argentina, particularmente mientras existió una industria editorial local, se desarrollaron algunos relatos que pueden ubicarse dentro de las caracterizaciones más extendidas de sagas (*Nippur de Lagash, Or-Ground, Henga*, etc.). Desde mediados de los noventa -con el quiebre definitivo de la que fue durante décadas una industria cultural importante- se produjeron cambios en el campo con la aparición de regiones de gran autonomía ocupadas por historietas independientes que dieron lugar a narraciones altamente originales e innovadoras y emparentadas, más lejana y complejamente, que las citadas del período anterior, con aquellos conceptos de saga. Entre esas producciones independientes nos ocupamos de revisar las historietas editadas, por entregas, bajo el título *Morón Suburbio. Historias del oeste contemporáneo*, realizadas por Ángel Mosquito entre 1997 y 2003. Constituyen una de las bases de la *nueva historieta argentina* y permite aproximarse a nuevas formas de narrar relacionadas diversamente con las sagas. Como marco teórico consideramos en especial trabajos de Alberto E. Martos García (2009) y teorías de Pierre Bourdieu sobre el mundo social y en particular sobre el campo literario, especialmente *Las Reglas del Arte* (1995). De la perspectiva de Bourdieu tomamos inspiración metodológica para unos procedimientos fuertemente sociológicos. Partimos de la hipótesis de que Ángel Mosquito inventa un Morón distópico, trazado con una irreverencia relativamente irreflexiva, con una geografía propia y un mundo social, unas posiciones -unos grupos de personajes- y unas relaciones signadas por la incertidumbre y recorridos cerrados por la muerte al mismo tiempo, paralelos a crisis de la supuesta bonanza neoliberal, del menemismo, y que particularmente se pueden relacionar con los recurrentes brotes paranoicos de inseguridad en Argentina y la construcción de la misma por los medios, especialmente la televisión..

ABSTRACT

In Argentina comics, particularly as there was a local publishing industry, developed some stories that can be categorized into the most widespread characterizations sagas (*Nippur de Lagash, Or-Ground, Henga*, etc.). Since the mid-nineties with the final breakdown of what was for decades a major cultural industry changes occurred in the field with largely autonomous regions occupied by the independent comics that led to highly original and innovative stories and more intricately related to saga concepts. Here we review the published comics serials, entitled *Moron suburb. Contemporary Western stories*, performed by Angel Mosquito between 1997 and 2003. Is one of the foundations of the new Argentina comic and allows to review new ways related to the sagas. As theoretical framework we consider in particular work of Albert E. Martos García (2009) and theories of Pierre Bourdieu's on social world and in particular on the literary field, especially *The Rules of Art* (1995). From Bourdiue we take same methodological perspectives and strongly sociological procedures. We hypothesize that Angel Mosquito invents a dystopian Morón, with a particular terrain and a social world, some positions, some groups of characters, and relationships marked by uncertainty and tours of the death at the same time, parallel to the so-called neoliberal boom crisis and the Menem administration.



Datos de publicación

Fue divertido porque salían como un chorro de soda. No me esforzaba para nada. Era el lado bueno de la autoedición. Mucha libertad... demasiada vista a la distancia.

Ángel Mosquito, 2011

Morón Suburbio. Historietas del oeste contemporáneo, comenzó a publicarse en octubre de 1997, realizado integralmente –guión y dibujo– por Angel Mosquito (pseudónimo de Mariano Pogoriles) e iniciada cuando tenía veinte años de edad, en formato de lo que en Argentina se ha denominado *fanzine*, por el que se entiende más que una publicación de fans una revista de historieta hecha por no profesionales y que ellos mismos venden, y que contenía siete episodios cortos, que se iban hilando por personajes y topografía: “Picadito del Domingo”, “Otro día en Morón”, “Cerdo Burgués (o el movimiento del dinero)”, “AlcoholTráfico”, “Fisco”, “La Ñata contra el Vidrio”, “Picadillo del Señor” y “Loj Indio”. El N°2 lleva fecha de abril de 1998] (episodios “Rutina Moronense”, “Matar al Niño G”, “La Llave”, “Taksi Driver”, “Autos usados (La Llave parte 2), “Molotov (o el último intento)”; el N°3, publicado por *La Productora* (sello y grupo de historietistas independientes de Morón, promotores de la *Asociación Argentina de Historieta Independiente*), está fechado en abril de 2002: “Papel Higiénico (¡Que injusta es la vida!)”, “Las Vaquitas son ajenas (Parte I)”, “El Graduado”, “La Ruta de la bendición” y “Las Vaquitas son ajenas 2”. Un ejemplar apareció en 2000 sin numerar conteniendo “Hermanos Gibbs que me hicieron mal y todavía los quiero” (con guión de Jok), “Los únicos privilegiados son los cajeros”, “Poesía en Morón” y “Reina Danzante”. Otro número, *JC – Duas historietas herejes* fue publicado en 2003 en Brasil, en un formato pequeño, por Edições Tonto (Porto Alegre) y Editora Opera Graphica (São Paulo) y contenía los episodios de “la serie Morón Suburbio”: “Uma história de nata” y “O caminho da Benção” (“La Ruta de la bendición”). En 2005 *La productora* editó un compilatorio de los números uno y dos, más el episodio publicado en Brasil e inédito hasta entonces “Especial de Navidad”.

Sagas y mundos mediáticos

Las sagas, en cuanto relatos orales, fueron características de las sociedades tradicionales nórdicas. En la sociedad moderna son apropiadas por el complejo sistema de producción que constituyen las industrias culturales y las narraciones de una era radicalmente distinta. Se toman elementos de las originarias pero se adaptan y reinventan en una compleja red, que llega a distintos medios y al merchandising, en otras condiciones socio-históricas de producción. Son en general ubicables en la categoría de “sagas modernas”, siguiendo a Martos García (124), que siguen como referentes relatos y mitos de aquellas sociedades tradicionales, como podría ser el caso de *El Señor de los Anillos* de Tolkien (124), y que han tenido alguna proliferación en distintos medios luego del éxito de las películas de Peter Jackson adaptando la trilogía literaria de Tolkien y de Harry Potter.



Un ejemplo reciente es la serie *Game of Thrones*, cuya primera temporada (2011) se basó en el tomo uno de *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin.

Otros relatos, aproximadamente dentro de lo que Martos García llama “sagas posmodernas” (124), distanciándose de la ambientación en sociedades tradicionales –aún imaginarias-, aún reconociendo a veces aquellos relatos, suelen tener una relación tan lábil con los mismos que dudamos respecto de la legitimidad de seguir llamándolas sagas (término ya forzado cuando se pasa al relato escrito). Dentro de esos relatos que se nutren del imaginario mediático capitalista, y a veces de los anteriores relatos, se incluyen los siete extensos tomos de *La Torre Oscura* de Stephen King. El relato de King también tiene importancia, en relación a nuestro objeto, por la inspiración que tiene en *El bueno, El malo y el feo*, el western spaghetti del italiano Sergio Leone, protagonizado por Clint Eastwood (según relata King en las introducciones a las ediciones revisadas de los primeros volúmenes de la obra citada, 2008, 16/7), film que en un tono muy distinto al relato de King está presente en *Morón Suburbio* otro neo-western, pero también neopolicial negro (puede pensarse en la historieta *Sin City*, de Frank Miller, al que se refiere Martos García, aunque M.S. parece más cercana a un par de films de Quentin Tarantino como *Perros de la Calle/ Reservoir Dogs* -1992- o *Tiempos Violentos/Pulp Fiction* -1994-).

En el caso de las historietas de las que nos vamos a ocupar aquí, que aparecen siempre bajo el título de *Morón Suburbio*, se conectan con las sagas en cuanto se trata de un mundo inventado, más allá de que lleve como título el nombre de una importante ciudad del Gran Buenos Aires. Ésta es una de las propiedades que considera Lucas Berone atribuible a las sagas:

“La construcción de una saga parece suponer a la vez la construcción de todo un mundo, diferente del mundo real o de referencia, con sus propias jerarquías, reglas y jurisdicciones, sus propias leyes, tradiciones y hábitos, y probablemente una historicidad propia (...)” (Documento interno de trabajo del Equipo de Investigación Estudios y Crítica de la Historieta Argentina).

Si revisamos algunos de los conceptos sobre lo que Martos García denomina *sagas posmodernas* hay coincidencia respecto del espacio social en que actúan los héroes “un medio corrupto, contaminado y cada vez más deshumanizado” (125), pero *Morón Suburbio* no es el ámbito de actuación de un héroe puesto que no lo hay y en el relato, como afirma Martos García, “los conflictos siguen siendo lo que mueven al mundo” en un ambiente “degradado en gran medida” en “comparación con los escenarios de las fantasías épicas” (125). Asimismo el poder moviliza las relaciones entre las distintas posiciones (125) pero es un poder expresado en la búsqueda de la ganancia inmediata sin que el futuro tenga importancia –con alguna excepción, como Milena que quiere juntar dinero para abandonar M.S. Pareciera que se tratan de fuerzas disparadas caóticamente sin importar mucho las consecuencias que como tendencia es la muerte. Cuando los dos miembros de la secta móvil Y.L.I. (Yisus Love Iú) bendicen a los vecinos de Barrio Yugoslavo es para que tengan vodka y dinero (los bienes valorados).



Martos García considera que en las “sagas posmodernas”: “la colectividad aparece también desestructurada, dividida, con poca capacidad para asumir empresas altruistas o *salvadoras*” (125), pero es difícil hablar de colectividad en M.S. y no sólo hay “poca capacidad” sino ausencia de intentos de asumir “empresas altruistas o *salvadoras*” (125). Si hay algún rasgo lábil y eventual de solidaridad, lo es entre los grupos que circulan juntos disparando su violencia (los *caubos* o el *ejército rojo Morón Libre*). Prima el individualismo (125), no hay nuevas tecnologías en juego como en el *ciberpunk*, aunque sí “una visión negativa” (124), pero la visión distópica es tan fuerte que ni siquiera la desesperanza tiene lugar, es la naturalización de la circulación efímera del dinero y definitiva de la muerte. Los personajes circulan como atrapados en un campo de fuerzas que los lleva, atolondradamente, hacia un lado u otro del mapa de Morón buscando algo de dinero o traficando vodka o nebulizadores (similar a lo que plantea Bourdieu, en *Las Reglas del Arte*, 1995, respecto de los protagonistas de *La Educación Sentimental* de Flaubert, aunque ahí acaba la similitud con *La educación...*).

Las aproximadamente doscientas páginas que componen *Morón Suburbio* no componen un mundo inventado a partir del cual luego se vayan a desarrollar continuaciones, versiones mediáticas diversas, *merchandising*, etc. Sin embargo es uno de los relatos fundacionales de la historieta argentina contemporánea (Trillo y Saccomanno 2007, 253/4) y como tal un referente de otros inventores de mundos en este campo. Más allá de lo que tiene de innovador, es tributario de otros relatos y hechos (relatados) mediáticos. El escenario de circulación y relaciones despojado, horizonte, vehículos que circulan solitarios sin que se distingan límites de carreteras, postes y cables... se emparenta al de *Inodoro Pereyra*, de Roberto Fontanarrosa, especialmente a su primera época, al igual que la grafía de los personajes en la cual aquel dibuja unos personajes más angulosos y crispados. En esos escenarios se combinan tramas y personajes del western spaghetti, de un cine negro tarantino (uno de los policías corruptos se llama Tarantino y viste como los personajes de *Perros de la Calle/Reservoir Dogs*) con la violencia irónica de la historieta *Boggie el Aceitoso* del mismo Fontanarrosa.

Cartografía

En el N°3 de *Morón Suburbio*, como es frecuente en las sagas, se incluye un mapa, presentado con el tono irreverente que campea en toda la historieta:

Con la finalidad de orientar al lector y porque simplemente tenía ganas, he incluido un mapa de Morón, el cual fue encontrado en el saco de un fresco cadáver cerca de mi hogar.

El mapa del “Territorio de Morón” (referencia al western) lo “Auspicia Tito’s” (almacén que opera de fachada del “Ejército Rojo de Liberación Moronense”, formado, al parecer, todo es al parecer en M.S., por ex militantes de la ex Yugoslavia). En el extremo derecho superior están los puntos cardinales, inclinados, para seguir la dirección de las dos rutas principales que cruzan el mapa como una X en cuya intersección se levanta el “Barrio Yugoslavo” cual pequeño poblado de western. De oeste a este el territorio es



cruzado la “Ruta 23 Norte”, unas flechitas en cada extremo –como ocurrirá con la otra ruta señalan una continuación imprecisa. En el extremo Oeste una “x” marca la ubicación de la “Casa del Niño G” (la casa emerge detrás de los muros, que culminan en alambradas, y cuyas paredes dice “Hogar y oficinas del Gobernador de Fábricas, Escuelas y Cloacas de Morón. Don Niño G.”⁷⁸). Allí vive el Niño G, su novio Agustín, y algún policía G. Cerca del extremo este, tras el señalamiento de un puente que atraviesa el “arroyo mierda” otra “x” señala el sitio de la “casa de *cawboys*”. Allí comienza la historia, en un paisaje que incluye una estrecha casa de dos plantas tipo dibujo infantil, un escuálido árbol sin hojas del cual pende una hamaca hecha con una llanta, y una cancha de fútbol. Todo parece estar rodeado de una pampa desértica, sin hierbas rastreras siquiera, de la que apenas emerge un cactus. Choni McDonald, Frijol y Cacto tiene allí un Local de Bebidas Alcohólicas para menores que en realidad es una tapadera de una tienda clandestina de dulces.

La “Ruta N.N.” que forma la X con la “Ruta 23 Norte” corre de sur a norte o viceversa. Casi en el extremo sur se ubica la Moron Oil. Co. y cerca del extremo final el local de McKaka (allí inicialmente trabaja Milena y Mosquito que es el “empleado del mes” cuando abandona el trabajo para dedicarse al tráfico de vodka ilegal), obvia referencia a *McDonald*, con un local que sigue la arquitectura más corriente de *Morón Suburbio*: rectangular, elevada, distinguiéndose en este caso por las tejas el cartel con el nombre sobre el techo y el logo sobre la parte superior de la pared. Pasando el Barrio Yugoslavo, en el cruce de las dos rutas, se desvían dos caminos, el que sale a la derecha lleva a la “Escuela Secundaria Vespertina N°1”, con una puerta de doble hoja y escudo y banderas que llevan la “G” del Gobernante de Morón Suburbio. Hay escuela pero el único menor de edad –ni siquiera en edad escolar- que aparece en MS es Juan Carlos, el niño que nace en el “Especial de Navidad”. En el único episodio en que aparece la escuela Milena (multiempleada) toma un examen de conductor al taxista Raúl. Al norte y a la izquierda del Barrio Yugoslavo se levanta el gran edificio de la “Dirección Impositiva Moronense”, nombre que ocupa un cartel en un cuarto del frente del edificio, sobre otro más pequeño que dice “Chupamos su sangre sin cargo!!!”

Al sur del Barrio Yugoslavo se levanta, en medio de la nada, una monumental iglesia ortodoxa rusa. Es el único edificio que se distingue en el horizonte en algunas viñetas. El Barrio Yugoslavo, en el cual se puede leer alguna leyenda como “por una Kosovo trabajadora”, es un caserío de *western* cinematográfico, a pesar de que sus habitantes son resultado de una diáspora provocada por la caída del muro. Pocos moronenses encontramos en la historieta. En el Barrio se localizan el Banco de Soros (un turco), el Shote’s Restaurant (un asiático), el Almacén Tito o Almacén de Tito (fachada del “Ejército Rojo Morón Libre”, formado por Sacha (Serguei), Meshulem, Mao y Tito Kusturic), el “Abarrote xxx”, el negocio del “Funebrero” y la discoteca “Cosmos 70” que

⁷⁸ El Intendente de la ciudad de Morón, el real, que no deja de ser referente aunque lo sea lejano del inventado por Mosquito, al momento al comenzarse la historieta era Juan Carlos Rousselot, que fue intendente de Morón entre 1987-1989 y 1991-1998. Fue considerado un corrupto, ante esas acusaciones renunció en 1998 y tuvo una condena a un año de prisión en suspenso.



en el último capítulo de MS convoca a una “Fiesta de Abba. Canilla libre de porotos y vodka húngaro. Prohibida la entrada de abogados”.

El mapa del “Territorio de Morón” identifica además una “ruta de tráfico ilegal que corre de suroeste a noroeste doblando luego hacia el norte, sobre la cual está marcada la “Estancia Evangelista”, el “Café Bar-Pocilga” y el Mercado de (autos) usados “Soros”. Al suroeste del Barrio Yugoslavo y al oeste de la Ruta N.N. se levanta la estación de trenes, de la empresa “Unión Morón” que tiende sus vías férreas hacia el este hasta perderse en una flecha que remite a una ciudad cuyo nombre no se puede distinguir por la sangre que mancha al mapa. Hay otros lugares que no están señalados en el mapa como Buses Moronenses y sus paradas, los semáforos que son respetados, o Beto’s Adicciones Legales, Canal 4 Telemorón (que por motivos distintos son volados por la mafia judía de Morón), la Empresa Papel Higiénico Morón, como también personajes que circulan sin que se les detecte paradero, como el Sheriff corrupto que parece cruzar jurisdicción con los policías corruptos (con sede o sin sede), Tawa y Cafrune, dos indios que son asesinos a sueldo Marota y Parafina, los traficantes hermanos Reyes (Batistuta, Gasofa y Mencho), la Banda Latina del español Irineo, el mejicano Xenote y el moronense Mosba, etc. Más allá del mapa, Morón Suburbio es un espacio incierto de circulación errática.

Posiciones y relaciones, cruces y muertes

Lo cierto es que en 1997 recién empezaba a desmoronarse el sueño perverso de la patria neoliberal y, aunque todos podían verlo, nadie era capaz de organizar esa experiencia...” Reggiani continúa afirmando en el prólogo a la compilación de 2005 que cuando la crisis ocurrió nos tomó desprevenidos: “Aún a los que habíamos podido leer en las divertidísimas páginas de Mosquito que el país ya era un desierto gobernado por paranoicos y poblado por empleados del mes, traficantes de vodka y ladrones agremiados. Un western negro en el que la circulación del dinero sólo funciona junto a la circulación de cadáveres.

Prólogo de Reggiani, Mosquito 2005, s/n/p

Si pensamos a *Morón Suburbio* como un mundo social construido estaríamos ante un espacio respecto del cual tendríamos que determinar los bienes centrales en juego, los bienes que circulan como constituyentes centrales de la red desigual de relaciones. De acuerdo al planteo de Reggiani podríamos pensar el dinero, lo económico, como bien central, que supone al mismo tiempo la puesta en juego de la vida y “la circulación de cadáveres”. En esa lógica necesariamente todo ser vivo circulante es más temprano que tarde un cadáver. ¿En realidad es tan central lo económico? Quizás lo sea el rodar para sobrevivir, cuestión difícil de lograr que tampoco preocupa demasiado. Se trataría de un espacio social condenado a desintegrarse más o menos lentamente por la naturalización de la muerte violenta. Para el Ejército Rojo puede ser la demolición más que la revolución el objeto de su circulación, contra el dinero, contra el Estado, pero tan desvariadamente que puede terminar con los propios revolucionarios cuando para triunfar mueren con la bomba de hidrógeno que hacen explotar. La geografía social que se construye, que supone el devenir por esa otra geografía casi desértica, es la de la incertidumbre, incertidumbre de la vida, certidumbre de la muerte.



Morón Suburbio como mundo construido es una distopía. Si las sagas se basan en la búsqueda de un orden aquí se presenta un espacio del puro circular, ir y venir, que casi inevitablemente se detiene en algún momento por la muerte violenta. Apenas hay un esbozo de normativa moral –burlonamente– en el *Decálogo del Ladrón Moronense* que saca Cacto (uno de los *cawboys*) y le lee al taxista Raúl cuando pretende robarle (episodio *Tacsi Driver*):

- “¡Escuchame, gil! ¿Cómo me vas a robar a mí que soy del palo”
 - “No leíste el “Decálogo del Ladrón Moronense”
 - “Regla N°1: «No afaneís a tu colega»”
 - “Regla N°2: Ante estas situaciones uníos y robad al prójimo”
- (globos de parlamento de Cacto, correspondientes al mismo cuadro y unidos entre sí por apéndices).

Cada uno con su arma

“Pueden robarte el corazón

Cagarte a tiros en Morón,

Pueden lavarte la cabeza por nada...”

(de *El amor es más fuerte*, letra y música de Daniel Martín y Fernando Barrientos)

Las relaciones entre los habitantes de Morón Suburbio están marcadas por la incertidumbre y la tendencia a la muerte violenta. Se podría considerar que un modelo tal de sociedad es construido sobre la base de las condiciones de producción de una sociedad –la Argentina, el oeste del Gran Buenos Aires– que, particularmente, desde la vuelta de la democracia vive sumida en una endémica paranoia de inseguridad que favorece la permanencia de la represión (Kessler 2009). Dato central para entender por qué todos tienen un arma. En el local de McKaka, cuando Ángel Mosquito –personaje– es todavía el empleado del mes y no se ha pasado al tráfico ilegal de vodka, hay una escopeta debajo de la caja, que va a ser clave en su cambio de actividad. Escucha tiros y al primero que entra al local le vuela la cabeza de un escopetazo (quien entraba sin intención de asaltarlo porta una mochila de vodka ilegal, que parece cotizarse al precio del oro, de la que se apropiara Mosquito). Milena, empleada de McKaka, luego del Bar La Pocilga, de un videoclub, maestra de la Escuela Pública de Morón Suburbio y que ahorra para irse del lugar, pareciera ser la única persona decente del lugar. Rubén el taxista, que anteriormente había herido a Milena maestra para obligarla a firmar un diploma para mantener su licencia de conductor, matará para recuperar el dinero a Marson y a Vito que le roban los quinientos pesos que Milena tenía depositados. Ese episodio –“*Los únicos privilegiados son los cajeros*”– concluye con uno de los cartuchos de texto de seguridad que Mosquito, autor, utiliza mordazmente subvirtiendo el papel que dichos artilugios tuvieron y tienen en la historieta:



Este es el típico final abierto. Donde el lector piensa que Milena matará a Raúl a sangre fría... pero se equivocan: Milena es la única buena persona de este comic. Ella perdonará a Raúl, le sacará toda la recaudación y se irá en su taxi, que abandonará muchos kilómetros más adelante... como debe ser. FIN.

Finalmente Milena también está regida por las leyes del lugar, por la incertidumbre y la paranoia, aunque haya intentado obrar en forma diferente. El taxista Raúl fracasa cuando intenta robar porque los remises lo han dejado casi sin trabajo, fracasa en conseguir legalmente un diploma escolar, y –claro, es Morón Suburbio- mata a un pasajero que cuenta una historia en la que se burla de sus amados *Bee Gees*, de los hermanos Gibb.

Podemos revisar algunas de las formas en que van muriendo los personajes, que desaparecen tan fácilmente como en un videojuego: Marota y Parafina matan al policía corrupto Tancredo, mientras que su compañero Tarantino liquida al recaudador inicial de impuesto Abelardo⁷⁹ –a veces las muertes ocurren por el descuido de quienes portan armas o conducen un automovil- como en *Perros de la Calle* de Tarantino (el director, no el personaje)-, también liquida al Pastor Giménez, el líder espiritual de su otro compañero, Muso, que es ultimado por Cacto. Choni McDonald, uno de los *cawboys*, es muerto, tras someterlo a la tortura de llenar interminables formularios, por Sosa, el nuevo recaudador de impuesto. Cuando pasan más de un mes sin tener noticias de Choni, sus compañeros Frijol y Cacto llaman a Tawa y Cafrune y en una serie de confusiones, como comedia negra de enredos, terminan haciendo matar a Shote, al sacerdote ortodoxo, al funebrero, a Tarantino –el policía-, al recaudador Sosa, pero también a Héctor Vercovick (“tonto” según reza un recuadrillo que lo señala con una flecha) un traficante de nebulizadores yugoslavos cuyo hermano Josip había sido rematado por los abogados Oslo y Garmán Fifter para robarle los aparatos, pero cuando Héctor, casualmente se entere de que fueron ellos, alcanza a matar a Oslo Fitter. El Ejército Rojo va a sufrir inicialmente las bajas de Mao y Kusturic, a manos del Oficial G Gómez, custodios del Niño G, pero Sacha (Sergei) va a detonar una bomba de hidrógeno que acabará con él mismo, con los dos oficiales G (Gómez –que ya había matado anteriormente ante su propio pedido al ser envenenado por el Ejército Rojo a “Calderón Yuta G”- y Amaya) y con el gobernante. Agustín, el novio del Niño G, había sido destripado por Soros para sacarle una llave del estómago que le hicieran tragar los miembros de La Banda Latina -luego de asaltar el banco de aquel- por no haberles pagado por un concierto. Ángel Mosquito –personaje- sólo mata a un “señor x”, como explicamos, y ayuda a Frijol y a Cacto, contra el sheriff, cuando roban las vacas de la Estancia Evangélica. El Padre O’Connell, jefe de la secta Yisus Love You, junto con J.C. (“Jesucristo, esquizo, ex hippie), matan a una mujer que pide la bendición, a Ayar que no quiere colaborar con la secta –lo chocan y le vuelcan encima ácido- y a un policía que pide la bendición pero se niega a pagar y lo crucifican. Finalmente, el Padre mata a J.C. y también lo crucifica. Noel Klaus, traficante, mata a los hermanos Reyes, otros traficantes, y regala una botella de vodka y dinero al bebé Juan Carlos que nace en navidad gracias a

⁷⁹ Abelardo va ser cocinero por Shote en su Restaurant y ser servido a la clientela, incluyendo los cowboys, como “Cerdo alla burguesa”.



su protección. Un cartel y una flecha señalan al niño y dice: “J.C. Trató de ser mesías pero abandonó. Murió 33 años después, de un tiro en la frente...”. Etc., Etc. Etc....

Robando vaquitas a la Estancia Evangelista y simulacro de final feliz

Si durante la mayor parte de *Morón Suburbio* el humor surge del *gore* delirante, Mosquito –autor- se permite ensayar otros tonos. Los dos episodios de “Las vaquitas son ajenas”, donde los *cawboys* deciden actuar como tales, es un western en paso comedia alocada, no hay humanos muertos, sí una vaca baleada para que es comida cruda por el vegetariano Sheriff Renato Wilde (“Nadie roba sin pagarme un impuesto”), un cuadrito con una flechita que lo señala dice “Je je... es vegetariano”. Los textos de apoyo, distintos recursos del lenguaje de la historieta mutados, se mofan del lenguaje de historieta que había sido norma de la historieta industrial y de otras normas: “Nota: en esta historieta he usado animales reales, que efectivamente han muerto. El autor” (subrayado en el original).

El último episodio de *Morón Suburbio* (“*Reina Danzante*”) cierra con un “final feliz” que reduplica el absurdo reinante. De nuevo entran en acción los *cawboys* sobrevivientes - Cacto y Frijol- en la velada danzante –“Fiesta de Abba”- de la discoteca Cosmos, termina con los preparativos de un típico duelo de western, al amanecer – no al *high noon*-, entre Olga, la empleada de Motor Oil, y Frijol, que no se concreta por que al mirarse a los ojos los contendientes se enamoran. En el último cuadro de la anteúltima página Olga y Frijol se besan enmarcados por un corazón del que salen líneas cinéticas y un texto de apoyo dice “Acá es donde usted tiene que llorar”.

En la última página Cacto mira al lector y a través de un globo de texto afirma: “En fin, acá tienen su puto final feliz...” (Subrayado en el original, en negrita). En el siguiente cuadro saluda al lector agitando su mano izquierda y sobre el “FIN” se coloca un texto de apoyo que dice “A la mierda”. Debajo de esta viñeta a la izquierda otro texto, sin enmarcar: “N. del A.: ¿Qué bonito, no? (aplausos grabados)”, a la derecha “Angel Mosquito, 2000”. Once años después, Angel Mosquito, sin haber abandonado aquella irreverencia inicial, es uno de “Los nuevos maestros de la historieta argentina” (título del artículo central de *Comiqueando Extra* 2011, 5).



Bibliografía

ACCORSI, A. (2011). *365 Comics por año*. Volumen 1. Córdoba: Llanto de Mudo.

BOURDIEU, P. (1995). *Las reglas del Arte*. Barcelona: Anagrama.

MARTOS GARCÍA, A. (2009). *Introducción al mundo de las sagas*. Badajoz: Universidad de Extremadura.

KING, S. (2008). “Introducción. Sobre tener diecinueve (y algunas cosas más)”, en *La Torre Oscura III. Las tierras baldías*. Barcelona: Plaza Janés.

KESSLER, G. (2009). *El sentimiento de inseguridad. Sociología del temor al delito*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Mensajes intercambiados con Ángel Mosquito por *Facebook*, 2011.

REGGIANI, F. (2005) “Prólogo” a Mosquito, A. *Morón Suburbio*. Buenos Aires: La Productora.

Revista “*Comiqueando Extra*” (2011). N°16. Buenos Aires: Freakshow Press.

TRILLO, C. & SACCOMANNO, G. (2007) *Historia de la historieta. Storia e storie del fumetto argentino*. Genova: Proglo Edizioni.



PARTICIPACIONES

Andruetto, María Teresa

Al comienzo me sorprendió el encuadre de mi escritura dentro de un congreso sobre sagas, pero enseguida me reconocí inmersa en la construcción de una línea de personajes, geografías y territorios sociales que pasan de un libro a otro y en algunos momentos se tocan. Escribo no para confirmar ciertas cosas sabidas de antemano, sino por un deseo muy fuerte de comprender lo que en principio no comprendo, así diría que lo que me ha llevado a la escritura y lo que me sigue llevando (el origen que considero más genuino de mi propia producción) es el deseo de comprender algo (en principio suele tratarse de algo ajeno, algo que veo en un otro, conocido u ocasional, aunque en el camino de escritura casi siempre descubro que eso que es de otro se vincula con algo mío muy propio, muchas veces algo que hasta entonces no había podido reconocer en mí): se trata seguro de una imagen que me inquieta, que interrogo y que en su ambigüedad, en su opacidad o su incerteza, me empuja hacia adelante. Así (es decir, no como programa temático ni como necesidad de épica) fue como aparecieron en mis libros ciertos asuntos (la identidad, la cultura del noroeste, los inmigrantes, la dictadura, la relación madres hijas, las formas de pensar y sentir en la clase media), ciertas necesidades de decir que tienen evidentemente que ver con mi vida, con mi experiencia y con mi historia personal.

A lo largo del tiempo, descubro que algunos de mis libros entran –de un modo relativo, a veces por una reaparición de personajes, a veces por reapariciones de escenarios o de asuntos- en serie. Aquí sucede otra cosa: como mi búsqueda de escritura se abre a distintos géneros y distintos públicos, a esa serie la leo yo pero no necesariamente está destinada ni la perciben creo mis lectores, porque hay motivos de mis cuentos o novelas que reaparecen en libros destinados a niños, otros motivos reaparecen en poemas o en breves ensayos, de modo que la serie que se va armando no es lineal ni es definida, ni es contundente, ni obedece a un plan de trabajo, apenas si se tocan o reiteran algunos aspectos de un libro a otro. Yo encuentro claros puntos de contacto entre los poemas de *Kodak* y las novelas *Stefano* (cuya escritura coincide en el tiempo con *Kodak*), *Lengua Madre* o la reciente *La niña, el corazón y la casa*, en lo que hace a personajes y a zonas de experiencia. La dictadura que es otra zona que considero muy visible en mi escritura, atraviesa *La Mujer en cuestión*, *Lengua Madre* y algunos cuentos de *Todo movimiento es cacería* (los de la edición de Alción y algunos nuevos incluidos en la reedición que prepara Mondadori) y veo que se cuele también, que puja por reaparecer (aunque de modos muy sesgados y en otro espacio geográfico y social) en la novela que estoy escribiendo actualmente. A los proyectos de escritura nunca los busco expresamente, ni sé bien cuál será el asunto central de eso que voy escribiendo, como decía hace un momento, no me someto a planes (o mejor dicho, los únicos propósitos deliberados tienen siempre que ver con la forma, me impongo seguir ciertas formas, ciertos recursos, para que lo



demás –los asuntos- vengan de suyo, así puede que planifique armar una novela en la que se sepa acerca de una mujer a partir de lo que muchas personas dicen de ella, o una novela construida a partir de cartas, o una novela de camino en la que un niño termine convertido en hombre, etc.), se trata más bien de una aventura, una exploración en aguas no muy conocidas, en las que lo que va apareciendo aparece “por sí mismo”, por necesidad del propio proceso de escritura, diría. En cuanto al asunto, siempre comienza con una imagen que llega azarosamente, y después avanza por modestas revelaciones azarosas que aparecen por el camino, aunque ya sabemos que el azar es traccionado por la necesidad (interna en este caso), tal como lo dijo Demócrito de Abdera en esa frase que me gusta tanto: *todo está hecho de azar y necesidad*. Así, por ejemplo, en algún momento de la escritura de *Lengua Madre* descubro que Julieta es la nieta de Stefano, el personaje de la nouvelle del mismo nombre.

No trabajo con investigación, no tengo esa actitud de documentación histórica cuando escribo, ni siquiera en un libro como *La mujer en cuestión*. Trabajo sí con un registro de experiencia, dejo que sea la vida la que funcione como documento, aunque tomo algunas estrategias: por ejemplo, imaginé en *La mujer en cuestión* a una mujer que tuviera un par de años más que yo y entonces mi experiencia de vida, los detalles, son verosímiles porque provienen de un registro vital. En *Lengua madre* elegí a Trelew como lugar de la vida de Julia porque tenía recuerdos de esa ciudad y de aquella época, había vivido ahí, cierto tiempo, cuando era joven, y elegí Munich como lugar de residencia de Julieta porque estuve también allí una temporada hace algunos años y conservaba algunos recuerdos y una libreta con algunas notas sobre la ciudad. Atiendo mucho a lo real, me preocupa mucho ver/visualizar lo que escribo y todo el esfuerzo de escritura está destinado a hacer ver y oír lo que yo veo (la imagen) y oigo (la voz que narra) cuando escribo. Volviendo a esa serie de la que hablo, estarían ahí entonces libros como *Kodak*, *Stefano* y *Lengua madre*, que estaba ya en proceso de escritura cuando descubrí que los personajes eran la mujer, la hija y la nieta de Stefano (cuando comprendí eso, volví sobre lo andado, hice algunos cambios en la novela). Eso me puso contenta, apareció verdaderamente como un descubrimiento, fue como si hubiera encontrado de pronto a la nieta de mi querido Stefano y pudiera acceder finalmente a lo que sucedió con su abuelo muchos años después de haberlo dejado en la puerta de la casa de Ema, que es donde termina la novela *Stefano*. También algunos poemas de *Sueño americano* (2009) tienen que ver con esa línea: *Teresa A./1975/ Foto de archivo*, *Películas* o *Lección de piano*, por ejemplo, remiten a la imagen de una chica de pueblo que yo tengo de mí pero que es también la imagen de las chicas de pueblo de mi generación (o sea, los años setenta, la vida en un pueblo de llanura, el aburrimiento, el ideario de la clase media pueblerina de origen italiano, el deseo de alzar vuelo...).

Si hay un par de constantes en mi obra, una es creo la mirada sobre la clase media argentina, la clase media/media, la vida en la pampa chata, un poco melancólica, el pueblo agrícola, la llanura. Otra zona que puja por aparecer (la que se manifiesta por ejemplo en *Tama* o *Veladuras*, nouvelle editada en el circuito juvenil por editorial Norma) es la de la cultura del noroeste, sobre todo la riojana a la que estuve muy vinculada en una época, lo cual me hizo entrar en un mundo que, a falta de mejor nombre, podría denominar como



muy latinoamericano (aclaro esto porque considero que latinoamericano o argentino es finalmente todo lo que somos: la cultura del noroeste, por ejemplo, y también el modo en que devino en nuestras tierras la cultura inmigratoria). El descubrimiento de esa cultura del noroeste argentino desde adentro, desde una familia compuesta por descendientes de indígenas, negros y españoles, en la que se manifestaba con mucha potencia un cierto imaginario, muy distinto a aquel de donde yo provenía). *Tama* es reflejo de ese deslumbramiento, la entrada en un mundo que me desconcertaba y me producía mucha fascinación, fascinación que creo que en esa novela aparece todavía de un modo poco naturalizado. Esa línea de interés reapareció muchos (casi 20) años más tarde en *Veladuras*, aunque no se trate de los mismos personajes, ni tampoco del mismo espacio geográfico, sino más bien de una zona del lenguaje. También a ese mundo pertenece una novela en marcha, cuyo título provisorio es *El Manchado* y que parece funcionar a la vez como un corredor entre los territorios y personajes de *Lengua Madre* y los de *Tama*, aquella mi primera novela. Un puente entre cierto modo de ver el mundo más propio de la llanura y de lo fértil y otro modo más propio de la montaña y lo desértico. Una zona de la cultura piemontesa, de descendientes de italianos en Argentina, que viven en un pueblo, en la llanura. Y otra zona, aquella con la que empezó mi escritura, el descubrimiento de un imaginario construido por indígenas, negros y españoles, esa línea de interés a la que ahora mi escritura regresa. Zonas que van armando una serie no lineal, más bien un remolino en torno a un centro que todavía desconozco.

Emérita

Llegó por la noche. Dijo que necesitaba un lugar donde dormir, un catre, un colchón, que cualquier cosa lo conformaba. Que venía de lejos, desde el Norte, dijo, y estaba cansado. Lo vi tan joven, un muchacho apenas, y enseguida pensé que estaría en problemas, por eso le dije que no había lugar. Pero él insistió, insistió mucho, y entonces Pepe se arrimó hasta la puerta y lo vio y me dijo que lo dejara quedarse. Lo pusimos en la pieza de los trastos, detrás de la cocina. Ahí había un catre, y como pensamos que sería por una noche nomás, ahí lo pusimos. Pepe sacó algunas cosas que sobraban y le arrimó todas las colchas que quedaban en la casa porque hacía un frío de perros, la noche más fría que recuerdo. ¿Comiste algo?, le pregunté, y me miró sin decir nada, Si comiste, digo, ¿tenés hambre?, primero se estuvo callado, sin saber qué decir, y después hizo que no con la cabeza, pero por la forma en que me miró me di cuenta de que hacía días que no tragaba una comida como la gente. Le hice una sopa de pan, así le llamamos nosotros, es la sopa más rica del mundo, si se queda nomás esta noche puedo hacérsela, le dije. Agua con sal, unos dientes de ajo, bastante manteca, pan rallado y mucho queso, una delicia. Tomó todo lo que había, pero se notaba que eso nomás no iba a alcanzarle, imagínese, un muchacho alto, en pleno crecimiento, si le comen a uno hasta el plato. Así que Pepe descolgó unos salamines que quedaban de la carneada, quedaban muy pocos y los cuidábamos como oro, pero mi Pepe se conmovió con el muchacho y los cortó y trajo un pan y se sentó a ver cómo los comía, era un gusto verlo, mire si todavía me acuerdo como si fuera hoy. Habrá tenido poco más de veinte años, no creo que llegara a veinticinco, señorita... ¿Julieta me dijo que se llama? Así que usted es su hija, quién iba a pensarlo, pero no se parece en nada



a Nicolás, no, en nada. Lo que sí se parece es esto que sucede, que usted llega a nuestra casa y golpea la puerta una noche, como él golpeó aquella vez, y pregunta por Nicolás Corso y él llegó a casa aquella noche, claro que no como usted sino muerto de hambre y de cansancio y de sed y preguntó si aquí, entre nosotros, había vivido alguna vez un hombre al que llamaban el Ingeniero. Eso sí es de no creer. Como le cuento, estaba ahí donde usted está ahora, sentado en esa misma silla, junto a la ventana, y se había tomado hasta la raspa de la sopa de pan que le había hecho así a las rápidas y los salamines que trajo Pepe del sótano, y si no siguió comiendo es porque ya no quedaba otra cosa. No fue al comienzo sino después que terminó de comer, que preguntó por el Ingeniero. Estoy buscando a un hombre que era de Tama y que según me dijeron ha venido bajando hacia acá, dijo, ahora ya ha de estar viejo, pero de joven fue capataz de una mina de oro allá en el Norte. Hacía mucho que no escuchábamos nombrar al Ingeniero en boca de nadie. Como nosotros no contestamos, porque ni a Pepe ni a mí nos salió una palabra, el insistió ¿vive aquí? Ya no vive, dije y entonces él contó que lo buscaba desde hacía tiempo, que le habían dicho que era su padre, aunque era probable que el hombre ni lo supiera. No traía más que un bolso de lona donde habrán cabido tres cosas, aquel bolso y esa tristeza en los ojos. Cada vez que llego a alguna parte, me dicen que ya no está, dijo, que acaba de irse, ¿y ahora a dónde se ha metido?, y como nadie contestaba una palabra, insistió ¿puede decirme dónde está, donde se ha ido?, no es para reclamarle nada, sino por conocerlo nomás, hace años que lo voy buscando de un lugar a otro, dijo mirándome a los ojos con esos ojos retintos que tenía. Muerto hijo, está muerto, dije yo, porque vi enseguida que Pepe no iba a abrir la boca. Y ahí terminó todo, al menos por esa noche, porque ni el muchacho volvió a decir palabra ni nosotros nos animamos a contarle nada. Pero así en silencio y todo, se quedó aquí con nosotros, un buen tiempo se quedó, el tiempo más lindo de nuestras vidas, porque fue como si hubiéramos tenido un hijo, el que perdimos cuando era un niño, que seguro tendría la edad de él.

Fue después de unos días, cuando nos dimos cuenta de que no pensaba irse, que se lo contamos. Primero le dijimos cómo había llegado su padre hasta nuestra casa, cómo venía escapando desde el Norte, desde Patquía o desde Tama, y cómo fue que se le ocurrió tocar aquí la puerta, de puro miedo y apenas antes de que lo alcanzaran. Pero esto que le digo del padre de su padre, es mejor que se lo cuente Pepe, él tiene más fresca la memoria que yo, sabe todo con más detalle y se lo puede decir con detenimiento. Mientras, como le decía, señorita Julieta, después de mucho tiempo, cuando su papá ya era uno de nosotros, como un hijo nuestro era, después, cuando, como le digo, fueron pasando los días y los meses y él se fue quedando, como si hubiera sido el hijo que tuvimos cuando jóvenes y nos quitó Dios, nos fue contando la vida suya, cosa por cosa nos fue diciendo. Se quedaba mirando al vacío en las sobremesas, unos silencios largos como suspiros, hasta que empezaba a hablar, a veces después de un vaso de vino o con una taza de café, como si lloviera, empezaba a contar lo que le había pasado, la vida con esa gente que lo había criado, lo poco que sabía de su madre y de El Manchado, las cuestiones de la mina del oro y ese hombre al que llamaban el Ingeniero que, según le habían dicho, era su verdadero padre. Empezaba y era como un carretel de hilo que corría, un hilo duro, que a veces costaba escuchar, pero sea como fuere, y por más que siempre había trabajado en la casa,



con los pensionistas, y teníamos que darnos maña para hacer comida para todos porque eran épocas duras y había que llenar todas esas bocas, a pesar de eso, como le digo, con Pepe le prestábamos oído y nos quedábamos hasta tarde escuchándolo contar sus historias. Ayudaba en la casa sí, cómo no que ayudaba, con la leña y con el arreglo de las cosas que se rompían y con los pensionistas que teníamos y era, como le digo, el muchacho más bueno que conocimos. Así es que un día nos animamos y le dijimos también nosotros lo que teníamos atragantado, lo que había pasado con el padre, que había vivido con nosotros aquí también durante un buen tiempo, y que venía como él desde el Norte, y había llegado escapando lo mismo que él de algo feo, cosas con la policía nos pareció que era aunque nunca preguntamos mucho, sólo escuchábamos lo que él estaba dispuesto a contar, porque son asuntos delicados, y entonces su papá nos preguntaba sobre todo ese tiempo en que el padre de él se quedó con nosotros, mucho tiempo fue ese tiempo en el que su abuelo o ese que, según dicen, vendría a ser su abuelo, vivió aquí con nosotros. Le contamos que por las tardes se quedaba como él muy callado, con miedo, como si estuviera esperando que en cualquier momento pasara algo malo, le hablamos de todo eso a su papá que por entonces no era más que un muchacho, porque hace de esto no menos de treinta años, señorita, y también le dijimos que una mañana nos levantamos y yo encendí la luz de la cocina y vi que le habían dado varios balazos, pero nosotros no escuchamos nada, ni un ruido siquiera escuchamos durante la noche y es el día de hoy que no sabemos cómo hicieron para entrar a la casa sin que nadie escuchara los tiros, ni las pisadas, ni el giro de la llave en la puerta de calle. En ese momento, con Pepe pensamos cualquier cosa, hasta pensamos que podía haberlo matado gente de aquí mismo, de la casa, algún pensionista, porque no encontramos puerta rota, ni ventana rota, ni nada. Como le comentaba, le dijimos todo eso a su papá, que nunca supimos si al Ingeniero lo habían matado por cobrarse unas deudas o ajustar cuentas, como se dice, si se trató de una venganza de los mineros o de un asunto de polleras o de juego, nada de nada supimos, pero no fuimos capaces de llamar a la policía, nos dio miedo porque era todavía el tiempo de los fusilamientos, cuando acababan de bajarlo al General Perón y la policía estaba muy rabiosa con la gente que pensaba como nosotros, así que nos miramos con Pepe y casi sin decirnos nada, decidimos esconder el cuerpo, lo enterramos al fondo del patio, allá debajo de aquella sombra, pasando los frutales, porque no queríamos meternos en problemas y porque sabíamos que, Dios nos perdone si le echamos calumnias encima, el finado también había hecho de las suyas y había andado en cosas feas, en cosas malas habría andado seguramente el finado su abuelo, o ese hombre que vendría a ser su abuelo, si todo es tal y como lo contaba su papá, señorita Julieta.

Nosotros nunca quisimos preguntarle a su papa qué le había pasado, ni cuál era el motivo por el que él también andaba, veinte años más tarde que su padre, así a los tumbos, pasando por nuestra casa, pidiendo ayuda, pero sabíamos, eso sí, que algo había, alguna cosa con la policía también, por el miedo que tenía siempre, ¿me comprende?, un miedo que le veía uno enseguida en los ojos y en cómo movía las manos, tamborileaba los dedos. Cada vez que golpeaban a la puerta, se asustaba mucho, a eso lo notaba una enseguida, se alteraba y además, prácticamente no salía a ninguna parte, casi todo el tiempo que estuvo aquí con nosotros, que fue bastante tiempo, se quedó adentro, en esta casa que usted ve,



entre estas paredes, confiándose sólo con Pepe y conmigo, hasta que un día nos dijo que se iba con una chica, que era una chica a la que no conocíamos, dijo, y era verdad, porque lo que es aquí, a donde nosotros, nunca trajo a ninguna chica. Él casi no salía de la casa, como le digo, nomás alguna noche se iba calladito no sabemos a dónde porque nosotros no preguntábamos mucho, pero esa vez dijo que se iba con esa chica, para el lado del Sur, que no podía decirnos más, no por él ni por falta de confianza, sino por la chica, que estaba en problemas, esta chica que, por lo que ahora me dice usted, seguramente ha de haber sido su mamá. Pero antes de eso, antes de que Nicolás mencionara lo de la chica que estaba en problemas, mucho antes creo yo si la memoria no me traiciona, desde que vino aquí aquella noche en busca del Ingeniero, yo supe que por más que lo disimulara también su papá estaba en problemas, que no se trataba sólo de un muchacho que buscaba a su padre ni tampoco de problemas de polleras como parecía, yo me di cuenta enseguida de que había otra cosa, algo con la policía nos pareció, como le digo, y en aquel momento se lo dije a Pepe, esa misma noche, porque no quería que tuviéramos problemas también nosotros, imagínese usted, era una época que padre y señor nuestro, estaban los militares y la policía en todas partes, y siempre había alguien escuchando detrás de las paredes, cualquier cosa que no anduviera bien, nos clausuraban la pensión y, póngase en nuestro lugar, de qué íbamos a vivir Pepe y yo si eso llegaba a pasar. Pasa que mi Pepe es un buen hombre, así como usted lo ve, así fue siempre, un hombre tranquilo, de corazón, no es porque ahora esté viejo, que era igual de bueno y de calladito cuando era joven, esto para decirle que mi Pepe no abrió la boca, sino para decirme, este muchacho tiene hambre Emérita y nosotros no somos quiénes para negarle el pan. Y así fue que se quedó su papá con nosotros y aunque sabíamos que alguna cosa rara había, se quedó nomás con nosotros y le tomamos cariño. Pero, como le dije, él nunca nos contó nada, nada de nada sobre lo que le pasaba, ni sobre esas cuestiones con la policía ni de los problemas que tenía, él sólo hablaba del Ingeniero Lilican que según le habían dicho la había dejado preñada a su madre y que lo andaba buscando, sólo de eso hablaba, de lo demás ni una palabra pero, como por otra parte era una persona tan buena, capaz de hacer lo que uno le pidiera, terminamos, como le digo, encariñándonos con él los dos, Pepe sobre todo, que durante el tiempo que su papá estuvo aquí con nosotros, lo quiso como un hijo, más que un hijo estoy por decirle, porque hemos hecho de todo por hacer la vista gorda, por escucharle las penas, por tratar dentro de lo que se podía en aquel tiempo, de que no le pasara nada, aunque a veces pienso que él ha sido un poco ingrato con nosotros, con Pepe más de todo, porque nunca ha regresado, ni siquiera para contarnos cómo es su vida en otra parte. Pero volviendo a lo que le decía recién del miedo, también nosotros teníamos miedo en aquel tiempo, claro que lo teníamos, porque no vaya a creer que eran tiempos sencillos y cada uno tenía algo de que cuidarse, así que cualquiera podía venir y hacerle un problema a uno aunque tuviera poco y nada que ocultar, de modo que, como le digo, también nosotros teníamos miedo y por nada del mundo hubiéramos querido que nos cerraran el hospedaje, así que yo por si acaso, si alguno me preguntaba quién era el muchacho que vivía aquí con nosotros, porque en este pueblo la gente siempre anda fijándose, yo decía que era un sobrino de Pepe, que había llegado de Buenos Aires, hijo de la hermana más chica de mi marido que por aquí todos saben que vive en Quilmes, y sigue viviendo allá, aunque está



muy viejita y perdida como ella sola y ni sabe la pobre cómo se llama ni dónde vive. Eso le decíamos a cualquiera que nos preguntara por su papá y estuvo bien, porque a todos les pareció que era así como decíamos y no hubo problemas ni demasiados aspavientos de la gente de aquí ni de la policía ni nada, aunque tal vez sí, algo, porque , ahora que recuerdo, después que él se fue, más hacia el Sur, según nos dijo, no podía decirnos dónde pero sí que tenía que irse más al Sur porque la chica peligraba, esa novia que tenía que ha de ser su mamá según pienso yo ahora, digo después de eso vinieron a buscarlo, primero vino la policía de acá, pero después aparecieron unos hombres que no conocíamos, gente de otra parte, con unos modales que daban miedo, pero por más que nos amenazaron y lo zamarreaban a Pepe y parecía que iban a despanzurrarlo al pobre, como nosotros no sabíamos a dónde había ido a parar su papá, no pudimos decir ni una palabra, por más que nos obligaban y amenazaron no dijimos ni pío, que lo mejor para no decir nada en aquel tiempo – y en eso su papá tenía toda la razón- era no saber nada. Eso dijimos, que no sabíamos nada de él, que además era, como le digo, la pura verdad, y ni una palabra más se dijo en esta casa, ni tampoco dijo nada Pepe, por más que nos hurgaron bastante, nos dieron vuelta la casa, los colchones y la despensa, todo, buscando armas según decían, imagínese, armas nosotros, si mi Pepe no es capaz de matar ni una gallina, y nos amenazaron con cerrar la pensión porque no estábamos al día con los impuestos y nos molestaron también con la limpieza, que no teníamos la casa en condiciones y qué se yo cuántas cosas más, aunque usted ve cómo tenemos todo, limpio como espuma y siempre ha sido así, que Dios no me deje mentir, lo cierto es que todos los días se aparecía por acá algún inspector, ahora que me acuerdo, se aparecía y nos amenazaba con alguna cosa rara, pero nosotros no dijimos nada, ni media palabra, de eso puede estar segura usted, señorita Julieta, usted que según me dice es su hija y que ahora que me fijo bien y si me apuran, le estoy viendo el parecido. Lo cierto es que un día nos llegó la noticia de que Nicolás se había ido a Europa, nos dijeron eso, que se había ido sin que supiéramos a santo de qué...y después de eso, mucho después, cuando ya había terminado todo el lío de acá, nos mandó una postal de unos lagos helados, un paisaje lleno de nieve y unas fotos donde estaba con una mujer joven muy linda que no sé si será su mamá o quién será, señorita.



Suez, Perla

La memoria como saga

“Estamos contruidos de memoria, somos *a la vez* la infancia, la adolescencia, la vejez y la madurez.”

Federico Fellini

Como todos sabemos, en sus orígenes, las sagas se remontan a la tradición oral popular y son esas historias más imaginarias que reales, que se contaban alrededor del fuego y que se transmitieron de boca en boca haciéndolas de ese modo, perdurables, entrañables. La memoria jugó desde siempre, el papel de personaje principal en este gran relato que se ha ido desplegando a través de los tiempos.

Mientras pensaba cómo me insertaba en el mundo de las sagas y teniendo en cuenta que lo más substancial en mi trabajo ha sido la memoria, reconocí un punto de inflexión con aquellos hombres de la antigüedad que recopilaron y reconstruyeron las historias que habían escuchado y las incorporaron como parte de su propia piel. Esto tiene que ver conque desde mi humilde rincón de escritora, obstinadamente persigo, sin saber por qué, narrar aquellas historias que yo también escuché o creí escuchar desde que recuerdo.

Cuando empecé a escribir *Trilogía de Entre Ríos*, ya estaba en mí el impulso y la necesidad de contar las historias de mi familia y en el camino explorar sus vidas, encontrarlos visiblemente, saber quiénes eran y al mismo tiempo saber quién era yo. Ese disparador estuvo marcado por imágenes intensas que fueron creciendo vacilantes, remisas, y que partieron de la presencia de esos seres en mi memoria. A veces estas imágenes fueron surgiendo de modo impreciso y caótico; a veces aparecían como personajes acostumbrados a las ofensas y al desarraigo y me miraban como albergando una secreta esperanza, como si estuviera en mis manos reconstituirlos y todo ocurriera dentro de mí bajo una atmósfera extraña, impuntual y constante. En *Memorias de Vladimir y en Dimitri en la tormenta*, novelas juveniles anteriores a la trilogía, ya doy cuenta de eso. Dicho de otro modo, bien podríamos estar hablando de epifanías, como quería Joyce en *Dublineses*, esas revelaciones que acontecen de repente y nos permiten atisbar verdades profundas, ver con la percepción más allá de los ojos y de la razón.

Ellos están intactos en esa foto de familia que nunca fue tomada: papá que lleva a mi hermano en brazos, y mamá a mí de la mano. Puedo oír la respiración entrecortada de papá. Apenas escucho el fragor de lo que fue, y veo destellos fugaces, como rastros de un campo de batalla.

Papá y mamá están *allí*, aunque *allí* quede en ninguna parte. (cita de *Letargo*, pág. 47)

Quizás, influenciada por mi formación en cine, hay en mí una necesidad de lucidez fotográfica, de visualización de lo que cuento, entonces se me hizo ineludible recoger los fragmentos o flashes del pasado, los recuerdos que en definitiva se fueron armando con las caras de mis ancestros, los gestos muchas veces vistos en fotografías, su modo de caminar, de sentarse y de hablar, todos esos detalles de los personajes que fui hilando como pude en mi escritura. Fui buscando sus voces y siguiéndolas a tientas, pero tomando distancia para poder reconocerlas más allá de mí. Poco a poco encontré el tono y no dudé de que era la



ficción la que se imponía y transformaba esos retazos de memoria haciéndolos reaparecer desde otro lugar. Y al revelar los negativos de ese pasado, los que antes habían sido mis abuelos, ahora en la ficción ya no lo eran, eran personajes que habían tomado vida propia y empezaron a respirar por sí mismos. Quizás por eso digo que escribir tiene algo de infinito y la escritura conlleva algo de prestidigitación, muchas cosas desaparecen para que de pronto algo aparezca en la mano.

El ruido de voces lejanas sube turbio: dos mujeres discuten en medio de la calle y no sé qué dicen. En la vereda estoy yo, parada en un pie, sobre el número tres, que acabo de dibujar con un pedazo de ladrillo. Es viernes, porque veo a la *bobe* en el momento en que cubre su cabeza con un pañuelo, y tapa sus ojos con las manos y dice la *Oración de las Velas*.

Papá, que no cree en Dios, arregla el picaporte de la ventana de la salita, y mamá teje una manta celeste y yo miro cómo ensarta la lana en la aguja, los dedos moviéndose solos y los ojos sobre nosotros. (cita del comienzo de *Letargo*)

Es el año mil novecientos cincuenta y nueve, soy una niña, mis padres hablan en voz baja, murmuran algo en Idisch y yo no sé qué dicen. La conversación vira de vez en cuando al castellano, como un murmullo. Hablan con frases breves, cortantes y rematan cada oración con dos puntos. Las comas no existen, se omite el verbo, de vez en cuando en el hablar hay puntos suspensivos, desajustes, tropiezos entre una pausa y otra, luz y sombra, ocultación o eclipse. Cuando empiezo a escribir *Letargo*, mi padre y mi madre vuelven a hablarme con dos puntos, para que la niña que fui no escuche de qué hablan los adultos; pero la escritora que soy se da cuenta de que los padres reales, en la ficción se desvanecen y lo que ellos pueden contarme en mi escritura son secretos, lo que no se dijo en casa, lo que estuvo prohibido nombrar y que en la escritura estalla como astillas.

La niña está intacta por dentro, aunque ahora no recuerde todo lo que quiere recordar. Pero, para eso, tendrá que recurrir a cada imagen, a cada sabor, a cada sensación táctil, a lo más pequeño de lo más pequeño que quedó incrustado en su carne. (cita de *Letargo*, pág. 21)

Como ustedes ven, necesité contar *Letargo* desde el punto de vista de mi madre, Déborah, intercalando en contrapunto la primera y la tercera persona, buscando su tono, tratando de resolver así lo incierto y lo inquietante de su vida. A medida que llegaba al final de la novela, tuve la certeza de que había otra historia que quería contar y así continué con *El Arresto*, la segunda de la saga, y cuando la terminé, aún persistía el deseo de seguir habitando ese lugar imaginario, como si fuera un eslabón más de una cadena inexplorada que tenía necesariamente que recorrer.

Ese deseo que me incitó a contar sus vidas fue algo misterioso, quizás fuese el azar y lo heredado en la sangre, algo que se movía adentro, algo que no adquirí por experiencia o aprendizaje, sino que simplemente estaba allí y fluía como un largo sueño.

Quizás cuando niña, en noches de tormenta, escondida bajo las mantas, temerosa de haber escuchado en mi casa ese día o el día anterior hablar de la familia asesinada por los zares o por los nazis en los campos de concentración, o bien escuchar de algún tío o tía que escapó de esa persecución salvando milagrosamente su vida. Quizás entonces ya recordaba bajo los rayos, bajo el peligro, durante muchos años, en respetuoso silencio, eso que después de alguna manera plasmé.



“Usted dijo que era un niño que salía a pescar con mi abuelo Aczel. Bajo ventiscas, desde el Dniéper hasta el Vístula, vendiendo arenques. Usted dijo que el tren se detuvo en Kishinev y que subieron dos cosacos. Estaban borrachos y reían. Uno de ellos le echó el escupitajo al abuelo Aczel, mientras que el otro había sacado el sable y lo agarraba de una oreja. (cita de *El Arresto*, pág. 63)

Dijo también que su padre alcanzó a decirle, *Vasili, corré*, y usted corrió por los vagones y se escondió detrás de un baúl. Usted me dijo que alcanzó a ver que los cosacos, de un empujón, arrojaron a mi abuelo al vacío.”

Tengo que confesar que la idea de saga no estaba presente en mí a la hora de escribir cada una de las tres novelas que conforman *Trilogía de Entre Ríos*, es más, las historias se publicaron independientes unas de otras. Fueron mis editores, Fernando Fagnani, Leonora Djament y después Guillermo Saccomanno, quienes las vieron como un todo, enlazadas por un barco y porque los personajes tenían un mismo origen y buscaban darle un giro a sus destinos.

Trilogía de Entre Ríos no es una saga familiar en el sentido estricto, los personajes no son los mismos en una y otra novela, sus historias no están conectadas de forma directa, no hay causa ni consecuencia, no hay consecución ni evolución de los personajes; en realidad lo que se vislumbra es su errar oscilante en un entramado de vidas que confluyen en distintos puntos, allí donde tienen algo en común, como nudos en una red de pescador que se despliega sobre un espacio.

Consiguió embarcarse en un carguero que iba a América. En el puerto de Buenos Aires, un desconocido le dijo que si buscaba trabajo, lo conseguiría en Entre Ríos. Después, Edels se encaminó hacia Retiro.

Al bajar del tren, se sintió como un niño que despierta y no entiende lo que ocurre. Caminó por el andén. Cruzó la calle. Sus ojos contemplaron las casas dispersas sobre la llanura; por un momento olvidó su larga fatiga. (cita de *Complot*, pág. 22)

El tiempo no es lineal en *Trilogía de Entre Ríos*, por dos razones, por un lado las novelas entre sí no conforman un uno, un dos y un tres; cada una tiene un comienzo y un final propio; y por otro lado, mientras se narra, el tiempo se rompe con el uso intercalado de los tiempos verbales, y cada fragmento va y viene, desde el pasado hasta el presente y viceversa, en un círculo que después de todo no termina de cerrarse.

Si bien estas novelas no fueron pensadas como una saga, había algo en ellas que las hacía confluir, que las enlazaba y lo más interesante de todo es que fueron los mismos lectores quienes decidieron su destino. Cuando estos relatos fueron publicados en un sólo volumen, con otra cubierta, pude verlos como una unidad; y me pasó como ocurre cuando mueren seres queridos en distintas épocas, en distintos años, uno hace el duelo en sus momentos reales, pero cuando pasa el tiempo, esas personas que ya no están, terminan instalándose en nuestra memoria como una saga, como si pertenecieran todos a un mismo espacio-tiempo y uno los pudiera reunir; y entonces me pregunto, si acaso la vida misma no es una gran saga...

Y para terminar, les voy a leer un fragmento de mi última novela, aún inédita, donde recorro otros caminos pero sin alejarme del todo del punto de partida, porque al fin y al cabo, en la escritura no hay línea recta ni círculo que se cierre.



Estoy enterrando a mi madre. Ya voy por la mitad de la fosa y sigo cavando sin detenerme. Thomas está a mi lado mirando lo que hago, sin siquiera dirigirme una palabra. Le digo que ya llené de clavos el cajón para impedir la entrada de alguna rata que ande al acecho en la oscuridad. Él asiente y dice que enseguida se larga a llover.

Ya me falta poco para terminar de cavar el pozo y poner su cuerpo adentro. Cincuenta centímetros, nada más.

No dijimos a nadie que mi madre ha muerto. Es la primera vez en muchos años que me pongo de acuerdo con Thomas. No queremos rezos. No queremos condolencias. No queremos que nadie nos quite este momento.

Me parece que la estoy viendo cuando hierve la corteza de quebracho, tiñe la lana y le da un color limón.

Espero enterrarla antes de que se desate la tormenta.

El suelo está blando y la pala se hunde con facilidad, así voy a terminar muy rápido.

No puedo despegarme de ella, la tierra que cavé y con la que voy a cubrirla nos va a separar y ya sé que no hay regreso. Es por eso que su imagen vuelve a mí y se repite tejiendo en el telar, moviendo los dedos entre los hilos, ajustando los nudos, y cuando suelta la lanzadera.

Le digo a Thomas que ya está listo, que agarre la sogá y la deslice por debajo del cajón, para que podamos calzarlo. Thomas me dice que me apure, que ya se viene la lluvia pero yo no puedo apurarme porque me acuerdo de cuando tenía once años y mi madre nos preparaba la comida cuando íbamos a talar y nos la daba en un morral de oveja cuarteado en el que según ella se conservaría fresca. Pan, queso y salchichón. Nos repetía que no olvidáramos que somos hermanos y que tenemos la misma sangre y que debemos cuidarnos.

Me sobresalto cuando Thomas me grita que me mueva y que le dé la pala y entonces retomo el trabajo y le digo a Thomas que se corra, que la voy a tapar.

Paleo y oigo cómo la tierra golpea sobre la madera y la luz en los ojos me duele, con la lluvia que empieza a caer y me pesa en los huesos. (Fragmento de *Bajo las cenizas*, págs.79 y 80)