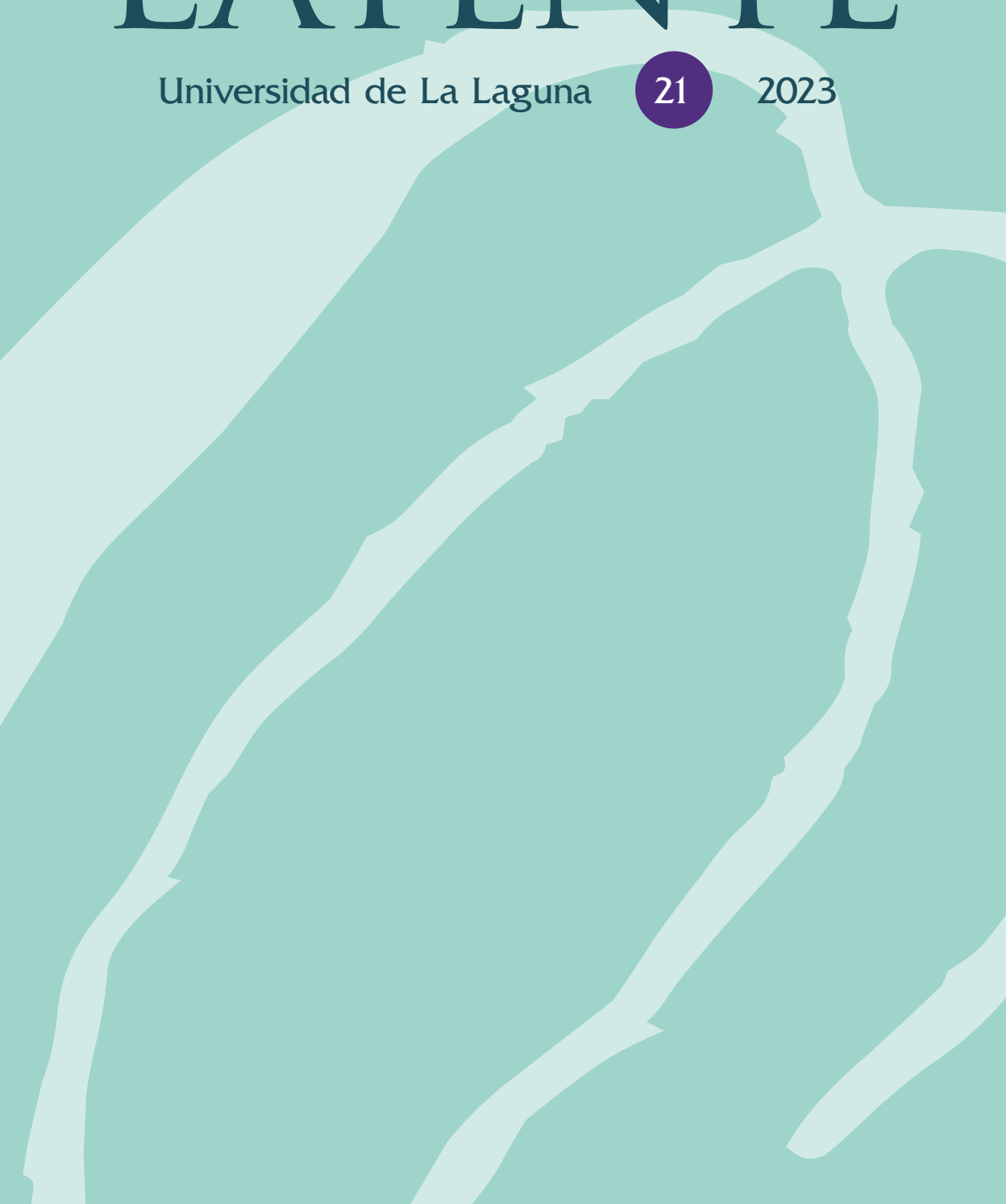


LATENTE

Universidad de La Laguna

21

2023



Revista
LATENTE

Revista
LATENTE

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

DIRECTOR

Domingo Sola Antequera (Universidad de La Laguna)

SECRETARIA

Joana Rodríguez Pérez (Universidad de La Laguna)

CONSEJO EDITORIAL

Domingo Sola Antequera (Universidad de La Laguna)

Joana Rodríguez Pérez (Universidad de La Laguna)

Gonzalo Pavés Borges (Universidad de La Laguna)

Enrique Ramírez Guedes (Universidad de La Laguna)

Débora Madrid Brito (Universidad de La Laguna)

Sandra Medina Rodríguez (Universidad de La Laguna)

CONSEJO ASESOR

Virginia Guarinos Galán (Universidad de Sevilla), Amparo Martínez Herranz (Universidad de Zaragoza), Bénédicte Brémard (Université de Bourgogne), Nekane Parejo (Universidad de Málaga), Ana Asión Suñer (Universidad de Zaragoza), Ralf Junkerjürgen (Universität Regensburg), José Luis Sánchez Noriega (Universidad Complutense de Madrid), Santiago Fouz-Hernández (Universidad de Durham), Kepa Sojo (Universidad del País Vasco), Julio Gracia Lana (Universidad de Zaragoza), Lidia García Merás (Universidad Autónoma de Madrid), Laura Gómez Vaquero (Universidad de Salamanca), Isabelle Touton (Université Bordeaux-Montaigne), Carmelo Vega de la Rosa (Universidad de La Laguna)

EDITA

Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna
Campus Central. 38200 La Laguna. Santa Cruz de Tenerife
Tel.: 34 922 31 91 98

DISEÑO EDITORIAL

Jaime H. Vera
Javier Torres / Luis C. Espinosa

MAQUETACIÓN Y PREIMPRESIÓN

Servicio de Publicaciones

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2023.21>

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

Depósito Legal: TF-1136/2003

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

Revista
LATENTE
21

SERVICIO DE PUBLICACIONES
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA, 2023

REVISTA Latente: Revista de Historia y Estética del Cine, Fotografía y Cultura Visual/director, Domingo Sola Antequera. –La Laguna: Servicio de Publicaciones, Universidad de La Laguna–, 2003
Anual
ISSN: 1697-459X
1. Medios audiovisuales-Publicaciones periódicas 2. Cine-Estética-Publicaciones periódicas 3. Cine-Historia-Publicaciones periódicas I. Sola Antequera, Domingo, dir. II. Universidad de La Laguna. Servicio de Publicaciones, ed.
791.43(05)

RECEPCIÓN DE ORIGINALES

La revista *Latente* se edita una vez al año. Los originales para su publicación pueden remitirse a:

Domingo SOLA ANTEQUERA (Departamento de Historia del Arte y Filosofía)
Isabel CASTELLS MOLINA (Filología Española)
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA
Campus de Guajara
38071 LA LAGUNA (TENERIFE, ESPAÑA)

Los trabajos no deberán exceder de 40 páginas DIN-A4 mecanografiadas a una sola cara y a doble espacio. Las reseñas no excederán las 5 páginas. Hay que incluir un resumen en español y en inglés de 10 líneas como máximo, así como las palabras clave del artículo en un máximo de 2 líneas. Los trabajos deberán ser presentados en CD (programas Word, OpenOffice o Ipages). Todos los trabajos serán sometidos a informe reservado de al menos dos especialistas de reconocido prestigio. Se ruega acompañen los originales con la dirección postal de la autora o autor, *e-mail* y la indicación del centro donde ejerce su actividad académica o investigadora. Los trabajos no aceptados para su publicación serán devueltos a petición de la autora o autor.

Las notas y las referencias bibliográficas irán a pie de página. Se preferirá el uso de la «Chicago-Deusto» como modelo:

Libros:

DUCH, Lluís, *Mito, interpretación y cultura* (Barcelona: Herder, 1998), 56-58.

Artículos:

HERNÁNDEZ GUERRERO, María José, «Presencia y utilización de la traducción en la prensa española», *Meta* 56, n.º 1 (2011): 112-113.

Las lenguas de la revista son el español y el inglés.

La revista se publica anualmente y el plazo máximo para el envío de originales es el 15 de mayo de cada año.

Los envíos pueden hacerse a las siguientes direcciones: icastell@ull.es y dsola@ull.es.

La correspondencia relativa a la revista debe dirigirse a:

Servicio de Publicaciones
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA
Campus Central
38200 LA LAGUNA (TENERIFE, ESPAÑA)

SUMARIO / CONTENTS

ARTÍCULOS / ARTICLES

De los dioses de Homero al *evemerismo* cinematográfico / From Homer's Gods to the Cinematic *Evemerism*
Enrique Ramírez Guedes..... 9

Abismos, espejos y ojos: el terror elevado a través de Jordan Peele / Depths, Mirrors and eyes: High Horror Films by Jordan Peele
Darío Delgado Rodríguez..... 25

Cuentos de hadas de ayer y de hoy: la influencia de la mitología celta en el cine de Cartoon Saloon / Fairy Tales of Yore and Today: the Influence of Celtic Mythology on the Films of Cartoon Saloon
Diana Celeste García Izquierdo..... 79

Código Lyoko, la referencia de la animación paralela / *Code Lyoko*: a Reference to Parallel Animation
Elías Pestano López y Christopher Eloy Vegas Rodríguez..... 111

El acento canario en el cine y el teatro españoles: un primer acercamiento / The Canarian Accent in Spanish Cinema and Theater Plays: a First Approach
Fernando Becerra Bolaños..... 131

¡Santa, oh santa Evita! La mujer y el mito a través del audiovisual del siglo XXI / ¡Santa, oh santa Evita! The Woman and the Myth through the 21st Century Cinematic Productions
Irene C. Marcos Arteaga..... 145

ENTREVISTA / INTERVIEW

El cine que nos lleva. Entrevista con José Luis Sampedro / The Cinema that Takes Us: an Interview with José Luis Sampedro
Hugo de Armas Estévez..... 161

RECENSIONES / REVIEWS

ELISENDA JULIBERT (2022). *Hombres fatales, metamorfosis del deseo masculino en la literatura y el cine*
Virginia E. Higuera Rodríguez..... 181

GONZALO M. PAVÉS (2021). *Bigas Luna. El gran fabulador. Sueños, obsesiones y algunas otras ibéricas perversiones*
Enrique Ramírez Guedes..... 183



ARTÍCULOS / ARTICLES

DE LOS DIOSES DE HOMERO AL *EVEMERISMO* CINEMATográfico

Enrique Ramírez Guedes*
Universidad de La Laguna

RESUMEN

En el presente trabajo abordamos la relación que existe entre el tratamiento de los dioses en la épica homérica, en concreto en la *Iliada*, y el que el cine le da en las películas que se basan en dicho poema, demostrando que el cine mayoritariamente trata, a pesar del peso que los dioses tienen en la guerra de Troya, de eliminar todo aspecto sobrenatural de sus películas, y relegando a los dioses homéricos, presentes físicamente de un modo u otro en la épica, a los diálogos, sacrificios, augurios, sueños, etc., para adaptar sus resultados a la visión racionalista imperante en nuestra época.

PALABRAS CLAVE: *Iliada*, dioses, Homero, cine, evemerismo.

FROM HOMER'S GODS TO THE CINEMATIC *EVEMERISM*

ABSTRACT

In this paper we address the relationship between the treatment of the gods in the Homeric epic, specifically in the *Iliad*, and the treatment given to them by the cinema in films based on this poem, demonstrating that the cinema mostly tries, despite the weight that the gods have in the Trojan War, to eliminate any supernatural aspect of their films, and relegating the Homeric gods, physically present in one way or another in the epic, to the dialogues, sacrifices, omens, dreams, etc., in order to adapt their results to the prevailing rationalist vision of our time.

KEYWORDS: *Iliad*, gods, Homer, cinema, evemerism.



En la *Iliada*¹, Homero hace alusión a una treintena de dioses y otras divinidades menores, de las cuales once vendrían a ser los llamados olímpicos y otras diecinueve serían otras personificaciones correspondientes al panteón griego. Zeus es el más importante, al que todos obedecen y con el que están emparentados de una forma u otra los dioses principales. Poseidón y Hades son sus hermanos, y con ellos comparte el gobierno del mundo. Hera es su esposa y también su hermana, como Deméter. Atenea, Apolo, Ártemis, Dioniso, Ares, Afrodita y Hermes son hijos suyos. Hefesto es hijo de Hera.

Los dioses consideran a los mortales como los aristócratas, en el mundo de Homero, consideraban a sus inferiores desde el punto de vista social. Homero piensa los dioses como una especie de «superaristocracia» que está por encima de los héroes del mismo modo que los héroes están por encima de la gente común. Los dioses homéricos son antropomorfos y se asemejan a los hombres, además de por su aspecto, por sus pasiones, sus vicios y sus virtudes; poseen las emociones humanas, aunque son mucho más poderosas. Se diferencian de los humanos por su inmortalidad y por ser superiores en fuerza, belleza o inteligencia. Pero actúan «demasiadas veces como si fueran hombres, Zeus y Hera tan pronto discuten como hacen el amor de repente, Atenea y Hera acosan Troya por resentimiento por el Juicio de París...»².

Normalmente también se describen, cuando intervienen en la acción del poema, en términos puramente humanos, pero en ciertas ocasiones Homero va más allá para revelar su poder y su fuerza divina. Vemos valerosos guerreros que retroceden prudentemente para evitar a un dios y que no es vergonzoso retroceder ante uno de ellos³. Que es Zeus quien decide el resultado de la lucha sin que quepa oponérsele o que son los dioses los que dan la victoria⁴.

Los dioses homéricos fueron, para los griegos, seres con poderes, características y dones especiales, superiores a los del hombre; son, por decirlo de algún modo, las proyecciones divinas de los *aristoi*, los héroes, lo que explicaría, en parte, la visión antropomórfica que se tenía de ellos.

Son adorados no porque representan cualquier forma superior de moralidad o puedan inspirar a los hombres a una vida mejor, sino simplemente porque tienen poder⁵.

* Departamento de Historia del Arte y Filosofía. Facultad de Humanidades. Campus de Guajara. Universidad de La Laguna. E-mail: erguedes@ull.edu.es.

¹ Para este artículo hemos utilizado la edición HOMERO. *Iliada*. Revisión de Carlos García Gual, Introducción, traducción y notas de Emilio Crespo Güemes, índice onomástico M. Cuesta (Madrid: Gredos, 2014).

² GENETTE, Gérardl. *Palimpsestes. La littérature au second degré* (París: Éditions du Seuil, 1982), 398.

³ Homero, *Il* XVI, 707 ss.; v, 699 ss. o XVII, 98 ss.

⁴ *Ibidem*, VIII, 141 ss. o VII, 101 ss.

⁵ THORPE, Martin, *Homer* (Londres: Bristol Classical Press, 2000), 45.

Como bien dice Emilio Crespo⁶, en la *Iliada* lo sobrenatural se circunscribe estrictamente a los dioses. No existen poderes sobrehumanos que no sean los de los dioses, ni armas u objetos mágicos.

Pero sí es verdad que la epopeya homérica se desarrolla en grado considerable en el ámbito de los dioses, de cuya intervención en la acción no podemos prescindir, y se halla tan íntimamente ligada a la acción humana, es tan frecuente, que en ocasiones se ha negado que existan decisiones propias de los héroes homéricos. La voluntad humana y los planes divinos se encuentran completamente entrelazados.

En la *Iliada* los dioses constituyen un elemento estructural del relato que sirve para hacer avanzar la acción. Son los causantes de los cambios en el curso ordinario de los acontecimientos. Actúan paralelamente a los hombres en un mundo en el que lo humano y lo divino se entremezclan sin llamar aparentemente la atención, y se ponen del lado de uno u otro bando, según las preferencias.

Estos dioses se relacionan con los hombres de muy diversas maneras. Zeus envía mensajeros o señales, otros dioses aparecen tomando figura humana, aunque en ocasiones se aparecen a sus favoritos sin ningún tipo de disfraz.

Los dioses también se comunican con los hombres por medio de sueños que pueden ser falsos. Como cuando en el canto II de la *Iliada*, Zeus le envía un sueño a Agamenón para que diga a los aqueos que ha llegado la hora de tomar Troya⁷. Se formulan presagios que pueden ser verídicos con la condición de que se encuentre un intérprete calificado, como el adivino Calcas.

En cualquier caso, el modo normal de comunicación entre los hombres y los dioses es el sacrificio de animales, desde la modesta ofrenda de un carnero hasta la hecatombe en la que se matan cien bueyes o «primogénitos corderos» y se reparte la carne entre los participantes. Es el humo que asciende hacia el cielo lo que reciben los dioses.

Los dioses homéricos pueden ser benévolos con los mortales, aunque no necesariamente, ayudarles en algunos momentos de apuro, o bien pueden mostrar todo su poder cuando son ofendidos y castigar sin la menor piedad. Aunque otorgan favores a sus preferidos, lo hacen obedeciendo a su propio capricho, y esta benevolencia se puede convertir a la vez en la más implacable crueldad. Esto lo vemos muy claramente en la muerte de Héctor, a quien Atenea pone a merced de la lanza de Aquiles mediante un cruel engaño. En líneas generales, se puede decir que los dioses homéricos no tienen nada que ver con la moral, y su comportamiento está lejos de tener en cuenta otra cosa que sus deseos personales.

La *Iliada*, considerado el poema seminal de la tradición épica y eje fundamental a partir del cual se vertebra, tanto hacia atrás como hacia delante, el Ciclo troyano, comienza cantando la cólera funesta que nubló la razón de Aquiles por el agravio sufrido a manos de Agamenón, que traería la desgracia al campamento aqueo, cumpliéndose así «el plan de Zeus». Partiendo de esta afirmación de Homero, podede

⁶ CRESPO GÜEMES, Emilio «La cólera de Aquiles» *Bitarte*, n.º 38 (2006): 61-75.

⁷ Homero, *Il.* II, 5 ss.



mos advertir que todo el poema es consecuencia de la voluntad de un dios, Zeus, artífice único de cuanto tendrá lugar en los alrededores de Troya, y en la ciudad misma, por lo que la intervención de los dioses en la obra resulta capital dentro del texto homérico. Además, el conflicto surge a partir del Juicio de Paris y la promesa de Afrodita de darle a este la mujer más bella del mundo, Helena de Esparta, por lo que sin los dioses no hubiera habido una Guerra de Troya.

A pesar de la importancia extrema que tienen los dioses en la *Iliada* y el resto del Ciclo, en los que juegan un papel trascendental para que los acontecimientos sigan un curso u otro, el cine, de manera generalizada, ha tratado de huir de su representación en la pantalla, adoptando para ello un punto de vista naturalista-historicista que, en muchas ocasiones, vacía completamente de contenido el sentido de la épica arcaica griega, e incluso llegando a complicar, en algún caso, al espectador una correcta comprensión del decurso de la historia narrada.

Es evidente que mantener su narración en una escala humana hace que sea más fácil para su público entrar en el mundo de los héroes. Y podríamos tener más dificultades para hacerlo si usara la magia y lo sobrenatural con demasiada frecuencia. Pero incluso Homero sólo en raras ocasiones se aparta del curso natural de los acontecimientos, e incluye lo menos posible pasajes como el de el final del canto XIX, que pudieran parecer demasiado extravagantes, en el que Aquiles ha reprendido a sus caballos por ser demasiado lentos en llevar a Patroclo a salvo de la batalla:

Janto, respondió. De repente inclinó la cabeza, y toda la crin
cayó de la almohadilla a lo largo del yugo hasta llegar al suelo.
Hera, la diosa de blancos brazos, le había dotado de voz humana:
«Todavía esta vez te traeremos a salvo, vigoroso Aquiles.
Pero ya está cerca el día de tu ruina. Y no somos nosotros
los culpables, sino el excelso dios y el imperioso destino...»⁸.

Teniendo en cuenta que los mitos formaban parte de la religión de los griegos, salvo este caso de Janto, y quizá la intervención del río Escamandro rebelándose contra Aquiles⁹, que saldrían fuera del mundo religioso para situarse en lo que podríamos considerar pura fantasía, estos films, salvo excepciones, tratan de eliminar cualquier inclusión de lo sobrenatural de la pantalla, sin tener en cuenta que eliminando ese componente fantástico a las viejas leyendas, racionalizando estas situaciones, se corre el riesgo de reducir las a simples aventuras. Precisamente, ese fue el origen del llamado *neomitologismo* de los años 60, 70 y 80 y que en el comienzo de este siglo ha invadido las pantallas de los cines de todo el mundo con versiones híbridas y deformadas de los mitos clásicos como excusa para poner en práctica unos epatantes efectos especiales, eliminando cualquier atisbo de los mitos originales.

⁸ *Ibidem*, XIX, 405 ss.

⁹ *Ibidem*, XXI, 136 ss.

En los poemas, los dioses intervienen de forma directa o indirecta en la trama, es decir, unas veces bajan del Olimpo y se muestran¹⁰ a los mortales, y otras simplemente se valen de fórmulas que no necesitan de su presencia, como augurios, sueños, etc.

A pesar de que, recordemos, los dioses griegos son antropomorfos, lo que facilitaría su utilización por el cine, solo en cinco películas, de las que abordamos en el presente trabajo, aparecen los dioses en algunos de estos episodios. Estos films son *El Juicio de Paris*, de Georges Hatot (1902), del que solo quedan algunas fotografías; *La caduta di Troia*, de Giovanni Pastrone (1911); *Helena*, de Manfred Noa (1924); *L'ira di Achille*, de Marino Girolami (1962); y *Helena de Troia*, de John K. Harrison (2003). Hay que hacer notar que Tetis, una Nereida, es decir, una divinidad menor, aparece en *Troya* (Petersen, 2004) como madre de Aquiles, pero en ningún momento se deja entrever su naturaleza divina. Tres películas mudas, una de mediados del siglo xx y otra de comienzo del xxi. Esto nos hace pensar que a medida que avanzamos en el tiempo, los cineastas ponen más empeño en dotar de una dimensión naturalista-historicista a sus películas, frente a una mayor adecuación al mito de los primeros tiempos.

Al margen de la *Teomachia*¹¹ y las diversas apariciones esporádicas de algunos dioses en el campo de batalla, como Atenea para hacer que Pándaro rompa la tregua¹² o Poseidón para salvar a Eneas¹³, los olímpicos intervienen de manera directa a lo largo del Ciclo en el Juicio de Paris¹⁴, la peste que siembra Apolo con sus flechas sobre el campamento aqueo¹⁵, la mediación de Atenea impidiendo a Aquiles matar a Agamenón¹⁶, las diversas entrevistas de Tetis con Aquiles, la salvación de Paris por Afrodita en su duelo con Menelao¹⁷, la confección de las nuevas armas de Aquiles por Hefesto¹⁸, el engaño de Atenea a Héctor que facilitó su muerte¹⁹, y la conducción de Hermes a Príamo al campamento aqueo para reclamar el cadáver de su hijo²⁰. Episodios que tradicionalmente recogen las películas que narran la guerra troyana.

¹⁰ En raras ocasiones se presentan como ellos mismos, lo más habitual es que lo hagan tomando la forma de algún guerrero que intervenga en la contienda.

¹¹ Homero, *Il.* x.

¹² *Ibidem*, iv, 86 ss.

¹³ *Ibidem*, xx, 317 ss.

¹⁴ *Ibidem*, xxiv, 25 ss.

¹⁵ *Ibidem*, i, 43 ss.

¹⁶ *Ibidem*, i, 194 ss.

¹⁷ *Ibidem*, iii, 380 ss.

¹⁸ *Ibidem*, xviii, 477 ss.

¹⁹ *Ibidem*, xxii, 222 ss.

²⁰ *Ibidem*, xxiv, 334 ss.



EL JUICIO DE PARIS

Este es el episodio más frecuentemente representado en el cine. En él Paris debe elegir a la diosa más hermosa entre Atenea, Hera y Afrodita. En la película de Hatot aparecían las diosas explotando su lado erótico ante la mirada de Paris en las fotografías que se conservan. A partir de ahí, sí veremos el Juicio nuevamente en los films de Noa, *Helena*, y Harrison, *Helena de Troya*. En ambos, los dioses aparecen en un sueño de Paris, por lo que tampoco se puede decir que sus directores los introdujeran al nivel de realidad que lo hacen Homero y los poemas cíclicos. Pero, independientemente del lugar donde se produce la aparición en el sueño, se retrata el episodio de una manera bastante fiel, aunque en la primera también vemos a Hermes y en la segunda no, además de alguna otra diferencia: mientras en la de Noa las diosas están totalmente dotadas de atributos que las individualizan, las armas de Atenea o la concha de Afrodita²¹, la de Harrison nos las muestra vestidas de forma parecida, y son los ofrecimientos de las diosas lo que las hace reconocibles²².

En los demás casos, o se olvida este episodio o se alude a él sin presentarnos la visión de las diosas. Es así en el film de Wise, donde ya vimos cómo el Juicio se transforma en un diálogo entre Paris, un sacerdote y Casandra, en el que Paris muestra su predilección entre tres estatuas, la de Hera, la de Atenea, y la vencedora, por su belleza, la de Afrodita, todas situadas en el salón del trono de Troya. Esta sutil manera de presentarnos el Juicio pasará desapercibida, lógicamente, a los ojos de los espectadores que no conozcan el mito, por lo que es posible que no haya sido entendido por una buena parte del público que pagó por verla. Algo distinto es el caso de *Love of Three Queens*, en la que Paris le revela a Helena que ha tenido un sueño en el que tres diosas se le aparecían debiendo elegir a la más bella de las tres, y le relata lo que ofrecieron y quiénes eran, pero no llega a dar decir cuál fue su veredicto. En esta película, además, hay otros dos momentos que hacen alusión al mismo tema: en el primero Paris ve dormida a Helena y cree estar viendo a una diosa. Obviamente, se refiere a su belleza, por lo que debe tratarse de Afrodita, la diosa de tal cualidad. El segundo de los momentos es cuando Helena, en presencia de Paris, se acerca insinuantemente una manzana de apariencia dorada a la boca sin llegar a morderla. En la mitología, la manzana, desde el Juicio de Paris, se convirtió en un atributo de Afrodita, por lo que la alusión es clara, convirtiendo, en ambos casos, por un momento, a Helena en un reflejo de la propia diosa. La idea de presentarnos el Juicio en un sueño sólo aparece en *La historia de la destrucción de Troya*

²¹ Hera es la diosa más difícil de caracterizar si no es a través de su animal, el pavo real, por lo que muchas veces en el arte, en el Juicio de Paris, se la reconoce por deducción, porque las otras dos diosas sí están caracterizadas con sus atributos.

²² Atenea le ofrece victorias, Hera poder y riqueza, y Afrodita a la mujer más hermosa del mundo, Helena, reina de Esparta.



de Dares Frigio²³, obra que, por su carácter evemerista, elimina la participación de los dioses constituyendo una fuente ideal para el cine.

EL RAPTO DE HELENA

En el rapto de Helena no interviene ningún dios directamente, pero la implicación de Afrodita para que se produzca es muy importante. Además, en el caso de la película de Pastrone, *La caída de Troya*, se nos muestra a la diosa propiciando con su poder el enamoramiento y fuga de los amantes.

Pastrone, en uno de los trucajes más repetidos de los comienzos del cine, desde que Méliès lo normalizó, hace aparecer de la nada, en medio del jardín del palacio de Menelao, a Afrodita mientras Paris corteja a Helena, a quien parece agradarle tal situación. La diosa nos mira con aire de complicidad y sonrisa perversa y cubre a los amantes con un velo que los hace desaparecer antes de hacerlo la propia diosa.

A continuación, ambos son transportados en una suerte de concha volante empujada por el viento y por unos erotes que los llevan, suponemos, hasta Troya.

De forma directa no se produce en el cine otra participación de Afrodita en el rapto, aunque sí se deja entrever, como en *Helena*, mediante una paloma, animal que funciona como atributo de Afrodita, y que en la película la representa, aunque no sea una personificación de la diosa. En el Juicio, Afrodita había dicho a Paris que para llegar hasta Helena siguiera una paloma hasta el otro lado del mar. Así mismo, en Esparta una paloma señala a Helena como la mujer más bella de «Grecia» para las fiestas de Adonis en Citera. Finalmente es una paloma la que guía a Paris hasta Citera, donde está Helena, antes de llegar a Esparta, su destino. De este modo se cumple la promesa hecha por Afrodita a Paris.

También en algunos diálogos podemos percibir la intervención de la diosa en el rapto, como en *Helena de Troya*, de Wise, en la que al ver a Helena Casandra dice: «La diosa de la belleza, Afrodita, ha bajado a la tierra en forma mortal».

En la de Harrison, Helena sube a las murallas y trata de suicidarse arrojándose al vacío, pero Paris la detiene. Ambos dicen haberse visto antes, entonces Paris alude a que es voluntad de los dioses que estén juntos y le dice que ha ido a por ella, que «los dioses así lo quieren. La propia Afrodita».

También lo tenemos en *Troya* cuando Héctor se lamenta del rapto ante Príamo y este le responde que «es voluntad de los dioses. Todo está en sus manos».

²³ «Historia de la destrucción de Troya de Dares Frigio, *La Iliada latina. Diario de la guerra de Troya de Dictis Cretense. Historia de la destrucción de Troya de Dares Frigio*. Introducción, traducción y notas de M.^aF. del Barrio Vega y V. Cristóbal López (Madrid: Gredos, 2001), 7.



LA PESTE SOBRE EL CAMPAMENTO

Este episodio prácticamente no tiene cabida en estos films. Solo en el más homérico de todos, *L'ira di Achille*, aparece y en él participa Apolo, su causante. Tras el rapto de Criseida en Lirneso Crises invoca a Apolo para que le ayude a recuperar a su hija, y este le responde y le da instrucciones de pagar un rescate a Agamenón, incluso le da los tesoros necesarios, diciéndole «¡Y ¡ay! del que rechace tu petición como sacerdote y como padre!» Pero la negativa de Agamenón de devolverle a su hija hace que el sacerdote vuelva a invocar al dios para que castigue a los aqueos. Apolo envía una peste con sus flechas durante varios días haciendo que los aqueos mueran en gran número. Aunque del dios solo oímos su voz, es suficiente para que su participación pueda ser considerada.

ATENEA IMPIDE A AQUILES MATAR A AGAMENÓN

El enfrentamiento entre Aquiles y Agamenón, cuando este le arrebató al Pelida el botín en forma de Briseida, llega a un momento en que el hijo de Tetis está a punto de desenvainar su espada y dar muerte al Atrida, pero es detenido por Atenea, a la que solo Aquiles ve, la diosa le coge por el pelo desde atrás y le dice que no lo haga, que ya tendrá tiempo para tomarse la venganza.

Mientras revolvía estas dudas en la mente y en el ánimo
y sacaba de la vaina la gran espada, llegó Atenea del cielo;
por delante la había enviado Hera, la diosa de blancos brazos,
que en su ánimo amaba y se cuidaba de ambos por igual.
Se detuvo detrás y cogió de la rubia cabellera al Pelida,
a él solo apareciéndose. De los demás nadie la veía.
Quedó estupefacto Aquiles, giró y al punto reconoció
a Palas Atenea; terribles sus dos ojos refulgían²⁴.

Como en el caso anterior, es un momento que se reproduce de manera más o menos fiel en dos de las películas, en una de ellas, *L'ira di Achille*, con participación directa de la diosa, a la que vemos, en una aparición espectral que los demás héroes no ven, detener la mano del tesalio cuando Agamenón le insulta: «bastardo de una diosa». La diosa le contiene con unas palabras muy parecidas a como lo expresa Homero en la *Iliada*. La otra película en la que existe una alusión a este momento es *Troya*, cuando Agamenón se enfrenta a Aquiles al final del primer día, en su barco salón del trono, en una muestra de la mezcla de odio, temor y envidia que padecía el Atrida. Después de reclamar la victoria para sí, trata de desacreditar al Pelida quitándole a Briseida. En este caso, no media insulto por parte de Agamenón, pero sí la provocación suficiente para que, al traer a su presencia a Briseida escoltada por dos

²⁴ Homero, *Il.* I, 193 ss.



soldados, Aquiles montara en cólera e intentara librarla por la fuerza. Aquí no aparece Atenea, ya que los dioses no tienen cabida en la película, sino que es la propia Briseida quien hace su papel impidiéndole a Aquiles atacar a los soldados y al propio Agamenón: «¡No! Ha muerto demasiada gente hoy. Tu único talento es matar, esa es tu maldición. No quiero que nadie muera por mí».

EL DUELO ENTRE MENELAO Y PARIS

La intervención de Afrodita en el duelo entre los «maridos» de Helena tiene un carácter demasiado sobrenatural para que sea insertado con facilidad y encaje con el resto de la película, incluso en aquellos casos en que los dioses tienen una participación más o menos activa.

Es el caso, por ejemplo de *Helena* de Noa, en la que Afrodita es sustituida por la propia Helena, que en un carro sale al campo de batalla para rescatar a Paris cuando está a punto de morir a manos de Agamenón, ya que Menelao quedó paralizado ante la presencia de su esposa. En esta película Helena se vuelve un trasunto de la misma diosa, y es tenida como tal por los troyanos, principalmente su rey, Príamo, que llega incluso a pedirle que obre milagros.

Otro caso en que un mortal hace el papel de Afrodita es en *Troya*, aquí es Héctor el que evita la muerte de su hermano, que huyendo de Menelao ha llegado a sus pies. La situación límite a la que la ausencia de los dioses ha puesto a la película tiene como consecuencia que la muerte de Menelao sea inevitable, propiciando así uno de los «errores» más importantes que se han podido cometer en cualquiera de las versiones de la *Iliada*. No está claro si el deseo de Benioff, su guionista, era este para facilitar la huida de Paris y Helena o se vio obligado a improvisar una salida a la situación creada por su deseo de no «ver a un actor con una toga lanzando rayos desde lo alto de un monte Olimpo»²⁵.

En el film de Harrison, el duelo se produce de forma distinta a como lo narra Homero, aunque sí coincide en la aparición de una neblina como la que derrama Afrodita sobre Paris para sustraerlo del campo de batalla y depositarlo en sus aposentos, pero aquí la niebla cubre a los dos contendientes y los separa del resto para propiciar un cara a cara entre ambos, donde salen a relucir sus rasgos más humanos y los hace, especialmente a Menelao, acreedores de respeto al perdonar la vida a un debilitado Paris por la acción del veneno puesto por Agamenón en la lanza de su hermano. Es destacable el aspecto sobrenatural que adquiere la escena con la niebla surgiendo de la nada, pero el film no quiere ofrecer una visión débil y cobarde de Paris, sino confrontar las personalidades de ambos, por lo que una intervención de Afrodita no tendría sentido.

²⁵ David Benioff sobre Troya en entrevista de Daniel Robert Epstein (<http://www.screenwritersutopia.com/article/d158312f>). Consultado en junio de 2013.



LAS NUEVAS ARMAS DE AQUILES

No solo en este episodio interviene Tetis en el poema de Homero, también lo hace cuando, tras su conflicto con Agamenón, Aquiles le pide que interceda a su favor con Zeus o también cuando oye los gemidos desesperados de su hijo al conocer la noticia de la muerte de Patroclo. Pero ninguno de estos momentos es usado en las películas que estudiamos.

Y es únicamente en el film de Marino Girolami en el que asistimos a la entrega de unas armas nuevas a Aquiles, confeccionadas por Hefesto, por parte de su madre después de que perdiera las suyas al ser despojado por Héctor el cadáver de su amigo Patroclo.

Tiene lugar un encuentro dramático entre madre e hijo cuando ella acude a consolar a su hijo, que llora y se lamenta desconsolado por la muerte de Patroclo. Después de que Aquiles da rienda suelta a su dolor, le dice a Tetis que ya no tiene las armas que le había regalado y le pide que le diga dónde es vulnerable. Tetis no puede responder a eso, pero le promete que tendrá nuevas armas para que pueda combatir como antes.

Tras esto, la película nos ofrece brevemente una visión de la fragua de Hefesto con el dios trabajando en ella en la fabricación de sus armas, panoplia que a la mañana siguiente veremos colocada en su tienda y con la que se batirá con Héctor.

Tetis solo aparece en otra película, *Troya*, en la que muy al principio se produce un breve encuentro entre Aquiles y Tetis, que no se encuentra en ninguna de las fuentes antiguas, en el que la ninfa le auguraré a su hijo su próxima muerte gloriosa en Troya. Pero Petersen no nos aclara cuál es la naturaleza de la madre de Aquiles, y únicamente nos informa de que debe tener poderes adivinatorios, ya que parece conocer el destino de su hijo, pero esto es algo que también vemos en Ésaco, troyano que aparece en la película de Noa, o el aqueo Calcante, ambos adivinos en sus respectivos ejércitos.

Pero, además, *Troya* intenta desmentir la posibilidad de la naturaleza divina de Tetis incluso antes de que esto ocurra, cuando, al principio, el niño que despierta a Aquiles para que acuda a luchar contra el gigantón Boagrión le pregunta si lo que se dice de él es cierto, «dicen que tu madre es una diosa inmortal, que nadie te puede matar». La respuesta de Aquiles, «¿para qué iba a llevar escudo entonces?», es lo suficientemente ambigua como para no desmentirlo ni afirmarlo, pero prepara el terreno para ver a la ninfa como una mujer mortal. Al mismo tiempo, la necesidad de llevar armas defensivas elimina el mito de la invulnerabilidad del héroe.

MUERTE DE HÉCTOR

Es este uno de los temas centrales de la *Iliada* en el que los dioses juegan un papel fundamental, ya que sin la intervención de Atenea no se habría producido la muerte de Héctor a manos de Aquiles. Cuando esta divisa a Héctor en medio de la batalla, después de que matara a Patroclo, sin dudarle se dirige hacia el troyano con ánimo de venganza. Y en cuanto Héctor se percata de lo que ocurre tiene miedo y



huye del Pelida, pero no se decide a entrar en las murallas. Se produce una persecución alrededor de las murallas de Troya, a las que dan tres vueltas hasta que Atenea, con la apariencia de Deífobo, hermano de Héctor, anima a este a detenerse y enfrentarse a Aquiles. Al entablarse el duelo Aquiles falla su primera lanza, pero Atenea se la devuelve inmediatamente, y cuando Héctor ha fallado también, busca a Deífobo para que le dé la suya, mas Atenea ya no está, trata de desenvainar la espada para la lucha cuerpo a cuerpo, pero Aquiles lo mata de una lanzada en el cuello. El engaño de Atenea es crucial en el desenlace del episodio, y de la guerra, por el significado que tenía Héctor para los troyanos.

Ninguna de las películas es fiel a la escena descrita por Homero, pues todas plantean una esperada lucha cuerpo a cuerpo entre ambos héroes, como colofón a su rivalidad. Este cambio de escenario es bastante fácil de entender, puesto que el engaño resultaría poco menos que inaceptable entre héroes de este tipo, de los que se espera lealtad a la hora de luchar, y no subterfugios indignos de su naturaleza heroica. Tampoco resulta muy adecuado a la mentalidad del espectador de cine el modo en que Aquiles mata a Héctor, a distancia y estando en ventaja, sin darle la oportunidad de plantear una lucha en igualdad de condiciones. Por esta misma razón tampoco existe fidelidad a Homero en ninguna de las películas en los episodios de la muerte, a manos de Héctor, de Patroclo, herido y desarmado.

En este caso, está claro que es casi obligado para el cine prescindir de la intervención de Atenea por sus connotaciones negativas.

AQUILES Y PRÍAMO

Es este el último episodio en que los dioses interactúan directamente con los mortales, pero, como con el resto, el cine prescinde de esta intervención o simplemente alude a ella de una manera lo suficientemente ambigua como para que se pueda leer de diferentes maneras, tanto en el sentido de la intervención divina reconocible como en el del lenguaje figurado.

Así tenemos que, en la única película que nos ha mostrado a los dioses en interacción directa con los hombres, la de Girolami, Príamo aparece solo ante Aquiles junto a la pira de Patroclo. Aquiles, sorprendido, le pregunta cómo ha llegado hasta allí superando la vigilancia de los guardias. Y Príamo le responde que «un dios que aún se apiada de los troyanos me ha permitido llegar hasta aquí». Para aquellos que conocemos la leyenda sabemos que el rey troyano se refiere a Hermes, que, por orden de Zeus, le acompaña durante la noche hasta la tienda de Aquiles haciéndole pasar desapercibido a los ojos de los aqueos. Lo inteligente es que su respuesta también puede ser tomada en sentido figurado, queriendo decir que la suerte —un dios favorable— se ha apiadado de él y le ha permitido llegar hasta Aquiles, lo que posibilita que todo el público lo entienda, ya sea en un sentido o en otro.

Después, el propio Príamo hace una reflexión sobre la interpretación del mundo por los mortales, diciendo que las explicaciones que no tienen en cuenta la voluntad y el dominio de los dioses sobre las cosas de la tierra son solo aparentes. Y que los mortales son únicamente un instrumento en manos de los dioses para



cumplir sus voluntades, cosa que resulta muy coherente con las últimas palabras del verso quinto del poema: «y así se cumplía el plan de Zeus»²⁶.

Sin embargo, en *Troya*, en la que también Aquiles es sorprendido por la llegada de Príamo a su tienda, al ser preguntado este sobre la manera en que llegó hasta allí sin ser descubierto, su respuesta dista mucho de dar satisfacción a todo su público, puesto que elimina toda posibilidad de ayuda divina al referirse a su conocimiento del país, mayor que el de los aqueos, para alcanzar la tienda del Pelida sin ser visto, pero acto seguido se vuelve a sentir la presencia y el poder de los dioses sobre los mortales cuando el mismo Príamo dice que ya no puede cambiar el pasado, porque es la voluntad de los dioses.

En todos los encuentros entre Aquiles y Príamo se eliminan las motivaciones de temor religioso que aparecen en el poema. Hay que recordar que Zeus había ordenado a Tetis que conminase a su hijo a devolver el cadáver de Héctor²⁷, pero en ninguno de los casos parece ser ese el motivo, o uno de ellos, para apiadarse de Príamo.

Así, en todos los films, ya sea a modo de sueños y presagios, los dioses están presentes de una u otra manera, pero casi nunca en forma material. Es habitual que veamos templos dedicados a los dioses, y especialmente estatuas que los celebran, incluso en ámbitos como los palacios, donde se observan, en algún salón del trono, como en el film de Wise, imágenes de diferentes dioses adorados en la ciudad. Pero donde se muestran más presentes es en los diálogos. A través de ellos vemos que las películas intentan que exista entre humanos y dioses la misma relación que en los poemas homéricos, pero sin su presencia física.

No se plantea el cine, y tampoco es la materia de los poemas, si los aqueos y troyanos tenían fe o no en sus dioses, pero siempre se mantiene hacia ellos una actitud de respeto y temor, más que de veneración, y en muchos casos se conservan invocaciones y plegaria. Por ejemplo, en *Helena*, tras despedirse de Andrómaca y de Astianacte, Héctor eleva una plegaria a los dioses para que favorezcan a su hijo: «Zeus y vosotros, dioses, dejad que mi hijo sea más poderoso, valiente y feliz que su padre y que su madre lo disfrute de corazón». Oración en esencia respetuosa con la homérica.

Así vemos que suelen temer a los dioses, a los que tratan de no importunar ni mucho menos ofender. En el film de Wise, antes de la partida de Paris hacia Esparta, Príamo pregunta al sacerdote si los augurios son buenos, y Casandra, poco después, le dice a Paris que no vaya a buscar la paz sin haber apaciguado a Atenea antes. En *Troya*, Héctor muestra su idea acerca de la volubilidad de los dioses ante Paris cuando Paris le saluda de regreso a Troya: «¡Hermosa mañana! Los dioses bendicen nuestro viaje», y Héctor responde: «A veces te bendicen por la mañana y te maldicen por la tarde».

No obstante, al contrario de lo que sucede en la épica homérica, Héctor se muestra poco crédulo en dos intervenciones. Una con su padre, poco después de su

²⁶ Homero, *Il.* 1, 5.

²⁷ *Ibidem*, xxiv, 104 ss.





regreso, habla del rapto y le dice «sé que esto es lo último que hubiéramos deseado» y el rey contesta que «es voluntad de los dioses. Todo está en sus manos». Y cuando hablan de las consecuencias que puede tener la acción irreflexiva de Paris, Príamo, como corresponde a los héroes homéricos, fía su suerte a la protección de los dioses: «Apolo vela por nosotros. Ni siquiera Agamenón es rival para los dioses». Ahora es cuando Héctor se muestra escéptico sobre esas creencias: «¿Cuántos batallones tiene el dios sol bajo su mando?». La respuesta de Héctor sobresalta a su padre, que muestra el miedo que tenían a los dioses cuando le espeta: «¡No te burles de los dioses!».

En el cine, como vemos, se mantiene esa mezcla de respeto y temor que muestran los héroes cíclicos hacia los dioses, y en casi todas las películas hay alguna muestra de ello, en las que se censuran las palabras ofensivas a los dioses como si fueran a propiciar terribles castigos. Pero en el caso de *Troya*, el guionista parece no quedar convencido de que su público entienda este sentimiento y trata de dar una explicación de por qué esa actitud tan sumisa del rey ante los dioses, y construye un diálogo en el que Príamo le cuenta a Héctor que cuando era pequeño estaba enfermo y desahuciado y él rezó por su vida en el templo de Apolo toda la noche. Al ver que se había curado, juró que dedicaría su vida a los dioses. Benioff idea una solución que podría resultar apropiada para personas de cualquier época al relacionar la fe ciega en los dioses con el cumplimiento de una promesa en agradecimiento por los favores recibidos. En ese sentido no hay diferencia con los que peregrinan a Lourdes o Fátima, por ejemplo. De este modo, el cine presenta la relación de los héroes homéricos con sus dioses, de manera no muy distinta a la de las religiones actuales.

En relación con el temor a los dioses están los sacrificios. Estos son una forma habitual de comunicación con los dioses. En *Troya*, tras la fiesta ofrecida por Menelao a los troyanos, Héctor le dice a Tectón que prepare lo mejor que tengan para ofrecérselo en sacrificio a Poseidón, porque no desea que «haya más viudas en Troya». Tectón le pregunta ¿cerdo o chivo? Héctor pregunta a su vez qué es lo que le gusta al dios del mar. Y Tectón sonríe y dice que va a preguntar al sacerdote. Aquí queda claro hasta qué punto creían en su dependencia de la voluntad de los dioses, por lo que eran ellos y no los humanos los que tenían el poder de decisión sobre los hombres.

Y los dioses pueden traicionarlos para que mueran, como Atenea a Héctor, o protegerlos, como hace Afrodita con Paris, o con Helena cuando Menelao tiene el impulso de matarla tras la caída de Troya, como nos relataba Quinto de Esmirna en sus *Posthoméricas*: Afrodita «despertó el dulce deseo en el fondo de sus entrañas»²⁸. Allí la diosa revestía a la reina de un aura de atracción erótica que sedujo a Menelao y le impidió cumplir su deseo. Esta intervención divina, aunque intangible, la vemos en algunas de las películas que hemos analizado. Es el caso de *Helena*, de Noa, en la que al final cuando Menelao va a matar a Helena, un cartel nos dice

²⁸ Quinto de Esmirna, *Posthoméricas*. Traducción de I. Calero Secall (Madrid: Ediciones Clásicas, Madrid, 1991): XIII, 392 s.

que «Afrodita había adornado el rostro de Helena de tal encanto que en el corazón de Menelao despertó de golpe el viejo amor».

Pero salvo este caso, en el que se nos dice claramente que lo visto en la pantalla es el resultado de la obra de una diosa, por lo que se reconoce su participación directa en la historia, el cine reniega mayoritariamente de introducir esa posibilidad en sus productos, tratando de vender no una leyenda, cantada en forma de poesía, que habla de hechos maravillosos ocurridos en un tiempo remoto, sino una historia verdadera que trata de eliminar todos los aspectos sobrenaturales de sus tramas, y colocando como motivación principal de la guerra intereses militares, económicos y de estrategia geopolítica.

Resulta lógico pensar que la guerra tendría como motivo la lucha por el control comercial del Egeo y, en particular, del Helesponto, en cuya entrada se encontraba la ciudad de Troya, por lo que es comprensible una revisión en este sentido, pero no se entiende la necesidad que tienen estos films de eliminar la intervención divina en cualquiera de sus manifestaciones iliádicas, pero respetar aspectos con un carácter tan sobrenatural como el del talón de Aquiles, ya que en su afán verista prescinden en todo momento de las referencias sobrenaturales. Así vemos cómo en todas las películas, Aquiles muere a partir de que una flecha atraviesa su talón.

Como dice Rafael de España, la principal causa del rechazo de lo mitológico es que hoy se considera solo fantasía, y lo fantástico no se considera con la suficiente seriedad²⁹. Y, además, todo lo que tenga que ver con la religión, que no sean las oficiales, se ha puesto en cuarentena y se ha desconfiado de ello, hasta el punto de ser objeto de censura³⁰.

Pretender humanizar el relato de Homero nos separa completamente del mundo que el poeta pretendía retratar, un mundo en el que «coexistían lo racional con lo irracional» en su mentalidad e incluso en su vida cotidiana³¹.

RECIBIDO: 20 julio 2023; ACEPTADO: 5 septiembre 2023

²⁹ DE ESPAÑA, Rafael *op. cit.*, p. 103

³⁰ «En la España franquista, donde la censura cinematográfica estaba claramente dominada por la Iglesia, los films con referencias mitológicas serán vistos con bastante recelo: si en algún peplum aparecían dioses personificados por actores, las escenas en cuestión eran cortadas (“El rapto de las Sabinas”) o simplemente se prohibía su exhibición (“Le baccanti”, “Ulisse contro Ercole”, “L’ira di Achille”, etc.)... el único caso en que se autorizó trazar un asunto declaradamente mitológico fue «Los titanes», pero por hacerlo en clave de parodia». DE ESPAÑA, Rafael *op. cit.*, p. 104

³¹ PRIETO ARCINIEGA, Alberto «Troya sin Homero: *Troya* (2004)», *Studia Historica. Historia Antigua*, n.º 23 (2005): 23-37.

BIBLIOGRAFÍA

- CRESPO GÜEMES, Emilio, «La cólera de Aquiles», *Bitarte*, n.º 38, 2006.
- GENETTE, Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, (París: Éditions du Seuil, 1982).
- HOMERO, *Iliada*. Revisión de Carlos García Gual, Introducción, traducción y notas de Emilio Crespo Güemes, índice onomástico M. Cuesta (Madrid: Gredos, 2014).
- La Iliada latina. Diario de la guerra de Troya de Dictis Cretense. Historia de la destrucción de Troya de Dares Frigio*. Introducción, traducción y notas de M.ªF. del Barrio Vega y V. Cristóbal López (Madrid: Gredos, 2001).
- PRIETO ARCINIEGA, Alberto, «Troya sin Homero: Troya (2004)» *Studia Historica. Historia Antigua*, n.º 23 (2005).
- QUINTO DE ESMIRNA, *Posthoméricas*. Traducción de I. Calero Secall (Madrid: Ediciones Clásicas, 1991).
- THORPE, Martin, *Homer* (Londres: Bristol Classical Press, 2000).
- DE ESPAÑA, Rafael, *El péplum. La Antigüedad en el cine* (Barcelona: Glenat, 1988).

FILMOGRAFÍA

- Le jugement de Paris*, Georges Hatot, Francia (1902).
- La caída de Troya (La caduta di Troia)*, Giovanni Pastrone (Pietro Fosco), Italia (1911).
- La Iliada o el Sitio de Troya (Helena. Der Raub der Helena y Helena. Der Untertang Trojas)*, Manfred S. Noa, Primera y segunda parte, Alemania (1924).
- La regina di Sparta*, D. Manfred S. Noa, Italia (1931). (Remontaje reducido de *Helena...* de 1924).
- La manzana de la discordia (L'amante di Paride [Le jugement de Paris])*, D. Marc Allegret, Francia-Italia (1953). (Film desaparecido, pues fue reutilizado para confeccionar el episodio *The face that launched thousand ships* de la película *Loves of Three Queens* de 1955).
- Loves of three Queens*, Marc Allegret y Edgar G. Ulmer, EE. UU. (1955).
- The Iliad* (tv), D. Willam Spier, EE. UU. (1955). (Segmento de *The face that launched thousand ships*).
- Helena de Troya*, Robert Wise, EE. UU. (1955).
- La guerra de Troya (La guerra di Troia)*, Giorgio Ferroni, Italia-Francia (1961).
- Helena de Troya (Helen of Troy)*, John Kent Harrison, EE. UU. (2002).
- Troya (Troy)*, Wolfgang Petersen, EE. UU. (2004).



ABISMOS, ESPEJOS Y OJOS: EL TERROR ELEVADO A TRAVÉS DE JORDAN PEELE

Darío Delgado Rodríguez
Universidad de La Laguna

RESUMEN

El terror elevado se caracteriza por su estilización minimalista y sus profundas temáticas que exploran aspectos oscuros de la condición humana, separándose de los recursos tradicionales del cine de terror comercial. Tomando como ejemplo el cine de Jordan Peele, con el presente artículo buscamos profundizar en este ciclo de películas, ahondando en sus recursos y en los significados que se ocultan bajo las narrativas de terror que despliegan. Así mismo, planteamos que siendo estas películas poderosas generadoras de significados, esto es algo que encontramos presente en el cine de terror a lo largo de la historia del medio.

PALABRAS CLAVE: cine, terror elevado, postterror, Jordan Peele, otredad, negritud, posracialidad.

DEPTHS, MIRRORS AND EYES:
HIGH HORROR FILMS BY JORDAN PEELE

ABSTRACT

High terror is characterized by its minimalist stylization and profound themes that explore dark aspects of the human condition, diverging from the conventional resources of commercial horror cinema. Using the cinema of Jordan Peele as an example, this article seeks to delve into this cycle of films, deepening into their techniques and the meanings that are hidden beneath the terror narratives they unfold. Likewise, we propose that as powerful generators of meanings, this is something we find present in horror cinema throughout the history of the medium.

KEYWORDS: cinema, high horror, poshorror, Jordan Peele, otherness, blackness, post-raciality.

Echaré sobre ti inmundicias, te haré despreciable,
y haré de ti un espectáculo.

Nahúm 3:6

En 1922, ese vampiro que F.W. Murnau y su guionista Henrik Galeen llamaron *Nosferatu* en pos de evitar el plagio del *Drácula* de Bram Stoker penetró por el Báltico tal y como lo iban a hacer las dictaduras y los totalitarismos. El vampiro, conocido como conde Orlok, se convierte dentro de la historia del cine en una aproximación a la otredad, la figura del otro, que inevitablemente marcaría el porvenir de todo el cine de terror y ciencia ficción que se haría posteriormente. La monstruosidad de Orlok, enmarcada en esa alta figura de largas manos y afilados dientes de humanidad únicamente remota, lejos queda de la elegancia victoriana y el erotismo propio del conde Drácula de Stoker. En *Nosferatu* la pareja protagonista vive en un paraíso idílico y bucólico, donde leemos a la Europa de la *Belle Époque* antes de la Gran Guerra, un entorno optimista que se rompe bruscamente por el inicio del conflicto. Esta ruptura es lo que representa iconológicamente la llegada del terrible conde Orlok a la ciudad de los protagonistas, la destrucción de ese antiguo mundo a través de la muerte y la enfermedad que trae consigo, tal y como lo hizo la propia guerra: la pérdida de millones de vidas, de una concepción del mundo muy concreta y de todo un sistema cultural y ético (Cueto y Díaz 1997, 199). Murnau y Galeen consiguen así dar cuenta de la pulsión que se da en este periodo dentro del imaginario germánico expresionista que construye personajes tiránicos y supremacistas (Kracauer 1995, 80), como si la República de Weimar, el régimen instaurado tras la derrota del país germano en la Primera Guerra Mundial, fuera un mal por su «descontrol» y dentro de la psique alemana se explorara siempre una búsqueda regresiva de fuerzas coercitivas.

Con esa otredad, que inunda de significados la narrativa de la película, el cine de género¹ mostraba ya en un medio de apenas tres décadas de vida en 1922 la tremenda capacidad de diálogo que puede tener con el espectador y con su tiempo tanto para horrorizar como para transmitir discursos complejos. El cine se revela así como uno de los más influyentes vehículos de ideas tanto de la industria cultural como de la cultura popular. Aunque, como señala Blanco Pérez, «una película no puede contarlo todo» (2020, 450), sí que puedo concluir que una película tiene ese poder, esa capacidad, «de reflejar la mentalidad, las inquietudes y los temores, los elementos de la vida cotidiana» (Pla Valls, n.d.) de su momento temporal concreto.

Tras la Segunda Guerra Mundial y la consolidación de la Guerra Fría, con el pavor hacia una posible destrucción atómica, el cine estadounidense, respondiendo a la inquietud social derivada de esos miedos, comienza a producir por decenas –y luego cientos– películas de terror y de ciencia ficción, una tendencia que en las décadas posteriores se consolidaría por la tremenda importancia y producción

¹ A lo largo del trabajo abreviaré la etiqueta de «cine de terror y/o ciencia ficción» bajo el término «cine de género».



Fig. 1. *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922).

del cine de género que se realiza en el país norteamericano. Llegamos entonces a la década pasada, donde a partir de más o menos 2014 (es difícil establecer un límite claro) en el mercado angloparlante comienzan a surgir una serie de películas que conforman un ciclo, grupo o grupúsculo (como me gusta referirme a ellas, por sus fuertes convicciones formales y temáticas) a las cuales posteriormente, tanto desde la crítica especializada como desde el ámbito académico, se les otorga el nombre de alto terror, postterror o, el término que usaré para referirme a ellas en este artículo, terror elevado. Escindidas del cine de terror comercial o, al menos, habitual, debido a su fuerte estilización minimalista y sus profundas temáticas enfocadas siempre a lugares oscuros de la condición humana, el terror elevado suele ofrecer formas de otredad que se separan de la tradición del género de terror en tanto que suelen ser más ambiguas o personificadas en cuerpos humanos, no tan monstruosas, pero que en su núcleo, al igual que hacía *Nosferatu* hace más de un siglo, siguen sirviendo para transmitir significados complejos y dar cuenta de las ansiedades de su tiempo.

Surgidas más o menos, como digo, hace casi una década, hemos tenido la suerte de vivir de cerca el desarrollo de todo este ciclo de películas, de reflexionar sobre ellas, de trabajarlas, de conocer a sus autores. Yendo a verlas al cine hemos podido ver cómo muchos espectadores no son capaces de relacionarse con ellas y abandonan las proyecciones en mitad de las películas; estando presente en las redes sociales hemos leído miles de discusiones sobre sus inquietudes artísticas y el significado tras sus narrativas. Hemos podido comprobar cómo los críticos especializados las ensalzan de forma elitista por su sello autoral, frente a otras películas más *mainstream* del género, siendo estas igual o más interesantes por otros motivos en

muchas ocasiones. Hemos constatado el rechazo de los propios fans acérrimos del género hacia las ambigüedades del terror elevado y lo poco directo de sus tramas, en defensa de los códigos «clásicos» del género marcando también cierta visión elitista («esto sí es cine de terror bueno»). Desde muy pequeño, por la laxitud de mis padres en las cosas que veía, tuvimos cierta predilección por el cine de género. Llegando a cierto grado de madurez intelectual justo cuando este ciclo desplegaba sus alas, siempre hemos sentido mucha simpatía hacia sus historias y mecanismos y mucha sintonía con la visión autoral de sus directores y directoras. La elección de este tema nace por rendir cuentas a ambas cosas, por la ambición de dar una definición a este grupúsculo y para desarrollar en su totalidad la filmografía de uno de sus autores más destacados.

1. UN ACERCAMIENTO AL TERROR ELEVADO

Para el académico David Church existen tres criterios principales que, sumados entre sí, sirven para considerar que una película forma parte del ciclo al que nos referimos como terror elevado: en primer lugar, aquellas películas que la crítica especializada ha etiquetado como tal; en segundo lugar, aquellas películas que comparten ciertas características a nivel estético y a nivel formal que coinciden con las películas de dicho ciclo; en tercer y último lugar, aquellas películas que a nivel temático se basan en el despliegue de aquello a lo que se refiere el propio Church como afectos negativos, esto es, el malestar, la culpa o la ira (2021, 14). Bajo esta tríada basada en consideración crítica, estética y temática es posible realizar una aproximación que rinda cuentas en su totalidad a lo que intentamos referirnos.

Las películas del terror elevado son películas alabadas a nivel crítico, especialmente por críticos de cine no muy simpatizantes del cine de terror en general, al tratarse de películas que gozan de un tono estético y temático «mayor» que el del resto de películas del género, más atadas a las vicisitudes de lo *mainstream*, razón por la cual también el público en general responde hostilmente a sus estrategias tanto formales como narrativas, mientras que los fans acérrimos del género suelen rechazar la conversación crítica alrededor de estos trabajos. La etiqueta de «elevado» hay que matizarla como peligrosa, pues inevitablemente marca una división elitista que habría que definir bien o evitar. En cualquier caso, la mantenemos en tanto que creemos que define bastante bien la conversación crítica a su alrededor y esa tendencia, tanto por parte de la crítica como del público, a acercarse a ello, asociando el terror elevado a una supuesta alta cultura y el cine de terror comercial a una baja cultura, aunque desde un punto de vista académico cualquier tipo de película, por muy comercial que sea, es capaz de transmitir significados y hablar de las ansiedades culturales de su momento (Church 2021, 7).

Se puede marcar el comienzo del terror elevado aproximadamente en torno a 2014, dentro del mercado angloparlante de la industria, con una película como *It Follows*, del director David Robert Mitchell. Habiendo ejemplos anteriores que pueden encajar en menor o mayor medida con las características mencionadas, *It Follows* se convierte en una de las obras canónicas e intocables del grupúsculo, generadora





Fig. 2. *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014).

de una discusión a su alrededor que sigue vigente hoy en día, casi una década más tarde. Con este inicio, la crítica cinematográfica se enfrenta a un «nuevo» tipo de película dentro de la etiqueta terror, un género denostado en general por la crítica especializada, muy divisivo, que ahora, gracias a la veda que abre, de alguna manera, la película de Robert Mitchell, comienza a valorarse por aquellos que lo rechazaban debido al hincapié que hace en la construcción atmosférica de situaciones y en su estilo indirecto a la hora de mostrar la otredad, lo inquietante y lo disruptor.

El terror elevado opta por una otredad ambigua frente a la figura del monstruo visceral habitual del género, siendo esto algo en lo que mostraremos especial interés a lo largo del texto, centrándonos en el subtexto que ocultan estas películas bajo sus capas narrativas y en la otredad alejada del monstruo canónico que estas dibujan.

Al gozar de más subtexto y menos acción derivada de su argumento, estos críticos comienzan a utilizar la etiqueta de elevado, marcando una jerarquía entre su consideración hacia estas películas frente al resto de las del género de terror, que ellos, por lo habitual, rechazan. Así, su acercamiento a estas obras y la valoración que hacen de ellas es más por lo que no son —películas comerciales de terror— que por lo que son —películas con unas ambiciones artísticas distintas (Church 2021, 10)—. La devoción crítica al terror elevado pasa por ensalzar sus momentos más contemplativos y poéticos, marcando con ello una clara frontera frente a los recursos del cine de terror comercial, basados en montajes muy picados al servicio de la acción y el uso constante de sobresaltos para reclamar la atención de sus espectadores.

En un ámbito generalista, el público de un cine comercial disfruta más de películas de género entroncadas en la tradición *mainstream*, debido a, como decía, la hostilidad que genera el terror elevado, mucho menos aceptado y generador de frustración, fruto de su ritmo lento y la ambigüedad de sus finales, que no suelen cerrarse de forma definitiva. Además, suelen presentar una serie de otredades poco convencionales, con las que cuesta relacionarse: el otro se difumina más, es más gris, no todo es blanco y negro. Todo ello provoca que en muchas salas de cine el público, al no saber gestionar bien su relación con las películas del ciclo, muestre su rechazo



Fig. 3. *The Babadook* (Jennifer Kent, 2014).

a viva voz y abandone la sala a mitad del metraje (o incluso antes). Estas situaciones pudimos vivirlas en la proyección de películas como *The Babadook* (2014), de la australiana Jennifer Kent, o la no tan conocida *It Comes at Night* (2017), del joven director Trey Edward Shults, una cinta donde *eso* que viene por la noche nunca llega a aparecer explícitamente. Esto, en parte, es culpa de las distribuidoras y los planes de *marketing* que estas diseñan para este tipo de filmes en pos de conseguir vender el máximo de entradas posible, donde prometen una serie de experiencias al público (normalmente juntando todos los momentos de más acción en el tráiler) que luego el metraje de la película no cumple. Básicamente, dentro de la industria, a pesar de saber que estas películas por sus propuestas narrativas y formales son diferentes, se intentan vender como películas comerciales, «normales», de terror, provocando en el público general una frustración clara y un rechazo total a estas propuestas. Quizás sea mejor optar por un término medio que pueda satisfacer, aunque sea de manera limitada, a ambas partes.

La experiencia de la proyección en cines es muy clarificadora con respecto a lo que es o lo que despierta el terror elevado. Así, este tipo de películas se relacionan más con lo que Julian Hanich denomina «una visualización tranquilo-atenta»² (2018, 95), dentro de la cual la experiencia colectiva de ver una película en el cine pasa por simplemente coordinarse para verla en silencio y que, de esa manera, entronque muy bien con la construcción atmosférica de estos filmes, que precisan de esa atención y esa calma.

En el otro lado estaría «una visualización desviado-expresiva»³ (Hanich 2018, 111-112), donde el silencio se deja atrás y la experiencia colectiva pasa por una atención dividida que no se centra únicamente en la pantalla de proyección, sino también en el resto de personas de la sala y por expresar verbalmente reacciones sobre

² En inglés en el original, traducción propia.

³ En inglés en el original, traducción propia.



lo que pasa en la película. Las películas *mainstream* de terror encajan mejor con este tipo de visualización, debido a que su público (generalmente, según la hora de la sesión, en su mayoría adolescente) busca una experiencia adrenalínica a través del susto con la cual gritar y reírse, algo que no encuentra cabida dentro del terror elevado por su simple concepción. Por ello, un público que busca el segundo tipo de visualización se frustra con las películas que definimos aquí, ya que se les tornan aburridas e inacabadas.

Retomando las características que Church otorga al terror elevado, la estética y las decisiones formales compartidas que definen estas obras y que a la vez las distancian del terror comercial responden a su tono, entendiéndolo en «cómo el contenido dramático de una película es estilísticamente transmitido a través de la construcción de un ambiente general que da forma a nuestro horizonte afectivo como espectadores»⁴. Este tono dentro del ciclo responde a su minimalismo en la puesta en escena, con planos largos, movimientos de cámara lentos y un ritmo narrativo contemplativo, con un gusto estético por lo majestuoso (Church 2021, 11). Aunque muchos críticos lo consideran subgénero, realmente es esa estética compartida lo que las configura como un grupúsculo de películas concreto, influenciadas y a la vez herederas del estilo de la tradición del *art-horror*, etiqueta con la cual muchos autores se refieren a películas de altas ambiciones y contenido artístico cuyas narrativa o situaciones nos llevan de una manera u otra al terror, pero que se separan de los recursos habituales del terror comercial (de nuevo, una distinción que inevitablemente lleva a una idea de alta y baja cultura), dentro de las cuales podemos destacar películas tan dispares como *The Shining* (1980), de Stanley Kubrick, o *Mulholland Drive* (2001), de David Lynch.

La vertiente propia con su propia etiqueta (en este caso, «elevado») se vuelve necesaria, en tanto que los tropos del cine de terror se desplazan o se difuminan, por lo que hablar de subgénero sería erróneo. Lo que prevalece son sus expresiones formales y la ambigüedad dentro de su narrativa, donde siempre prevalece lo contemplativo frente a lo abrupto. La otredad, asimismo, no es un elemento que se busque hacer sobresalir todo el rato, sino que sus autores proponen una presencia indirecta, muchas veces invisible, abstracta o fruto de la imaginación de alguno de sus personajes, que muy a menudo toma forma humana en vez de como algo monstruoso (Church 2021, 12-13). El terror elevado propone lo que Church denomina «un estilo visual distanciado»⁵ (2021, 12), que favorece las atmósferas frente a la acción, lo acumulativo frente a lo directo, la tensión cocinada a fuego lento con la introducción dosificada de elementos disruptores dentro de la puesta en escena frente a lo gratuitamente visceral, además de presentar personajes psicológicamente complejos, fragmentados, lejos de los arquetipos propios de subgéneros como el *slasher* o las películas de zombis.

⁴ Definición de Douglas Pye, citada por Church (2021, 11). En inglés en el original, traducción propia.

⁵ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 4. *It Comes at Night* (Trey Edward Shults, 2017).

Faltaría hablar de la tercera característica que mencionábamos al inicio del apartado. Como decíamos, temáticamente el terror elevado hace un especial hincapié en afectos negativos, como el luto o la tristeza. De nuevo, no es algo ajeno al cine de terror comercial, que de una manera u otra siempre incorpora este tipo de afectos en sus discursos. El caso es que en el terror elevado goza de muchísimo más peso, al servir como base para el desarrollo de sus narrativas y al marcar la estética que utiliza, es decir, se diferencia más por el cómo que por el qué. Es ese cómo el que seduce al crítico no pregonero del terror tradicional y el que genera rechazo al gran público, pero, en cualquier caso, el qué —esto es, los temas— siempre ha estado presente en el cine de género, no es una invención del ciclo elevado.

Church señala que estas películas operan como «motores de aprehensión»⁶ (2021, 16), esto es, generadoras de significados a través de la relación que establecen entre su argumento, su condición como película de terror y el despliegue de afectos que realizan. Que se muevan con esa pretensión es lo que provoca los fuertes conflictos y las líneas divisorias entre crítica, fans del género y espectadores casuales. Así, su tratamiento temático pasa por concebir lo sobrenatural, propio del género, como algo inquietante que en última instancia podría explicarse racionalmente, es decir, nunca abandona del todo la razón, entremezclando las proyecciones psicológicas de sus personajes con aquello que sí ocurre «de verdad», pero sin subrayar en ningún momento qué es real y qué es fantasía, algo que nuevamente fomenta su marcada ambigüedad. Bajo esta idea, las películas del grupúsculo no se centran tanto en inducir lo inquietante o el propio terror a través de acciones narrativas directas realizadas por la otredad pertinente (es decir, no se centran tanto en hacer aparecer a Freddy Krueger con su guante con cuchillas dispuesto a asesinar a algún adolescente, como en *A Nightmare on Elm Street*), sino en, como hemos mencionado, trabajar sus ambientes (ese ambiente general que señalaba al aportar la definición

⁶ En inglés en el original, traducción propia.

de tono) para a través de ellos transmitir esa angustia y ese malestar que derivan de los afectos negativos, priorizando su uso. De esta manera, «afectos como la angustia prueban que la atmósfera es funcionalmente inseparable de la narrativa, operando menos como un acompañante que como la culminación de ciertas escenas»⁷ (Church 2021, 17).

El miedo es la principal emoción que el cine de terror *mainstream* busca estimular en sus espectadores y el susto el elemento gramatical a través del cual intenta llegar a ello. El terror elevado llega al miedo, pero su deriva va encauzada por el hincapié que hace en los afectos negativos. Siendo la atmósfera un fin en sí mismo, el miedo solo es una parte más del todo, no el todo *per se*. También utiliza el susto y situaciones viscerales, pero en su contexto suelen ser parte de un momento culminante que ha sido construido poco a poco o bien la demarcación de un suceso muy traumático, haciendo, así, que se refuerce lo temático más que simplemente poner en escena un susto barato. El terror elevado no busca ser complaciente con el espectador, utilizando sus recursos y características en pos de aportar la visión artística que el autor o la autora de la película nos propone.

Sus finales abiertos y ambiguos, rechazados por muchos y vanagloriados por otros, permiten que todos esos afectos negativos que despliegan pervivan en el espectador una vez que el metraje de la película ha finalizado. Obviando consideraciones críticas, el rechazo general del público generalista e incluso las pegas que los fans del género suelen poner por, de alguna manera, jugar con su juguete, el terror elevado es muestra inequívoca de hasta dónde puede llegar el cine de terror a través de la ambición artística y una marcada visión autoral.

2. EL TERROR ELEVADO A TRAVÉS DE JORDAN PEELE

En 1979 nació en pleno corazón de Manhattan el actor, cómico, director y guionista Jordan Peele. De madre blanca y padre negro, toda su obra queda empapada por su condición birracial. Conocido ampliamente en la cultura popular estadounidense por su labor cómica y sus *sketches*, su salto a la palestra como director y guionista de cine se produce en 2017 a través de la película *Get Out*, quedando esta enmarcada por sus características de forma directa dentro del ciclo del terror elevado. Su éxito, como desarrollaremos en páginas posteriores, fue inmediato y, como excepción que confirma la regla, hizo las delicias de críticos, fans del género y público generalista, encontrando todos, a lo largo de su metraje, puntos de interés. Peele seguiría encadenando con sus dos siguientes películas éxito tras éxito (aunque la aprobación del público general se iría poniendo más en juicio, en tanto que sus tramas se han ido volviendo, al menos, no tan autoexplicativas). Ocupando ahora mismo un lugar de privilegio dentro de la industria y no siendo para nada un *outsider*, el cine de Peele, enmarcado en lo que ya puedo denominar *tradición elevada*,

⁷ En inglés en el original, traducción propia.



marca un hito por esa consideración y por la capacidad que ha tenido para generar discusiones en todas las esferas de la sociedad, habiéndose incrustado tanto en la cultura popular como en el ámbito académico.

La elección de su cine como películas ejemplificadoras del ciclo pasa por esos hitos. Asimismo, habiendo solamente filmado tres obras, todas ellas pueden ser consideradas parte del ciclo. Hay otros autores de mucho éxito que han ido desarrollando su filmografía desde el terror elevado, como pudieran ser Ari Aster, autor de *Hereditary* (2018) o *Midsommar* (2019), o Robert Eggers, director de *The Witch* (2015) o *The Lighthouse* (2019), pero sus últimas incursiones en el cine se han despegado bastante de las características del grupúsculo. Los tres films de Peele aportan un desarrollo con el cual podremos acercarnos a sus filias como autor y a sus temas y recursos más comunes, observando atentamente los distintos tipos de otredad que, propios del ciclo elevado, trabaja, detallando así mismo lo que yace en su subtexto e intentando matizar lo máximo posible sus significados.

Por otro lado, al ser uno de los autores que, desde dentro del ciclo, más han podido encandilar tanto a crítica como a público, nuestro interés en su obra pasa por su capacidad para desarrollar ideas y significados complejos, pero, a la vez, narrativas, situaciones, personajes y conceptos de tanto calado en la cultura popular, convirtiéndose –con matices– en una suerte de término medio entre el terror elevado más sesudo y el cine de terror comercial.

2.1. *GET OUT* (2017)

A principios de 2017, con unos «modestos» 4 500 000 de dólares de coste⁸, bajo el sello de Blumhouse Productions, una de las productoras de cine de terror de bajo presupuesto más exitosa de Hollywood, Jordan Peele estrena *Get Out*. Con la distancia necesaria que nos dan los seis años que nos separan de su estreno, es sumamente fácil observar el tremendo éxito de este su primer filme.

Blumhouse Productions, a través de su fundador y director Jason Blum y con producciones de otros géneros separados del terror y la ciencia ficción, ya había demostrado en varias ocasiones el éxito a nivel de negocio que puede suponer el cine de género, aun con inversiones presupuestarias muy mínimas en comparación con los grandes *blockbusters* hollywoodienses. Antes de *Get Out* hay muestras en su revólver tales como *Paranormal Activity*, dirigida por el director de origen israelí Oren Peli, una modesta producción que se rodó con 15 000 dólares de presupuesto iniciales (Fritz 2009) y cuya recaudación asciende a unos ciento noventa y tres millones de dólares⁹, además de cosechar buenas críticas y haberse realizado varias secuelas hasta

⁸ Todas las referencias a datos de presupuesto o recaudación que haga, a excepción de los citados de forma específica, serán extraídos del medio Box Office Mojo, gestionado por la plataforma IMDb (Internet Movie Database). En este caso, consultado el 1 de junio de 2023.

⁹ Consultado el 1 de junio de 2023.



la extenuidad con un éxito comercial similar; o la saga *Insidious*, iniciada por una producción homónima dirigida por el director estadounidense James Wan (que ya sabía algo de producciones baratas de género con mucho éxito comercial con el festival gore de la conocida *Saw*), cuyo presupuesto fue de 1 500 000 de dólares y sus ganancias ascendieron hasta los casi cien millones de dólares¹⁰.

Con *Get Out* la historia se repite e incluso se magnifica. La recaudación total llegó a los 255 millones dólares¹¹, un auténtico hito que, para más inri, se vio secundado por la crítica. Según la plataforma Rotten Tomatoes, la película de Peele goza de un 98% de *reviews* profesionales positivas, con un total de 404 críticas cuantificadas, además de obtener un 86 sobre 100 en la puntuación que le da la audiencia, en este caso con más de cincuenta mil notas registradas. El consenso de la crítica que refleja la página reza «divertida, aterradora y estimulante, *Get Out* teje hábilmente su incisiva crítica social en un excitante viaje de terror/comedia efectivo y entretenido»¹². En cualquier caso, esta validación comercial, de crítica y de público no se para ahí, y la película se respalda institucionalmente con las nominaciones y los premios de primer nivel que cosecha, hallando su máxima expresión en las cuatro nominaciones que se lleva en los Óscar en los apartados de mejor película y mejor director para Jordan Peele; mejor actor para Daniel Kaluuya, protagonista de la película, y mejor guion original para Jordan Peele, premio que finalmente se llevaría, siendo el primer afroamericano en conseguir la estatuilla en esa categoría. Remarcamos este hecho para incidir en la importancia que *Get Out* consigue a nivel cultural, al lograr que una producción modesta de nicho consiga abrirse paso exhibiendo un marcado discurso racial para elevar a su autor al atril del Teatro Kodak de Los Ángeles. Era el momento concreto y el lugar concreto, en pleno estallido del #Blacklivesmatter, pero su mérito resulta innegable.

Dentro de lo que nos ocupa, quizás Blumhouse Productions no es una productora cuyas películas en gran medida puedan encuadrarse dentro de lo que definimos terror elevado, acercándose a las características del ciclo solo de manera residual, pero lo que sí es constante dentro de Blumhouse es el éxito de su modelo de negocio, del cual también deriva que *Get Out* pudiera finalmente realizarse. Como hemos ido señalando a través de las cifras de los presupuestos, prácticamente todas las producciones de Blumhouse se mueven en una horquilla baja. La idea de Jason Blum es producir a pequeña escala para luego distribuir a lo grande, a través de los acuerdos que la productora mantiene con grandes distribuidoras como Universal Pictures, que justamente distribuyó *Get Out*. En el panel que Blum expuso durante el ciclo de conferencias *Produced By* explicó cómo sus películas normalmente cuestan entre tres y cinco millones de dólares, no por azar:

¹⁰ Ambos datos consultados el 1 de junio de 2023.

¹¹ Consultado el 1 de junio de 2023.

¹² Extraído del perfil de la película en el mencionado medio web <https://www.rottentomatoes.com/>. En inglés en el original, traducción propia.

Esa cifra es lo que seríamos capaces de recuperar si no conseguimos una distribución mundial para la película. En el peor escenario posible, perderíamos un poco de dinero pero no demasiado y todo el mundo seguiría cobrando... Ese presupuesto está pensado para que, si la película no consigue un lanzamiento mundial, podamos recuperar nuestro dinero y seguir funcionando¹³.

La fórmula que desarrolla Blum claramente se enfoca hacia un fin comercial que les permite «realizar un número envidiable de producciones anuales, minimizando riesgos, y pudiendo codearse con los grandes estudios y nombres de la industria mediante proyectos de una naturaleza esencialmente modesta» (López 2017). Esa reducción de riesgos habilita un espacio en el cual se apuesta por productos muy creativos que, de otra manera, quizás nunca lograrían ver la luz. Es justo ese hueco en el que caerían Jordan Peele y su *Get Out*. En el discurso que da al recoger el Óscar él mismo evidenciaría lo casual de que una película así pudiera finalmente realizarse, tanto por las dificultades que le fueron surgiendo según trabajaba en el guion como por la casi-no-posibilidad de la producción en sí misma:

Paré de escribir esta película alrededor de veinte veces porque pensaba que era imposible, pensaba que no funcionaría, pensaba que jamás nadie la haría, pero seguía volviendo a ella porque sabía que si alguien me permitía hacer esta película la gente la escucharía y la gente la vería¹⁴.

Jordan Peele no era un muchacho recién salido de la universidad con un guion muy bueno como para que Jason Blum lo acogiera para producirlo de la nada. De hecho, no era ni siquiera una voz anónima dentro del contexto estadounidense, sino alguien ya muy conocido, pues se había dado a conocer públicamente como actor cómico a través del programa de *sketches Mad TV* de la cadena Fox, una suerte de hermano bastardo del conocido programa *Saturday Night Live* de la NBC, donde en los cinco años que permaneció allí, entre 2003 y 2008, coincidiría con el que se convertiría en su socio posteriormente, Keegan-Michael Key. Juntos conformarían uno de los dúos cómicos afroamericanos más relevantes de la historia de su país a través de un nuevo programa de *sketches* que desarrollaron en conjunto para Comedy Central, llamado, sin lugar a equívocos sobre quiénes eran sus autores, *Key & Peele*.

Desarrollándose entre 2012 y 2015, el programa fue un éxito total a nivel de crítica y público, con muchos *sketches* que se hicieron virales, permitiendo que el rostro de ambos permeara en el imaginario popular del país. Lejos de corsés creativos, y siendo las mentes pensantes y ejecutoras del *show*, se encontraron en una posición que les permitía «explotar problemáticas sociales y producir *sketches* a tra-

¹³ Extraído de la cita que se hace en el artículo *Blumhouse And The Calculus Of Low Budget Horror - Produced By*, escrito por Ross A. Lincoln para el medio *Deadline* (2015). En inglés en el original, traducción propia.

¹⁴ Oscars, 2018, «'Get Out' wins Best Original Screenplay», Youtube, 17 de abril de 2018, vídeo, 1:58. <https://www.youtube.com/watch?v=kExKwBLdFzc>. En inglés en el original, traducción propia.

vés de los filtros de sus propios *backgrounds*», partiendo de la premisa de que ambos son de origen birracial, algo que les habilita «visión y permiso social para abordar temáticas espinosas»¹⁵ (Zakarin 2013).

Key & Peele se vuelve algo vital para la existencia de *Get Out*, pues es durante este periodo cuando Peele puliría sus ideas iniciales para el guion de la película, haciendo que el film «compartiera lo sesudo, lo absurdo y el ADN deconstruccionista de los mejores *sketches* del *show*»¹⁶ (Hiatt 2019). Si Blumhouse es habilitador de la existencia de *Get Out*, *Key & Peele* en cierta manera es precursor temático del filme, al exponer temáticas sociales y de raza que se retuercen en busca de un giro cómico en situaciones muy incómodas, algo que se entrelaza con lo que Peele trabajaría posteriormente en la película y con cómo el terror elevado dispone sus temas y atmósferas, aunque en este caso para llegar al humor y no a la angustia.

Es posible leer los *sketches* de *Key & Peele* únicamente bajo códigos cómicos, pero eso es quedarse en la superficie. Tras esa capa cómica, se esconde la clara conciencia de los peligros para las vidas y los cuerpos negros que el racismo contemporáneo sigue ejerciendo, incluso encontrándose inmersos «en una sociedad posnegra y posracial» que no evita que «los individuos negocien constantemente sus identidades en relación con la raza mientras rechazan ser definidos únicamente por ella»¹⁷ (Bradbury 2018, 92). El contenido de los *sketches* que Peele realiza en toda esa etapa junto a Key es muestra inequívoca de los temas y las problemáticas que desplegará como director y escritor en la propia *Get Out* y su filmografía posterior, una parte de su carrera que puede contraponerse a la anterior —si se quiere ver desde ese prisma— como más seria y madura creativamente, pero aún sin estar despojada de la vis cómica, la ironía y la mala leche de *Key & Peele*.

Radiografiando los Estados Unidos tras la llegada de Barack Obama a la Casa Blanca (algo que para más inri será usado como recurso irónico al respecto de esa posracialidad en *Get Out*), la labor de Peele y Key logra evidenciar «cómo la raza funciona en una compleja sociedad contemporánea dentro de la cual la raza biológica es entendida como ficción, pero el racismo aún persiste», haciendo hincapié en la falacia de esa ideología posracial de una sociedad que presume, casi sin querer, de ser daltónica al presuponer que el problema racial en Estados Unidos ya no importa, cuando lo que realmente sucede es que «es utilizada por algunos como una forma de silencio conversaciones sobre la diferencia y la discriminación»¹⁸ (Bradbury 2018, 80). Estos discursos, marcadamente políticos y con una clara conciencia de la negritud, en el *show* se configuran al hacer que los chistes de los *sketches* se transformen en artefactos que se ríen de esa supuesta superioridad blanca, pero en su cine tomarán otras formas, mostrando el tremendo poder que el cine de género

¹⁵ Ambas citas en inglés en el original, traducción propia.

¹⁶ En inglés en el original, traducción propia.

¹⁷ Ambas citas en inglés en el original, traducción propia.

¹⁸ Ambas citas en inglés en el original, traducción propia.





Fig. 5. Fotograma del último programa de *Key & Peele*. En la imagen, caracterizados, tenemos a Jordan Peele, a la izquierda, y a Keegan-Michael Key, a la derecha.

y sus imágenes tienen para transmitir las problemáticas de su tiempo y convertir el objeto artístico fílmico en un complejo espacio de discusión lleno de capas.

Habiendo entendido el apadrinamiento de Jason Blum como condición de posibilidad de la existencia misma de la película y su trabajo en *Key & Peele* como casi un campo de pruebas a través del cual, con la comedia como excusa, comenzar a trabajar los temas que más tarde retomaría en su trabajo como director y guionista de largometraje, es hora de sumergirse en *Get Out*.

2.1.1. POSRRACIALIDAD Y ABISMOS

Si estableciéramos una genealogía del cine de género en la que partiéramos del *Nosferatu* de Murnau para llegar al *Get Out* de Jordan Peele, sería posible observar cómo el cine de terror, casi un siglo más tarde, sigue sirviendo como vehículo transmisor de ideas complejas que responden a los miedos y las problemáticas concretas del momento y el lugar en el que la película se ha realizado. Sin embargo, lo que sí contrastaría claramente es ese otro, esa otredad, a través del cual las películas se articulan. En *Nosferatu*, como mencionaba anteriormente, el otro se enmarca en esa figura vampírica monstruosa del conde Orlok, aquello que nos causa terror, mientras en *Get Out* la otredad queda encuadrada en una familia blanca estadounidense de clase alta, a primera vista normal, pero que cuando miramos bajo su alfombra, nos produce el mismo terror que Orlok, o incluso más, al poder leerlos como inquietantemente cercanos a nuestra identidad. Mientras que la humanidad del vampiro de Murnau, remota, nos ayuda a distanciarnos, la otredad en la película de Peele se vuelve cotidiana y no ajena a nosotros.



Fig. 6. Chris y Rose recién llegados a la residencia Armitage.

Como película en gran medida narrativa, los temas y los discursos que Jordan Peele desarrolla con *Get Out* se encuentran profundamente atados a la historia que cuenta, así que explicar su argumento se vuelve algo vital.

Chris Washington (Daniel Kaluuya) es un fotógrafo afroamericano de Brooklyn que mantiene una relación sentimental con una chica blanca, Rose Armitage (Allison Williams). Ante la perspectiva de ir a conocer a su familia política y tener que pasar unos días con ellos en su caserón de las afueras, Chris muestra su preocupación a Rose por si su familia no sabe que él es negro, algo a lo que Rose resta importancia, aunque sea su primera relación interracial, insistiendo a Chris en que no se preocupe. Juntos, realizan el viaje por carretera hasta llegar a la casa de los Armitage, al norte del estado de Nueva York. Allí conoce al hermano pequeño de Rose, Jeremy (Caleb Landry Jones), y a sus suegros, Dean (Bradley Whitford), un neurocirujano de éxito, y Missy (Catherine Keener), una psicoterapeuta especializada en hipnosis que ofrece sus servicios a Chris para ayudarlo a dejar de fumar. Sin más incidencia al respecto de su negritud más allá de ciertos comentarios que para Chris se vuelven estereotípicos, también conoce a la ama de llaves de los Armitage, Georgina (Betty Gabriel) y a Walter (Marcus Henderson), el jardinero. Ambos, por supuesto, negros y que, además, se comportan de forma extraña.

La primera noche Chris es incapaz de dormir y decide salir de la casa, donde, de nuevo, observa a Georgina y Walter haciendo cosas extrañas: Georgina no para de mirar su reflejo en el cristal y Walter corre rápidamente por los terrenos de la casa. Al volver al hogar, Chris se topa con Missy, quien le fuerza a una sesión de hipnoterapia. Chris cede debido a su interés en dejar el tabaco y por la reacción negativa que sus suegros mostraron frente a ese hábito. Sin embargo, la sesión toma otros derroteros, haciendo que Chris acabe mostrando el trauma y la culpa que siente por no haber llamado a emergencias cuando de pequeño atropellaron a su madre. Por miedo a enfrentarse a esa realidad, Chris se quedó encerrado en su habitación y su madre murió en la carretera. La hipnosis funciona y Chris observa cómo es despojado del control de su propio cuerpo, replegándose a lo más profundo de su conciencia y siendo mero espectador del dominio que ejerce sobre él Missy, que es

consciente de sus acciones y le dice cómo ha caído en lo que ella denomina *Sunken Place*¹⁹. Chris despierta en su cama sin recordar cómo ha llegado ahí, asumiendo que todo fue un sueño, pero al cruzarse con Walter este le pide disculpas por si le asustó debido a su «entrenamiento nocturno». Además, Chris comienza a sospechar que Georgina desconecta su móvil una y otra vez, tratando de dejarle sin batería.

Ante el horror de Rose, descubren que justo ese día los Armitage van a realizar su fiesta anual, a la cual asisten sus ricos amigos, que llegan por decenas en sus opulentos coches a la residencia Armitage. Chris, asegurando a Rose que podrá gestionar la situación sin problema, continúa manteniendo inquietantes interacciones, ahora con los distintos amigos de los Armitage y girando siempre alrededor de su existencia como persona negra y de su físico. Conocerá a Jim Hudson (Stephen Root), un marchante de arte ciego que casualmente conoce de antes a Chris y a su obra a través de lo que su asesor le describe, elogiándole por su visión. La situación se vuelve más extraña cuando se da cuenta de que hay otra persona negra en la reunión entre los visitantes, un chico de su edad, al que se le acerca con complicidad. Este, presentándose como Logan King (Lakeith Stanfield), no responde como Chris espera, sino con un claro comportamiento extraño y unas maneras y una energía que no casan ni con su cuerpo ni con su negritud, además de estar casado con una mujer blanca mucho mayor que él. Tratando de escapar un poco de toda la situación, Chris vuelve a su habitación y logra contactar con su amigo Rod Williams (Lil Rel Howery), un agente de la TSA estadounidense, encargado de la seguridad en los aeropuertos, al que relata todo lo que está pasando y especialmente le habla sobre Logan, ya que su cara le suena de algo. De vuelta a la fiesta Chris intenta hacerle una foto a Logan de forma disimulada, pero olvida desactivar el *flash* de la cámara de su móvil, algo que hace que Logan se le acerque agresivamente y le comience a gritar que se vaya («get out!»). Tras inmovilizarlo, y mediante una sesión a puerta cerrada con Missy, Logan vuelve a la «normalidad», afirmando Dean que simplemente sufrió un ataque epiléptico.

La situación se vuelve insostenible para Chris. Alejándose de la casa, Rose y él se ponen de acuerdo en irse cuanto antes. En paralelo, el metraje de la película nos desvela dos hechos: por un lado, en la fiesta Dean se encarga de dirigir una subasta por una foto de Chris ante sus invitados, en la cual la gente con la que estubo hablando Chris puja por él, llevándose la finalmente Hudson, el marchante ciego; por el otro, la foto que hizo Chris de Logan llega a Rod, quien lo reconoce rápidamente como Andre Hayworth, un conocido suyo y de Chris que había desaparecido hacía unos meses. Rod es capaz de transmitírselo a Chris para que se ponga alerta, pero este se queda sin batería y no logran hablar más. Mientras empaca, y sabiendo ya en gran medida que allí hay gato encerrado, Chris descubre una caja llena de fotos de Rose con otras personas negras en actitud cariñosa, llegando, finalmente, a las

¹⁹ En español, este lugar (o no-lugar más bien) se ha traducido usualmente como «Lugar Hundido». Sin embargo, por las implicaciones que tiene y por cómo su uso se ha extendido en la cultura popular y en el ámbito académico, prefiero mantener el término original a la hora de referirme a él.



Fig. 7. Dean Armitage, en el medio señalando a Chris, rodeado de sus amigos.

fotos con Georgina y con Walter. Entendiendo que todo era una trama para atraparle, Chris intenta huir, pero los Armitage lo retienen. Missy, durante la sesión de hipnosis, instaló en su psique que el sonido de una cucharilla de café en cierta taza le haga caer inconsciente.

Chris despierta en el sótano de la casa ante una televisión, atado a una silla. Frente a él, una televisión reproduce una grabación antigua en la cual el abuelo de Rose, Roman, explica lo que va a sucederle. La familia Armitage desde hace décadas se dedica a realizar el Procedimiento Coagula, una intervención quirúrgica a través de la cual gente blanca traslada su cerebro a un cuerpo negro, apoderándose de ese cuerpo en pos de obtener sus características físicas y de aspirar a la inmortalidad. En ese momento, Hudson conecta con Chris a través de la televisión, comentándole que él va a apoderarse de su cuerpo para obtener su talento fotográfico y diciéndole que él quedará encerrado en el *Sunken Place*, abocado a ser mero espectador de su vida. Con el sonido de la cuchara en la taza, Chris vuelve a caer inconsciente. Paralelamente, Rod contacta con la policía, a quien insiste sobre la desaparición de Andre y ahora la de Chris, exponiendo que cree que un grupo de gente blanca adinerada está esclavizando a gente negra, pero la policía se ríe de él.

En el sótano, Jeremy va a buscar a Chris para proceder a la intervención, pero no cuenta con que Chris ha logrado taponarse los oídos con algodón procedente de la butaca en la que lo retenían para evitar el sonido que lo hipnotiza, lo que le permite golpearle hasta dejarlo inconsciente. De camino al quirófano, Chris empala a un Dean listo para la operación con la cornamenta de la cabeza de un ciervo diseccionado, provocando la caída de unas velas que prenden fuego a la casa. De camino a la salida logra arrebatarse la taza a Missy y la mata, siendo parado por Jeremy, pero pudiendo acabar también con él para así lograr salir. Ya en un coche trata de alejarse de la casa, pero atropella sin querer a Georgina, que se cruza en su camino. Ante el trauma enraizado por la muerte de su madre en circunstancias similares, para el coche y la recoge. Sin embargo, se nos muestra ahora que Georgina está colonizada por la abuela Armitage, Marianne, que lo ataca, provocando que el coche se estrelle y que ella muera.



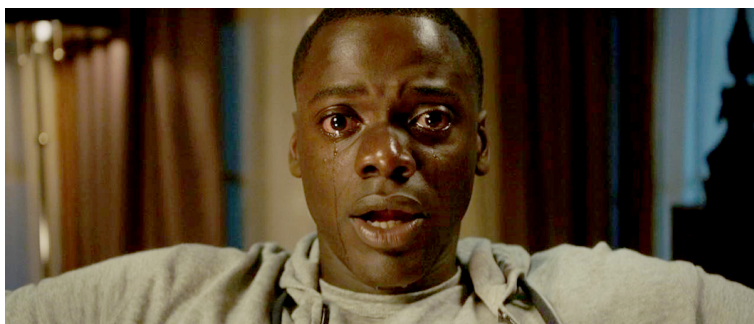


Fig. 8. Chris siendo hipnotizado por Missy.

Rose, que sale de la casa mientras esta sigue incendiándose, observa la escena de lejos y le dice a Walter, desvelado ahora como su abuelo Roman, que vaya a por Chris. Chris es capaz de utilizar el *flash* de su móvil para sacar a Walter del *Sunken Place* y arrebatarle a Roman el control de su cuerpo, por lo que Walter, en lugar de matar a Chris, dispara a Rose, dejándola malherida en el suelo. Para terminar de consumir su venganza, Chris comienza a estrangular a Rose, pero llega un coche patrulla. Rose comienza a pedir ayuda y Chris la deja ahí. El coche era en realidad un coche de la TSA, del cual sale Rod, que acudió a rescatar a Chris. Ambos se suben al vehículo y se van, dejando a Rose desangrándose en el asfalto.

Aun saltándose muchos pequeños detalles, la simple lectura de una sinopsis desgranada a este nivel es muestra clara del manejo del género de Peele y de cómo la situación de terror social que despliega se configura en pos de desarrollar profundos discursos cargados de poderosos simbolismos, algo que inevitablemente acerca esta película al grupúsculo del terror elevado, coronándola como uno de sus ejemplos más paradigmáticos.

Al empezar a hablar sobre la película nos deteníamos en resaltar la importancia de la figura del otro que engloban los Armitage en conjunto, pero también lo es para el desarrollo de la película y su aparato del horror a quien se contraponen Chris, un joven afroamericano. Al igual que la identidad blanca y adinerada de los Armitage provoca el terror, que Chris sea negro permite que esa sensación fluya y crezca. Su negritud es condición indispensable para el horror. Es en esa contraposición de identidades donde lo concreto y lo simbólico convergen. Como hemos señalado, los Armitage se dedican a secuestrar a personas de raza negra para quedarse con sus cuerpos mediante una intervención quirúrgica en la que trasplantan el cerebro de una persona blanca, generalmente anciana y decrepita que representa cierta élite social a la cual pertenecen los Armitage.

Así, esta familia blanca de clase alta, fiel representante del sueño americano, de aquella promesa tan neoliberal de «la parejita, la gran casa, la piscina y el coche de gama alta», son representados por Peele como esos racistas que no se consideran racistas tan propios tras los dos mandatos de Barack Obama en la Casa Blanca, esa sociedad que es conocida como Estados Unidos posracial o, más certeramente, dal-



tónica, como se ha señalado anteriormente. Se trata de la idea de que, *grosso modo*, con la llegada de una familia afroamericana al rango máximo del Gobierno estadounidense, la discriminación racial desapareció mágicamente en Estados Unidos, dejando de ser una cuestión relevante para conseguir una vida exitosa y fuera de conflicto en el país. Esto es algo que tanto Rose como Dean explicitarán directamente en la película. Cuando Chris pregunta a Rose sobre si su familia sabe que él es negro, ella insiste en que no pasa nada, que su padre hubiera votado por Obama una tercera vez, y es así como el propio Dean se lo hace saber cuando lo conoce, casi como un mecanismo de esta parte de la sociedad estadounidense que es disparado de manera automática al tratar con personas de raza negra, como una herramienta para mostrar que «están de su lado». Así, la imaginería de Peele representa la «falsa alianza blanca progresista estadounidense»²⁰ (Keetley 2020, 7) tremendamente hipócrita; una élite que se cree por encima del problema racial, ajena a él tan radicalmente como para ser capaz de autodenominarse aliada. Peele busca con esto no señalar al racista de andar por casa, sino aquel que busca o bien apoderarse de la negritud o bien silenciarla.

Se halla en *Get Out* que, con el devenir que marca Peele a través de Chris y su confrontación con esa otredad, «la identidad racial y el racismo no se dejan atrás tan fácilmente, pues es algo que se encuentra incrustado en el cerebro»²¹ (Keetley 2020, 14). Se utiliza el género para dramatizar sobre la persistencia de la esclavitud y el apoderamiento sistemático de los cuerpos negros, pero también para resaltar la inmutabilidad de la dominancia racial. Es vital comprender que la película se estrenó en 2017, después de que Obama dejara de ser presidente y tras el estallido del movimiento del #Blacklivesmatter, englobando en cierta manera ese pesimismo propio y derivado de tantos asesinatos raciales sistemáticos y continuados, y dos mandatos a nivel racial muy tibios y sin soluciones claras por parte de un presidente negro. Está claro que las cosas han cambiado en cierta medida, pero «el mero paso del tiempo no es garantía de que haya cambiado a mejor», la justicia que existe en el país de las oportunidades «es siempre la resultante de la lucha»²² (Taylor 2017, 13).

Si apuntamos hacia elementos más concretos, siguiendo las tesis de la autora Dawn Keetley, *Get Out* expone iconológicamente cuestiones como el *blackface*, la manera de representar cuerpos negros a través de personas blancas con la cara pintada de negro como mofa y manera de apropiación y objetivización, que enlaza con la acción del cambio de cuerpo que realizan los Armitage, explorando esa idea del imaginario gótico afroamericano de que los negros nunca son dueños totales de sus propios cuerpos, convirtiéndose en vasijas receptoras de mentes blancas en la película (2020, 6). Peele simplemente trae al día la paranoia racial que supone la amenaza blanca en Estados Unidos sobre los afroamericanos debido a la arraigada esclavitud en el imaginario del país, pasando de un *blackface* de raíces teatrales a

²⁰ En inglés en el original, traducción propia.

²¹ En inglés en el original, traducción propia.

²² Ambas citas en inglés en el original, traducción propia.



Fig. 9. Chris cayendo en el abismo del *Sunken Place*.

uno más natural, haciendo que «*Get Out* revele como secreto en su núcleo el deseo de los blancos de no únicamente adoptar el *blackface* sino la negritud en su totalidad»²³ (Keetley 2020, 7).

Yendo a los primeros compases de la película, justo cuando Chris se prepara antes de que Rose pase a buscarlo para ir a casa de sus padres, el personaje se nos presenta a través del espejo de su baño. Esto activa un claro juego de representación que, siguiendo el argumento de la película, vemos de forma explícita, pero que también hace relucir ese sistema que Peele establece entre el querer-ver a través de los ojos del otro en pos de «sentir» su cultura y, en estrecha relación a ello, el querer-ser-visto como el otro (tal y como le dice uno de los amigos ricos de los Armitage a Chris en la funesta fiesta, «¡el negro está de moda!»). Siguiendo esa idea, ante el temor del rechazo de su familia política, Chris de alguna manera intenta ocultar su negritud, mostrando una forma de ser «domesticada» que cuadre mejor con la visión y las expectativas que esa sociedad norteamericana blanca posracial espera de un joven norteamericano negro. Como apuntamos, esto lo leemos a través de su mirada en el espejo, pero no solo por ello. Chris comienza a afeitarse, llenándose la cara de espuma blanca, tan blanca como la familia de su novia. Este acto, unido a ese querer-ser-visto no de forma conflictiva por sus suegros, hace que de alguna manera Chris ejerza también *blackface*, siendo justo para Keetley la forma más visible de *blackface* de nuestros días la que los propios propios afroamericanos ejercen sobre sí mismos, haciendo Peele que las ansiedades y terrores sociales que pone en la palestra en *Get Out* sean las mismas ansiedades y terrores que hacen que los «afroamericanos que sobreviven y triunfan en la sociedad blanca acaben sucumbiendo a intereses blancos» (Keetley 2020, 7)²⁴.

²³ En inglés en el original, traducción propia.

²⁴ En inglés en el original, traducción propia.

En cualquier caso, *Get Out* no se apoya únicamente en tradiciones o imágenes pasadas a través de las cuales lograr articular sus discursos, sino que incluso implementa nuevos códigos y metáforas, como todo lo derivado del *Sunken Place*. La sesión de hipnosis de Missy con Chris es, sin lugar a dudas, uno de los momentos más icónicos de la película por la magnífica forma en la que se presenta, totalmente distinta al resto del film, con esa caída de Chris en un abismo totalmente negro, separado de la realidad, dentro de la cual lo que ven sus ojos es presentado como una pantalla muy alejada de su cuerpo, totalmente distanciado de ella, presentando una puesta en escena minimalista y atmosférica muy entroncada a la tradición elevada. Que los Armitage ejerzan ese tipo de control evidencia cómo no solo buscan prosperar y evitar la muerte, «sino también quieren asegurar que dentro de cada afroamericano haya una persona blanca controlándolo»²⁵ (Keetley 2020, 8). Esa fuerte iconicidad ha convertido el *Sunken Place* en una popular metáfora del aprisionamiento de la conciencia negra por fuerzas blancas, siendo por ende una expresión renovada de *blackface* y, a su vez, de colonización, magistralmente reflejada por Jordan Peele.

La película también expone lo denominado como *black mirror*²⁶, que se resume en los efectos que tiene la cultura dominante al verse a sí misma en un cuerpo negro fetichizado. Esto es algo que en la película se expone directamente con Chris y en cómo es mirado por los Armitage y sus amigos: la intervención quirúrgica no es más que expresión de ese *black mirror* que busca servir a las necesidades y deseos de los blancos (Keetley 2020, 10).

Si volvemos a la dimensión física del espejo, es importante resaltar aquí el momento en el que Chris descubre a Georgina mirándose en él. Tras conocer el giro en la trama, sabemos que realmente no es Georgina, sino una persona blanca, la matriarca Armitage, la que está admirando su reflejo, esto es, mirándose en el cuerpo de Georgina y, por ende, disfrutando de su *black mirror*. Más que disfrutar de su apariencia, disfruta el poder de dominación que ejerce sobre un cuerpo negro. Aunque el acicalamiento de Chris es un momento mucho más sutil, esta escena sí que atestigua la terrible y pesimista visión de Jordan Peele del problema racial a través de la sonrisa de una Georgina colonizada, una sonrisa que asegura la inmutabilidad y el profundo privilegio del problema racial. Siguiendo las nociones de Keetley, la mujer blanca dentro del cuerpo negro no ha cambiado, «su sonrisa expresa la satisfacción de existir como permanentemente blanca dentro de un cuerpo negro fetichizado»²⁷ (2020, 11).

Tan interesante resulta *Get Out* por su cartografía de los mecanismos de opresión racial actuales como las lecturas que trae desde el pasado Jordan Peele. En ese sentido, vale la pena detenerse en la iconografía de la mansión Armitage, que inevitablemente conduce al espectador a la idea de la gran casa de la plantación sureña

²⁵ En inglés en el original, traducción propia.

²⁶ No confundir con la serie antológica de ciencia ficción de Charlie Brooker.

²⁷ En inglés en el original, traducción propia.



de los Estados Unidos confederados, donde el señor blanco explota a sus esclavos negros, idea que también resuena con que los dos empleados del hogar de la casa sean afroamericanos, algo que, conociendo ya el giro de la película, adquiere sentido total por lo que les han hecho anteriormente y lo que buscan de Chris. Pero de primeras, sin información adicional, se nos presentan así, como cuerpos poseídos, marcando el tono de la situación. La incomodidad de Chris con respecto a ello es la incomodidad que el director construye para que el espectador sienta, siendo un detalle no decisivo pero que sí aporta a ese tono y esa atmósfera que responden al terror elevado. Peele realiza con la imagen de la casa una rápida conexión con la historia de la esclavitud en Estados Unidos y su persistencia hoy en día en la estructura del país:

Get Out llama la atención sobre la discriminación policial, sobre la explotación doméstica negra en los suburbios blancos y sobre la devaluación de las vidas negras en la sociedad estadounidense. Peele logra esto a través de una estructura alegórica que conecta un relato de captura, ocupación y revuelta con su paralelismo histórico en la migración transatlántica esclava, su opresión y sus diversos actos de resistencia²⁸ (Lauro 2020, 149).

Esta imaginaria reluce también a través de la subasta de Chris, que no es más que una revisión encuadrada dentro del cine de género de lo que podía suponer una subasta de esclavos negros. Por otro lado, es interesante cómo, al final, Chris es capaz de librarse de la hipnosis de Missy haciéndose unos caseros tapones para los oídos con el algodón que logra extraer de la butaca. De nuevo, acercándose a la idea de las plantaciones propias del sur estadounidense, se utiliza aquí como reafirmación de la identidad de Chris, sirviéndole como herramienta para poder huir, estableciendo una suerte de justicia poética al hacer que aquello por lo cual cuerpos negros eran cautivos finalmente sirva para que estos cuerpos se liberen. Sin embargo, si se regodea en ello es para hacer énfasis en cómo su personaje acabará haciendo arder ese edificio hasta los cimientos, llevando a cabo un proceso de venganza que va más allá de su propia vivencia, extendiéndose a los que vinieron antes que él y a los que podrían haber venido después, entroncándose con la perspectiva de la rebelión esclava.

Chris huirá de la casa ardiendo «cubierto en la sangre de sus captores» (Lauro 2020, 155), codificándose toda la huida como si de la citada una rebelión esclava se hubiera tratado, algo que la autora Sarah Juliet Lauro señala tan cercano al ADN estadounidense y que «enriquece el retrato de los esclavos como personas que sufren y se sacrifican, siendo parte de ese sufrimiento y sacrificio la complicada elección de perpetrar violencia sobre otros» (2020, 157). La tesis final de Peele es que no existe certeza de que exista verdaderamente un acercamiento racial, solamente la guerra de una raza contra otra en la cual «los blancos solo buscan colonizar alrededor de límites fijos y establecidos, sin dejar a los negros otra opción que la de ejercer una

²⁸ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 10. Georgina mirándose en el espejo.

resistencia violenta»²⁹ (Keetley 2020, 13), la misma resistencia violenta que Chris debe llevar a cabo para escapar del yugo de los Armitage, el *Sunken Place* y el Procedimiento Coagula.

La codificación de *Get Out* en esta serie de imágenes que tanta reminiscencia tienen en el imaginario estadounidense de ayer y hoy nos llevaría a ese tuit del propio Jordan Peele, en el que afirmaba que «'Get out' es un documental»³⁰ (Peele 2017). La propia Lauro señala que *Get Out* «es a la vez fantástica y real, alegórica y realista y surrealista e histórica» (2020, 157) y quizás en todo ello radique su magia y su quintaesencia. La reproducción de códigos propios del género de terror y ciencia ficción, unidos a una inteligente y mordaz crítica social, encumbra a esta película como una de las más importantes del género de la década, encuadrándose sus dobles lecturas y la profundidad de su discurso en la tradición del terror elevado. Habilitadora de un amplio espacio de reflexión del y a través del aparato cinematográfico, cualquier película posterior de género con ambiciones de *thriller* social tuvo que asomarse y beber de lo que Peele consiguió con *Get Out*.

2.1.2. INFLUENCIAS Y PARALELISMOS EN EL CINE DE GÉNERO ANTERIOR

Como buen artefacto filmico adscrito a toda una corriente de cine de género que se retrae hasta la época del cine mudo, *Get Out* (o la obra de Jordan Peele en general, si queremos verlo así) no surge de la nada, sino que va configurándose respondiendo a toda una serie de tradiciones e influencias que resuenan en su metraje.

Siendo esto algo completamente esperable y entendible, lo resaltamos en pos de subrayar de nuevo que, si se entiende como parte de las características del terror

²⁹ En inglés en el original, traducción propia.

³⁰ En inglés en el original, traducción propia.

elevado el hecho de que una película de género a nivel argumental ofrezca X, pero que a niveles de subtexto pueda mostrar otras lecturas sobre una serie de temas en concreto (obviando por el camino el periodo concreto en el que se da, su estética, con un modelo de producción concreto, con toda una nueva generación de cineastas que en su mayoría muestran educación cinematográfica o dramática superior en su currículum, con un afán referencial en su obra), la inmensa mayoría de grandes películas de terror y ciencia ficción de la historia del cine, por surgir siempre como respuesta a cierto malestar social o mostrar en su interior un seguimiento del pulso de las circunstancias histórico-sociales en las cuales la película fue concebida, son parcialmente terror elevado, partiendo de la propia *Nosferatu*, al ofrecer en su interior este tipo de lecturas. Todo ello sirve como muestra de lo arbitrario de la etiqueta «elevado» y de la escisión del terror *mainstream*, pues aun teniendo diferencias claras esa «profundidad temática» siempre ha estado presente a lo largo de la historia del género. Que los críticos ahora ensalcen este tipo de películas o que los supuestos fans del género muestren cierto rechazo hacia ellas parcialmente por sus cualidades se torna difícil de creer al mirar hacia atrás, pues dentro de esos filmes que antes los críticos rechazaban y los fans del género idolatraban, ya estaban presentes, al menos, este tipo de mecanismos.

La primera referencia es obvia y la hallamos en *Night of the Living Dead* (1968), de George A. Romero. Si alejamos el *zoom* y relativizamos la configuración que Peele realiza de la otredad en torno a los Armitage, llegamos a la idea que él mismo expone de que *Get Out*, aun encuadrándose en el cine de género, es realmente un «thriller social» en el cual el «monstruo» es la sociedad en sí misma³¹. Esto produce esa atmósfera opresiva y asfixiante de la que para escapar, aplicándolo a Chris al verse encerrado y atrapado en una casa con gente blanca y a Ben, el protagonista afroamericano de *Night of the Living Dead*, que vivirá en esos términos algo similar, ambos tendrán que hacer uso de lo que Peele definió como «paranoia racial»³² para poder sobrevivir. En el caso de Ben, acaba liderando por la fuerza al grupo de supervivientes que presenta la película, debido a la ineptitud del resto para tomar decisiones y afrontar la situación. Romero decide hacer a su protagonista resolutivo, dinámico, adaptativo a las circunstancias, como si su negritud le hiciera una persona más capaz debido a las discriminaciones que lleva sufriendo toda su vida frente al resto de personajes, blancos todos. Su color de piel codifica la relación con todos los personajes y el trágico final, pues Ben sobrevive la noche para morir inútilmente a manos de un grupo de hombres blancos.

Aunque la horda zombi que asedia a Ben y a los otros personajes de *Night of the Living Dead* difiere en gran medida de cómo *Get Out* presenta a los Armitage y sus amigos, sí coinciden en esa idea de otredad colectiva que actúa en conjunto en pos de poseer cuerpos, además de apelar en ambos casos a una cotidianeidad clara: hasta el giro argumental, los Armitage son gente normal, mientras que los zombis

³¹ Citado por Keetley (2020, 2). En inglés en el original, traducción propia.

³² Citado por Keetley (2020, 4). En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 11. *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968).

son los vecinos y los familiares de los asediados, que de igual manera presentan una fachada de normalidad tras la que se oculta el horror, en este caso en clave necrófaga. Al igual que *Get Out*, rinde cuentas a la realidad de su momento con ese retrato a través del horror de los Estados Unidos daltónicos y posrraciales tras Obama, *Night of the Living Dead* también busca reflejar un hecho muy concreto del pasado reciente del país norteamericano en relación con el problema racial, aun no siendo George A. Romero una persona negra.

Mientras se rodaba la película, se dieron los conocidos como disturbios del *long, hot summer* del verano de 1967. Tras el asesinato de un joven afroamericano a manos de la policía, miles y miles de estos salieron a las calles a reclamar justicia y a rebelarse contra la brutalidad policial. A partir de ahí, con sucesivas movilizaciones de la guardia nacional norteamericana, se desató una auténtica ola de caos por muchísimas poblaciones de la geografía estadounidense. Sin embargo, los medios de comunicación a la hora de trasladar los sucesos a los hogares del país olvidaron lo más importante: clarificar que las movilizaciones respondían a los abusos policiales y a la discriminación sistemática que la población negra sufría. En cambio, quizás motivados por Vietnam, reflejaron los disturbios como si de una guerra se tratara, de buenos y malos, obviando el porqué. La televisión reflejó a los protestantes como si de terroristas se tratara, lo que provocó que el Estados Unidos blanco, temiendo una guerra racial, respondiera con violencia y amenazas.

Night of the Living Dead se comenzó a rodar con el guion a medias y así-miló todos los hechos que estaban sucediendo en su país, concretamente en cómo estos eran representados por televisión, criticando esta cobertura. Ben es un hom-





bre negro que se defiende de una horda de blancos no-muertos que van a por él, que tiene que lidiar contra el racismo de los demás y que al final muere a través de la mano blanca: lo que hace Romero con la película es «invertir la vilificación realizada por los medios de comunicación de los afroamericanos»³³ (Pinnix 2021, 115). Romero toma la representación que se hizo de las protestas de la población negra, tan racista, y la traslada a cómo se reflejan los zombis, violentos porque sí, sin razón de ser, emulando la cobertura mediática para reemplazar a los villanizados afroamericanos por necrófagos. La película muestra a gente ordinaria, a tu vecino, que de repente se convierte en un asesino desalmado, respondiendo y subvirtiendo la representación negra puesta en práctica por la retórica de los medios de comunicación durante los disturbios. Es una película que a través de la otredad del zombi consigue subvertir las noticias del momento mientras enseña lo que falló en la cobertura del 67, esto es, entender qué movía realmente a los manifestantes. Al igual que *Get Out* haría cinco décadas más tarde, cuestiona el orden hegemónico al entender que «ese orden social se cimienta en la violenta represión ejercida sobre los afroamericanos»³⁴ (Pinnix 2021, 126).

Si continuamos excavando en esa idea de *thriller* social que exponía el propio Jordan Peele, es posible hallar ejemplos que van más allá de *Night of the Living Dead* y que gozan del mismo peso dentro del imaginario del cine de género estadounidense. Esa idea de *thriller* social donde el otro (de nuevo, aquel que infunde terror a través de la diferencia) se nos presenta con aspecto cotidiano la hallamos en *Invasion of the Body Snatchers*, la película original de 1956, dirigida por Don Siegel. De nuevo, seres con aspecto de familiares y vecinos que buscan poseer los cuerpos de los protagonistas, pero en este caso ejecutándose no en torno a un clima de paranoia racial, sino a un clima de paranoia nuclear y comunista.

Así, estos individuos forman parte de una ciudad que solo podría existir en Estados Unidos, cuya fachada es la de un paraíso cuasiutópico, tras la que se esconde algo sórdido. Estos vecinos son cien por cien iguales a los que los protagonistas acosumbran a ver, pero en los cuales se advierte la pérdida de cualquier atisbo posible de emoción humana. Como señala Ferrer-Ventosa, se trata de un horror sin monstruo, donde el terror se concentra en una humanidad sin humanidad que coloca la otredad en pleno corazón del hogar (2014, 1034). Lo otro, el elemento extraño, quedaría encuadrado en la nueva sociedad que estos impostores buscan implantar gracias a esas vainas vegetales alienígenas de las que surgen tras ser depositadas junto al humano que copian mientras este duerme y que pueden leerse como las semillas de un ideario distinto al estadounidense. De esta forma, imponen una sociedad reinada por un pensamiento único y en la cual no se concibe disidencia alguna, organizada, corporativa, burocrática y extremadamente racional.

Mirando hacia la década de los 50 en Estados Unidos, como comentábamos en la introducción, apreciamos un *boom* dentro del género de ciencia fic-

³³ En inglés en el original, traducción propia.

³⁴ En inglés en el original, traducción propia.

ción, debido a la existencia de una nube de paranoia sobre el peligro atómico tras haber sido testigos de su poder destructivo al final de la Segunda Guerra Mundial, creando una fascinación-rechazo hacia la posibilidad de un conflicto nuclear contra la URSS, algo que fomentaría este clima de miedo en la sociedad estadounidense y que el cine de género se encargaría de reproducir. La posguerra sirvió al Gobierno del país para afianzar un sistema ideológico y político neoliberal ultracapitalizado, donde se defienden a machete los intereses del gran capital y el mantenimiento del *statu quo* posbélico.

En ese contexto, se crea un clima moral dentro del país que buscaría evitar perder a toda costa los privilegios y la promesa de mejora capitalistas, esto es, el sueño americano. Por ello, la Doctrina Truman perseguiría públicamente al comunismo, consolidándose el Comité de Actividades Antiestadounidenses, organizado por el senador republicano McCarthy, promotor de lo denominado en español como *macartismo*. Con él comenzaría la conocida como caza de brujas, con especial presencia en la industria del cine, en la que se señalaba a todo aquel disidente con ideas afines al comunismo o a la URSS. Todo ello produciría que la gente conectara con este género, de ahí su éxito y su subtexto.

Tras la Segunda Guerra Mundial se consolida un tiempo de bonanza económica con la sensación de inquietud ante la posibilidad de que una bomba acabase con todo. *Invasion of the Body Snatchers* refleja así «un miedo latente pero no reconocido, la figura del otro es un conocido/desconocido que presenta abiertamente una diferencia ideológica y política» (Vila Oblitas y Guzmán Parra 2011, 161).

El film de Siegel, de esta manera, se convierte en una crítica al comunismo en el que el individuo pierde el poder de responder contra su Estado si lo considera opresor. La idea es que el invasor alienígena puede suplantar a nuestros familiares y vecinos si nos despistamos, reflejando fielmente la paranoia estadounidense hacia un posible espía o simpatizante comunista. Ese otro en el corazón del hogar se relaciona muy bien con los Armitage y el terrible secreto que guardan en su sótano: en *Get Out* no hay Bomba H, pero sí el terrible pesar de violencia y opresión sistemáticas ejercidas sobre la gente negra bajo una pátina de falsa cotidianeidad.

Al hablar del argumento, obviamos la escena del principio de la película, la escena precréditos, si queremos llamarla así. La película no comienza con Chris, sino con el personaje de Lakeith Stanfield, el que primero se nos presenta como Logan King y luego descubrimos que en realidad es el desaparecido Andre Hayworth. Andre recorre un suburbio de noche, con luces de farolas dispersas que generan un ambiente tenebroso y vacío, sin nadie a su alrededor. Consultándola en su móvil, busca una dirección. Al girar una esquina y enfilar una nueva calle, un coche pasa a su lado y reduce la velocidad. Andre, al igual que Chris y que Ben en *Night of the Living Dead*, entiende perfectamente, debido a su negritud, el peligro de esa situación, así que se da la vuelta rápidamente y toma la dirección contraria, provocando que el coche frene de golpe. De él saldrá una persona encapuchada que logra atraparlo y lo estrangula, tratando de dejarlo inconsciente, privándolo de oxígeno para secuestrarlo, en una situación que irremediamente recuerda a las últimas palabras de Eric Garner, «I can't breathe...», el hombre afroamericano asesinado por un policía de Nueva York en 2014 al estrangularlo, palabras que el





Fig. 12. *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984).

#Blacklivesmatter asumiría como eslogan en contra de la brutalidad policial y el racismo sistemático.

En este caso, tan importante como el acto de toma de cuerpo es el escenario que elige Peele: esos largos suburbios tan propios del país norteamericano que son casi ciudades dormitorio, con grandes paseos y enormes casas con garajes propios. Lo curioso aquí es la reinterpretación del espacio, ya que en el imaginario del sueño americano este es el sitio al que llegar, la ciudad prometida, un espacio seguro en el que los niños juegan en el jardín. La elección de Peele pasa entonces por ser una opción consciente. Lo fácil del rapto hubiera sido escenificarlo en un entorno urbano, donde asumimos de manera más concreta que el peligro acecha en cada esquina. Sin embargo, se elige el suburbio, un área residencial de clase más alta y, por ende, tradicionalmente blanco, que se convierte en escenario del peligro y del terror para un cuerpo negro.

Esta reversión es similar a la que ya en los ochenta Wes Craven haría con su mítica *A Nightmare on Elm Street* (1984). La época es clave en este caso, pues Peele, nacido en 1979, es hijo de esa época de Estados Unidos, marcada por las políticas del reaganismo. Al igual que el principio de *Get Out*, la acción de la película de Craven se sitúa en un área residencial, propia de la clase media blanca estadounidense que a lo largo de los 70 se fue desplazando desde las ciudades, donde la inseguridad y las drogas tomaron el relevo del sueño americano bajo los grandes rascacielos. Estableciéndose en el imaginario del país como uno de los sitios más seguros, con la aparición de casos como el del asesino en serie John Wayne Gacy y con la presencia de viajeros anónimos marchantes por culpa de la crisis se descubrió como una fachada de falsa sensación de seguridad. El asesino podría acechar en cualquier esquina, como hace Freddy Krueger en la película.

El film se convierte en un texto que es capaz de transmitirnos de manera cercana el discurso conservador de los años 80 en Estados Unidos y la presidencia de

Ronald Reagan en la Casa Blanca. A la inseguridad se le suma la crisis del modelo ultraeconomizado adoptado por el país americano tras la Segunda Guerra Mundial. Surge, pues, una grave crisis social y económica que chocaría con los avances sociales de la contracultura durante y tras la guerra de Vietnam. La sociedad estadounidense se vuelve extremadamente temerosa del sexo prematrimonial y de las drogas, se acentúa aún más su racismo y los prejuicios de clase que tienen: es un mundo peligroso que tienta a unos adolescentes cuyos padres se sienten incapaces de proteger. Tal y como señala Tiburcio Moreno, «la amenaza de Freddy Krueger y de todo lo que representa sería la configuración fantástica de ese miedo latente en una sociedad cada vez más insegura» (2016, 238). Que Krueger logre colarse en ese mundo y lograr desde los sueños asesinar para así regir también la realidad no es más que una respuesta iconológica a la posibilidad «de que las drogas, la delincuencia o el sexo pudieran acabar con la estabilidad social y moral» (2016, 238). Compartiendo escenario en esos suburbios, la otredad de Krueger y la de los Armitage, respondiendo una a un cine de género *mainstream* y la otra al ciclo elevado, se convierten con sus propias particularidades en una cuestión al *statu quo* de la realidad de su país.

2.2. DE *GET OUT* A *US* (2019): EL PROPIO JORDAN PEELE COMO CONDICIÓN DE POSIBILIDAD

Tras el éxito a todos los niveles que supuso *Get Out*, Jordan Peele pasó de ser un icono pop, por su labor cómica, a creador de prestigio y poco hubo que esperar para ver su siguiente película. Apenas dos años más tarde, en marzo de 2019, se estrenaba *Us*. El ojo público, ahora consciente del talento de Peele y de su capacidad generadora de discursos, se acercó con ansia a lo que se asumía como una continuación a nivel temático de lo que hizo en *Get Out*, debido a su condición de película de género y por lo que parecía la importancia que iba a tener nuevamente la cuestión racial.

Distribuida de nuevo por Universal, en este caso Blumhouse no produjo la película directamente, aunque Jason Blum sí se sumaría a la misma. Peele, como creador total, asume con *Us* también la producción de la película a través de su productora, Monkeypaw Productions. Habiéndose consagrado a nivel de público, de crítica y de la Academia, con *Us* el grado de control que tenía sobre su obra fue en aumento. El filme no surge por mero capricho o por interés de aprovechar el rebufo de su obra anterior: es un proyecto elegido. Ante propuestas para dirigir películas de superhéroes (algo que se le ofreció) o realizar una secuela para *Get Out*, «Peele estaba comprometido en dirigir sus propias historias originales, mayormente en clave de terror» (Rose 2019).

En ese sentido, siendo más directa que su predecesora en términos de mezcla de géneros, *Us* se plantea más como un filme canónico que entrelaza con la tradición del terror, aunque confluya también con el *thriller*. Esto podría restar a su naturaleza elevada, pero apelando a esa tradición, se convierte en una película muy referencial donde Peele muestra sus filias citando a pilares del género como *The Shining* o *Jaws*, a través de las cuales marca el tono y los ambientes de las situaciones de





la película. Como ya hizo anteriormente para *Get Out*, él mismo, con ese sentido del humor un poco cínico que siempre despliega, expondría en un tuit en su perfil de Twitter que «*Us* es una película de terror»³⁵ (Peele 2019).

A nivel de éxito, sin gozar del factor sorpresa de *Get Out*, *Us* triunfó limpiamente. Yendo a los datos de taquillas, las cifras hablan por sí solas: con 20 millones de dólares de presupuesto, Peele consigue de nuevo superar la tremenda cifra de 250 millones de dólares, llegando en este caso hasta los 256 millones³⁶. Si miramos hacia Rotten Tomatoes, *Us* goza de un 93% de críticas profesionales positivas, contabilizando un total de 553 *reviews*, con un consenso que reza «con una segunda película de terror innovadora y ambiciosa de Jordan Peele, hemos visto cómo vencer la maldición del segundo año, y eso es *Us*»³⁷. Mientras que la audiencia, más comedida esta vez, le otorga un 60 sobre 100 con más de 10 000 puntuaciones contabilizadas³⁸.

Con esas cifras en mente, hay dos temas que vale la pena mencionar. Por un lado, la muestra constante del éxito del cine de género en manos de Peele y, por otro, ser testimonio de la posibilidad de que este tipo de cine, de género pero más sesudo, con segundas intenciones, referencial pero estimulante, juegue en la misma liga que los grandes *blockbusters* hollywoodienses dentro de una taquilla desforestada por los refritos y las secuelas de títulos anteriores.

Siguiendo ese hilo, surge el segundo tema: hay un claro bajón en la opinión que el gran grueso del público tiene al respecto de *Us*, especialmente si la comparamos con *Get Out*. Quizás se deba a su propia naturaleza, siendo una película más ambiciosa, mucho más, con, insistimos, muchas referencias y posibles interpretaciones, siendo más críptica y más íntima que su predecesora. Mientras *Get Out* suponía un plato de digestión mucho más directa, el malestar que nos genera *Us* a veces no transita por caminos muy conocidos. En este sentido, es una propuesta mucho más ambigua, acercándose al terror elevado de esta manera, al utilizar la superficie narrativa de la película para desarrollar en sus capas inferiores diversos temas, algo que juega tanto a su favor como en su contra.

2.2.1. *Us*: MÍMESIS Y ESPEJOS

Cuando hablamos de *Get Out* se señaló el uso continuado que hace Peele de los espejos, desarrollándose de distintas maneras. Pudiendo ser asumido ya como sello autoral, este uso se mantiene en *Us*, configurándose el filme como «un amplio y filosófico salón de espejos»³⁹ (Dargis 2019). En este caso, Peele refleja todo y nos pone cara a cara a nosotros mismos para explorar el horror a través de la mirada de

³⁵ En inglés en el original, traducción propia.

³⁶ Consultado el 19 de junio de 2023.

³⁷ Extraído de la ficha de la película en <https://www.rottentomatoes.com/>. Consultado el 19 de junio de 2023. En inglés en el original, traducción propia.

³⁸ Todos los datos consultados el 19 de junio de 2023.

³⁹ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 13. Addy se introduce en la oscuridad de la *funhouse*.

nuestra contraparte del otro lado. El espejo se convierte en frontera: más allá, todo se vuelve ininteligible y hostil, a pesar de que veamos nuestro propio rostro reflejado. El tránsito en esa frontera será la clave en el desarrollo narrativo de la película, cuyo argumento es vital esclarecer.

La película comienza con un *flashback* en el cual la protagonista de la película, de niña, Adelaide o Addy (interpretada en su adultez por Lupita Nyong'o), se encuentra junto a sus padres en el conocido parque de atracciones del paseo marítimo de la playa de Santa Cruz, en California. Aprovechando la poca atención que estos le ofrecen, Adelaide se separa y deambula hasta adentrarse en una suerte de pasaje del terror. Allí, ante su asombro, entrará en un laberinto de espejos, hasta encontrarse con un *doppelgänger* de sí misma. Este evento le traumatizará, recluyéndose en sí misma, ante la frustración de sus padres, que no saben cómo lidiar con ello.

De ahí, saltamos al presente. Adelaide, ya adulta, se va de vacaciones junto a su marido Gabe Wilson (Winston Duke), su hija Zora (Shahadi Wright Joseph) y su hijo Jason (Evan Alex). Tras instalarse en su segunda residencia, la perspectiva de ir a la playa de Santa Cruz, justamente, no apasiona a Adelaide, pero acaba cediendo a los deseos de Gabe, reuniéndose la familia Wilson allí con sus amigos, los Tyler. Aquí comienza lo inquietante: por el camino, Adelaide ve cómo una ambulancia se lleva el cuerpo ensangrentado de un anciano, que identifica rápidamente como una de las personas que estaban en Santa Cruz cuando se perdió en el pasaje del terror. Para más inri, el propio Jason más tarde, cerca del pasaje del terror, verá a un hombre muy parecido al anciano en actitud extraña.

Por la noche en casa, Adelaide se abre a Gabe, pidiéndole irse y explicándole lo vivido en el pasaje con su doble, cuando justo en la entrada del camino a la casa de veraneo aparece lo que los propios Wilson denominan como «una familia». Tras varios intentos fallidos de espantarlos, los Wilson acaban cara a cara con esa familia en el salón de su casa, para descubrir que no son otra cosa que *doppelgängers* de sí mismos. La contraparte de Adelaide, identificada como Red, se descubre como líder, siendo la única que sabe hablar inglés (entre ellos se comunican con gruñidos, gritos, gestos y chasquidos), denominándose a sí mismos como *los ligados*, compar-



tiendo alma con sus reflejos humanos. Su aparición allí se debe a que están buscando desligarse y ser libres. Los Wilson se separan en sus respectivas luchas con cada uno de sus *doppelgängers* para, finalmente, lograr escapar juntos.

En paralelo, los Tyler no corren la misma suerte al cruzarse con sus dobles, y mueren, lo que nos muestra que los ligados están actuando de manera generalizada. Buscando ayuda, los Wilson van a la casa de los Tyler, donde descubren lo que ha pasado y tienen que lidiar con los *doppelgängers* de sus amigos fallecidos. Tras un baño de sangre, consiguen escapar casi ilesos. Es ahí cuando consiguen informarse de lo que está sucediendo a su alrededor. Los ligados han sembrado el caos por toda la ciudad, asesinando a sus dobles humanos y planteando una extraña acción: unen sus manos formando una enorme cadena humana, que alude de forma instantánea a un anuncio del evento *Hands Across America*⁴⁰ que Addy miraba al comienzo de la película. Deciden huir hacia México en coche y, tras haberse deshecho de la ligada de Zora, su camino es bloqueado por el *doppelgänger* de Jason, quien, a través de la imitación que realiza su doble de sus acciones, logra lidiar con él. Pero Red sorprende a la familia secuestrando a Jason y llevándolo al pasaje del terror, donde todo había comenzado. Adelaide corre tras ellos.

Es allí cuando Adelaide descubre que el pasaje conectaba con una construcción subterránea de tamaño colosal llena de conejos blancos, oculta del ojo público. Una vez que confronta a Red, comienzan las revelaciones a través de las que se explica que los ligados son clones de los humanos de la superficie que nacieron fruto de un experimento fallido que buscaba controlar a sus originales. Sus creadores los abandonaron allí, donde han pasado generaciones emulando las acciones de sus contrapartes terrestres y alimentándose de los conejos. Red, capaz de hablar, distinta a los demás, se había encargado de organizar la revuelta para vengarse de los humanos de la superficie. Adelaide y Red luchan a muerte, hasta que por fin la primera consigue salir vencedora, rescatando a Jason y volviendo a la superficie para reunirse con su familia y continuar con su plan de escape. Mientras conduce, los recuerdos comienzan a aflorar en su mente: volviendo al primer encuentro con Red en el pasaje del terror cuando eran niñas, siendo capaz de recordar que fue Red quien ahogó a la pequeña Addy, dañando sus cuerdas vocales, arrastrándola al subsuelo junto a los otros ligados y saliendo ella a la superficie. Ahí surge la revelación que confirma que ella es realmente la ligada.

Aun basándose en el recurso del giro de guion y compartir su gusto irónico, *Us* a nivel argumental se convierte también en una película mucho más enrevesada que *Get Out* y sus golpes directos. Los sucesos son fácilmente explicables y la temporalidad que maneja está clara, pero la causalidad de esos sucesos discurre por caminos paralelos más sinuosos. Es un ejercicio mucho más de género, al alejarse de la categoría de *thriller* social, inmiscuyéndose en terrenos tan dispares como la *home invasion*, el panorama apocalíptico, el imaginario zombi o el gore visceral.

⁴⁰ Este evento existió realmente. Fue un acto benéfico para recaudar dinero para la lucha contra el hambre y la pobreza que se realizó en Estados Unidos en 1986.



Fig. 14. Adelaide, Zora y Jason ante la entrada de los ligados.

Esa falta de concreción reluce al manejar sus significados y la concepción que hace de la otredad. Al fin y al cabo, el otro en *Us* somos nosotros mismos, pero con un mono rojo. *A priori*, no hay diferencia entre los Wilson de la superficie y los Wilson ligados. Lo que consigue Peele es que el horror surja de esa similitud: «el horror surge de verte reflejado en el ligado, en el otro»⁴¹ (Olafsen 2020, 20). Este uso del *doppelgänger* (entroncado también a películas como *Invasion of the Body Snatchers*, las referencias de Peele están claras) evoca a una tradición del horror en la cual se trabaja qué nos define como personas y qué lazos establecemos en base a ello, qué rol jugamos en el mundo. Los ligados son iguales a los Wilson, iguales a nosotros, pero si miramos atentamente vemos, como los protagonistas de la película van poco a poco notando, que no son cien por cien similares. Se construye la inquietud al representarse de ese modo, faltando algo, como en el hecho de que no usan un lenguaje hablado fonético como el inglés para comunicarse, sino una mezcla de palabra, chasquido y gesto. Peele construye con esa contraposición las dos ideas más terroríficas de la película, surgidas de la mimesis: si somos casi iguales, ¿quién es realmente el villano, esto es, el otro?, y, si uno copia al otro, ¿quién posee la esencia original?

A nivel narrativo, el mayor conflicto de la película reside entre Adelaide y Red y en el hecho del intercambio que la Red original realiza de ambas siendo pequeñas. Esto sitúa a los personajes entre dos tierras, en un espacio entre vías, en el cual han logrado, de nuevo, mimetizarse dentro del mundo de la otra basándose en las convenciones correspondientes. Los ligados, a través del personaje de Red, la que es capaz de habitar los dos mundos, se rebelan contra sus contrapartes terrestres. Ya el mero hecho de hablar de cada personaje resulta conflictivo, pues Adelaide ahora es Red, pero Red antes fue Adelaide, desarrollándose entre ambas una dinámica transitoria de identidades.

⁴¹ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 15. Los ligados fuera de la casa de los Wilson.

Al realizar el cambio en el pasaje del terror, la que conoceremos como Adelaide en su adultez pasa de los túneles subterráneos en los cuales los ligados conviven ocultos a la superficie al mundo de los humanos. Se convierte así en un sujeto colonizado que se integra en un mundo poscolonial, con todos los problemas que surgen de ello al tener que aprender las reglas sociales, el lenguaje, el vivir. Tiene que aprender a ser alguien quien no es y quien nunca será, pues aunque lo desee nunca dejará de pertenecer al lugar de donde viene, algo que en la película se marca a través del trauma del personaje, las barreras mentales que coloca y esa terrible y a la vez liberadora última sonrisa que dedica a Jason cuando consiguen escapar en el coche al final de la película. Sus padres, ajenos al intercambio del pasaje del terror, ignoran que ese sujeto no es realmente su hija y piensan que ha dejado de hablar y ha cambiado su comportamiento por el trauma de haberse perdido, cuando en realidad está comprendiendo cómo son las reglas en ese nuevo mundo, la superficie, que es posible ser leída como un mundo poscolonial, para así lograr mezclarse entre el resto de los humanos, quedándose en cualquier caso en un estado intermedio entre lo colonial y lo natural. Como bien señala Olafsen, esta convivencia entre su yo colonizado y su yo natural reluce a través del trauma del intercambio al que se enfrenta al volver durante sus vacaciones a la playa de Santa Cruz, donde comenzó todo para ella, quedándose de nuevo sin palabras cuando interactúa con Kitty, la madre de la familia Tyler (2020, 23). De alguna manera, aun haciendo vida normal en la superficie, su condición como ligada siempre está presente.

Que Adelaide sufra esta mudez choca con la forma de comunicarse de los ligados y la capacidad de hablar que tiene Red. Muestra una forma única de comunicarse que ejemplifica que gozan de deseos e impulsos propios, pero que a la hora de observarla a través del uso preciso que realiza Red de ella, certifica su integración total entre los ligados a pesar de haber nacido en la superficie como niña humana, chocando con la falta de palabras que a veces Adelaide demuestra. De alguna manera, el ente colonizador que acaba habitando el mundo colonial es capaz de moverse con más soltura que el ente colonizado que habita ese mundo poscolonial, contraste relacionable con el hecho de que es el primero el que tiene que sublevarse para acabar



con esa situación de opresión. Como pasaba en *Get Out* es el ente oprimido el que por su propia naturaleza es capaz de desenvolverse mejor en el mundo que su contraparte opresora (teniendo aquí en cuenta, claro, la dimensión transitoria de identidades que ambos personajes, Adelaide y Red, tienen, sin encuadrarse de forma precisa en ninguno de los dos «bandos»). Así mismo, enlazándose con su naturaleza colonizada, «los ligados tienen su propio lenguaje que no ha sido tomado por su estado de imitación, y lo usan en su beneficio para subvertir la lucha de poder que la superficie ejerce sobre ellos mismos»⁴² (Olafsen 2020, 24). El lenguaje se salta la idea de mimesis que el colonizado realiza a propósito del colonizador para poder encajar mejor en su mundo y se convierte en arma, marcando así un contraste más claro aún entre Red y Adelaide, ya que la primera, transeúnte entre ambos mundos, aún conserva la capacidad de hablar inglés como humana y a su vez es capaz de comunicarse con los ligados. Reluce pues su capacidad de entremezclarse entre las dos culturas según sea necesario, haciendo que sea a la vez «la oprimida y la opresora, o la colonizada y la colonizadora»⁴³ (Olafsen 2020, 24). Peele construye así una tensión basada en el poder, en el privilegio de habitar la superficie.

Esa es la clave a nivel de significados: poder y privilegio. Los Wilson y los ligados interactúan entre sí, podemos ver sus similitudes y diferencias, y estas últimas se realzan si observamos la película como una descripción de la mimesis propia del colonialismo, lo que en última instancia busca representar Peele. La aproximación de Peele sirve una vez más y como en *Get Out* para representar el caldo sociopolítico de Estados Unidos en 2019 y por extensión de la actualidad, a través de ese espacio de entrevistas en el cual habitan Adelaide y Red, a donde pertenecen sin haber dejado de pertenecer al lugar de donde realmente son. Peele realiza una aproximación poscolonial a través de esta figura del Ligado, para ser capaz de hablar sobre el colonizador y el colonizado (Olafsen 2020, 22). El poder que ambos bandos ansían solo es poseído por uno, los que habitan la superficie, el colonizador, por lo cual los ligados buscan darle la vuelta a su posición, desde la perspectiva del colonizado. Es una lucha de poder que responde a problemas de cultura, clase y raza, en la que Peele dibuja la supremacía clara que existe en Estados Unidos al respecto de cierta cultura, cierta clase y cierta raza sobre las demás, aún más siendo un país colonizador en muchísimos sentidos, tangibles y abstractos. Esto podría ser un tema infinito, pero para cercarlo solo hay que pensar en cómo la clase dominante, colonizadora, desarrolla y establece patrones de conducta y de aspiración para que la clase inferior, colonizada, aspire a través de la mimesis, de la imitación, poder habitar un mundo que, en el fondo, le es ajeno.

En cualquier caso, la racialidad y la negritud son cuestiones extensivas dentro de su producción, y en *Us* vienen también ligadas a las cuestiones de clase. Así, Peele muestra otra cara de la mimesis que esta vez se centra más en esas cuestiones. Los ligados de los Wilson quieren ser como los Wilson humanos, pero los Wilson

⁴² En inglés en el original, traducción propia.

⁴³ En inglés en el original, traducción propia.

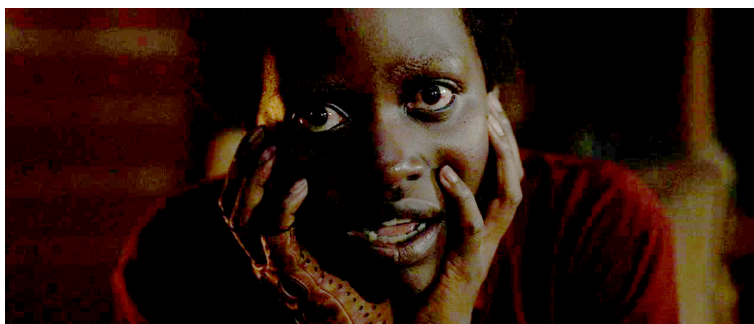


Fig. 16. Red.

quieren ser como los Tyler, su familia amiga, una familia blanca. Los Wilson son una familia afroamericana que «continuamente intenta vivir siguiendo los estándares de la familia blanca de los Tyler»⁴⁴ (Olafsen 2020, 21). Esto, claro, se queda en intento. Los padres de ambas familias tienen un puesto de trabajo similar, pero los Wilson se quedan muy atrás; es su identidad negra la que los aleja de alcanzar el mismo estándar de vida. Es algo que a nivel visual advertimos también en sus propias casas de veraneo: los Tyler poseen una mansión enorme y los Wilson una casa propia de familia de clase media estadounidense. El comentario que hace Peele es una crítica a cómo la raza determina las dinámicas de clase en Estados Unidos. El esfuerzo que hacen los Wilson «es en sí mismo una forma de colonialismo, debido a las estructuras políticas y sociales que son sostenidas con el fin de limitar a los afroamericanos»⁴⁵ (Olafsen 2020, 27).

La otredad aquí, si miramos con lupa, es doble por la presión que ejerce la familia blanca sobre la negra indirectamente. Es una cuestión que Keeanga-Yamaguchi Taylor, hablando de los Estados Unidos de hoy y, por tanto, indirectamente de *Us*, coloca en la falacia de que la raza negra en Estados Unidos tiene una cultura enfrentada a la blanca, cuando en gran medida es la compartida por vivir en el mismo país, convirtiéndose así la raza en una excusa para justificar una supuesta inferioridad negra (2017, 33-34).

Peele saca a relucir de esta manera el relato hegemónico ideológico racista que sostiene Estados Unidos en sus estructuras económicas y sociales, escondiéndolo tras una historia de dobles, llena de sangre y grandes momentos de tensión y terror, respondiendo de manera directa a aquello que pudiera definirse como terror elevado. A través de todo un aparato artístico con muchísimas dobleces es capaz de armar toda una red de complejos discursos, mostrándonos asimismo la infinita capacidad del cine de género para dialogar sobre asuntos tan complejos.

⁴⁴ En inglés en el original, traducción propia.

⁴⁵ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 17. Adelaide esbozando la sonrisa al final.

Volviendo a la idea especular, vale la pena tornar al inicio de la película con su parque de atracciones y el pasaje del terror. El tono de toda la secuencia se desarrolla por Peele en clave de terror, con una continua sensación de que algo va a salir mal, de malestar, resaltado de manera notoria por cómo los padres de Addy (recuerdo, la niña que se convertirá en la Ligada Red) prestan más atención al conflicto que tienen entre ambos que a su hija. Peele rueda toda la secuencia desde el punto de vista de la pequeña, con la cámara a su altura, fortaleciendo esa sensación. La elección del parque de atracciones como comienzo del horror de la película no se siente casual, ya que es un espacio muy relacionado con la inocencia, en general, que podemos ver en Addy y ese punto de vista que maneja su director desde la cámara, además de ser un espacio de sorpresas y sustos, catalizador de muchos miedos y fobias, cuya mera estética ya lo vuelve algo totalmente inquietante. Aunque esto es algo que adquirimos más tarde, hacia el final de la película con la conjunción del giro argumental, el pasaje del terror, esa *funhouse* típica de cualquier parque de atracciones que se convierte en un importante espacio fronterizo, siendo justo el sitio donde se magnifica esa inocencia y ese horror. Es el lugar de paso entre mundos, la madriguera de *Alicia en el país de las maravillas* (la reminiscencia al relato de Carroll se eleva con más fuerza aún si pensamos en los conejos blancos que habitan junto a los ligados en las instalaciones que le sirven como hogar).

Hablando de los espacios liminales, la videoensayista Natalie Wynn se refiere de manera directa a la entrada de esta *funhouse*, señalando como «la oscuridad nos invita a entrar al espacio entre mundos»⁴⁶ (2023). Wynn concibe este espacio como un lugar de transformación, transitivo, entre medias, donde entrar para morir y renacer como un ser distinto, tal y como sucede cuando «la pequeña Ade-

⁴⁶ Extraído de un fragmento de un vídeo exclusivo para su Patreon que publicó en su cuenta de Twitter. Enlace del tuit: <https://twitter.com/ContraPoints/status/1669815617472327683>. En inglés en el original, traducción propia.

laide tiene que entrar al mundo subterráneo para que ella así pueda convertirse en la revolucionaria Red»⁴⁷ (2023).

Esta transformación que señala Wynn, aun sucediéndose dentro de este espacio entrevías, ese lugar al cual ni Adelaide ni Red dejarán de pertenecer desde el instante en el que sus vidas se cruzan, se produce debido a un espejo que, a su vez, se convierte en el elemento primordial del horror en *Us*. La otredad es nosotros, nosotros somos el otro, nosotros mismos efectuamos el miedo, y eso es lo que la Adelaide primigenia vive dentro del laberinto de espejos cuando se gira y ve que el reflejo que correspondía a su posición anterior sigue ahí inmóvil, lo que provoca el horror y un grito que no escuchamos, al cortar Peele la secuencia. El espejo se convierte en el gatillo de la historia y, a la vez, en el elemento que causa el extrañamiento y luego el grito, el miedo. Es una idea que, como mencionaba antes, Peele desarrollaba ya en *Get Out* con mucho recorrido, especialmente a través de las ideas de *black mirror* y el racismo que los propios afroamericanos ejercen hacia ellos mismos para contentar la mirada blanca, pero aquí, con una historia marcada por el *dopplegänger*, encuentra otros enfoques distintos.

Centrándome en el objeto físico espejo y el uso que su director hace del mismo, vale la pena detenerse en otra situación posterior de la película, también un *flashback*, cuando el cambio de Red por Adelaide ya se ha efectuado y sus padres (en realidad, las contrapartes terrestres de sus padres) lidian con lo que creen que es una situación de estrés postraumático de la pequeña tras perderse y deambular sola en el parque de atracciones, ya que deja de hablar o de intentar comunicarse, cuando en realidad esta situación era debida a ser una ligada adaptándose al mundo de la superficie. Obviamente desconocedores de ello, en la escena a la que nos referimos se ve cómo los padres se encuentran en la consulta de una psicóloga infantil que trata de explicarles lo que le ocurre a la niña ante su frustración y su incapacidad de lidiar con ello (otra constante en el cine de Peele, protagonistas con traumas y asuntos pendientes con sus padres), mientras la nueva Adelaide observa la situación desde una habitación contigua a través de un espejo, que refleja el interior de la otra habitación. Enmarcado en un irónico «how do you do?», «¿cómo te encuentras?», lo reseñable es la idea de que Addy observe ese mundo, aun estando dentro de él, a través del espejo, como algo totalmente ajeno a ella, lo que refuerza la idea de la cámara estanca, del espacio entrevías, que habita inevitablemente por su identidad transitoria. Al ver a sus padres a través del espejo y, para más inri, de espaldas, se refuerza y se remarca la distancia entre los personajes, certificando Peele, en este sentido, el horror a través de la idea de que Adelaide nunca va a poder encajar dentro de ese mundo y que solo podrá verlo desde la distancia.

La imagen especular, así, se convierte no solo en herramienta capaz de desarrollar textos e ideas, sino en fuente tanto directa como indirecta del horror, convirtiéndose en el cine de Peele en un recurso cinematográfico ambiguo y profundo, directo e indirecto, que casa de manera perfecta con la idea de terror elevado.

⁴⁷ En inglés en el original, traducción propia.

2.3. *NOPE* (2022): UN *BLOCKBUSTER* PARA CERRAR LA TRILOGÍA

Siendo la película que cierra la trilogía inicial de la filmografía de Peele, *Nope* supone más y más. Sigue la senda, pero evoluciona. Es una película aún más ambiciosa, con un aumento muy claro en el presupuesto que la aleja de la naturaleza más pequeña, independiente y minimalista de las películas del grupúsculo del terror elevado, pero que, debido al desarrollo que hace a nivel formal y de contenido, podemos tomarla como excepción a pesar de desplegar ese nivel monetario, ya que se transforma en una suerte de conclusión de lo trabajado tanto por Peele como por el resto de cineastas del género hasta el momento y a la espera de nuevos ejemplos tan contundentes como ella.

Cinco años después del estreno de *Get Out*, en 2022, a Peele solo le quedaba demostrar que lo suyo no era humo y espejos, sino una firma autoral clara, algo que *Nope* certifica. Más allá de lo que quisiera demostrarse a sí mismo, *Nope* surge en un momento en el cual la influencia de Peele y del terror elevado dentro de la industria y del cine de género ya ha sido totalmente asimilada por el resto del cine, ya no solo independiente, sino también comercial, como buenos engranajes del sistema capitalista que son la industria del cine y la sociedad del espectáculo (de la cual hablaré más adelante con especial atención). A estas alturas, cualquier película de terror con ínfulas de realizar un mínimo tipo de comentario social tenía que enfrentarse a las alargadas sombras de *Get Out* y *Us*, a partir de las que surgieron toda una serie de obras que buscaban definir el horror a través del trauma en términos muy similares a los de Peele, aunque siempre guardando las distancias. Tiene sentido entonces que el realizador buscara separarse de todo ello, desarrollando con *Nope* una película con escenas de auténtico terror pero siendo, en su núcleo, su filme más espectacular, así como más relacionado con la ciencia ficción, especialmente por la clara influencia que muestra a la hora de retratar con inquietud la otredad enmarcada dentro de lo alienígena en términos del Steven Spielberg de los 70 y los 80 de *Close Encounters of the Third Kind* (1977) o *E.T.* (1982). Ante un ascenso meteórico en su carrera como director y el estatus que había adquirido en Hollywood por ello, en su *review* para IndieWire, David Ehrlich señala cómo para Peele «*Nope* es la primera vez en la que se le ha permitido un presupuesto capaz de desplegar un verdadero espectáculo de *blockbuster*, y eso es justamente lo que ha hecho»⁴⁸ (2022).

La película en ningún momento se le queda grande. Con un presupuesto de 68 millones de dólares, *Nope* logra a nivel global una recaudación de 172 millones de dólares⁴⁹. Como en sus dos anteriores películas, el éxito en taquilla es secundado por la opinión crítica. En Rotten Tomatoes, la última película hasta el momento de Jordan Peele goza de un 83% de críticas positivas, con 455 *reviews* contabilizadas. Como con *Us*, la opinión del público va más o menos por las mismas lides, con un 69 sobre 100 en más de 5000 calificaciones registradas. En general, un éxito con

⁴⁸ En inglés en el original, traducción propia.

⁴⁹ Datos consultados el 23 de junio de 2023.



el que continúa labrando su filmografía, aun sin tener la rotundidad con la que se respondió a *Get Out* o el mismo éxito –hablando de porcentajes– dentro del presupuesto de *Us*.

El consenso crítico que muestra Rotten Tomatoes en este caso señala que «admirable por su originalidad y ambición, incluso cuando su alcance excede su comprensión, *Nope* añade el espectáculo de Spielberg al creciente arsenal de Jordan Peele»⁵⁰. Es curioso cómo se alude a esa falta de comprensión cuando *Nope* es probablemente su película «menos aguda en el plano metafórico»⁵¹ (Ehrlich 2022), que no «no elegante» al respecto, pero sí insistente en un plano visual, especialmente con la imagen faro del ojo y la insistencia en el querer-ver/querer-ser-visto que ya desarrollaba en *Get Out*, aunque en este caso centrándose de manera más concreta en todo lo relacionado con el espectáculo y con cómo nos relacionamos con las imágenes.

Esto tiene que ver con la idea de que «*Nope* es también la película menos conflictiva que ha hecho Peele hasta el momento, su crítica social se emborrona al borde de la abstracción»⁵² (Ehrlich 2022). Siendo de nuevo una obra que escribe, dirige y produce el propio Peele a través de su productora Monkeypaw Productions (y, de nuevo, con la distribución de Universal Pictures, que encontró en el cineasta norteamericano un claro filón), su control creativo es total y el guion, aunque muy gráfico y directo, es más críptico al no sobrexplicarse a través del diálogo y centrarse más en mostrar que contar. Quizás ahí reside la paradoja de que sea su película más confrontativa y a la vez la más difícil de leer, ya que, al contrario que en *Get Out* y *Us*, no existe un momento de giro argumental en el cual un personaje exponga en voz alta lo que realmente ocurre, dejando esa labor a las propias imágenes, capaces en sí mismas, a través de toda la construcción que se puede desplegar en un largometraje, de transmitir significados complejos.

Nope es, así, la película más película de Peele, y justo ahí sobresale su valor como punto final de esta trilogía inicial en su filmografía: un *blockbuster* de éxito que no es condescendiente con el espectador y en el cual su trama narrativa oculta toda una serie de discursos que son dispuestos ante el espectador a través de la imagen.

2.3.1. LA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO Y LOS OJOS

Tal y como ocurre con sus predecesoras, *Nope* es una película que inevitablemente se nutre de su argumento para desarrollar sus temas, siendo parte inseparable de su condición como cinta de género. Siendo esto así, vale la pena detenerse en esta parte narrativa para especificar sus claves.

⁵⁰ Datos consultados el 23 de junio de 2023. Consenso crítico en inglés en el original, traducción propia.

⁵¹ En inglés en el original, traducción propia.

⁵² En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 18. Gordy en escena.

Nope comienza, nuevamente, con un *flashback* con sonido en *off* de lo que se identifica como una *sitcom*, que deducimos por el tono de los diálogos y las risas del público que se oyen de fondo. En algún momento, ese tono se trunca y la risa pasa al grito de terror, con golpes y chillidos de Gordy, el chimpancé protagonista de la serie. Es ahí cuando por fin podemos ver a Gordy cubierto de sangre y un cuerpo humano tendido en el suelo.

De ahí saltamos al presente: en la localidad de Agua Dulce, California, la familia Haywood lleva generaciones entrenando caballos para su participación en películas, series, anuncios y lo que se preste. De hecho, son herederos del jinete que cabalgaba el famoso *Caballo en movimiento* de Eadweard Muybridge, el primer conjunto de fotografías usadas para crear una película en movimiento. Un día normal una serie de objetos metálicos comienzan a caer del cielo y uno de ellos, una moneda, lo hace en el ojo de Otis Haywood padre. A pesar de los intentos de llevarlo al hospital, el hombre muere. Tras ello, sus dos hijos, Otis Haywood Junior (Daniel Kaluuya, repitiendo con Jordan Peele), conocido como OJ, y Emerald Haywood (Keke Palmer), conocida como Em, se enfrentan a la dura empresa de mantener a flote el negocio familiar ante el proceso de depresión que OJ está pasando y el poco compromiso de Em.

Después de una mala experiencia en un rodaje del que acaban expulsados después de que uno de sus caballos reaccionara de manera violenta, los hermanos visitan un parque temático *western* vecino, llamado Jupiter's Claim, con la intención de vender a su dueño alguno de sus caballos para así poder mantener a flote el rancho familiar. El dueño del parque no es otro que Ricky Park (Steven Yeun), conocido también como Jupe, al cual Em reconoce rápidamente como el niño actor que participaba en la *sitcom* del principio de la película, en la que el chimpancé Gordy se volvió loco y comenzó a atacar al reparto de la serie. Jupe salió ileso del suceso, pero vive anclado a ese pasado del que sigue sacando rédito económico, y no duda en narrar a los hermanos lo que sucedió aquel día, pero nunca desde su propia visión, sino relatando el *sketch* que se realizó en *Saturday Night Live* al respecto, como un



suceso dentro del universo de la película con mucha importancia en la cultura popular estadounidense. Jupe oculta en su despacho un pequeño espacio museístico dedicado al *show* de Gordy y a los sucesos de aquel día.

De noche, de vuelta en el rancho, los hermanos Haywood comienzan a observar cómo la electricidad del lugar sufre de bajones de tensión y los caballos se comportan de manera extraña, reaccionando a lo que OJ asume rápidamente como algún tipo de presencia. Tras perseguir a uno de los caballos, OJ observa desde lejos cómo en Jupiter's Claim, de noche y *a priori* sin público, las luces siguen encendidas y la voz amplificada de Jupe rebota por todo el valle, llegando hasta allí y diciendo que «no saldrán de allí siendo los mismos». Ante la visión de un extraño efecto en las nubes sobre Jupiter's Claim, Em y OJ llegan a la conclusión de que alguna suerte de ovni está alimentándose de seres vivos en el valle y escupe cualquier tipo de materia inorgánica que trate de digerir, lo que explicaría la forma en la que murió su padre. Así, deciden que documentar la existencia de ese ovni les puede ayudar a recuperar la gloria familiar perdida y salvar definitivamente su rancho, consiguiendo lo que denominarán como *Oprah shot*⁵³. Al comprar todo tipo de material especial para conseguir retratar al ovni por la influencia que tiene este sobre los circuitos eléctricos, el técnico del establecimiento, Angel (Brandon Perea), se autoinvita a la misión de los hermanos y les ayuda con la instalación. Esa misma noche, tras colocar un señuelo robado de Jupiter's Claim, el ovni aparece, pero son incapaces de grabarlo bien. Em pide ayuda al afamado director de fotografía Antlers Holst (Michael Wincott), pero este no se mostrará convencido al respecto.

La acción de la película nos llevará de vuelta al *flashback* inicial: desde debajo de una mesa, Jupe es testigo del horror de cómo el simio arremete y asesina a sus compañeros de rodaje. Finalmente, Gordy se da cuenta de la presencia de Jupe, pero no lo ataca, lo huele y procede a chocarle el puño, antes de lo cual la policía interviene disparando al simio.

Volvemos al presente y al propio Jupe, que dentro de su parque se prepara para algún tipo de evento junto a su mujer y sus tres hijos. Rápidamente se explica lo que ocurre: Jupe lleva meses alimentando con caballos al ovni, buscando ahora monetizar ese «espectáculo» a través de esa premisa que llegaba a los oídos de OJ a través del valle de que los asistentes al evento «no saldrán de allí siendo los mismos». Sin embargo, el ovni decide hacer acto de presencia antes de lo esperado y acaba devorando tanto a Jupe y a su familia como al resto del público, quedando únicamente el caballo de los Haywood, Lucky, a salvo al no haber salido de su cubículo. OJ, que justamente se dirigía al lugar para recuperar a Lucky, encuentra el parque temático vacío y abandonado, entendiéndolo en ese momento que el ovni no es un ovni, sino un depredador extremadamente territorial que ha hecho del valle su hogar

⁵³ Referencia al magazín televisivo de entrevistas *The Oprah Winfrey Show*, presentado por la homónima. Con ese nombre, Peele nos lleva a la idea de que, para los hermanos, conseguir un plano real del ovni les puede llevar a la fama y que Oprah los entreviste, convirtiéndose de la noche a la mañana en personalidades relevantes de Estados Unidos.



Fig. 19. Los hermanos Haywood junto a Lucky.

y que ha actuado con alevosía en compensación por haber sido engañado con el señuelo la noche anterior. Este ser volador de identidad incierta acabará esa noche por regurgitar todo lo devorado en Jupiter's Claim sobre la casa de los Haywood, siendo este el momento en el que OJ descubre que si no lo mira, no le ataca, pues su naturaleza depredadora no se siente amenazada. Con esa información y una llamada de Holst (que a través de las noticias sobre Jupiter's Claim ve cierta potencialidad en las imágenes que pueden rodar) diciéndole a Em que cuenten con él para el plan, los hermanos, Angel y el fotógrafo se ponen manos a la obra para conseguir grabar al supuesto alienígena.

Refiriéndose al ser como Jean Jacket en honor a un antiguo caballo del rancho, diseñan un plan para grabarlo salvando la barrera que supone que su presencia afecte a los circuitos eléctricos. Holst trae consigo una cámara totalmente analógica que soluciona ese problema. El plan va sobre ruedas hasta que aparece un *paparazzi* atraído por las noticias de Jupiter's Claim, que desatiende las precauciones de OJ y acaba siendo devorado por Jean Jacket. El plan se precipita, pero OJ consigue atraer a Jean Jacket de manera que Holst pueda grabarle claramente, consiguiendo el *Oprah shot*. Holst, presa de la fiebre por conseguir un plano imposible de un depredador de ese tipo, ignora el final del plan y decide ponerse cara a cara frente a Jean Jacket para grabarle mientras este acaba por devorarlo. Ante el despliegue de Jean Jacket, OJ, Em y Angel se ven forzados cada uno a escapar como buenamente pueden.

En esta empresa, OJ decide mirar directamente a Jean Jacket para conseguir que su hermana pueda huir. Esta consigue llegar hasta Jupiter's Claim con el ser pisándole los talones. Allí Em usará un nuevo señuelo con un globo gigante que caricaturiza a Jupe, liberándolo para que Jean Jacket lo engulla. En ese momento, aprovechando la cámara de una atracción del parque, Em consigue realizar su *Oprah shot* mientras el globo estalla dentro de Jean Jacket, provocando su muerte. Em, entre lágrimas, mira hacia fuera del parque para ver cómo su hermano, montado sobre Lucky, emerge de entre una nube de polvo.

Con la historia clara, es reseñable cómo con *Nope* Peele nos ofrece una otredad doble, dos entidades totalmente distintas contra las que los personajes princi-





Fig. 20. Jupe antes de ser aspirado por Jean Jacket.

pales chocan, surgiendo en esa confrontación el horror. Por un lado, Jean Jacket, opuesta a los hermanos Haywood, que en primer lugar se le identifica como un platillo volante, para luego ser leído como un depredador de puesto superior en la cadena alimentaria, que luego pasará a tener un aspecto, al desplegarse, casi bíblico. Por el otro, Gordy, el chimpancé, opuesto, en este caso, como generador de horror y trauma a Jupe. La conjunción de los dos nos lleva al manejo que hace el director del cine de género y sus vertientes de ciencia ficción y de terror. Jean Jacket responde a la ciencia ficción, ya que su forma de ser representada nos lleva inevitablemente a la idea de un ser alienígena o ente celestial por encima de la terrenalidad humana. Gordy, por su parte, se entronca con la tradición propia del terror, al ser un animal «actor» que inexplicablemente asesinaría a casi todo el reparto de la *sitcom* que protagonizaba durante una de las grabaciones.

Al exponer el tema de los géneros, interesa concretamente cómo Peele realiza un pastiche con esos elementos de la ciencia ficción, el terror y, en adición, la imaginería propia del *western*, sin ceñirse a las convenciones definitorias de ninguno de ellos. La representación de Jean Jacket en primera instancia como algo que viene desde los cielos –y, por ende, como ovni– es utilizada por Peele para generar una serie de expectativas que luego serán arrancadas. No hay invasión alienígena, eso no lleva a ningún lado. No colmar esas expectativas, negar el espectáculo y concentrarse en el comentario que hace al respecto (y que ahora explicaré) es lo que hace sobresalir a *Nope* en su faceta significativa, pues ese pastiche posmoderno se mantiene en pie basándose en que sus formas representativas sean reconocidas. El director entiende esta representación que su propia película hace de la cultura pop como una forma de expresión perteneciente a esta última y lo articula todo basándose en ello: comprende que su obra es cultura popular antes de que esta comience a formar parte de la cultura popular.

Si ahondamos en el significado profundo de *Nope*, «oculto» bajo ese pastiche de géneros y en palabras del propio Peele, esta trata sobre «la adicción humana

al espectáculo y la monetización que se hace de él»⁵⁴ (Chi 2022), a lo que responde la otredad, los villanos (si se quiere ver a Jean Jacket y a Gordy de esa manera), una amenaza de otro mundo que, además, «es algo que toda la gente tiene en común, la relación de cada uno de nosotros con el espectáculo»⁵⁵ (Kennedy 2022). Casi todos los personajes de la película están relacionados con crear y monetizar espectáculos. Si se resaltan los ejemplos de los Haywood y de Jupe frente a las dos otredades definidas anteriormente, esto sale a flote con mayor fuerza.

La fascinación de Emerald y OJ por Jean Jacket viene desde que asesinase a su padre (a través de su ojo, de hecho, insistimos en esa imagen), pero su misión no será únicamente destruir a Jean Jacket y descubrir qué mató a su progenitor, sino también conseguir grabar a este ser de otro mundo para poder vender las imágenes y conseguir lo que llaman *Oprah shot*, lo que puede darles fama y dinero. En última instancia, buscan utilizar esos medios para devolver al rancho familiar el nombre capital que debería tener en la historia del cine y que no tiene: esa sociedad del espectáculo, como expresión capitalista, eliminó a los pioneros negros de su historia, tal y como Jean Jacket destruye y aspira a su alrededor.

Por su lado, Jupe vivió a una corta edad un suceso traumático cuando Gordy asesinó a sus compañeros de reparto, su familia ficticia. Peele no muestra a un Jupe adulto traumatizado, sino agarrado a su decadente fama para configurar su propio parque temático. Es allí, en sus oficinas, donde guarda un pequeño museo sobre *Gordy's Home*, la *sitcom*, lleno de objetos de *merchandising*. Jupe dice que son cosas que intentaron ocultarse debido a la tragedia, pero la tragedia se volvió espectáculo, así que todo comenzó a fetichizarse. Cuando Jupe explica el suceso con Gordy, lo hace describiendo el *skit* en clave de comedia que se hizo en el *Saturday Night Live*, por ello «narra la experiencia no desde su propia perspectiva, sino desde una representación» (Flight 2022). Es la articulación de un momento atroz a través de cómo la sociedad del espectáculo regurgitó esos hechos para sacar beneficio de ello, siendo esa mediatización la única herramienta que el personaje tiene para poder enfrentarse a un hecho tan traumatizante.

Es interesante resaltar la lectura que realizan Booker y Daraiseh de *Nope* a través de la noción de sociedad del espectáculo de Guy Debord y de la óptica hollywoodiense que plantea Peele. Son dos maneras de mostrar, de enseñar, intrínsecamente relacionadas, propias del consumo capitalista, que a la hora de aplicarse a la cultura popular llevan a una experiencia totalmente mediatizada que borra los límites entre lo que es ficción y lo que es realidad, pues ambas cosas se convierten en una simple fuente de imágenes que consumir (Booker y Daraiseh 2022). Con Gordy y Jean Jacket, Peele consigue juntar dos otredades tan diferentes en pos de reflexionar sobre lo mismo: el espectáculo, la relación derivada que tenemos con él y la monetización que se hace del mismo. El propio director indicaría: «he dedicado toda mi vida para poder formar parte de ello, pero también hay algo dentro

⁵⁴ En inglés en el original, traducción propia.

⁵⁵ En inglés en el original, traducción propia.





Fig. 21. OJ huye de Jean Jacket.

que es malicioso»⁵⁶ (Rothkopf 2022), algo que se relaciona muy bien con la idea de Debord de que «el espectáculo somete a los seres humanos en la medida en que la economía los ha sometido ya totalmente» (2005, 45), en tanto que el sistema económico capitalista en cualquiera de sus formas actúa también como otredad espeluznante sobre los sujetos. Si entendemos a Gordy y Jean Jacket como representaciones iconográficas de un depredador según los códigos que maneja Peele, en última instancia, como comenta Flight, el verdadero depredador de *Nope* es la industria del cine (2022), ese aparato creador de imagen y espectáculo, que, siguiendo su propia estela, explota, borra y tritura.

Mirando hacia los significados más concretos que despliega *Nope* y apelando a la constante de la negritud en la obra de Jordan Peele, se puede hallar en la familia Haywood una constante de lucha por abrirse paso en la industria (esto es, en la sociedad del espectáculo) que parte de la idea de la identidad sepultada por el peso de la historia del antepasado de OJ y Em, que cabalgó el caballo en movimiento de Muybridge, hasta ellos mismos y su lucha por mantener el rancho en pie. Atados a su condición afroamericana, no existen buenos tiempos, solo una constante de supervivencia en la cual el peso del legado del negocio familiar evita que OJ ceda a vender el rancho en su totalidad a Jupe. Peele expone con esto cómo el racismo actúa de manera indirecta a un nivel estructural, sin exponerlo a viva voz en la narración, al contrario que en *Get Out* y *Us*, haciendo aparecer este discurso de forma muy efectiva al conjugar fondo (lo que se cuenta) y forma (cómo se cuenta) y mantenerlos en el subtexto.

Teniendo en cuenta que el racismo es algo que forma parte de Estados Unidos, como hemos podido señalar anteriormente, se puede comprender que los Haywood se enfrentan a ser discriminados, «mientras que la no declarada natura-

⁵⁶ En inglés en el original, traducción propia.



Fig. 22. Jean Jacket ante OJ en su forma totalmente desplegada.

leza de esta discriminación en la película sugiere cómo de sutil puede ser a menudo el racismo», además de constatar cómo «el racismo funciona de muchas formas diferentes»⁵⁷ (Booker y Daraiseh 2022). El hecho de que los Haywood consigan al final de la película imágenes de Jean Jacket y que OJ reaparezca tras una nube de polvo cuando lo pensábamos víctima mortal del alienígena supone por parte de Peele una suerte de justicia poética para sus personajes. A pesar de los obstáculos del camino y de un mundo hostil hacia su negritud, consiguen su objetivo.

Retomando esa idea del ojo como imagen faro de la película, a la hora de enfrentarse a la película es fácil constatar cómo Peele articula toda la acción en base a ello, jugando siempre con la idea de ver, dejar de ver, grabar, vigilar o la utilización directamente de imágenes de ojos. Si vamos a los personajes principales de la película se ve claro: la existencia de los Haywood está marcada por su relación con el cine y, por ende, con una industria basada en el hecho de mirar; Jupe era una estrella infantil de televisión que sigue buscando el espectáculo perfecto con el cual volver a la cima del *show business*; Angel es un técnico audiovisual obsesionado con la cultura ovni y la hipervigilancia que se deriva de esta; Holst es un director de fotografía de cine obsesionado con conseguir un plano imposible y por retratar cómo depredadores naturales acaban con sus víctimas.

Pero yendo a lo concreto, el ojo como imagen faro es desarrollado a lo largo de la película constantemente: desde el saludo de hermanos que OJ y Em realizan, señalándose los ojos realizando un juego de «te veo», al hecho de que su padre muera por una moneda que llega hasta su cerebro a través de su ojo, pasando entre medias por cómo Lucky, el caballo, se asusta cuando en el rodaje le ponen un espejo en la cara que refleja su mirada, algo que lleva a OJ a entender que Jean Jacket no te ataca si no lo miras al no tomarte como amenaza. Incluso el *paparazzi* que se cuele cuando

⁵⁷ Ambas citas en inglés en el original, traducción propia.



desarrollan el plan para grabar a Jean Jacket lleva un casco de moto que nunca se quitará y que refleja todo a su alrededor, como una suerte de ojo gigante que Jean Jacket atacará sin piedad. Pero, sin duda, el momento más poderoso a nivel visual, en el cual la tesis del ojo queda perfectamente planteada, resulta cuando consiguen el plano perfecto de Jean Jacket al hacer girar al ser sobre sí mismo, provocando que la visión del depredador gigante que nos quede como espectadores sea la de un super-ojo que observa a los personajes, un ojo aspirador y devorador de lo que encuentra a su paso, que coincide perfectamente con cómo Peele percibe a la industria del cine y a la sociedad del espectáculo, una sociedad en la cual «el espectáculo no conduce a ninguna parte salvo a sí mismo» (Debord 2005, 42).

Toda esta imaginaria de cámaras y vigilancia, de ojos que ven y de cuerpos que buscan ser vistos, en la cual se insiste, llevan a una perspectiva foucaultiana de la sociedad contemporánea, marcada por la sobrevigilancia. Como señalan Booker y Daraiseh, esto no se detiene únicamente ahí, sino que *Nope* avanza aún más allá de los preceptos foucaultianos del panóptico hasta la idea contemporánea del «deseo de ser visto, como si establecer una presencia en los medios públicos pudiera de alguna manera estabilizar nuestras endeables identidades posmodernas»⁵⁸ (2022).

De esta manera, Peele no solo consigue hacer probablemente la que es, al menos, su película más redonda, sino desarrollar discursos y significados presentes en sus anteriores películas mostrando un sello autoral constante, certificando, asimismo, el carácter elevado de *Nope* a través del despliegue de una trama *a priori* de invasión alienígena que deriva en toda una serie de reflexiones ocultas bajo la pátina narrativa que encuentran forma física a través de la imagen del ojo y de cómo el tono marca completamente las atmósferas de sus escenas para hablar de temas como el luto o el trauma. Si en *Us* el terror elevado sobresalía por el uso de la imagen especular y por la ambigüedad que planteaba al respecto dentro de un mundo de escala de grises, en *Nope* su mera concepción y todo lo que se construye a su alrededor aluden a las características del ciclo.

En 2024, si nada cambia, se estrenará la nueva película de Robert Eggers, una nueva revisión del *Nosferatu* de Murnau, que supondrá la vuelta de este al terror, ya veremos en qué grado de elevación. Con el rodaje ya finalizado, por el momento hay silencio total y no se ha filtrado ninguna imagen del nuevo conde Orlok, que en esta versión lo interpretará el actor Bill Skarsgård, conocido ya dentro del cine de género más comercial por encarnar al payaso Pennywise en *It* (2017) y su segunda parte *It: Capítulo Dos* (2019), dirigidas por el argentino Andy Muschietti.

Por mucho que la trama se parezca a la de su predecesora, se desconoce la otredad que pondrá en escena la película y, por tanto, a qué querrá apelar Eggers con ella. En cualquier caso, es curioso cómo, si esta película finalmente tuviera características que pudieran colocarla dentro del ciclo elevado, *Nosferatu* ha podido aportar al cine de género y a la historia del cine una serie de ideas y conceptos que finalmente concurrirán en tomar forma para el terror elevado, en nuestra época, cerrando de

⁵⁸ En inglés en el original, traducción propia.

alguna manera el círculo del género (o, quizás, abriéndolo a nuevos horizontes), al ser una historia que no únicamente ha aportado las bases y una manera infinitamente replicada de aproximarse a la otredad, sino siendo en potencia un nuevo hito para el cine de terror y de ciencia ficción.

Por su lado, si tampoco nada cambia en el volátil calendario de las distribuidoras, a finales de año, justo por Navidad, una fecha tan señalada para el estreno de algún taquillazo, Universal Pictures ha fijado el estreno de la cuarta película de Jordan Peele, de la que, por el momento, no sabemos nada. Su incursión en el *blocbuster* puede ser total, despegándose del minimalismo elevado e incluso del intimismo que aun con *Nope* había desarrollado.

Estas referencias no son arbitrarias: el ciclo del terror elevado, con todas sus virtudes y todos sus problemas, como hemos podido ir señalando a lo largo del trabajo, ha ido asimilándose en el cine de terror comercial debido, especialmente, al éxito comercial de películas como las trabajadas por el realizador que nos ocupa. Todo ello ha producido la proliferación de muchísimas películas que intentan emular sus tonos y sus atmósferas, que guardan alguna revelación impactante, que su otredad no es monstruosa de manera canónica. Sin embargo, muchas de ellas naufragan en sus intentos, quedándose en meros espejismos de los mejores momentos que la filmografía del ciclo ha podido aportar a la historia del cine. Esta asimilación por la industria y por la gente que invierte en las producciones buscando generar más dinero hace que estos intentos de copiar la condición elevada se muestren claramente domesticados, cediendo siempre a los deseos del capital y del gran público con el uso indiscriminado de sobresaltos, personajes planos y narrativas simplificadas. Esto *per se* no es nada malo, pero son películas que se quedan en una suerte de tierra de nadie y no consiguen contentar ni al espectador generalista ni al fan del género (o al crítico que mira al terror de manera altiva).

Por ello, en un intento de vaticinar lo que está por venir, referenciamos ejemplos que pueden ser puntos de inflexión para el género: si dos pesos pesados para el ciclo como Eggers o Peele se desligan finalmente de este, es probable que nos hallemos ante los últimos coletazos del grupúsculo. Esto no es algo negativo por sí mismo: la posibilidad de que lo que esté por venir sea estimulante y artísticamente más interesante aún está ahí.

En cualquier caso, solo por la aparición de tantas películas que se ven y se notan (aunque quizás no se sientan) cercanas al cine del ciclo y de Peele, es posible constatar la importancia del terror elevado para el género en su totalidad y por la influencia que ha tenido, a través de su estética y sus temas, para el cine contemporáneo que ha buscado alejarse de líneas de trabajo más o menos clásicas. A lo largo del trabajo y sobre todo a través de la firma autoral de Peele y sus películas, hemos podido señalar cómo lo expuesto en su filmografía ha podido agitar la discusión social en torno a temas como la negritud, el colonialismo o nuestra relación con las imágenes y el espectáculo, incrustándose en la cultura popular a través de tan agudas imágenes y reflexiones como el *Sunken Place* o los ligados. Es una influencia que no solo se demuestra con la aparición de estas imágenes y las referencias que se hacen constantemente a sus películas en forma de meme o en otros formatos dentro de la cultura popular, sino algo que ha permeado en el ámbito académico con



mucha producción de textos a propósito de su cine, especialmente de sus dos primeras películas (y sirva este trabajo como ejemplo de ello).

Tras haber dado cuenta de lo que es una película de terror elevado, nos gustaría enfatizar de nuevo la idea de que a nivel de contenido el cine de género siempre ha servido como motor de aprehensión. Está claro que las películas del ciclo hacen un especial énfasis en su subtexto, pero a lo largo del artículo hemos podido constatar que esto es algo común para el género en su totalidad, desde *Nosferatu* hasta *Nope*. El cine de terror y ciencia ficción, aunque los críticos y los fans del género en su mayoría no hayan querido verlo, siempre ha servido como textos transmisores de los miedos y las ansiedades de toda una época. Estamos seguros de que así seguirá siendo: el terror elevado ha servido para que muchos se den cuenta de ello.

El análisis no para aquí. Seguiremos viendo estas películas, las que están por venir y también las anteriores. Los tiempos cambian y así lo hacen los espectadores, haciendo que los filmes modifiquen también la forma de dialogar con ellos.

RECIBIDO: 3 julio 2023; ACEPTADO: 31 julio 2023



BIBLIOGRAFÍA

- BLANCO PÉREZ, Manuel. «El cine bélico de la II Guerra Mundial: el caso de *Dunkerque*». *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, n.º 20, 429-452. 10.24310/Fotocinema.2020.v0i20.7621.
- BOOKER, M. Keith, e Isra DARAISEH. «Jordan Peele's Nope: Saying No to the Society of the Spectacle», *Comments on Culture*, acceso el 23 de junio de 2023. <https://bookerhorror.com/jordan-peeles-nope-saying-no-to-the-society-of-the-spectacle/>.
- BRADBURY, Janine. «Parodying Racial Passing in Chappelle's Show and Key & Peele», en *Comedy and the Politics of Representation: Mocking the Weak*, editado por Helen Davies y Sarah Iltott. 79-97. Gewerbestrasse: Palgrave Macmillan, 2018.
- CHI, Paul. «'Nope' Star Daniel Kaluuya Is Jordan Peele's "Favorite Actor in the World"». *Vanity Fair*, 19 de junio de 2019. Acceso el 23 de junio de 2023. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2022/07/nope-movie-premiere-jordan-peele-daniel-kaluuya>.
- CHURCH, David. *PosHorror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2021.
- DARGIS, Manohla. «'Us' Review: Jordan Peele's Creepy Latest Turns a Funhouse Mirror on Us». *The New York Times*, 20 de marzo de 2019. Acceso el 19 de junio de 2023. <https://www.nytimes.com/2019/03/20/movies/us-movie-review.html?smid=url-share>.
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Traducida por José L. Pardo. Valencia: Pre-Textos, 2005.
- DÍAZ, Carlos, y Roberto Cueto. *Drácula: de Transilvania a Hollywood*. Madrid: Nuer. 1997.
- EHRlich, David. «'Nope' Review: Jordan Peele's Wildly Entertaining Blockbuster Is the Best Kind of Hollywood Spectacle». *IndieWire*, 22 de julio de 2022. Acceso el 20 de junio de 2023. <https://www.indiewire.com/criticism/movies/nope-review-jordan-peele-1234743566/>.
- FERRER-VENTOSA, Roger. «It's morning in America: la invasión de los ladrones de cuerpos como retrato de una sociedad» *Palabra Clave* 21, n.º 4 (2014): 1023-1049. 10.5294/pacla.2018.21.4.4.
- THOMAS FLIGHT. «The Real Villain of Nope». Vídeo de YouTube. Publicado el 29 de septiembre de 2022. https://youtu.be/n74ZpnPY_yI.
- FRITZ, Ben. «Paramount may produce 'Paranormal Activity' sequel». *Los Angeles Times*, 25 de octubre de 2009. Acceso el 1 de junio de 2023. <https://www.latimes.com/archives/blogs/company-town-blog/story/2009-10-25/paramount-may-produce-paranormal-activity-sequel>.
- HANICH, Julian. *The Audience Effect: On the Collective Cinema Experience*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2018.
- HIATT, Brian. «Jordan Peele's All-American Nightmares». *Rolling Stone*, 29 de enero de 2019. Acceso el 3 de junio de 2023. <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/director-jordan-peele-new-movie-cover-story-782743/>.
- KEETLEY, Dawn. «Get out, Political Horror», en *Jordan Peele's Get Out: Political Horror*, editado por Dawn Keetley. 1-21. Columbus: Ohio State University Press, 2020.
- KENNEDY, Gerrick D. «What Makes 'Nope' So Subversive, According to Jordan Peele and Keke Palmer». *GQ*, 20 de julio de 2022. Acceso el 23 de junio 2023. <https://www.gq.com/story/gq-hype-jordan-peele-and-keke-palmer>.
- KRACAUER, Siegfried. *De Caligari a Hitler: una historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós, 1995.



- LAURO, Sarah J. «Specters of Slave Revolt», en *Jordan Peele's Get Out: Political Horror*, editado por Dawn Keetley. 147-159. Columbus: Ohio State University Press, 2020.
- LINCOLN, Ross A. «Blumhouse Explains How They Keep Productions Dirt Cheap-Produced By». *Deadline*, 30 de mayo de 2015. Acceso el 1 de junio de 2023. <https://deadline.com/2015/05/blumhouse-panel-produced-by-conference-1201435034/>.
- LÓPEZ, Víctor. 2017. «Cómo funciona Blumhouse Productions, la compañía del Rey Midas del terror contemporáneo». *Espinof*, 17 de octubre de 2017. Acceso el 1 de junio de 2023. <https://www.espinof.com/modelos-de-negocio/como-funciona-blumhouse-productions-la-compania-del-rey-midas-del-terror-contemporaneo>.
- OLAFSEN, Harry. «'It's Us': Mimicry in Jordan Peele's Us», *Iowa Journal of Cultural Studies* 20, n.º 1 (2020): 20-32. <https://doi.org/10.17077/2168-569X.1546>.
- OSCAR. «'Get Out' wins Best Original Screenplay». Vídeo de YouTube. Publicado el 17 de abril de 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=kExKwBLdFzc>.
- PANOFKY, Erwin. *Estudios sobre iconología*. Barcelona: Paidós, 1995.
- PEELE, Jordan, dir. 2017. *Get Out* [Déjame Salir]. Blumhouse Productions. <https://www.primevideo.com/>.
- PEELE, Jordan (@JordanPeele). «'Get Out' is a documentary». Twitter, 15 de noviembre de 2017. <https://twitter.com/JordanPeele/status/930796561302540288>.
- PEELE, Jordan, dir. 2019. *Us* [Nosotros]. Monkeypaw Productions. <https://ver.movistarplus.es/>.
- PEELE, Jordan (@JordanPeele). «'Us' is a horror movie». Twitter, 17 de marzo de 2019. <https://twitter.com/JordanPeele/status/1107355349177257984>.
- PEELE, Jordan, dir. 2022. *Nope* [¡Nop!]. Monkeypaw Productions. <https://ver.movistarplus.es/>.
- PINNIX, Aaron. «Night of the Living Dead Dissect the News: Race, the 1967 Riots, and "Dead Neighbors"» *Journal of Cinema and Media Studies* 60, n.º 4 (2021): 109-133. 10.1353/cj.2021.0047.
- PLA VALLS, Enric. «Historia en el cine, cine en la historia». CineHistoria.com, acceso el 28 de junio de 2023. http://www.cinehistoria.com/historia_en_el_cine.pdf.
- PLAZAOLA ARTOLA, Juan. *Modelos y Teorías de la Historia del Arte*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2015.
- ROSE, Steve. «Jordan Peele on Us: 'This is a very different movie from Get Out'». *The Guardian*, 9 de marzo de 2019. Acceso el 19 de junio de 2023. <https://www.theguardian.com/film/2019/mar/09/jordan-peeel-on-us-this-is-a-very-different-movie-from-get-out>.
- ROTHKOPF, Joshua. 2022. «'Nope' director Jordan Peele: 'I believe there are aliens out there'». *Entertainment Weekly*, 20 de julio de 2022. Acceso el 23 de junio de 2023. <https://ew.com/movies/nope-jordan-peeel-around-the-table-keke-palmer-daniel-kaluuya-steven-yeun-interview/>.
- TAYLOR, Keeanga-Yamahhta. *Un destello de libertad. De #Blacklivesmatter a la liberación negra*. Madrid: Traficantes de Sueño, 2017.
- TIBURCIO MORENO, Erika. «A Nightmare On Elm Street: Una pesadilla cultural de la que era difícil escapar». *Brumal IV*, n.º 2 (2016): 227-246. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.220>.
- VILA OBLITAS, José Roberto, y Vanesa F. GUZMÁN PARRA. «El cine de ciencia ficción como reflejo de la paranoia anticomunista de la sociedad estadounidense en la década de los años 50. Especial referencia a la figura del invasor infiltrado». *Admira* 3 (2011): 155-174. 10.12795/AdMIRA.2011.01.08.



- WYNN, Natalie (@ContraPoints). «My Tangent on liminal spaces is live on Patreon...» Twitter, 16 de junio de 2023. <https://twitter.com/ContraPoints/status/1669815617472327683>.
- ZAKARIN, Jordan. «How Key & Peele Make Comedy That Goes Really, Insanely Viral». *BuzzFeed*, 25 de septiembre de 2013. Acceso el 3 de junio de 2023. <https://www.buzzfeed.com/jordanzakarin/how-key-peeel-make-comedy-that-goes-really-insanely-viral>.

REFERENCIAS WEB

- Box Office Mojo. <https://www.boxofficemojo.com/>.
- [FILMGRAB]. <https://film-grab.com/>.
- Rotten Tomatoes. <https://www.rottentomatoes.com/>.

REFERENCIA DE LAS FIGURAS

- Crédito figura 1: <https://film-grab.com/2015/06/19/nosferatu/>.
- Crédito figura 2: <https://film-grab.com/2015/07/24/it-follows/>.
- Crédito figura 3: <https://film-grab.com/2018/03/16/the-babadook/>.
- Crédito figura 4: <https://film-grab.com/2020/07/09/it-comes-at-night/>.
- Crédito figura 5: <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/key-peeles-jordan-peeel-explains-818295/>.
- Crédito figuras 6, 7, 8, 9 y 10: <https://film-grab.com/2019/05/08/get-out/>.
- Crédito figura 11: <https://film-grab.com/2015/05/27/night-of-the-living-dead/>.
- Crédito figura 12: <https://film-grab.com/2014/10/27/a-nightmare-on-elm-street/>.
- Crédito figuras 13, 14, 15, 16 y 17: <https://film-grab.com/2019/12/13/us/>.
- Crédito figuras 18, 19, 20, 21 y 22: <https://film-grab.com/2022/10/14/nope/>.



CUENTOS DE HADAS DE AYER Y DE HOY: LA INFLUENCIA DE LA MITOLOGÍA CELTA EN EL CINE DE CARTOON SALOON

Diana Celeste García Izquierdo

RESUMEN

El estudio de cine de animación independiente irlandés Cartoon Saloon, uno de los mayores exponentes de la animación europea, ha forjado en su corta pero triunfante trayectoria una serie de largometrajes inspirados en la mitología celta irlandesa. En sus películas se refleja la tradición de las hadas y los druidas enlazada con la realidad de un país maltratado por la historia. En este artículo llevaremos a cabo un análisis de estos mitos, las fuentes en la que se basan y cómo el estudio los emplea y los actualiza para llevar a cabo nuevas historias basadas en las historias de antaño.

PALABRAS CLAVE: cine, animación, Cartoon Saloon, mitología celta, cine europeo, animación tradicional.

FAIRY TALES OF YORE AND TODAY: THE INFLUENCE OF CELTIC MYTHOLOGY ON THE FILMS OF CARTOON SALOON

ABSTRACT

The independent Irish animation studio Cartoon Saloon, one of the greatest examples of European animation, has created a series of films based on Celtic Irish mythology throughout their short but prosperous career. In their films they reflect the stories of fairies and druids intertwined with the reality of a country tormented throughout history. In this article we'll analyse these myths, the sources they're based on, and how the studio uses them and updates them to tell new stories based on the stories of yore.

KEYWORDS: Film, animation, Cartoon Saloon, Irish mythology, European film, traditional animation.



INTRODUCCIÓN

La historia de la civilización y la cultura celta en Europa es el relato de una ferviente llama y su pronta extinción, hasta quedar tan solo las ascuas de lo que fue en su día uno de los pueblos más extensos y prolíficos del viejo continente. Los celtas en su apogeo gozaron de una gran presencia a lo largo del norte de Europa, desde Escandinavia hasta la Península Ibérica, creando también establecimientos a lo largo de Europa central, en enclaves geográficos que hoy en día asociamos a pueblos más modernos como los romanos o los germánicos. Hoy en día relacionamos principalmente a los celtas con territorios de Gran Bretaña e Irlanda, quizá las regiones donde el legado de los celtas se mantuvo desafiante durante más tiempo, antes de ser inevitablemente calcinado por culturas posteriores a través de migraciones, invasiones y conquistas por parte del norte, del este y del sur. Los actuales países de Escocia, Gales e Irlanda son los que más presumen de su herencia celta, aquella que sobrevivió a los múltiples intentos de borrado por parte de evangelizadores e historiadores posteriores al pueblo de los druidas.

En este artículo nos centraremos casi exclusivamente en la representación de los mitos celtas irlandeses, pues hablaremos de cómo los emplea y recontextualiza un estudio de cine irlandés. Sin embargo, no debemos cometer el error de pensar que los mitos que procederemos a detallar y analizar son exclusivos o incluso provenientes originalmente de Irlanda. Después de todo, la mitología celta es vasta y sincrética, con escasas fuentes directas y en muchas ocasiones marcada por la ambigüedad, la contradicción y capas sobre capas de significados o interpretaciones diferentes. Tratar de analizar la mitología celta supone afrontar del desafío de enfrentarse a una mitología legada por una cultura mayoritariamente ágrafa y cuyo testimonio ha sido deliberadamente erradicado a través de siglos de lucha contra el paganismo. En este artículo trataremos de analizar los mitos de la forma más amplia posible, y siempre relacionándolos directamente con la temática y los mensajes representados en las películas que los adaptan.

Nuestras fuentes vernáculas directas son los cuatro ciclos mitológicos escritos en gaélico irlandés, de los cuales provienen la mayor parte de leyendas de los celtas irlandeses. Dichos ciclos son:

- El ciclo mitológico o ciclo de las invasiones: está dividido en tres partes y narra las historias de las invasiones fantásticas de Irlanda, entre ellas la de los Tuatha Dé Dannan y su posterior destierro.
- El ciclo Ultoniano o Conorian: debe su nombre a la ciudad de Úlster, y de él proceden la mayor parte de historias de heroísmo.
- El ciclo de Ossian: ciclo de poesías épicas atribuidas al poeta Ossian, una figura similar a la de Homero.
- Diversos mitos y leyendas misceláneos que no encajan en los otros ciclos.

Estos cuatro ciclos constituyen la mayor parte de las pocas fuentes directas provenientes de los celtas (Rolleston 1995, 80-123), mientras que el resto de las fuentes provienen mayoritariamente de monjes e historiadores cristianos que traducen



(y en muchas ocasiones reinterpretan) a los celtas siglos después de su desaparición. La filmografía de Cartoon Saloon representa en su mayor parte mitos provenientes o bien de la cultura popular o de los ciclos de las invasiones o el Ultoniano.

Cartoon Saloon, el humilde estudio de animación independiente que contra todo pronóstico lograría alcanzar el vuelo, escoge estos mitos por un motivo. Cada leyenda de la civilización celta que plasma o reinterpreta en sus películas dice algo sobre la historia de Irlanda o la temática que a Tomm Moore (director de la trilogía del folclore celta) tanto le gusta abordar, alegatos sobre la paz y la convivencia entre pueblos distintos. Nuestra intención en este artículo es tratar de difuminar la línea entre la mitología y la historia, tratando de explorar qué dicen los cuentos de hadas sobre nosotros y por qué perduran en el tiempo a pesar de mantenerse siempre al borde de la extinción.

1. LA MITOLOGÍA CELTA EN EL CINE DE CARTOON SALOON

1.1. LA HISTORIA DE CARTOON SALOON

A lo largo de la historia del cine, la mitología ha sido siempre una de las grandes fuentes de inspiración de cineastas de toda índole a lo largo y ancho del mundo. Ya desde un primer momento en el desarrollo de esta forma de arte, los relatos homéricos y la mitología grecolatina sirvieron de punto de partida para películas como *Helena* (1924), inspiradas por las historias clásicas cuyos hitos ya habían inspirado a artistas del Clasicismo y a incontables narradores de historias desde su divulgación. Con el tiempo, como cabría esperar, el abanico de posibilidades se amplió a medida que el cine avanzaba como forma de arte y miraba a nuevos focos de inspiración para realizar nuevos metrajés. A lo largo de muchas décadas, el cine se ha inspirado en mitos germanos, nórdicos, chinos, japoneses, artúricos... Una de las grandes olvidadas dentro de las muchas culturas cuya tradición se ha mantenido a un lado es, por supuesto, la celta.

La respuesta a dicha situación de relativo olvido y marginación no es difícil de alcanzar. La cultura celta es, después de todo, una civilización que ha sido maltratada por el curso de la historia. Hablamos de una cultura pisoteada por aquellas que se impusieron a su dominancia en enclaves a lo largo de toda Europa central y del oeste, cuyos registros fueron diseminados y destruidos y cuya influencia fue en gran medida erradicada o reapropiada por civilizaciones coetáneas y posteriores.

No es de extrañar, por tanto, que sean los propios descendientes más directos de los celtas quienes echan la vista atrás a la hora de inspirarse en su propia historia y reflejar el folclore y la mitología de sus ancestros en su cine nacional. Cartoon Saloon nació con esa idea, la de rescatar las ideas y conceptos heredados de una cultura subyugada e ignorada, haciendo honor a la mitología de un pueblo en buena parte borrado de la historia de Europa y de la humanidad. Como escribe el periodista Carlos Aguilar en el *New York Times*:



When Tomm Moore and 11 friends in the small city of Kilkenny, Ireland, set out to make an animated movie in 1999 based on Celtic mythology, they could hardly imagine their labor of love would become a studio that would revolutionize the animation industry in Ireland, revitalize interest in folklore at home and connect with a global audience.

Nor could they envision that their studio, Cartoon Saloon, would go on to earn an Oscar nomination with every feature release, an impressive accomplishment for a relatively young outfit¹ (Aguilar 2020).

La historia de Cartoon Saloon casi peca de tópica. Se trata, después de todo, de un pequeño estudio de amigos con una pasión común y una cierta locura conjunta, la necesaria para emprenderse en una empresa tan arriesgada como es el fundar un estudio de animación independiente. No es ningún secreto que la industria del cine de animación está dominada por los gigantes estudios estadounidenses y, en menor medida, los estudios japoneses con cada vez mayor influencia fuera de sus fronteras. ¿Qué clase de posibilidad podría esperar tener un grupo de jóvenes animadores irlandeses empezando desde cero? Y pese a ello, con cada nuevo filme lanzado al mercado Cartoon Saloon no deja de aumentar tanto su prestigio internacional como su viabilidad comercial.

El primer largometraje del estudio, *El secreto del libro de Kells*, fue estrenado en 2009 y coproducido por el estudio francés Les Armateurs (Tomm Moore 2009). La dirección corrió a cargo de Tom Moore y Nora Twomey, los dos directores por excelencia de Cartoon Saloon². Ya desde esta película, Cartoon Saloon mostró su interés por explorar el estilo y la temática que terminaría definiendo su producción. La película explora tanto la realidad histórica de Irlanda como la mitología celta, entrelazando ambas de manera que se vuelven inseparables. El estilo visual de la película de animación tradicional fue basado fuertemente en el arte medieval y en las propias ilustraciones del Libro de Kells³ que inspiraron la película en primer lugar. La película gozó de un éxito importante, teniendo en cuenta el humilde contexto de un estudio irlandés de animación independiente, jugando en gran desventaja frente a los titanes de la industria de la animación. *El secreto del libro de Kells* obtuvo incluso una nominación al Óscar por mejor película de animación, imponiéndose

¹ «Cuando Tomm Moore y once amigos en la pequeña ciudad de Kilkenny, Irlanda, se propusieron realizar una película de animación en 1999 basada en la mitología celta, no podrían haber imaginado que su labor de amor se convertiría en un estudio que revolucionaría la industria de la animación en Irlanda, revitalizaría el interés por el folklore nacional y conectaría con una audiencia internacional. Tampoco podrían haber previsto que su estudio, Cartoon Saloon, obtendría una nominación al Óscar con cada largometraje, un logro impresionante para un candidato relativamente joven».

² Hasta la fecha, los cuatro largometrajes producidos por Cartoon Saloon han sido dirigidos por alguna combinación de estos dos directores. La quinta película, estrenada en noviembre de 2022, también ha sido dirigida por Nora Twomey.

³ El Libro de Kells es una de las obras más reconocidas del arte medieval. Se trata de un manuscrito iluminado que contiene los cuatro Evangelios del Nuevo Testamento y que data del siglo IX.



a filmes publicados por estudios como Dreamworks, Sony Pictures Animation y el Estudio Ghibli. Obtuvo también una nominación a mejor película en los Premios Annie⁴, entre otras nominaciones y premios. Con el éxito de *El secreto del libro de Kells* a sus espaldas, el futuro de Cartoon Saloon parecía asegurado. Gracias a la victoria comercial y crítica de su primer largometraje, el estudio podría comenzar a trabajar en un proyecto aún más ambicioso.

Si bien *El secreto del libro de Kells* dio pie al inicio de la racha de éxitos de Cartoon Saloon, no sería injusto decir que *La canción del mar* catapultó en 2014 al estudio a la fama y comenzó a asentar el seguimiento y el prestigio internacional del cual Cartoon Saloon goza hoy en día. Dentro de la trilogía del folklore celta de Tomm Moore, *La canción del mar* difiere de *El secreto del libro de Kells* y *Wolfwalkers* en varios aspectos, pese a compartir la misma inspiración y formar parte de la misma trilogía espiritual. *La canción del mar* tiene lugar en la Irlanda de la actualidad, y en lugar de centrarse en uno o dos mitos o hitos específicos de la mitología y la historia celta, emplea una serie de recolecciones de mitos y criaturas fantásticas del folklore celta que detallaremos en su respectivo capítulo de este artículo.

La canción del mar gozó de gran reconocimiento internacional, y su eco se propagó durante un año particularmente prolífico para el cine de animación.⁵ Continuó la hasta ahora invicta racha de Cartoon Saloon a la hora de presentarse en los Óscar y los Annie, además de hacerse con otras veinticuatro nominaciones y once galardones, entre ellos el de mejor película de animación europea en los Premios del Cine Europeo y el de mejor película irlandesa en el festival Galway Film Fleadh.

La trayectoria ascendente del estudio continuaría con su tercer largometraje, *El pan de la guerra*. Fue la primera producción dirigida en solitario por Nora Twomey, codirectora de *El secreto del libro de Kells*. Basada en la novela de Deborah Ellis, *El pan de la guerra* es con diferencia la película más única y diferenciada de los hasta ahora cuatro largometrajes del estudio. La película no tiene lugar en Irlanda ni guarda ningún tipo de relación con la mitología irlandesa. En su lugar, narra la historia de una joven afgana intentando sobrevivir bajo el régimen talibán antes de la invasión estadounidense de su país. Si bien *El pan de la guerra* es una película loable por sus propios méritos, no está relacionada con el cometido que pretende llevar a cabo este artículo. Por consiguiente, no entraremos a analizarla en profundidad, a diferencia del resto de películas del estudio, que componen la trilogía del folklore celta a cuyo estudio nos dedicaremos en los siguientes apartados.

Dicha trilogía concluiría en 2020 con el lanzamiento de *Wolfwalkers*, la hasta ahora más reciente película de Cartoon Saloon y la conclusión de la trilogía de la mitología celta de Tomm Moore, en esta ocasión codirigida por el debutante Ross Stewart. De manera superficial, *Wolfwalkers* supone un regreso a las bases del estudio asentadas con *El secreto del libro de Kells*. El filme está ambientado en la

⁴ En ambas ocasiones, la película *Up!* De Disney Pixar se hizo con el galardón.

⁵ 2014 y 2015 dio luz a películas como *El cuento de la princesa Kaguya*, *El libro de la vida*, *La LEGO película* o *Cómo entrenar a tu dragón 2*.



Irlanda de antaño (en este caso el siglo XVII en lugar del IX), una Irlanda donde el misticismo de las criaturas celtas está presente de manera constante en la trama. Una vez más, la película entrelaza la mitología con la historia irlandesas hasta convertirlas en inseparables, narrando un relato que, a su manera, se convierte en su propia leyenda. *El secreto del libro de Kells* da un giro mitológico a la elaboración de uno de los manuscritos iluminados más importantes de la Alta Edad Media. *Wolfwalkers*, por su parte, plantea una relación antagonista entre el espíritu natural de la isla y el papel colonizador inglés representado por el Lord Protector Richard Cromwell, conquistador y tirano de Irlanda.

Estas cuatro películas han dotado a Cartoon Saloon, un modesto estudio europeo fuera de las grandes producciones americanas, de un prestigio y éxito igualado por pocos. El cine de animación es caro, complejo, lento y difícil de vender a numerosos sectores demográficos plagados de prejuicios. Es un tipo de cine al cual dedicarse podría contar como poco menos que una locura, especialmente sin el patrocinio de Hollywood detrás. Y, sin embargo, un pequeño grupo de artistas irlandeses con una visión común han logrado ya dejar su huella en esta forma de arte. Con todo, Cartoon Saloon no ha hecho más que comenzar su periplo por la historia del cine. Su quinta película⁶ será distribuida pronto, ¿y quién sabe qué nos deparará el estudio en el futuro? Por el momento, en este artículo pretendemos estudiar y analizar cómo el tratamiento de la mitología celta ha llevado a Cartoon Saloon a encontrarse en una posición única dentro de la industria del cine de animación en el mundo.

1.2. *EL SECRETO DEL LIBRO DE KELLS*

El secreto del libro de Kells (fig. 1) tiene lugar en la Irlanda del siglo IX. Concretamente, en la ciudad del mismo nombre, donde se terminó el libro que inspiró a la obra. La película es, cronológicamente, la primera con diferencia en la trilogía, teniendo lugar cientos de años antes que *Wolfwalkers*, cuyos eventos acontecen en el siglo XVII en la misma isla. Ya desde un primer momento, la cultura celta se muestra en el cine de Tomm Moore como una civilización decadente y desplazada, cuya mitología se encuentra moribunda, reemplazada por nuevas culturas asentándose y dominando la isla.

La historia y mitología de Irlanda narra una sucesión de invasiones sufridas por la isla a lo largo de los siglos, tanto fantásticas como verídicas, recopiladas en el *Leabhar na Gabhala*, el Libro de las Conquistas. Las invasiones de carácter mitológico incluyen los Fómoraig (demonios marinos), los Fir Bolg (dioses violentos), y por supuesto los Tuatha Dé Dannan, el pueblo de la diosa Dana, los dioses bonda-

⁶ *El dragón de mi padre*, dirigida por Nora Twomey y basada en el libro de Ruth Stiles Gannett, será publicada a finales de 2022.



Figura 1. Fotograma de *El secreto del libro de Kells* con Ben y Aisling, personajes principales de la película.

dosos de los cuales descienden grandes semidioses y los *Shide*⁷, las hadas (Hubert 1988, 159-160). Si bien es probable que estos acontecimientos mitológicos se basen en hechos históricos, evidentemente se trata de relatos fantásticos. La isla sufriría también invasiones muy reales antes por parte de romanos, goidelos, pictos, bretones y vikingos (Hubert 1988, 163-176) en la época previa al desarrollo de la película, además de la evangelización pacífica pero total de la isla por parte del obispo san Patricio (Hubert 1988, 401). Más allá de los movimientos migratorios habituales en cualquier civilización antigua, la cultura irlandesa a lo largo de los siglos es maleable y cambiante, acogiendo nuevos grupos étnicos y siendo víctima de varias etapas de colonización e invasión, algo que refleja la película en la resignación y nostalgia que sienten los personajes respecto a su cultura y a la fugacidad de esta.

El filme comienza con la narración del hada Aisling, la gran representante de la mitología celta en la historia de la película. Aisling nos habla de cómo ha cambiado su isla, cómo se encuentra en un mundo nuevo donde su raza y su forma de ser no es bienvenida. Su monólogo inicial reza:

I have lived through many ages. Through the eyes of the salmon, deer, and wolf. I have seen the Northmen invading Ireland, destroying all in search of gold. I have seen suffering in the darkness. Yet, I have seen beauty thrive in the most fragile of places. I have seen the book. The book that turned darkness into light⁸ (Tomm Moore 2009).

⁷ Pronunciado «shii».

⁸ «He vivido muchas épocas. A través de los ojos del salmón, ciervo y lobo. He visto a los norteos invadir Irlanda, destruyéndolo todo en busca de oro. He visto sufrimiento en la oscuridad.





La Irlanda de Aisling ya no es la Irlanda que ella recuerda de siglos previos. Kells, el emplazamiento junto a su bosque, se ha convertido en un enclave del cristianismo, al igual que tantas otras ciudades de Irlanda.⁹ A lo largo de toda la isla, el temor a los vikingos nortefños y a sus incursiones crece con cada nuevo ataque, de los cuales se hacen eco las poblaciones irlandesas. El principal conflicto de la película se desarrolla entre estas dos facciones, irlandeses cristianos e invasores nortefños. Aisling, al igual que el resto de las criaturas feéricas, no cuenta en la ecuación. Es un ser místico de un mundo olvidado por la humanidad, que solamente jugaría un papel de observadora sobre la guerra entre cristianos y vikingos, ambos iguales de invasores para ella, si no fuera por la amistad entablada con Brendan, el protagonista de la película.

Brendan es un joven novicio en Kells, huérfano de padre y madre, acogido por su tío el abad Cellach. Cellach, un antiguo iluminador, ha dedicado su vida a la protección de Kells, y todos los días desde el amanecer hasta la puesta del sol supervisa la construcción de un enorme muro alrededor de la ciudad para protegerla de los ataques nortefños que el abad considera inminentes. Brendan nunca ha conocido nada más que el interior de los muros de Kells, y durante el inicio de la película parece satisfecho con la vida que lleva al cargo de su tío. Estas circunstancias cambian cuando los otros monjes le cuentan la historia del hermano Aidan y el Libro de Iona.

La historia que los hermanos narran sobre el Libro de Iona, como cabría esperar, entrelaza la realidad con la leyenda. De hecho, incluso los propios hermanos no están de acuerdo sobre qué versión es cierta. En la película se atribuye la autoría original a san Columba, una de las figuras más importantes del cristianismo en Irlanda. En realidad, se desconoce quién (o seguramente quiénes) es responsable de la autoría del libro, pero se teoriza que podría haberse realizado como homenaje al aniversario de los doscientos años de la muerte de san Columba (Fox s.f.) En la película, san Columba realiza buena parte de la obra en la isla de Iona¹⁰, en la actual Escocia, dejando el libro incompleto al morir y siendo pasado de mano en mano entre maestros iluminadores. El último de estos y actual poseedor es el hermano Aidan. El libro se describe como una pieza del Paraíso en la Tierra, capaz de cegar a los pecadores que alcen la vista sobre él (Tomm Moore 2009). Estas meras descripciones son capaces de hacer volar la imaginación del joven Brendan, quien esa noche tiene una visión al dormir.

Brendan sueña con la destrucción del monasterio de Iona por parte de los invasores nortefños. Al consultarlo con su tío, Cellach le asegura que no se trata de

Y, aun así, he visto belleza brotar en los lugares más frágiles. He visto el libro. El libro que convertirá la oscuridad en luz».

⁹ La película tiene lugar unos cuatrocientos años después de la evangelización de Irlanda por parte de san Patricio.

¹⁰ Se desconoce si el verdadero Libro de Kells se realizó completamente en Iona, o si fue completado en Kells después de haber sido trasladado para protegerlo de las invasiones vikingas (Fox s.f.). La película plantea el segundo escenario.

una visión, sino de la realidad, y que el mismo destino le aguarda a Kells si no se completa el muro lo antes posible. Ese mismo día, el hermano Aidan llega a Kells con el Libro de Iona y su gato Pangur Bán¹¹, habiendo sido el único monje que logró escapar de la incursión vikinga en la isla¹². Brendan y Aidan rápidamente entablan una relación de aprendiz y mentor, con Aidan secretamente confiando en que Brendan sea quien algún día pueda completar el libro. Como prueba, Aidan le pide a Brendan que se adentre en el bosque para hacerse con el pigmento necesario para producir tinta color esmeralda. Es bajo estas circunstancias cuando Brendan conoce a Aisling.

El joven monje se adentra en el bosque colindante a Kells, y rápidamente se ve abrumado por los peligros que la naturaleza arremete contra él. Brendan no conoce nada más que la civilización, siendo incapaz de desenvolverse en el mundo salvaje por su cuenta. Al verse amenazado por una manada de lobos, Aisling interviene por fin y le salva la vida al muchacho. En un primer momento, Aisling se muestra reacia a la hora de interactuar con Brendan, exigiendo que salga de su bosque. Sin embargo, al comprobar que el joven no es una amenaza y ver que es huérfano como ella, el hada se ofrece a ayudarlo a conseguir los ingredientes que precisa. En el camino de regreso, Brendan intenta introducirse en la morada de Crom Cruach, dios oscuro pagano al cual incluso Aisling teme. Al terminar la velada, Aisling invita a Brendan y a Pangur a volver cuando lo deseen.

De vuelta en Kells, una vez proporcionado el pigmento, Brendan y el hermano Aidan comienzan a trabajar en el libro. Aidan revela que se ha vuelto demasiado mayor para terminar la obra, su visión falla y sus manos tiemblan. Brendan, sin embargo, posee las cualidades necesarias para terminar las páginas restantes, entre ellas la página del Crismón (fig. 2)¹³. Sin embargo, carecen del último ingrediente necesario, el ojo de Columba, también conocido como el ojo de Crom Cruach, al cual san Columba se lo arrebató. Sabedor de que sin él sería imposible terminar el libro, Brendan se adentra de nuevo en el bosque de Aisling, donde juntos se dirigen a la morada de Crom Cruach. Adentrándose sin miedo en la misma, Brendan consigue enfrentarse al dios oscuro, arrebatándole su ojo restante y engañándole para lograr que se devore a sí mismo.

Al regresar a Kells, el abad Cellach apresa a Brendan en su habitación, prohibiéndole que trabaje en el libro. Aisling, utilizando su magia, logra liberar a Brendan convirtiéndolo momentáneamente a Pangur Bán en un espectro fantasmal que roba la llave al abad (fig. 3). En secreto, y generando la expectación y admiración del resto de monjes, Brendan comienza a trabajar en iluminar las páginas restan-

¹¹ El nombre «Pangur Bán» proviene de un poema anónimo también de la Irlanda de alrededor del siglo IX, compuesto por un monje como homenaje a su gato (Murphy 1956).

¹² La isla de Iona fue sujeta a una serie de incursiones vikingas a principios del siglo IX, lo cual conllevó la destrucción de uno de los centros culturales más importantes de Irlanda (Sainero 1999, 54).

¹³ En la película, la página del Crismón, que representa el monograma de Cristo, se describe como la página más importante y espectacular del libro.





Figura 2. Página del Crismón en el Libro de Kells (folio 34), Trinity College (Dublín).



Figura 3. Fotograma de *El secreto del libro de Kells*, Aisling usa su magia en Pangur Bán.

tes del libro. Su trabajo se ve eventualmente interrumpido por la invasión vikinga a Kells. Tal y como Aidan llevaba advirtiendo a Cellach durante toda la película, el muro no es suficiente para detener a los nortños. Los invasores se infiltran en la ciudad derribando la puerta y arrasan con todo a su paso, quemando y asesinando todo lo que encuentran que no puedan saquear. Brendan y Aidan intentan escapar con el libro, pero son interceptados por los nortños. Aisling interviene, enviando a la misma manada de lobos que había amenazado a Brendan para rescatarle. Los vikingos escapan con la cubierta de oro del libro, dejando el verdadero tesoro detrás, las páginas que los monjes consiguen recuperar.

Durante el epílogo de la película, Brendan crece y trabaja con el libro hasta convertirse en un maestro iluminador. Cuando Aidan fallece tras haberse terminado el libro, Brendan emprende el camino de regreso a Kells. Por el camino se encuentra una vez más con Aisling, después de décadas sin haber sabido nada de ella. Sin embargo, el hada se niega a trabar contacto una vez más con él, quizá porque es ahora un adulto, quizá porque ahora representa a la cultura que ha desplazado a la suya. Al regresar a la ciudad, Brendan encuentra al abad Cellach en su lecho de muerte, aún arrepintiéndose de los errores que llevaron a la destrucción de la ciudad y la supuesta muerte de su sobrino. Brendan llega a tiempo para perdonar a su tío y mostrarle por fin el libro completo, al cual ha renombrado como el Libro de Kells. La película termina con los espectadores siendo testigos de la espectacularidad del libro junto a Cellach, quien por fin comprende la importancia del mayor tesoro cultural de Irlanda.

El secreto de libro de Kells no duda a la hora de presentar el mundo y folklore de los celtas como una cultura herida de muerte ya en el siglo IX, relegada al mundo de la naturaleza y abandonada por la humanidad, refugiada en sus ciudades de piedra. En la película, las dos grandes referencias a la mitología celta y pagana se reflejan en las figuras de Aisling y Crom Cruach, el hada y el dios oscuro.

¿Qué es un hada? Es una pregunta muy difícil de contestar. Incluso si hipotéticamente pudiéramos trasladarnos a un contexto espaciotemporal concreto en la Europa antigua, seguramente cada persona a la cual le formuláramos esa pregunta nos daría una respuesta diferente. Las hadas son seres altos y esbeltos. Las hadas son duendecillos traviesos. Las hadas secuestran a los niños y roban sus nombres a la gente de bien. Las hadas ayudan a los viajeros perdidos a encontrar el camino de regreso a casa. No es lo mismo un hada germánica que un hada eslava o un hada nórdica. No es lo mismo un pixie que un tángano, un kobold o un wichtlein o un puck. Existen las hadas con nombres reconocibles y mitos asociados como Ossian, Morgana o Leanan. Pero también existen incontables hadas sin nombre que los europeos creían que intervenían en el día a día de sus vidas constantemente. Poco tienen que ver estas figuras con el resto de las nombradas. Y, sin embargo, todos estos seres son hadas. ¿O tal vez no? Hadas, *fae*, *Shide*, seres feéricos...; este tipo de criaturas mitológicas está bañado por completo en la niebla de la ambigüedad, generando gran confusión a la hora de llevar a cabo un estudio de su mitología, muy lejos de las reglas bien definidas y las fuentes directas de otras criaturas mitológicas. El término «hada» (o «fae») proviene del latín «*fatum*», «destino». En el castellano, los «hados» son la fuerza del destino que orquesta la vida de los humanos y el deve-



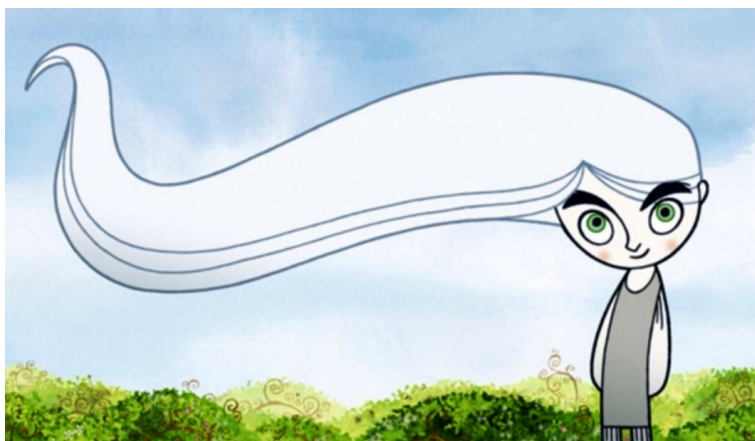


Figura 4. Fotograma de *El secreto del libro de Kells* que representa a Aisling, Tuatha Dé Dannan.

nir del mundo. En la mayor parte de los mitos, las hadas son seres malévolos, o por lo menos traviesos. En el cine de Cartoon Saloon, no obstante, las hadas suelen ser benévolas, como en el caso de Aisling.

Aisling (fig. 4) es una Tuatha Dé Dannan, el orden de hada más importante en la mitología irlandesa. De hecho, el término «hada» quizá se quede corto a la hora de referirse a los Tuatha Dé, que son nombrados como dioses en la literatura celta. «Tuatha Dé Dannan» significa «el pueblo de la diosa Dana», la diosa madre, diosa de la magia (Sainero 1999, 65) y madre de todos los dioses irlandeses (Rolleston 1995, 106). Los Tuatha Dé son conquistadores benévolos de Irlanda, protagonistas de la mayor parte de ciclos de la mitología celta. Se dice que había tres clases de Tuatha Dé: los *tuathach* (jefes), *dé* (dioses) y *dàn* (artesanos y personas superdotadas) (Matthews 1992, 21). Aisling, dadas sus increíbles habilidades sobrenaturales, seguramente habría de pertenecer al segundo grupo, siendo una diosa de la naturaleza y el bosque. Cuenta la tradición que los Tuatha Dé Dannan llegaron a Irlanda en secreto, ocultos entre la niebla para infiltrarse en el terreno ocupado por los invasores previos, los Fomorianos (Green 1997, 126). Los Tuatha Dé eran un pueblo con una poderosa magia, capaces de repeler numerosas invasiones de Irlanda posteriores a la suya propia. Sin embargo, también serían derrotados por otro pueblo mitológico proveniente de Galicia, los Miliesianos, hijos de Miled. A los Miliesianos se les describe como una raza humana, pero también con un linaje divino. Los Miliesianos derrotaron a los últimos tres reyes Tuatha Dé en Irlanda, obligándoles a refugiarse en el exilio. Los Tuatha Dé utilizaron su magia para refugiarse en la invisibilidad, y desde entonces existen dos Irlandas, la Irlanda material y la Irlanda espiritual, el Otro Mundo, donde residen los Tuatha Dé derrotados y exiliados (Rolleston 1995, 109-115).



El paso del tiempo y la imposición del pensamiento cristiano redujo el papel divino de los Tuatha Dé al mero rango de hadas, espíritus o ángeles caídos (Rolleston 1995, 87). Es entonces cuando comienza a emplearse el término *Shide* (Rolleston 1995, 115), que hace referencia a las hadas, descendientes de los Tuatha Dé que a veces se involucran en los asuntos humanos por su propio beneficio, por travesura, o en raras ocasiones por altruismo. Es por ello por lo que Brendan se refiere a Aisling llamándola un hada, o *Shide*.

Sin embargo, Aisling no es un hada como las que se presentan en el resto de la filmografía de Cartoon Saloon. La película parece tener lugar poco después del exilio de los Tuatha Dé de Irlanda, y Aisling es una de las pocas (si no la única) que queda en la Irlanda material. El guion de la película nunca explica por qué Aisling se quedó atrás, pero sí que especifica que toda su familia ya no está, pues ha sido exiliada por los antepasados de Brendan. Es por ello por lo que Aisling siente rencor hacia el muchacho inicialmente e intenta echarle de su bosque, el único resquicio del poder de los Tuatha Dé Dannan que le queda. Sin embargo, no tarda en surgir una amistad profunda y sincera entre ambos, a pesar de provenir de dos mundos muy diferentes, el de los Tuatha Dé y el cristianismo heredero de san Patricio, gran contribuyente a la desaparición de la religión druídica en Irlanda.

La relación entre Brendan y Aisling es un alegato al concilio y a la paz entre dos pueblos separados por siglos de guerra y ostracismo. Durante la película, Aisling le dice a Brendan el proverbio gaélico «Aithníonn ciaróg ciaróg eile», que significa «un escarabajo reconoce a otro escarabajo». Es un proverbio que puede tener tanto connotaciones positivas como negativas. En el caso de Aisling, lo emplea de forma positiva, haciendo referencia a cómo las personas similares tienden a juntarse entre sí. Aisling y Brendan son espíritus similares, a pesar de todas sus diferencias. Ambos son bondadosos, curiosos, se preocupan por el bienestar de los suyos y quieren ver terminado el Libro de Iona.

Sin embargo, una amistad de este estilo parece estar abocada al fracaso, igual que cualquier civilización en Irlanda es tan solo un pasaje temporal en la historia de la isla antes de ser remplazada. Igual que los humanos han desplazado a los dioses y las hadas, los invasores norteos arrasaron Kells a su paso. Y, sin embargo, Brendan consigue rescatar el libro, el más importante legado que le puede dejar a su gente. Lo rescata, lo pone a salvo y lo termina, finalizando un proyecto que dará alas a su cultura y su civilización.

Y mientras tanto, una vez más, Aisling se queda atrás, sola. Cuando Brendan y Aisling se vuelven a encontrar momentáneamente en el epílogo de la película, Brendan ya no es la misma persona, se trata de un hombre humano dedicado a su gente, y solo a su gente. Aisling, por su parte, sigue siendo la misma Tuatha Dé, estancada en una época que Irlanda ya ha olvidado. Y por ello sus caminos se separan definitivamente, y nunca jamás podrán volver a atravesar el bosque de Aisling juntos.

La única otra figura mitológica que hace acto de presencia en la película es el dios pagano Crom Cruach (fig. 5). Muchas veces conocido como simplemente Crom, es una deidad de la Irlanda antigua, cuyo culto se mantuvo extendido hasta bien adentrado el dominio cristiano sobre la isla. Crom Cruach es un dios abiertamente malévolos y oscuro, al cual se ha de aplacar mediante sacrificios.





Figura 5. Fotograma de *El secreto del libro de Kells*, Brendan se enfrenta al dios Crom Cruach.

Si bien es posible que su imagen se haya visto distorsionada por fuentes cristianas posteriores, así como otros historiadores, la afinidad que los druidas de la religión celta poseían por la práctica de diversas formas de sacrificios humanos es, cuando menos, una suposición histórica bien fundada. La mayor parte de los historiadores grecorromanos de los siglos que rodean el nacimiento de Cristo mencionan la práctica de sacrificios humanos entre los celtas (Green 1997, 72). Sin embargo, si ese fue el caso, en la película se presenta una época en la cual los sacrificios son un elemento del pasado. Pomponio Mela de Tingentera escribió en el siglo I que los celtas habían realizado sacrificios humanos, pero que ya eran cosa del pasado (Ellis 2001, 169). Crom Cruach, al igual que Aisling, es una reliquia de la Irlanda mística que se niega a morir.

Las fuentes se refieren a Crom Cruach de forma conflictiva. Algunas le definen como una deidad, mientras que otras se refieren a Crom como un lugar que se traduce como «la Luna sangrienta», donde se sacrificaban niños para obtener fortuna, buen tiempo y fertilidad (Rolleston 1995, 71). Otras le definen como un dios solar cuyo culto fue introducido en Irlanda por el rey Tiernmas (Rolleston 1995, 125-126) Sin embargo, todas las fuentes coinciden en que Crom Cruach, fuera lo que fuere, fue derrotado y su culto o práctica fue prohibido por san Patricio, al igual que el resto de los elementos de la religión celta (Rolleston 1995, 239).

El papel que se le otorga a Crom Cruach en la película es mayoritariamente ficticio. No hay ninguna referencia que asocie a Crom con san Columba en lugar de san Patricio, por ejemplo; simplemente se adecuaba más al guion de la película. Tampoco existe ninguna referencia a su ojo como fuente de poder, mucho menos como prisma para realizar ilustraciones iluminadas, claro. El papel de Crom es secundario en la película, por lo que Cartoon Saloon eligió una deidad secundaria y ambigua que poder moldear en base a sus necesidades narrativas y temáticas,



Figura 6. Fotograma de *La canción del mar*, Ben habla con el Gran Seanchai.

potenciando el mensaje de la película sobre un mundo celta salvaje y olvidado, en directa contraposición con el cristianismo en la isla.

1.3. LA CANCIÓN DEL MAR

La canción del mar (fig. 6) es, hasta la fecha, la única película de Cartoon Saloon ambientada en la actualidad. Es también, con diferencia, la más ecléctica con relación a su tratamiento de la mitología. Durante la película, el protagonista Ben y su hermana pequeña Saoirse¹⁴ se encuentran con una variedad de criaturas y localidades del folklore celta, algunas con más importancia que otras.

El prólogo de la película establece la dinámica familiar que pronto se romperá. En un faro en la costa de Irlanda, el joven Ben se prepara junto a sus padres (su madre Bronach y su padre Conor) para el nacimiento de su hermana Saoirse. Los tres se encuentran ilusionados y expectantes, pero esta situación no durará demasiado. Al terminar el prólogo, Bronach desaparece sin un motivo claro, dejando detrás a la recién nacida Saoirse.

Seis años después, la familia sigue sin recuperarse de esta pérdida. Conor se encuentra sumido en la depresión y dejando de lado a Ben a favor de Saoirse, el único recuerdo que le queda de su esposa. Ben, por su parte, culpa a Saoirse de la desaparición de su madre y la trata con gran animosidad desde el principio. Saoirse crece muda y sin entender por qué su hermano siente tanto desdén hacia ella. Durante

¹⁴ Pronunciado «Shir-sa» o «Shur-sa».



Figura 7. Fotograma de *La canción del mar*, los Deenashee tocan música para Saoirse en su Shid mientras Ben escucha.

el sexto cumpleaños de Saoirse, las tensiones escalan con la visita de la Abuela¹⁵, quien a su vez tampoco sabe cómo afrontar los conflictos intrafamiliares que azotan a los personajes principales. Esa noche, Saoirse se siente atraída una vez más por el mar, que siempre parece llamarla. A solas, se introduce en el mar. Es aquí cuando se revela que Saoirse es una selkie, una criatura teriantrópica de la mitología celta capaz de alternar entre una forma humana y de foca. Pese a la alegría que Saoirse encuentra en el mar al poder por fin nadar entre otras focas, cuando la Abuela la encuentra sola y empapada a las orillas del mar se encuentra comprensiblemente aterrada por lo que ha presenciado. Al volver Conor del bar su madre vuelve a insistir en la importancia de llevarse a los niños a la ciudad, y esta vez su padre no ve otra opción que ceder y permitirle que se lleve a los niños a Dublín.

Ante estas noticias, Ben evidentemente se encuentra terriblemente consternado, especialmente porque significa dejar atrás a su fiel perro Cu¹⁶, quien debe quedarse en el faro. Tras llegar a Dublín, inmediatamente pone en marcha su plan de escape, al cual Saoirse se incorpora al no querer separarse de su hermano. Sin embargo, los niños no logran dar más que una vuelta a la manzana antes de que Saoirse sea secuestrada por tres *Shide*¹⁷ atraídos por la música de Saoirse (fig. 7).

¹⁵ La madre de Conor nunca recibe un nombre en la película.

¹⁶ «Cu» significa «perro» en gaélico irlandés, pero es también un sobrenombre dado a muchos guerreros que implica valentía y lealtad (Green 1995, 68). Es, por ejemplo, el sobrenombre de Cuchulainn, el más grande héroe de la mitología celta (Rolleston 1995, 154-197).

¹⁷ El tropo de las hadas secuestrando niños es un elemento extremadamente popular en la mitología celta y cualquier tipo de folklore que involucre este tipo de criaturas. Llama la atención

Estas hadas se hacen llamar los Otros, los Buenos Nombres, o preferiblemente los Deenashee (Moore 2014), varios de los eufemismos para las hadas en Irlanda y en gaélico irlandés. Viven en un monumento pétreo antiguo ubicado en una glorieta discreta en el medio de Dublín. En la mitología celta, los *Shide* viven en los *Shid*, monumentos funerarios y rituales de piedra que aún hoy en día se pueden encontrar a lo largo y ancho de toda Irlanda (Green 1996, 445-452), lo cual se traslada en la película en la vivienda de los tres *Shide*, Lug, Mossy y Spud.

Las tres hadas confirman a Ben que las historias que su madre le contaba de pequeño eran ciertas, que Saoirse es un selkie y que su cantar tiene el poder de devolver a todas las hadas aún en Irlanda hasta Tír na Nóg, la tierra de las hadas, el reino de los Tuatha Dé Danann (Markale 1994, 136). Para ello debe recuperar su abrigo¹⁸ de selkie y cantar la canción del mar que Bronach le enseñó a Ben. No obstante, debe hacerlo antes de que la bruja búho Macha capture a las pocas hadas y otras criaturas mitológicas aún libres en Irlanda, escondiéndose de ella.

Estos tres *Shide* están ampliamente relacionados con la música, al igual que la propia Saoirse y la película en sí. En la mitología celta, el poder de la música siempre ha sido propio del Otro Mundo, la Irlanda Espiritual. Incluso hoy en día, el folklore celta está lleno de relatos que hablan de hadas que secuestran a un músico para oírle tocar. Es el lenguaje verdadero en el que no se pueden tolerar falsedades (Matthews 1992, 106-108), por lo que es entendible que la música sea la única manera de abrirles el paso a los *Shide* a la Irlanda Espiritual, Tír na Nóg¹⁹, el reino de los Tuatha Dé Dannan donde gobierna Manannan Mac Lir, dios del mar (Rolleston 1995, 105-106).

Antes de poder hacer nada al respecto, los búhos de Macha encuentran al grupo y tan solo Saoirse y Ben consiguen escapar, comenzando el trayecto de vuelta a casa para recuperar el abrigo de Saoirse. Durante la travesía, Macha logra secuestrar a Saoirse, forzando a Ben a rescatarla por su cuenta. Por el camino encuentra al Gran Seanchai²⁰, un *Shide* particularmente anciano y sabio que orienta a Ben para ayudarlo a encontrar la morada de Macha, donde podrá rescatar a Saoirse. Ben se hace paso hacia su cabaña, donde se enfrenta a Macha. La bruja, antagonista principal de la película, planea terminar con el sufrimiento de todas las hadas privándolas de sus emociones, tal y como hiciera en su día con su hijo el gigante Mac Lir,

que Cartoon Saloon solamente lo emplee una vez en toda su filmografía, y además llevado a cabo por hadas benignas en vez de malévolas.

¹⁸ El término «coat» en inglés hace referencia tanto a un abrigo como al pelaje de un animal como una foca. En castellano no existe un término totalmente adecuado, por lo que hemos optado por el término «abrigo», ya que así se presenta el objeto durante la mayor parte de la película.

¹⁹ Tír na Nóg («Tierra de la juventud») recibe muchos nombres en la mitología celta. Entre otros: Tír Na Mbàn («Tierra de las mujeres»), Tír na Mbeo («Tierra de los Vivos») y Tír Tairngiri («Tierra de la Promisión») (Markale 1994, 135-136). En la película se hace el uso de la denominación y significado más popular, Tír na Nóg como Reino de las Hadas.

²⁰ En la cultura irlandesa, un *seanchai* es un cuentacuentos, un narrador de historias tradicionales. El Gran Seanchai parece es un personaje original de la película, sin estar basado en ningún mito en particular, sino en esta figura popular irlandesa.





Figura 8. Fotograma de *La canción del mar*, Saoirse canta la canción del mar frente a Cu, Conor y Ben, abriendo el camino hacia Tír na Nóg.

terminando con su dolor convirtiéndole en piedra. Cuando Ben llega a la cabaña de la bruja, Saoirse está ya a medio convertir, desprovista de buena parte de sus emociones. Ben, por primera vez en seis años, la acepta como su hermana y la ayuda a sobreponerse al hechizo de Macha, reconciliándose con ella y liberando las emociones de Macha, quien por primera vez entiende que su plan para terminar con el sufrimiento tan solo provoca más daño a las hadas.

Con la ayuda de la magia de Macha, Ben y Saoirse logran llegar a su casa en el faro antes de que Saoirse pierda toda su magia y a tiempo para que cante su canción, abriendo el camino hacia Tír na Nóg para que todas las hadas abandonen Irlanda a salvo (fig. 8). Al cantar Saoirse, no solo se cumple lo establecido, sino que su madre Bronach vuelve a aparecer ante los hermanos y Conor, después de seis años de ausencia. Bronach, como selkie, debe abandonar Irlanda también, pero al presenciar la reticencia de su familia permite a Saoirse quedarse con Ben y Conor. La película finaliza con la familia por primera vez verdaderamente unida y feliz, con Ben habiendo aceptado a Saoirse, Conor mostrando el cariño y la atención que Ben necesita, y Saoirse habiendo obtenido su voz.

La canción del mar es, con diferencia, la película de Cartoon Saloon que más se apoya en la mitología celta, con constantes referencias a mitos, leyendas y elementos de la cultura tradicional irlandesa. No obstante, es cuando menos evidente que el mito principal en el que se basa la película es el de los selkies, criaturas mitológicas que no solo se dan en los cuentos irlandeses, sino de todo el norte de Europa, además del equivalente mediterráneo del mito de las sirenas, muy similar.

Sin embargo, el papel de los selkies en *La canción del mar* es mayoritariamente original y propio de la película. En la mitología celta los selkies son criaturas comparables a las sirenas clásicas, y no existen menciones de que posean un rol particularmente importante entre los *Shide*, mucho menos algo tan crucial como ser capaces de guiar al resto de hadas a Tír na Nóg. La figura del selkie de *La canción*



Figura 9. Fotograma de *La canción del mar*, Macha la bruja búho.

del mar está apoyada directamente en el mito. Los selkies son una raza exclusivamente de mujeres con la habilidad de convertirse en foca quitándose y poniéndose su pelaje (o abrigo), presentes en varios mitos en los que pueden tanto ayudar a los marineros como seducirlos y llevarlos a su perdición. Sin embargo, en los mitos son una raza fantástica más, que no posee un papel especial dentro de los *Shide*. El rol de Saoirse en *La canción del mar* es una reimaginación de los selkies por parte de Cartoon Saloon, otorgándole a su canción la llave para abrir el camino hasta Tír na Nóg.

Por otra parte, la figura de Macha la bruja búho (fig. 9) es una conglomración de varios mitos celtas. El nombre «Macha» hace referencia a varias brujas y hadas de la mitología irlandesa, sin estar claro si hacen referencia a la misma figura o no. Macha es un personaje similar a deidades de la mitología clásica que tienen diversos mitos asociados a ella. Sin embargo, es difícil saber si solamente hay una Macha singular, si varias comunidades le atribuyen historias y características distintas, o si se trata de figuras completamente diferentes entre sí que simplemente comparten el mismo nombre por un motivo u otro.

En la película, Macha es la madre del gigante Mac Lir. Este personaje seguramente deba su nombre a Manannan Mac Lir, dios del Mar en la mitología celta y rey de Tír na Nóg (Rolleston 1995, 105-106). Sin embargo, en las fuentes clásicas no existe tal relación entre ambos personajes. En dichas fuentes, Macha está asociada con un lugar de gran importancia en el Ciclo de Úlster, Emain Macha (Rolleston 1995, 127). Su versión más popular la caracteriza como una Tuatha Dé Dannan (o por lo menos unan bruja humana) hija de un rey llamado Red Hugh que tenía dos herederos, sus hermanos Dithorba y Kimbay. Estos hermanos habían acordado compartir el reinado de Irlanda tras la muerte de Red Hugh. No obstante, una vez que esta se produjo, Macha se negó a doblegarse y en su lugar armó una campaña contra sus dos hermanos, matando a Dithorba en la guerra y forzando a Kimbay a casarse con ella para después gobernar Irlanda en solitario. Los cinco hijos de Dithorba,



exiliados, conspiraron contra ella. Sin embargo, Macha los localizó, los derrotó uno a uno y se los llevó como prisioneros. En el lugar donde los había batido trazó con el broche de su lanza el contorno de una nueva ciudad, Emain Macha, que obligó a los hijos de Dithorba a erigir para ella (Rolleston 1995, 128).

Otro de los mitos más destacados de esta infame bruja es el de la maldición de Macha. Cuenta el Ciclo de Úlster que Macha se enamoró de un nombre de nombre Crundchu, con quien comenzó a vivir por su propia voluntad. Un día, Crundchu quiso asistir a un gran festival donde acudirían todos los señores ultonianos. Macha, en aquel entonces encinta, le rogó a su esposo que no fuera, y cuando este la desoyó le pidió que al menos no mencionase al resto de hombres de Úlster que estaba casado con ella. Durante el festival se celebró una carrera de caballos donde se exclamaba que no había nada en Irlanda más rápido que los dos caballos del rey. Crundchu desobedeció la petición de su esposa, asegurando al resto de señores que tenía una mujer en casa que era más rápida que ambos caballos. El rey, enojado, hizo traer a Macha, que estaba a punto de dar a luz. Macha pidió piedad al rey y a los espectadores, suplicándoles que al menos esperasen a que hubiera nacido su hijo. Sin embargo, no se le concedió ni tan siquiera tal ápice de misericordia, y se le obligó a correr pese a la amenaza de una maldición. Macha ganó la carrera con facilidad, e inmediatamente después dio a luz a gemelos. Durante el parto, todos los espectadores de la grada compartieron su dolor. Macha exclamó que durante nueve generaciones los hombres de Úlster serían afligidos por los mismos dolores en las horas más importantes para ellos, y duraría cinco días y cinco noches. Este es el origen mitológico de la debilidad en combate de los hombres de Úlster (Rolleston 1995, 151-153).

En la mitología a Macha se la asocia con los animales. El equivalente galo de Macha es Epona, la diosa de los caballos (Markale 1994, 62), animal con el que guarda relación a través del mito de la maldición. Sin embargo, en ningún mito del que seamos conscientes guarda relación con los búhos, que cobran gran importancia en su representación en *La canción del mar*. Se trata también de una reimaginación por parte de la película, asociando a su villana con un animal que en la mitología a menudo ha estado relacionado con la brujería, la noche y los malos augurios.

La Macha de la película hereda de su contraparte mitológica el papel de bruja, su interés por las maldiciones y su carácter autoritario y controlador. Sin embargo, el rol que se le otorga como ladrona de emociones es también original. En la mitología, Macha no es un personaje explícitamente malvado. Tampoco lo es en la película, donde su plan de arrebatar las malas emociones a todos los *Shide* es cuando menos cuestionable, pero tiene una raíz de intentar evitar dolor y sufrimiento a los suyos, un pueblo condenado a la desaparición.

En *La canción del mar* se establecen varios paralelismos entre los miembros de la familia y las figuras mitológicas, tanto visuales como temáticos como simbólicos. Conor, al igual que el gigante Mac Lir, se encuentra en una profunda depresión tras la pérdida de su amada, un golpe que nunca ha sido capaz de superar. Su madre, como Macha, cree saber lo que es mejor para todo el mundo y toma decisiones por el supuesto bien de su familia sin consultarles ni pensar en las ramificaciones de sus actos. Incluso el barquero amigo de Conor, un personaje que tan solo aparece en



un par de escenas, está relacionado con el Gran *Seanchai*. Estas tres parejas de personajes comparten diseño visual, actor de doblaje y arco narrativo, llevando a cabo una línea clara entre la mitología y la realidad dentro del escenario de la película.

La canción del mar, a diferencia del resto de películas de Cartoon Saloon, deja de lado las grandes historias sobre el destino de Irlanda y se interesa sobre todo por la temática del trauma intrafamiliar, el dolor por la pérdida de un ser querido y cómo seguir hacia delante tras una tragedia. Vista con esta óptica, los *Shide* abandonando Irlanda al final de la película no es tan solo un momento que represente la ruptura definitiva entre dos culturas condenadas a separarse: es también un momento donde la familia de Ben, Saoirse y Conor por fin son capaces de deshacerse del bagaje emocional con el que llevan cargando toda la película. El dolor de Conor, la tiranía de la abuela, el rencor de Ben y la irrelevancia de Saoirse dentro de una familia que no la entiende. No es de extrañar que Saoirse tan solo obtenga su voz al final de la película, una vez que Conor y sobre todo Ben por fin están listos para escucharla y ser por fin una familia de verdad.

La partida de los *Shide* de Irlanda es un momento trágico para el país, una isla que después de siglos de invasiones y luchas internas ha terminado de desterrar la magia y el misticismo desde su territorio. Sin embargo, la película representa este hecho como una inevitabilidad trágica de la cual se pueden sacar hechos positivos. Cuando Bronach y el resto de las hadas abandonan Irlanda para por fin reunirse con los Tuatha Dé Danann en Tír na Nóg, también desaparece todo aquello que separaba a la familia y la condenaba a no entenderse. Si bien la segregación de la Irlanda material y la Irlanda espiritual es un evento horrible que da punto final a la cultura céltica en la isla, es al menos una oportunidad para que la pequeña familia del faro por fin encuentre la felicidad, pues siempre han tenido todo lo que necesitaban, los unos a los otros. Tal y como dice Conor para cerrar el filme, ahora estarán bien.

1.4. *WOLFWALKERS*

La última película dentro de la trilogía del folclore celta de Cartoon Saloon es *Wolfwalkers*. En varios aspectos, se trata de un regreso a la fórmula de *El secreto del libro de Kells*. Tiene lugar en la Irlanda de otrora (en esta ocasión el siglo xvii) y se centra en un mito concreto con el cual juega a placer, dando más importancia a la realidad histórica, que es reimaginada en torno a los mitos, el folclore y la tradición. Recupera la temática sobre la cultura celta perdida (en este caso debido a la colonización inglesa) y el poder místico de la naturaleza (aunque nunca lo perdió del todo en *La canción del mar*) y da el protagonismo a una muchacha que se ve involucrada por azar en el poder místico y sobrenatural de Irlanda, en este caso una licántropa²¹.

²¹ No existe una traducción directa al castellano para el término «wolfwalker», un mito muy específico que difiere de otros de carácter similar en Europa o América del Norte. En este artículo hemos decidido emplear el término «licántropo» al considerarlo el más cercano y acertado den-





Figura 10. Fotograma de *Wolfwalkers*, Mebh y Robyn conversan en compañía del halcón Merlín.

La película tiene lugar en Kilkenny, en 1650, poco después del asentamiento de los invasores ingleses en la isla, gobernada con mano de hierro por el tirano Oliver Cromwell, Lord Protector de Irlanda²² (Canny 1988, 79-109). Se trata de un tiempo de gran tumulto en la isla dadas las numerosas divisiones políticas entre los propios irlandeses y, sobre todo, la opresión ejercida sobre ellos por Cromwell después de haber sido ejecutado el rey Carlos I de Inglaterra. Incluso para los irlandeses, un pueblo acostumbrado a las invasiones, es una época particularmente difícil. Esta situación se muestra en el prólogo de la película, donde un campesino de nombre Seán Óg se encuentra trabajando de sol a sol talando el bosque colindante junto a otros hombres irlandeses para suplir a las tropas inglesas. Los campesinos son atacados por una manada de lobos protegiendo el bosque, siendo Seán Óg herido de gravedad por ellos. Sin embargo, antes de ser abatido, dos figuras misteriosas emergen de entre la maleza y ordenan a los lobos que se detengan antes de curar las heridas de Seán Óg. Se trata de las licántropas Mebh y su madre Moll MacTíre, personajes que cobrarán una gran importancia a lo largo de la película.

tro del glosario español. Sin embargo, no deben confundirse con mitos de hombres-lobo o similares, que nada tienen que ver con la temática de este artículo.

²² Oliver Cromwell está considerado como una de las figuras más oscuras de la historia de Irlanda (Canny 1988, 79-109) La película nunca se refiere a Oliver Cromwell por su nombre propio, sino tan solo por su título. No obstante, se trata de la misma figura histórica empleada en un relato ficticio con raíces reales.

Una vez terminado el prólogo, se nos introduce a la protagonista del filme, Robyn Goodfellowe²³. Robyn es hija de Bill, un cazador inglés al servicio del Lord Protector. La joven muchacha acaba de mudarse con su padre a Irlanda y no consigue integrarse en Kilkenny, prefiriendo acompañar a su padre al bosque colindante a cazar lobos, cuya presencia se ha vuelto un serio problema para los habitantes de la ciudad. Pese a la insistencia de su padre, Robyn desobedece sus órdenes y junto con su halcón cetrero Merlín²⁴ se adentra en el bosque para intentar dar caza a un lobo. Como cabría esperar, esta idea rápidamente sale mal. Robyn encuentra a un grupo de lobos atacando a unos campesinos (entre ellos Seán Óg), pero falla el disparo de su ballesta y en su lugar hiere a su halcón Merlín. Cuando los lobos se disponen a acabar con la vida de Robyn y los campesinos, son de nuevo retenidos por Mebh, quien tiene un breve encuentro con Robyn en el cual recoge al malherido Merlín y desaparece con él en el bosque.

Cuando Bill encuentra a su hija en medio de una situación así de peligrosa, hace caso omiso de las súplicas de su hija para rescatar a Merlín. Cuando el Lord Protector hace acto de presencia en la escena, ordena poner al campesino en un cepo y que Robyn ingrese en la cocina de su castillo para trabajar como doncella, limpiando la morada del Lord Protector de Kilkenny en un trabajo que él considera el adecuado para una mujer. Durante el trayecto de vuelta, Seán Óg le dice a Robyn que ha visto antes a Mebh, que es una licántropa, y que quizá haya curado a Merlín en lugar de habérselo comido. Robyn, incapaz de abandonar a Merlín, desobedece de nuevo las órdenes de su padre y del Lord Protector, escabulléndose una vez más para volver a ingresar en el bosque en busca de su halcón.

La íntima relación de fidelidad y confianza absoluta entre los protagonistas y sus mascotas está presente en las tres películas de Tomm Moore. En *El secreto del libro de Kells* es el gato Pangur Bán, en *La canción del mar* es el perro Cu y en *Wolfwalkers* es el halcón Merlín. Los compañeros animales son una tendencia habitual en el cine de animación desde su origen, pero el cine de Cartoon Saloon les da una importancia especial. Después de todo, la protección de la naturaleza y convivir con ella en paz es parte de la temática principal de la trilogía. Dado que los tres animales deben sus nombres e inspiración a personajes de la mitología o la cultura irlandesa, podríamos aventurarnos a afirmar que los tres animales y su relación con los protagonistas de cada filme representan otro de los temas más importantes de la trilogía: la relación de las personas de la actualidad con las figuras históricas y mitológicas, cuyo legado no debe perderse.

Robyn vuelve a adentrarse en el bosque, esta vez sola, en busca de Merlín. Para su sorpresa, pronto le encuentra totalmente curado. Cerca de ella, se percata de que un lobo distinto a los demás la está observando, y en su intento por recha-

²³ El nombre de la protagonista es en sí una referencia mitológica, ya que «Robin Goodfellow» es un nombre alternativo de un tipo de hada llamado «puck».

²⁴ Merlín es uno de los personajes más reconocidos de la mitología celta. Proviene de los Ciclos Artúricos, cuyo contenido no ha sido atajado hasta la fecha por Cartoon Saloon más allá de referencias puntuales como esta.





Figura 11. Fotograma de *Wolfwalkers*, los cuerpos de Mebh y su madre Moll duermen mientras sus espíritus adquieren forma de lobo.

zarle termina atrapada en una de las trampas de su padre. El lobo, lejos de intentar dañarla, intenta cortar la cuerda que la retiene. No obstante, durante el forcejeo muerde por accidente a Robyn en el brazo. Una vez rota la cuerda que la sostiene, el lobo se retira y Merlin le sigue. Detrás de ellos, por supuesto, corre Robyn.

Terminan llegando a la madriguera de la manada de lobos, oculta por enredaderas mágicas que se abren cuando Robyn expone su herida. Robyn encuentra a docenas de lobos dentro de la madriguera guardando a dos mujeres pelirrojas en algún tipo de trance. El lobo que liberó a Robyn aúlla y su espíritu se introduce en el cuerpo de una de las dos mujeres, una niña (fig. 11). Por supuesto, se trata de Mebh. Mebh despierta e inmediatamente llama a Robyn, cura su herida y la echa de la madriguera, persiguiéndola con sus lobos pretendiendo que le quiere dar caza. Durante el trayecto de vuelta, Mebh juega con Robyn como un gato juega con su presa. Robyn, inicialmente aterrorizada, rápidamente se da cuenta de que Mebh no le desea ningún mal y comienza a seguirle el juego. Las dos jóvenes pasan la tarde corriendo por el bosque. Durante la velada, Robyn le ruega a Mebh que se marche del bosque junto a su madre y su manada, ya que el Lord Protector tiene intención de talar cada uno de los árboles. Mebh replica que ya tenían intención de irse a un lugar seguro, pero que su madre nunca regresó de una de sus expediciones en forma lupina y no puede dejarla atrás. Robyn promete ayudar y decirle la verdad a su padre, explicándole que Kilkenny tan solo tiene que colaborar con los licántropos por el bien de ambas partes involucradas.

No obstante, cuando Bill se entera de que Robyn se ha vuelto a escapar, desobedeciendo la orden directa del Lord Protector, su ira le impide escuchar a su hija. A la mañana siguiente la lleva a primera hora a trabajar de doncella en el castillo, donde trabaja limpiando platos y pisos todo el día. Esa misma noche, cae rendida en su cama y las extrañas sensaciones que ha percibido durante todo el día por

fin cobran sentido. Despierta en medio de la noche con un cuerpo lupino, dándose cuenta de que el mordisco de Mebh la ha convertido en licántropa a ella también. Los licántropos presentados en la película no son como los hombres-lobo de la mitología centroeuropea o de América del Norte; nada tienen que ver con las fases de la Luna. Tampoco son *cambiaformas* en el sentido convencional de la palabra. Se trata de criaturas humanas cuando están despiertas, que al dormir materializan un cuerpo de lobo espiritual hasta que regresan a su cuerpo humano, en letargo mientras el espíritu del licántropo esté fuera del mismo.

Inicialmente, como cabría esperar, Robyn se encuentra en un total estado de pánico. Despierta a su padre, que intenta abatirla creyendo que es un lobo infiltrado en la ciudad y dando caza a su hija. Robyn huye, y su primer instinto es adentrarse una vez más en el bosque, donde se encuentra con Mebh, tan sorprendida como ella por la transformación de la muchacha inglesa. Mebh, no obstante, está encantada de tener una compañera licántropa, y rápidamente se propone enseñarle a Robyn las ventajas de ser un lobo. Pasan toda la noche corriendo por el bosque, enseñando a Robyn cómo usar su olfato y sentidos lupinos mágicos, compartiendo una velada única aullándole a la Luna. Durante la noche, los lobos son los dueños del bosque. La intrépida Robyn rápidamente se adapta a su nueva forma, a pesar de no saber qué será de su vida a partir de ahora. Al acercarse el amanecer, Robyn intenta regresar a su casa en el interior de Kilkenny, pero capta un olor peculiar que llama su atención. Por supuesto, la muchacha es incapaz de resistirse a investigarlo, rápidamente llamando la atención de su padre y el resto de los hombres del Lord Protector, así como del resto de la ciudad. Evitando a duras penas los intentos de darle caza, Robyn termina infiltrándose en el castillo, en la cámara personal del Lord Protector, donde encuentra enjaulada a Moll, la madre de Mebh. Moll urge a Robyn a que ambas huyan del bosque de Kilkenny, sabedora de que el Lord Protector no cesará hasta haber abatido a todos los lobos que allí viven.

Robyn logra regresar a su cuerpo humano durante el caos que consume a la ciudad. La gente está aterrorizada por la presencia de un lobo dentro de las murallas, y el Lord Protector promete acciones drásticas para garantizar la seguridad de la ciudad, volcando su ira en Bill Goodfellowe. Robyn, incapaz de volver al bosque con los nuevos refuerzos de seguridad, se despide de Merlín y le envía a darle un mensaje a Mebh, rogándole que huya antes de que las tropas del Lord Protector quemem el bosque. Mebh se niega y se infiltra en la ciudad mientras el Lord Protector prepara la ejecución de su madre. Antes de que la misma pueda producirse, las dos jóvenes licántropas intervienen. Mebh aterroriza a la ciudad antes de huir para congregarse a su manada, y durante el caos Robyn libera a Moll, quien muerde a Bill (fig. 12) durante la escaramuza. Las tres licántropas se reúnen en el bosque antes de que las tropas inglesas comiencen a quemarlo, disfrutando de un breve momento de respiro y alivio. No obstante, este tan solo dura hasta que Bill, creyendo estar protegiendo a su hija de Moll, le dispara hiriéndola de muerte. En ese momento la hija renuncia por completo a su vida humana, pues tan siquiera su padre escucha lo que intenta explicarle a gritos una y otra vez. Las dos jóvenes se retiran a la madriguera en lo más profundo del bosque, donde Mebh intenta curar a su madre y Robyn organiza a los lobos para defenderse de los invasores ingleses destruyendo su bosque.



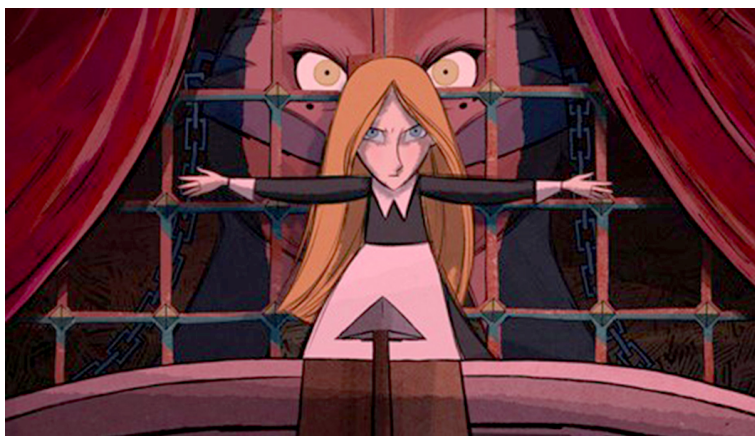


Figura 12. Fotograma de *Wolfwalkers*, Robyn se interpone entre Bill y Moll.

Cuando los ingleses comienzan a quemar la floresta, son eliminados uno a uno por Robyn y los otros lobos. No obstante, esto no detiene al Lord Protector, quien junto a los últimos supervivientes lleva un cañón a la boca de la madriguera. Cuando está a punto de matar a Robyn, Bill interviene revelando su propia forma de licántropo después de haber sido mordido por Moll. Poco después, Robyn devuelve el favor disparando con su ballesta al arma de Cromwell antes de que pueda disparar al cuerpo humano de Bill. Bill acorralla al Lord Protector en el precipicio frente a la madriguera, donde por fin Cromwell carece de opciones. Sabedor de que ha perdido, recita una última oración y se deja caer al vacío. Una vez terminada la batalla, Robyn ayuda a Mebh y a la manada a curar a Moll, quien se recupera de su fatal herida. En el epílogo de la película, los cuatro licántropos viajan juntos con Merlín, dispuestos a iniciar una nueva vida en el corazón de Irlanda (fig. 13).

Wolfwalkers es una película sobre la discriminación, el colonialismo, la rebelión y la armonía con la naturaleza. Se trata de un relato sobre cómo la convivencia siempre es posible, pero solo mientras todas las partes estén dispuestas a alcanzar una paz que beneficia a todo el mundo. Durante todo el trayecto del filme, los ciudadanos irlandeses temen a la manada de lobos, y el único lenguaje que saben hablar los ingleses para aplacarlos es el de la opresión, encerrando a todo aquel que difiera con las órdenes del Lord Protector. También durante toda la película, Robyn intenta razonar con los adultos de su entorno y mediar una solución pacífica, pero nadie la escucha, ya sea por joven, por mujer, o por el delirio pagano que parece pronunciar ante los oídos de los fervientes irlandeses e ingleses que la rodean. Mientras los humanos se niegan a escuchar y cooperar, el conflicto que termina con la vida de incontables soldados de Cromwell (así como el propio Cromwell) es inevitable, y la parte pacífica es obligada a huir de su hogar para siempre. En cierto sentido, es la historia de Irlanda en sí, un pueblo constantemente sometido por invasiones



Figura 13. Fotograma de *Wolfwalkers*, los cuatro licántropos y la manada de lobos abandonan el bosque en busca de un nuevo hogar.

del norte, el este y el sur, donde a la cultura local a menudo no le ha quedado otra opción que huir, ocultarse o ser extinguida para siempre.

La presencia de los mitos en *Wolfwalkers* es, en comparación con *El secreto del libro de Kells* y *La canción del mar*, mínima. Es un relato mucho más histórico donde el mito sirve como recontextualización del conflicto real entre irlandeses e ingleses, mientras que en las películas anteriores la mezcla de mitos e historia entrelazados era mucho más cercana a darle la misma importancia a ambos aspectos. Esto concuerda con el desarrollo de la película, pues si ya en *El secreto del libro de Kells* el mundo de la cultura celta era considerado como herejía pagana digna de erradicarse, en *Wolfwalkers* han pasado ya muchos siglos desde que vive en el olvido. No hay hadas en *Wolfwalkers*, no hay Tuatha Dé Dannan ni selkies, pese a lo que a la intrépida Robyn le gustaría creer al imaginarse dando caza a gigantes y dragones. Tan solo quedan los lobos y los licántropos, fuerzas de la naturaleza que luchan por retrasar lo inevitable un día más. En la vida real, en el año 1786 se dio muerte al último lobo nativo de Irlanda (Hickey 2003).

La figura del *cambiaformas* es una figura mitológica que goza de representación en mitologías muy diversas en el mundo. De hecho, existen relatos de toda índole sobre personas convirtiéndose en animales y viceversa en todos los continentes de la Tierra. Más concretamente, la figura del licántropo también aparece en numerosas civilizaciones sin una relación directa necesaria entre sí, desde Europa central y del Norte hasta los relatos de las civilizaciones nativas norteamericanas. En *Wolfwalkers*, esta figura licantrópica bebe de la tradición druídica. Si bien Mebh y Moll no parecen ser druidas propiamente dichos, sus poderes y sus personajes en general sí que están inspirados en la figura del druida. Los druidas eran sacerdotes de la religión celta, que actuaban también como sabios, artistas, jueces, médicos y otras posiciones de importancia en los enclaves celtas (Ellis 2001, 220-245). Su posición



se veía asociada con diversos poderes mágicos, y se creía que tenían la capacidad de obrar también como astrólogos, videntes y magos (Ellis 2001, 254-284).

Uno de los versos del Táin describe la supuesta capacidad de los druidas de cambiar de forma a placer entre su identidad humana y un visaje animal:

Then the magical sweet-mouthed harpers of Cáin Bile came out from the red cataract as Es Ruaid, to charm the host. But the people thought that these were spies from Ulster among them, and they gave chase after them until they ran in the same of deer far ahead of them to the north among the stones at Liac Mór, they being Druids of great knowledge²⁵ (Green 1997, 127).

Mebh y Moll no son *Shide* como Aisling o Saoirse, sino humanas con el poder de cambiar de forma, al igual que en la tradición druídica, aunque en la película nunca se establece si fueron mordidas por otros licántropos, si aprendieron esta habilidad de alguna otra forma, o si Mebh nació heredando sus poderes de Moll. El debate sobre la existencia de las mujeres druidas (o druidesas) es controvertido y difuso, pese a que los textos vernáculos irlandeses hacen referencia a mujeres druidas. No obstante, a menudo se las ha denominado como brujas (Green 1997, 93) en lugar de sacerdotisas reconocidas. Si bien Mebh y Moll no son druidesas como tal, pues la película tiene lugar cientos de años después de que la religión druídica desapareciera, sí que hacen gala de varios de los poderes asociados a los druidas, el cambio de forma y el poder de la curación. La figura del druida, al igual que muchas clases de *Shide*, está estrechamente relacionada con los bosque mágicos y espirituales (Powell 1958, 183), de manera similar a como lo están los licántropos en la película.

El concepto de la metamorfosis animal está muy presente en la tradición mitológica de Gales e Irlanda. Un druida u otro tipo de mago que cambia de forma retiene su inteligencia y a menudo la capacidad de hablar, al igual que Mebh y Moll en la película. Sabemos de *cambiaformas* que adoptan la forma de ciervos, cisnes, cuervos, jabalíes, toros...; sin embargo, no tenemos constancia de ningún ejemplo notable de *cambiaformas* que adoptasen la forma de lobos (Green 1995, 70-72). Cabe concluir que la figura del licántropo representada en *Wolfwalkers* es en parte original. Se distingue del resto de mitos licantrópicos de Europa en cómo funcionan las mecánicas de la transformación, mientras que se distingue también de los mitos de cambiadores de piel escandinavos y celtas en el animal de elección, que no es habitual en la tradición druídica y celta.

Wolfwalkers, pese a ser una película con elementos fantásticos, es primariamente un relato histórico sobre la colonización, la discriminación, la coexistencia y la supervivencia de un pueblo y una cultura. El mito, en este caso, cobra un papel secundario frente al drama humano y social, el conflicto entre irlandeses e ingleses

²⁵ «Entonces los zalameros arpistas de Cáin Bile salieron de las cataratas rojas de Es Ruai para embelesar al anfitrión. Pero la gente pensó que había espías de Úlster entre ellos, y fueron perseguidos hasta que huyeron con forma de ciervo lejos de ellos hasta el norte entre las rocas de Liac Mór, pues eran druidas de gran sabiduría».



y entre plebeyos y nobles. El rol del mito es el de representar a la Irlanda antigua, la Irlanda mística y salvaje que poco a poco es sometida por los invasores hasta quedar en sus últimos estertores. Mebh y Moll son víctimas de un genocidio, un genocidio cultural e histórico que borra a su gente en un intento de revisionismo colonizador y evangelizador donde no hay cabida para los hijos del pueblo celta. Una vez llegada la época de *La canción del mar*, no solo ya no quedan lobos en Irlanda, sino que los pocos remanentes que quedan de la cultura, religión y mitología celta viven exiliados, escondidos y luchando entre sí.

Wolfwalkers es un alegato por el concilio, si bien un alegato pesimista que no intenta ignorar la realidad de la desaparición casi total de la cultura celta en Irlanda y en Europa. Después de todo, el final feliz de la película ocurre tan solo después de la destrucción del bosque mágico de Mebh y Moll, y con los ahora cuatro licántropos huyendo de Kilkenny para intentar labrar una nueva vida lejos de la discriminación de los irlandeses y el genocidio perpetrado por los ingleses. No sabemos cómo les irá a Robyn, Mebh, Moll y Bill en su búsqueda por una vida mejor en los bosques; tan solo nos queda esperar que lograsen hallar la felicidad en el exilio y el olvido, el destino que aguarda a todos los hijos de los celtas.

2. CONCLUSIÓN

La temática que une a la trilogía del folklore celta de Cartoon Saloon es la tragedia de dos pueblos que están condenados a no poder coexistir. En *El secreto del libro de Kells*, Aisling y el resto de los herederos de los celtas viven segregados, separados de los pueblos cristianos que rechazan su existencia y se sienten tan amenazados por las hadas como por los invasores vikingos, y al final tanto Aisling como Brendan comprenden que son de mundos diferentes. En *Wolfwalkers* el único legado de los celtas que se mantiene en la Irlanda católica del siglo xvii es la familia de Mebh y Moll, en una isla que considera a los *Shide* y a los druidas como cuentos de hadas. Irlanda está sometida por los ingleses, y al final de la película queda claro que, pese a los desesperados intentos por parte de Robyn, la convivencia entre ambos pueblos es imposible mientras los humanos se nieguen a aceptar a los hijos de los celtas. La historia termina con los cuatro licántropos abandonando a los humanos, sin tener otra elección tras el exilio forzado sobre ellos. En *La canción del mar*, la conclusión alcanzada es que la única solución posible para salvaguardar a los pocos *Shide* que quedan es que abandonen Irlanda para siempre. La trilogía de la mitología celta de Cartoon Saloon termina con la separación total de ambos mundos y con las hadas exiliadas a su propio reino para siempre.

La única excepción es Saoirse, mitad hada y mitad humana. Saoirse representa un evento inédito en el resto de la filmografía del estudio, la convivencia y el amor entre ambos mundos, el de las hadas y el de los humanos. En ningún otro momento en las tres películas se plantea la posibilidad de que ambos mundos puedan coexistir. Aisling abandona a Brendan una vez que este se convierte en adulto, y Robyn debe abandonar a los humanos para poder vivir su nueva vida como licántropa. El amor entre Bronach y Conor es algo inédito e inconcebible, y por supuesto



condenado a ser fugaz. Bronach abandona a su esposo sin que este entienda nunca por qué. Sin embargo, Saoirse se queda en el faro para vivir con su familia humana. Es el único ejemplo que poseemos en tres películas donde las hadas pueden convivir en paz con la Irlanda material.

La visión que la filmografía de Cartoon Saloon presenta sobre la convivencia entre culturas es, cuando menos, pesimista. Las tres películas alcanzan la misma conclusión: el pueblo celta y el pueblo humano no pueden reparar siglos y siglos de guerra y discriminación; la segregación entre ambas culturas es trágica pero inevitable, aunque sea tan solo por el bien de los oprimidos. Los Tuatha Dé Dannan y sus descendientes hace mucho que perdieron el dominio de Irlanda, y desde entonces las hadas han vivido una vida en el exilio, escondidas de los humanos y confiando en que algún día puedan abandonar Irlanda para poder por fin vivir en paz. No se trata de un conflicto donde tan solo los humanos tengan la culpa. Aisling rechaza los intentos sinceros de Brendan de mantenerse unido a ella, y Robyn hace todo lo que está en su mano por lograr entablar la paz entre Kilkenny y los licántropos del bosque. Sin embargo, sería ingenuo ignorar que en esta guerra los agresores han sido los humanos durante siglos, al menos desde la huida de los Tuatha Dé Dannan, obligando a las hadas a permanecer en el anonimato y la ignominia. Vikingos, cristianos, irlandeses, ingleses. Todos estos pueblos rechazan el mundo de las hadas y relegan su existencia a las fábulas y el paganismo; la edad de las hadas terminó en el momento en el que los Milesianos ganaron la guerra contra los Tuatha Dé.

Y, sin embargo, no todo está perdido para los herederos del pueblo celta. Después de todo, pese a los siglos de guerra y destierro, incluso en la Irlanda actual que presenta *La canción del mar* sigue habiendo *Shide*. Pocos, escondidos, reclusos y reacios a colaborar con los humanos..., pero están ahí. La trilogía del folclore celta de Cartoon Saloon termina, cronológicamente hablando, con todas las hadas abandonando Irlanda para refugiarse en el Reino de las Hadas, Tír na Nóg, libres por fin de toda persecución y ostracismo. Pero un hada permanece en el reino material. Saoirse, la selkie, mantiene vivo el legado de los *Shide*. Mientras haya un selkie en Irlanda, el mundo celta se mantiene latente.

¿Y qué hay de Aisling, quizá la última Tuatha Dé Dannan en la Irlanda Material? El hada goza de una breve aparición en *La canción del mar*, camuflada entre niños disfrazados para disfrutar de Halloween, o Samhain, el año nuevo celta. Aisling ya rechazó viajar a Tír na Nóg en una ocasión, cuando los Tuatha Dé fueron exiliados originariamente. ¿Cómo podemos saber que no decidió quedarse en Irlanda una vez más, una diosa celta caminando entre humanos por puro amor a las travesuras? ¿Y los *Shid*, el bosque de Aisling, la cabaña en el lago de Macha y el resto de las herencias culturales, artísticas y naturales de las hadas que permanecen en Irlanda, incluso después de que estas se hayan ido? Por no hablar de las numerosas leyendas de hadas que abandonan Tír na Nóg momentáneamente para involucrarse con los humanos, por motivos más o menos benévolos.

El pueblo celta vive. Pese a todos los intentos de diversas civilizaciones por erradicarlos y borrarlos de la historia, su cultura se mantiene viva. En cierto sentido, no es diferente al pueblo irlandés, un pueblo sometido a lo largo de toda su historia, pero que se mantiene vivo y orgulloso de esta. Ese es el gran legado que plasma en



su filmografía Cartoon Saloon, el grito de batalla de un pueblo que se niega a rendirse incluso en las circunstancias más adversas.

No sabemos cuál será el futuro de Cartoon Saloon después de la publicación de este artículo. Lo que sí sabemos es que, pase lo que pase, los hijos de Irlanda, los hijos de los celtas, continuarán celebrando su historia y la cultura del pueblo celta. Pues, después de todo, mientras haya una Irlanda el pasado de los celtas seguirá teniendo un futuro.

RECIBIDO: 13 marzo 2023; ACEPTADO: 8 mayo 2023



FUENTES

FILMOGRAFÍA

- MOORE, Tomm. *El secreto del libro de Kells*, dirigido por Tomm Moore (2009; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2009), servicio de *streaming*.
- MOORE, Tomm. *La canción del mar*, dirigido por Tomm Moore (2014; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2014), *blu-ray*.
- MOORE, Tomm. *Wolfwalkers*, dirigido por Tomm Moore (2020; Kilkenny: Cartoon Saloon, 2020), servicio de *streaming*.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR, Carlos. 2020. «The Small Irish Animation Studio That Keeps Getting the Oscars' Attention». *The New York Times*, 16 de diciembre. Acceso el 4 de agosto de 2022. <https://www.nytimes.com/2020/12/16/movies/cartoon-saloon-wolfwalkers.html>.
- CANNY, Nicholas. 1998. *Kingdom and colony: Ireland in the Atantic World*. Baltimore: Johns Hopkins University.
- ELLIS, Peter Berresbond. 2001. *Druidas. El espíritu del mundo celta*. Madrid: Oberon.
- GREEN, Miranda J. 1995. *Mitos Celtas*. Madrid: Akal.
- GREEN, Miranda J. 1996. *The Celtic World*. Londres: Routledge.
- GREEN, Miranda J. 1997. *Exploring the World of the Druids*. Londres: Thames and Hudson.
- HICKEY, Kieran. 2003. «Wolf: Forgotten Irish hunter». *Wild Ireland*, n.º 10.
- HUBERT, Henri. 1988. *Los celtas y la civilización céltica*. Madrid: Akal.
- MARKALE, Jean. 1994. *Pequeño diccionario de mitología céltica*. Palma de Mallorca: D.L.
- MATTHEWS, Caitlín. 1992. *La tradición celta*. Madrid: Edaf.
- POWELL, T.G.E. 1958. *The Celts*. Londres: Thames and Hudson.
- ROLLESTON, T.W. 1995. *Los celtas*. Madrid: Studio.
- SAINERO, Ramón. 1999. *Diccionario Akal de mitología celta (compendio de manuscritos primitivos)*. Madrid: Akal.
- TRINITY COLLEGE DUBLÍN. Sin fecha. «The Book of Kells: Shine a light on Irish history». Acceso el 17 de agosto de 2022. <https://www.tcd.ie/visitors/book-of-kells/>.
- UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE. 1956. «White Pangur: A scholar and his cat». Acceso el 17 de agosto de 2022. https://www.asnc.cam.ac.uk/spokenword/i_pangur.php?d=tt.



CÓDIGO LYOKO, LA REFERENCIA DE LA ANIMACIÓN PARALELA

Elías Pestano López*
Christopher Eloy Vegas Rodríguez**
Universidad de La Laguna

RESUMEN

En la última década, el consumo de *anime* ha experimentado un ascenso considerable de popularidad en el mundo occidental. Dicha demanda se relaciona con la aparición de las plataformas de *streaming* de entretenimiento que han facilitado el acceso a la cultura. Entre los productos audiovisuales que estos servicios han democratizado se encuentra la serie *Código Lyoko*. Un *animetoon* francés de inicios de los 2000, que trata la historia de cómo un grupo de niños deben combatir a una IA en un mundo virtual. La presente investigación se centra en determinar si *Código Lyoko* fue innovadora en su apartado técnico. Especialmente en la implementación de dos modelos de animación (2D y 3D) de forma independiente en un mismo producto. Un formato que en este artículo se ha bautizado como animación paralela.

PALABRAS CLAVE: Código Lyoko, animación paralela, animación 3D, animación 2D, clan, MoonScoop.

CODE LYOKO: A REFERENCE TO PARALLEL ANIMATION

ABSTRACT

In the last decade, the consumption of *anime* has experienced a considerable popularity rise in the Western world. This demand is related to the appearance of entertainment streaming platforms which have facilitated access to the culture. Among all the audiovisual products that these services have democratized is the French animation series *Code Lyoko*. An *animetoon* from the 2000s that deals with the story of a group of young people that have to fight an A.I. from a virtual world. This research focuses on determining whether *Code Lyoko* was an innovative series in its technical section. Especially in the implementation of two animation models (2D and 3D) independently in the same product. A format that in this article has been baptized as parallel animation.

KEYWORDS: Code Lyoko, Parallel Animation, 3D Animation, 2D Animation, CGI, MoonScoop.



INTRODUCCIÓN

Código Lyoko fue una serie de animación infantil producida por las empresas francesas MoonScoop¹, France 3 y Canal J e ideada por Thomas Romain² y Tania Palumbo³. El programa televisivo estuvo en antena desde el año 2003 hasta el 2012, periodo en el que fue comercializado a diferentes regiones del mundo como Latinoamérica y la Unión Europea.

La obra audiovisual está compuesta por un total de 123 episodios que se distribuyen en cinco temporadas y dos series diferentes. Cada temporada tiene una media de 26 capítulos con una duración aproximada de 24 minutos cada uno. La serie original, *Code Lyoko*, abarca las cuatro primeras temporadas, hasta el episodio 97, mientras que *Code Lyoko Evolution* cubre la quinta, acabando en el capítulo 123.

Debido a su aceptación popular, *Código Lyoko* ha sido doblado a diferentes idiomas como el húngaro, el español, el gallego, el catalán, el euskera o el inglés, entre otros. A día de hoy, la serie está disponible en diferentes plataformas como Netflix, Amazon Prime o YouTube.

Uno de los países donde *Código Lyoko* obtuvo mayor repercusión durante la década de los 2000 fue España, según datos de Google Trends. La serie se encuentra dentro del top 10 de emisiones más vistas del canal infantil Clan, de RTVE, con 847 000 espectadores (Pastor, 2015). Sin embargo, con la retransmisión del último episodio de la serie original, en el año 2012 (en España), la obra audiovisual cayó poco a poco en el olvido.

A pesar de ello y del fracaso comercial de *Code Lyoko Evolution* por su apuesta *live-action* en el mercado francés, la serie original se creó un hueco en la memoria de su público. Noticias como la incorporación de la serie al catálogo de Netflix, en septiembre de 2020 (Martín, 2020), provocó que *Código Lyoko* fuera tendencia en Twitter en pocas horas. Una demostración de que la obra todavía goza de buena reputación en su antigua audiencia.

* Graduado en periodismo por la Universidad de La Laguna. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-6419-5340>. E-mail: eliaspestanolopez@gmail.com.

** Graduado en periodismo por la Universidad de La Laguna. Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-8782-0084>. E-mail: chrisvegas.comunicacion@gmail.com.

¹ MoonScoop: MoonScoop fue una empresa de animación francesa fundada en el año 2003 por los hermanos Christophe y Benoît Di Sabatino. La compañía surgió tras un proceso de fusión entre France Animation y Antefilms Production. Tras varios problemas financieros, la productora se disolvió en el año 2014.

² Thomas Romain: en la Escuela de Imagen de Gobelins, en París, Romain conoció a Tania Palumbo, su colaboradora en la creación del corto *Les enfants font leur cinéma*. Este fue el primer proyecto que desarrollaron juntos y culminó con el corto *Garage Kids*, el primer concepto de *Código Lyoko*. A pesar de haber participado en el desarrollo, Romain abandonó el proyecto. Actualmente es codirector de Studio No Border, una empresa de animación franco-japonesa (Studio No Border, s. f.).

³ Tania Palumbo: es cocreadora de *Código Lyoko* junto a Thomas Romain. Más allá de su participación en *Garage Kids*, *Les enfants font leur cinéma* y que fue estudiante de la Escuela de Imagen de Gobelins realmente no se sabe mucho de ella.



Por ello, consideramos que *Código Lyoko* es un caso interesante de estudio. A raíz de este evento ocurrido en 2020, nuestro objetivo es determinar qué hace a esta serie diferente con respecto a sus antiguos competidores. Con esta premisa en mente, y tras haber visionado la serie y otros productos como *Serial Experiments Lain* (1998), *MegaMan NT Warrior*⁴ (2002) o *Digimon Adventure* (1999), se llegó a la conclusión de que el uso de las tecnologías de animación en *Código Lyoko* era extremadamente inusual dentro del mercado audiovisual de su época.

El objetivo de este artículo es corroborar este planteamiento y averiguar si *Código Lyoko* fue una serie innovadora en su aspecto técnico y su formato audiovisual. En concreto, creando un modelo mixto, al que denominamos animación paralela⁵.

Para lograr esto, se pondrá en marcha una revisión histórica que permita vislumbrar cómo ha evolucionado el sector de la animación desde sus orígenes. Así como ver el papel que ha jugado la tecnología en el avance de la industria. El artículo centrará su análisis técnico y de calidad en la serie original *Code Lyoko* y, por tanto, se excluye a su secuela, *Code Lyoko Evolution*, al tener un formato distinto al de su precuela.

NACIMIENTO DE LA INDUSTRIA ANIMADA

La animación tiene su origen a finales del siglo XIX, inicios del XX, con los primeros trabajos de Emile Reynaud. Su obra *Autor de una Cabina*, elaborada entre los años 1893 y 1894 con la técnica de las pantomimas luminosas, es una de las pocas pruebas que quedaron de los trabajos del pionero francés.

La incipiente industria siguió su desarrollo en varias partes del mundo. La primera obra de animación como la entendemos a día de hoy, con la elaboración de varios dibujos a mano, superponiéndolos para dar sensación de movimiento, fue del francés Émile Cohl, creador de *Fantasmagorie*, en 1908. También es necesario destacar al estadounidense Winsor McCay, autor de *Gertie el dinosaurio* (1909), un corto animado creado a partir de unos 10 000 dibujos realizados a mano (Ruiz, 1995). Sin embargo, anterior a ellos, pero con una técnica distinta, está *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), de James Stuart Blackton⁶, quien utilizaba el *stop-motion*, más común en animaciones tridimensionales con modelos de plastilina.

La aparición de diversas técnicas en países tan lejanos como Francia o Estados Unidos sirve para comprender el alto impacto que tuvo la animación en el mundo.

⁴ *MegaMan NT Warrior*: anime cuyo argumento se basa en la existencia de un mundo virtual que se fusiona con el mundo real. La serie está basada en el popular videojuego *MegaMan*.

⁵ Animación paralela: Formato en el que incluyen en la misma obra estilos en 3D y 2D, sin que estos se mezclen en un mismo plano, ni escena, guardando cada uno su propio escenario distinto del otro.

⁶ James Stuart Blackton: se le considera el padre de la animación estadounidense. James fue un famoso productor y director de películas mudas y fundador de los Vitagraph Studios. Se le conoce por usar en sus películas la técnica *stop-motion*.



Además, ayuda a vislumbrar el cómo se desarrolló a la par en distintas partes del globo, entendiéndose, desde sus inicios, como una industria internacional.

Un ejemplo de esto es el origen del primer largometraje animado, *El Apóstol*, creado en Argentina por Quirino Cristiani, en el año 1917 (Pérez, 2021). Una obra donde el artista utilizó una serie de dibujos de cartón sobre un escenario maquetado para realizar el metraje, toma a toma, con la técnica del *stop-motion*.

En estas mismas fechas surgía la animación como industria al otro lado del mundo. En Japón, nacía la primera obra de lo que, *a posteriori*, llamaríamos *anime*. El dibujante Seitaro Kitayama dio vida a una fábula popular nipona titulada *Saru-Kani Gassen, La Batalla del mono y el cangrejo* (1917), por su traducción al español, que utilizó una composición de múltiples dibujos superpuestos para la creación del movimiento (Horno, 2012).

Mientras, de vuelta en Occidente, en 1927 aparecía un apellido que sigue vigente en nuestros días. Walt Disney crea al conejo Oswald, que sería la primera obra serializada del productor estadounidense, pero que no obtendría la fama que acumuló el personaje al que dio vida en 1928, Mickey Mouse.

La primera aparición del ratón fue en *Plane Crazy*⁷, un cortometraje mudo que no acumuló mucho éxito en su lanzamiento (Sadurni, 2021). Sin embargo, el 19 de septiembre de ese mismo año, se estrenó *Steamboat Willie* (1928), la primera película con efectos sonoros de la historia de Disney, que logró un gran éxito (Ruiz, 1995). Desde entonces, todos los trabajos del animador estadounidense llevarían sonido.

De vuelta en Japón, ya en la década de los 60 del siglo pasado, Disney tenía una posición referente dentro del mundo de la animación, con reconocimiento internacional por sus trabajos. Tanto es así, que sus técnicas y formatos de animación logran inspirar al mangaka Ozamu Tezuka⁸, quien creó la obra que dio origen al *anime* como lo conocemos a día de hoy. En 1963, surge *Astroboy*, la primera serie nipona en llegar a Occidente y acumular grandes índices de popularidad (Horno López, 2012).

⁷ *Plane Crazy*: cortometraje mudo estrenado el 15 de mayo de 1928, conocido por ser la primera aparición de Mickey Mouse. Sin embargo, la compañía celebra el cumpleaños del ratón el 21 de noviembre de 1928, por el estreno de *Steamboat Willie*, su tercera aparición y la que le dio reconocimiento en la industria.

⁸ Osamu Tezuka: mangaka nipón que ostenta el título de «El Dios del Manga». Gracias a sus trabajos de animación e ilustración, el manga se convirtió en un producto de masas y lo convirtió en una seña de identidad del país. Su aporte a la industria tuvo como resultado el nacimiento de la demografía *shōnen*.





Fig. 1. *Astroboy* (1963), de Osamu Tezuka, es la animación que sentó las bases del *anime* como lo conocemos a día de hoy.

LOS INICIOS DEL CGI

Para llegar a los inicios del CGI⁹ (*Computer Generated Imagery*), hay que empezar por los orígenes de la animación 3D. Para esto, hay que volver al corto *Matches Appeal* (1899), de Arthur Melbourne-Cooper, creado a partir de la técnica *stop-motion* según datos del libro *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion* (1899-1945), de Adrián Encinas Salamanca.

El término *stop-motion* nació de «George Méliés en 1896 tras un accidente fílmico en el que se detuvo el obturador al registrar el movimiento de personas y carruajes en la Plaza de la Ópera en París, de esta forma, descubrió que las imágenes se sustituyen por otras creando la ilusión de que la gente y los carruajes se transformaban por otros mágicamente» (Esquivel, 2017).

La técnica se desarrolló en distintas vertientes, pero destacaremos la figura de Méliés y su utilización de marionetas en la creación de efectos especiales para sus películas, entre las que resalta *El viaje a la luna*, de 1902. Un coetáneo del francés fue el español Segundo de Chomón, quien destacó por su técnica en modelados de arcilla (Esquivel, 2017).

⁹ *Computer Generated Imagery (CGI)*: las imágenes generadas por computadora (*CGI*) son la creación de contenido visual fijo o animado con *software* de computadora. *CGI* se refiere más comúnmente a los gráficos de computadora en 3D que se utilizan para crear personajes, escenas y efectos especiales en películas, televisión y juegos. La tecnología también se usa en campos como la publicidad, arquitectura, ingeniería, realidad virtual e incluso arte (McDonald, 2022).





Fig. 2. *A Computer Animated Hand* (Edwin Catmull y Fred Parke, 1972), la primera animación tridimensional creada por computadora.

Sus trabajos dieron paso a la animación con plastilina utilizada a día de hoy en varios filmes como *Coraline*, de Henry Selick (2009), y *Pesadilla antes de Navidad* (1993), imaginada por Tim Burton.

La evolución de las tecnologías aplicadas a la animación tuvo como resultado el nacimiento de la técnica de creación mediante *CGI*. Es decir, mediante la creación de los elementos a través de una computadora o métodos digitales.

Los orígenes de la animación 3D en ordenadores se remontan a Edwin Catmull¹⁰ y Fred Parke¹¹, con la creación de *A Computer Animated Hand*, en 1972. Literalmente una animación computarizada de una mano. Un año después llegaría el largometraje *WestWorld* (1976), seguido de otros como *Star Wars: Episodio IV-Una nueva esperanza* (1977) o *Tron* (1982).

El siguiente paso de Catmull tras pasar por Lucasfilm, productora de George Lucas y responsable de la saga *Star Wars*, fue la creación de su propio estudio independiente junto a Alvy Ray¹², en el año 1986, el cual decidieron llamar Pixar. La empresa comenzó realizando cortometrajes durante sus primeros años, para luego llegar a su momento de gloria en el año 1995, con el lanzamiento de *Toy Story* (Cortés, 2021).

¹⁰ Edwin Catmull: informático estadounidense que fue presidente de Pixar y Walt Disney Company. Gracias a sus conocimientos, la industria de la animación 3D experimentó un avance importante hasta su consolidación.

¹¹ Fred Parke: fue el encargado de realizar la primera animación 3D de un rostro humano. Parke es un investigador informático estadounidense.

¹² Alvy Ray: ingeniero informático estadounidense, cofundador de Lucasfilm y Pixar. Tras abandonar estas empresas, Ray se dedicó a otros proyectos empresariales y personales relacionados con el mundo de la computación.

Por supuesto, el uso de la animación por computadora no se limitó al cine, sino que se transportó a las series televisadas con cada vez más asiduidad, impactando en todos los estilos de animación. El *anime*, en concreto, desarrolló su técnica tradicional en 2D de forma notoria, llegando a los niveles más altos de detalle en obras como *Akira* (1988) o algunas del afamado Studio Ghibli, como *La princesa Mononoke* (1997) o *El viaje de Chihiro* (2001).

Sin embargo, el género *anime* no se mantuvo en lo tradicional. Tras incur-sionar con *Golgo 13: The Professional* (1983), el CGI se ha establecido como una herramienta utilizada de forma habitual, ya sea en momentos puntuales o de forma absoluta. *Ajin* (2016) o el más reciente *ChainsawMan* (2022) son algunas de las series que utilizaron el CGI como herramienta para la creación de su animación.

CÓDIGO LYOKO, ¿UN ANIME?

Existen varias teorías sobre el origen del término *anime*, ya que su procedencia es dudosa, llegando a ubicarse en Francia (*anime*) o, incluso, en EE. UU. (*animation*). No obstante, Antonio Horno, en su *paper Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, concluye que proviene de *animeeshon*, un concepto autóctono de Japón, en contraposición a la creencia de que la palabra deriva de idiomas occidentales (Horno López, 2012).

Es necesario entender que el término *anime* es algo más que las animaciones provenientes del manga y que engloba a la totalidad del desarrollo e historia de la animación en el país nipón. La apreciación responde a que el *anime* se entiende, generalmente, como un formato audiovisual que cumple con unas características específicas, como una duración de 30 minutos o una serie de varios capítulos (Horno López, 2012).

Estas peculiaridades se marcan con la aparición de *Astroboy*, de Ozamu Tezuka, que es mal conocido como el primer *anime*, tomando en cuenta que existen varios antecesores a esta obra. La conclusión obtenida por Horno López determina que el primer *anime* en la historia, tras un descubrimiento arqueológico reciente, es una pequeña cinta de 35 mm con una corta animación de un marinero.

La cinta de apenas tres segundos podría datar de finales del siglo XIX, principios del XX, lo que la colocaría como el primer trabajo de animación de la historia, no solo de Japón, sino del mundo (Horno López, 2012).

Desde entonces y hasta la actualidad, el *anime* se ha convertido en una industria con cada vez mayor popularidad a nivel mundial, propiciando la creación de nuevas series inspiradas en su estilo, las cuales reciben la denominación de *animetoon* (Horno, 2014). Este es el caso de animaciones como *Ben 10* (2005) o *Totally Spies!* (2001).

En el caso que nos ocupa, *Código Lyoko*, el estilo artístico que Thomas Romain le confirió a la serie tiene fuertes inspiraciones en el *anime*. Una orientación artística que le ha llevado a su puesto actual como animador y a trabajar con grandes representantes de la industria japonesa como Shin'ichirō Watanabe, creador de obras como *Cowboy Bebop*.





En una entrevista ofrecida a la revista digital especializada *Hablando en Manga*, Thomas Romain resaltó el gusto que tanto él como la cocreadora de *Code Lyoko*, Tania Palumbo, tenían por la cultura *anime*. Entre las que destacó obras como *Evangelion* (1996) o *Serial Experiments Lain* (1998).

Dicha inspiración se manifiesta tanto en su apartado técnico como narrativo. Técnicamente, una de las características que diferencian la animación occidental de la oriental es el nivel de detalle de su entorno y de sus personajes. En general, ambos estilos suelen situar sus historias en escenarios similares a sus entornos más cercanos.

En el *anime* lo más común será que la narrativa se sitúe en una localización real de Japón, o ficticia, pero inspirada de cierta forma en las costumbres o cultura del país nipón. De igual manera, en las animaciones occidentales, los escenarios corresponden a ubicaciones de sus respectivos países.

No obstante, la forma de representar los entornos no es igual, los japoneses han demostrado tener un cuidado absoluto por los escenarios en los que se desarrollan sus historias. Por otra parte, en muchos trabajos occidentales de gran renombre los entornos son más bien situacionales, dejando de lado el género de superhéroes, donde cada ciudad tiene su propio universo y funcionamiento.

En el caso específico de *Código Lyoko* es fácil ver la influencia de ambos estilos, con personajes de diseño más sencillo a la par de unos escenarios reconocibles y detallados, en lo que a su apartado en dos dimensiones se refiere. Además de la marcada presencia de la cultura japonesa en la obra gracias al personaje de Yumi Ishiyama, personaje principal de origen nipón.

Respecto a su apartado narrativo, *Serial Experiments Lain* resultó ser una obra con fuertes vínculos con *Código Lyoko*. Tras visualizar el *anime* de 1998 detectamos cómo los creadores del *animetoon* francés tomaron muchos elementos y conceptos de este producto nipón que fueron exportados.

Las similitudes de ambos productos se manifiestan, por ejemplo, en el diseño de la simbología de Navi (Ordenadores de última generación) con XANA¹³ (antagonista de *Código Lyoko*), la concepción de inteligencia artificial o la visión futurista del alcance y consecuencias del internet. Además de los problemas filosóficos que la obra de 1998 presentó, cuestiones como la convivencia en sociedad, la identidad, el cuerpo, el alma o la vida son aspectos de los que *Código Lyoko* bebió para crear su historia.

El apartado donde más destaca esta influencia es en las protagonistas de dichas series: Lain y Aelita¹⁴. Lain es una IA con cuerpo humanoide y portadora del protocolo de red 7, un sistema que permitiría la fusión del mundo real con el digi-

¹³ Un virus múltiple creado por Franz Schaeffer y que reside en el superordenador de la Fábrica abandonada. La meta del antagonista es entrar en internet para dominar y esclavizar a la humanidad.

¹⁴ Aelita Schaeffer (Aelita Stones) es la protagonista de *Código Lyoko*. Aelita es una chica de origen nórdico hija de Franz Schaeffer (Franz Hopper), creador de Lyoko y XANA. Durante el desarrollo de la serie adopta una personalidad falsa para ocultar la vinculación con su padre, renombrándose Aelita Stones.

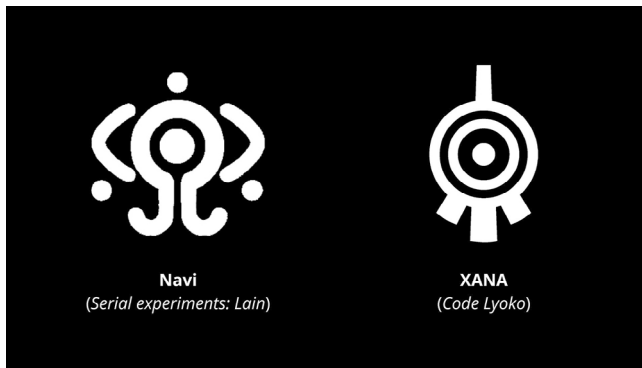


Fig. 3. Logos representativos de ambas series.

tal. Por ello, Lain es un personaje que en su *anime* puede viajar entre ambos espacios y desplazarse por la red.

El personaje de Aelita está inspirado en este concepto de vivir en la red (internet) de Lain. Aelita es presentada en la primera temporada como una inteligencia artificial que vive en un mundo virtual cuyo cometido es ser la guardiana de Lyoko. Al igual que Lain, Aelita es portadora de la Llave de Lyoko, un programa que permite al antagonista su entrada al mundo real para interferir libremente en él.

Además, sus personalidades son muy similares. Ambos personajes son introvertidos y tienen dificultades para socializar. También destacan por sus elevados conocimientos informáticos, así como un gran sentido de la justicia, aunque ello suponga su propia muerte.

ANIMACIÓN PARALELA

Una vez repasada brevemente la historia de la animación en dos y tres dimensiones, volvemos al apartado inicial de esta investigación, la disposición paralela de ambos estilos. Tras el análisis de la serie original de *Código Lyoko*, uno de los aspectos que más destacan es su apartado técnico, con un estilo sumamente propio.

Entre sus puntos diferenciales destaca el más importante de todos y el objeto de esta investigación, la animación paralela. Se define como tal a aquellas series que incluyen en la misma obra estilos en 3D y 2D, sin que estos se mezclen en un mismo plano, ni escena, guardando cada uno su propio escenario distinto del otro.

A finales de los años 90, inicio de los 2000, ya existían series animadas que trataban la existencia de mundos virtuales como *Megaman NT Warrior* o *Digimon*. Sin embargo, estas obras solo usaban un tipo de animación en todo su producto. Es decir, el *anime* representaba el mundo real y el virtual de la misma forma, en 2D o en 3D. De la misma manera, existieron otras series que probaron la integración puntual de elementos tridimensionales a la par de los tradicionales en 2D, como es





Fig. 4. *Code Lyoko* (Di Sabatino Christophe y Benoît, 2003).
Los protagonistas de *Código Lyoko* dibujados en formato tradicional.

el caso de *Barba Roja* (1997). Una integración de técnicas que dan como resultado el modelo 2.5D¹⁵, muy habitual en videojuegos.

Código Lyoko destaca por su propuesta técnica única en la industria de la época. Un *animetoon* que representaba en 2D los escenarios del mundo real y usando la tecnología *CGI* en el mundo virtual. Esta característica le confiere a la serie un punto de originalidad superior al que ofrecían sus competidores directos.

En nuestra revisión de precedentes encontramos que el primer uso de la animación paralela se dio en el episodio 134 de *Los Simpson: La Casita del Terror VI* (1995). Capítulo en el que Homer traspasa una brecha dimensional a un mundo digital y se ve por primera vez un modelo tridimensional del personaje. Sin embargo, es necesario apuntar que este no es el formato habitual de la serie, sino un uso puntual de esta técnica. El segundo, y último, precedente que recabamos fue *Garage Kids* (2001), un corto de poco menos de 4 minutos de duración y que resulta ser el episodio piloto de *Código Lyoko*.

La narrativa del corto muestra leves trazos de su trama y de las personalidades de sus protagonistas, hasta el punto de quiebre con el ataque del antagonista XANA. Este acontecimiento sirve de apertura para descubrir la trama real y uno de los puntos diferenciales de este proyecto, el mundo virtual de Xanadú (luego renombrado Lyoko) representado en tres dimensiones.

¹⁵ Es un formato que integra ambos estilos dentro de un mismo plano, normalmente utilizando escenarios en 2D, mientras que los personajes cobran vida en 3D.



Fig. 5. *Code Lyoko* (Di Sabatino Christophe y Benoît, 2003). Avatares digitales de Odd (uno de los personajes que forman los Guerreros Lyoko) y Aelita.

Desde el punto de vista técnico, el especial de *Los Simpson* podemos considerarlo como la primera obra audiovisual en emplear la animación paralela. Sin embargo, y como su nombre lo indica, este fue un capítulo en el que se hizo uso de la técnica de manera puntual y no en la totalidad de su obra.

Al no haber ninguna obra previa, se puede afirmar que *Código Lyoko* fue la primera serie en aplicar un uso práctico de la animación paralela en la totalidad de su obra animada. *Animetoon* cuyo episodio piloto fue *Garage Kids*, la segunda pieza audiovisual que hizo uso de este estilo. Por tanto, nos encontramos ante un producto audiovisual innovador que presentó al sector un uso práctico de la animación paralela.

En un artículo del año 2003 realizado en la revista *Pixel 85*, *Código Lyoko* se daba a conocer como la primera serie en hacer uso de la animación paralela. En dicha publicación, algunos empleados como Emmanuel Laurent o Jean-Marc Guillermo explicaban cómo el concepto se llevaba trabajando desde el año 2000. Una idea que buscaba unificar el mundo del videojuego y el mundo *anime*, de ahí el sistema de vida de los personajes en el mundo virtual.

Posterior a *Código Lyoko* se han encontrado dos obras que hayan hecho uso de la animación paralela. Un año después del *anime* francés, se estrena *The Jimmy Timmy Power Hour*, el 7 de mayo de 2004. Una película animada, producida por Nickelodeon, donde se hacía un *crossover* entre dos series muy populares de ese momento: *Las Aventuras de Jimmy Neutron* y *Los Padrinos Mágicos*.

En esta producción se sumaban el mundo de ambas series animadas, el mundo de Jimmy Neutron, en 3D, y el de Timmy Turner, protagonista de *Los Padrinos Mágicos*, en 2D. Los chicos pasaban constantemente entre un mundo y





otro, alternando entre las dos y tres dimensiones, sin mezclarlas. Esto nos permitió ver personajes, normalmente animados de forma tradicional, con el estilo tridimensional, y al contrario.

De nuevo, nos encontramos ante un caso específico en el que ocurre una unión puntual de dos mundos y narrativas normalmente ajenas la una de la otra. Una cuestión que lo diferencia de *Código Lyoko*, que se identifica plenamente como serie única e integra ambos formatos de manera continuada desde sus inicios y a lo largo de todos sus episodios.

También se aplicó la animación paralela en la quinta y sexta temporadas de *Winx Club*, serie animada que se emitió entre el año 2012 y el 2014. En ella, pudimos ver cómo el mundo se desdoblaba entre dos planos o dimensiones. Uno mágico, representado en 2D, y otro que se representaba en el libro *Legendarium* (cuarta temporada) o en el mundo marino (tercera temporada), representados en 3D.

Además, la dualidad de modelos de animación es una técnica muy poco habitual en la industria. Actualmente, los formatos que más predominan son las animaciones 3D, 2.5D y 2D. Pocas series han realizado una apuesta como *Código Lyoko*, donde, además, haya una justificación narrativa al porqué del uso de ambas técnicas.

El motivo es claro, usar animación tradicional para representar al mundo real, y que el público infantil pueda interpretar ese plano como la realidad, y emplear tecnología *CGI* para representar otra dimensión, un mundo digital que, adrede, se ve artificial. De esta forma, el espectador sabrá qué situación está viendo, solo por el formato de animación.

Incluso, vista desde la perspectiva de un menor, esta técnica es muy buena porque automáticamente el infante es capaz de identificar qué es y qué no es real dentro de la serie. Diferenciación muy importante para el desarrollo intelectual de un niño en su proceso de aprendizaje entre los 5 y los 9 años (Pujol & Violant, 2005).

Código Lyoko es un caso único que no ha sido explotado intensamente por la industria. Por ello, nos encontramos ante, posiblemente, la primera serie de animación paralela que haya gozado de una audiencia de masas.

EL CGI DE CÓDIGO LYOKO

Durante la década de 1990 y principios de los 2000, las series de animación 3D se convirtieron en un estándar y algunas obtuvieron mucha fama. Alguno de los casos más conocidos es *Reboot*¹⁶, la primera serie de animación realizada completamente con *CGI*. No obstante, si comparamos estas animaciones pioneras con series semejantes contemporáneas o, en este caso, con *Código Lyoko*, el avance de la tecnología ha dejado en evidencia a las primeras series 3D. Efectivamente, estas

¹⁶ *Reboot* es la primera serie de animación completamente elaborada en 3D. La obra está compuesta por 48 episodios emitidos entre 1994 y 2001. La compañía encargada de crearla fue la canadiense Mainframe Entertainment.

obras fueron innovadoras, pero aún usaban mecanismos muy toscos, que no estaban desarrollados lo suficiente para crear un producto de mayor calidad.

Es necesario destacar este dato para poner en contexto lo que supuso la innovación gráfica y técnica de *Código Lyoko* en 2003. El *animetoon* francés es una de las pocas animaciones de principios de los 2000 que, usando *CGI*, ha aguantado el paso del tiempo y es capaz de medirse con animaciones actuales.

La calidad de los modelados 3D fueron una revolución en la época en la que se presentó. El hecho de que pueda compararse con series contemporáneas no responde tanto a la complejidad de los escenarios, sino a que el mundo virtual que quieren presentar se materializa de forma correcta.

TEMPORADA 1

Antefilms Production fue la empresa encargada de la primera temporada de *Código Lyoko*. Una sociedad que, en 2003, cambió su nombre a la conocida Moon-Scoop, tras la fusión con France Animation. Antefilms fue una compañía que tenía diferentes filiales repartidas en Francia, especializadas en diferentes tareas en el campo de la animación.

Entre esas filiales se destaca Antefilms Studio de Angulema, sucursal encargada del equipo técnico 3D de todas las series de la empresa matriz. La delegación estaba compuesta por un total de 60 empleados, de los cuales 36 se dedicaron en exclusiva a la creación del mapeado 3D de *Código Lyoko* en su primera temporada. En cuanto a la animación 2D, esta estaba a cargo de la empresa china Real World 2D Animation Services (*Guionistas y directores de la serie*, s. f.).

De esta época debemos destacar la tecnología de animación 3D que se usaba. Para el movimiento de los personajes se empleó el *motion-capture*¹⁷ a través del *software* Mobon Builder. Posteriormente, el resultado se procesaba a través del editor 3DS Max, que resultó presentar algunos problemas al recuperar el esqueleto tridimensional. Además, tenía carencias importantes en lo que se refería a la creación del producto, como la incapacidad de controlar la iluminación final («2D/3D: d'un monde à l'autre», 2004/2003).

Las animaciones de esta temporada, al contrario que las posteriores, destacan por la artificialidad y falta de fluidez de los movimientos. Parecen necesitar de más recursos para poder operar al máximo.

En contraposición, los escenarios planteados se sienten muy sólidos con respecto a la idea que quieren transmitir, un mundo digital con biomas. Los cua-

¹⁷ «La captura de movimiento es el proceso por el que los movimientos físicos de los actores se capturan con el fin de recrearlos después en modelos de personajes digitales. Esto permite a los actores proporcionar un movimiento realista a criaturas fantásticas generadas por ordenador». (*Mocap Software* | *Motion Capture* | *Tecnología Mocap* | *Autodesk*, 2022).



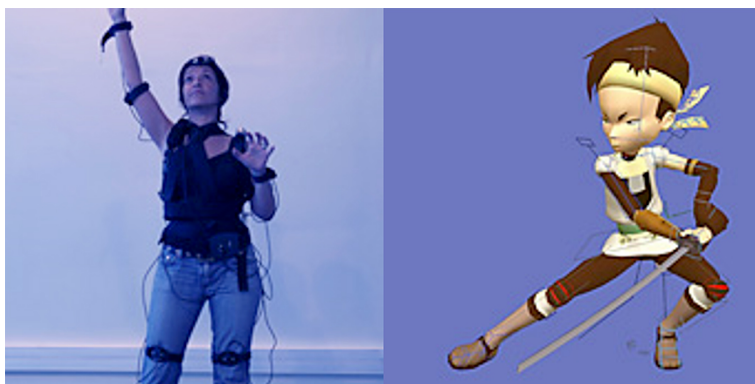


Fig. 6. El *motion-capture* se empleó en la primera temporada de *Código Lyoko* para dar movimiento a los personajes. Debido a las dificultades que esta tecnología presentaba, en sucesivas temporadas se decidió usar métodos de animación 3D convencionales.

tro ecosistemas (Bosque, Desierto, Montañas y Glaciares) destacan por lo naturales que se sienten, sin perder ese aspecto digital que la serie remarca constantemente.

Entre todos los sectores, el Bosque es el territorio que más destaca por su modelaje, superficies de musgos con diferentes tonalidades de color, fuentes de luz y texturas más elaboradas. Un resultado de alta calidad que se consiguió gracias a la decisión que tomó el director técnico, Emmanuel Laurent, al trabajar los mapeados en texturas fractales que permitieran hacer *zoom* sin pérdida de calidad.

Los decorados podían tener unos 300 metros de longitud y reunir hasta diez millones de polígonos, sin personajes. Mientras que los monstruos podían tener un primer plano de unos 300 000 polígonos. Un detalle que deja en evidencia el arduo trabajo que hubo por realizar un producto de calidad («2D/3D: d'un monde à l'autre», 2004/2003).

Sin embargo, existen fallas. Por ejemplo, el *show* abusa del reciclado de escenas tanto en el apartado 2D como el 3D. Si bien los errores minúsculos son normales en cualquier serie, en *Código Lyoko* estos fallos se dan constantemente y nunca terminan de resolverse.

TEMPORADA 2

Respecto a la temporada dos, el equipo técnico aumentó hasta los 40 integrantes. Además, es necesario destacar el cambio de tecnología 3D de la serie, pasando del *software* 3DS Max al SOFTIMAGE XSI. Por otra parte, se abandona el uso del *motion-capture* y se pasa a los métodos convencionales de animación tridimensional. Un cambio agridable, pues, si bien se corrigen muchos problemas, los elementos positivos que hemos remarcado del *CGI* en la primera temporada fueron suprimidos.



Fig. 7. *Code Lyoko* (Di Sabatino Christophe y Benoît, 2005). La simplificación de los escenarios 3D derivó en el reciclado de material y la monotonía visual del *anime*.

La animación 3D gana mucha fluidez en el movimiento de los enemigos y personajes principales. Los movimientos de todas las figuras se sienten más naturales y coordinados. Además, se añade un nuevo sector a Lyoko, el denominado Sector 5, Cartago. Sin embargo, hay un perdedor con la mejora en la calidad del *CGI*, los fondos y escenarios.

El nuevo estilo de animación beneficia a los personajes, pero hace perder complejidad a los biomas presentados a favor de la simplicidad. Ejemplo de ello es cómo el sector del Desierto y el del Hielo se duplican el uno del otro, cambiando únicamente el color del escenario, lo que, a su vez, provoca el reciclado de escenas.

Por otro lado, y si hablamos de la animación 2D, debemos destacar el refinamiento de los trazos y diseño del personaje Aelita frente al visto en la primera temporada. Su diseño se iguala al estilo del resto de personajes y se siente natural. Sin embargo, se repite el reciclado de escenas en planos como los de la fábrica o la escuela.

TEMPORADA 3

La tercera entrega del *animetoon* no incluye ningún elemento identificativo propio ni avances tecnológicos. En esta continuación se emplean los mismos recursos técnicos que la anterior, salvando la reducción laboral de Antefilms Studio de 40 a 33 empleados.

TEMPORADA 4

La cuarta temporada marca diferencia en el terreno 2D por el cambio de diseño, de ropa, de los personajes principales y secundarios del *anime*. Una variación





Fig. 8. *Code Lyoko* (Di Sabatino Christophe y Benoît, 2007).
Avatares 3D representados en estilo de dibujo tradicional.

menor que permite al espectador identificar de un vistazo en qué momento cronológico del *show* se encuentra y la historia que se está contando.

Respecto al mundo virtual, el modelado 3D sigue siendo el mismo. Sin embargo, y al igual que en el mundo real, los protagonistas reciben un cambio en sus avatares digitales. Al igual que en la anterior, un cambio que permite con un vistazo identificar la temporada que se está visualizando.

Si nos enfocamos en el modelaje 3D, la temporada incorpora tres nuevos escenarios: El 'Mar Digital'¹⁸, la nave virtual 'Skidbladnir'¹⁹ y los espacios 2D de las 'Réplicas'²⁰. Respecto al primer y al segundo escenario, esta incorporación se puede asemejar en importancia al Sector 5 en la temporada dos.

Respecto a la animación paralela, en esta temporada los protagonistas son transportados al mundo real desde Lyoko en forma de 'Guerreros'. En este teletransporte, los personajes van a la Tierra con sus trajes virtuales, pero representados en un estilo de dibujo tradicional. De nuevo, marcando el uso de ambas técnicas para diferenciar entre la Tierra y Lyoko. Una coherencia gráfica que se mantiene en cada rincón de la serie, incluido en esta circunstancia.

¹⁸ Es el nombre que recibe internet en la serie. Código Lyoko representa la red de información mundial como un elemento líquido navegable.

¹⁹ Medio de transporte que utilizan los protagonistas para acceder a internet y encontrar las Réplicas de Lyoko dispersas por la red. Entrar al mar digital sin la nave supone un peligro para los protagonistas.

²⁰ Representan copias del mundo virtual Lyoko que se encuentran alojadas en varios servidores controlados por XANA. Estos espacios se encuentran dispersos por todo el mundo.

Sin embargo, se mantiene el reciclado de escenas. Vale recalcar que estos problemas son propios de las producciones seriadas. En ellas, las empresas se ven obligadas a prescindir de algunos aspectos de la animación para que estas sean rentables.

A pesar de lo que pueda parecer, la plantilla de empleados de Antefilms no estaba reducida en exceso, contando con hasta 10 empleados en la etapa de revisión y renderizado de cada episodio, según una entrevista realizada al supervisor de renderizado, Marc Desroches. También destacó el sueldo que recibió en su momento en la empresa, de unos 100 euros brutos al día (2200 euros brutos/mes) (*Marc Desroches, Interview métier, s. f.*).

Desroches entró en la compañía con un contrato de duración determinada, con un sueldo de 88 euros brutos por día (aprox. 1900 euros brutos/mes). Una cantidad que supera en cierta medida el salario mínimo interprofesional de Francia de 2003, que estaba fijado en unos 1215,1 euros al mes (*Aumenta el salario mínimo en Francia, 2016*).

No obstante, los errores de continuidad que esta serie provoca con esta política son muy graves. A diferencia de otras series, donde las productoras procuran esconderlos e intentar que estos refritos no se noten. Todo con el fin de ahorrar recursos y a la vez camuflar dicho reciclado. En *Código Lyoko* esta política no es camuflada, es insertada directamente.

CONCLUSIÓN

La investigación realizada nos ha llevado por los antecedentes de la animación y algunas de las tecnologías empleadas para la creación de proyectos en dos y tres dimensiones. El repaso nos ha llevado a concluir que *Código Lyoko* es una serie revolucionaria, implementando una fórmula innovadora poco vista en la industria de la animación.

Tras investigar, no hemos encontrado ningún precedente de serie, como lo es *Código Lyoko*, que utilice la animación paralela. Sí encontramos predecesores que utilizaron este formato puntualmente, como es el caso del capítulo 134 de *Los Simpson: La Casita del Terror VI*, de 1995.

También encontramos obras posteriores que emulan el formato, por lo que concluimos que no se trata solo de un producto innovador, sino también de una fuente de inspiración para trabajos de animación que se crearían después.

Una innovación visual que ha diferenciado al producto francés de todos sus competidores y uno de los rasgos que lo identifican como único. Además, cabe destacar la calidad de la representación 3D de Lyoko²¹. El mundo virtual y los modelos tridimensionales de *Código Lyoko* han resistido el paso del tiempo con solvencia, a

²¹ El mundo virtual de la serie *Código Lyoko*. Un mundo 3D donde los protagonistas son virtualizados para luchar contra el virus XANA.



diferencia de otras series como *Reboot* (1994) o *Beast Wars*²² (1996). Se siente una animación contemporánea que nada tiene que envidiar a series actuales con tecnologías más desarrolladas.

Sin embargo, y a pesar de su innovador formato, esta serie cuenta con serios errores en su apartado técnico. El reciclado de escenas y fallos de continuidad gráfica son constantes desde su episodio piloto, *Garage Kids*. Muchas escenas, como las de pelea, virtualización, escenarios o movimientos, son refritos. Donde más se percibe esto es en *Lyoko*, donde ese reciclado es insertado directamente o cambiando los colores del entorno.

Uno de los males que acompañaron a MoonScoop desde sus orígenes fueron sus problemas financieros, dificultades que llevaron al cierre de la empresa en 2014. Es posible que la falta de financiación, recortes presupuestarios, de personal y políticas de ahorro puedan ser la respuesta tras estos problemas técnicos. Sin embargo, y ante la falta de documentación oficial fiable, no podemos confirmar dicha afirmación.

A pesar de estos inconvenientes, *Código Lyoko* fue una serie que, a nivel técnico y narrativo, supuso un punto de ruptura dentro de la industria audiovisual infantil. Las innovaciones que el *show* planteó permitieron que se diferencie a día de hoy del resto de competidores pasados y presentes. Las historias que plantea, conflictos éticos y la forma en la que se utilizó el *CGI* marcaron su seña de identidad, lo que le permitió destacar. Todos estos elementos posibilitaron que *Código Lyoko* haya quedado grabado en la memoria audiovisual de una generación, la generación de los 2000.

RECIBIDO: 15 marzo 2023; ACEPTADO: 8 mayo 2023

²² *Beast Wars* es una serie producida por la canadiense Mainframe Entertainment. Su característica principal es que fue una de las primeras series en ser animadas en 3D.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 2D/3D: d'un monde à l'autre. (2003, season-03). *Pixel* 85. <https://www.codelyoko.fr/medias-fichier-518.cl> (Original work published 2004).
- ABOUT STUDIO NO BORDER. (s. f.). Waven. Recuperado 21 de marzo de 2022, de <https://www.studio-no-border.com/en/about>.
- Aumenta el salario mínimo en Francia.* (2016, 30 noviembre). *Datosmacro.com*. <https://datosmacro.expansion.com/smi/francia?anio=2003>.
- CORTÉS, J. (2021, 10 abril). Historia de la Animación 3D | El Origen de Pixar. *Notodoanimacion.es* | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales. <https://www.notodoanimacion.es/historia-de-la-animacion-3d-pixar/#:%7E:text=T%C3%A9nicamente%20la%20historia%20de%20la,%E2%80%9CA%20Computer%20Animated%20Hand%C2%BB>.
- ESQUIVEL, C. (2017, 16 noviembre). Historia de la animación III. El stop motion | Revista 925. Artes y Diseño. *Revista 925*. <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2017/11/16/historia-de-la-animacion-iii-el-stop-motion/>.
- ENTREVISTA A THOMAS ROMAIN: «La manera de producir animación en Japón es muy diferente de la europea»-Hablando en manga. (2014, 24 febrero). *Hablando en Manga*. <http://www.hablandoenmanga.com/articulo/7898/>.
- GUIONISTAS y directores de la serie. (s. f.). Código Lyoko.net. Recuperado 22 de noviembre de 2022, de https://www.codelyoko.net/FRA/Realisateurs_Auteurs_Code_Lyoko.htm.
- HORNO LÓPEZ, A. (2014). *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis>.
- HORNO LÓPEZ, A. (2014). Asimilación de la estética del «anime» en la animación occidental. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5407866>.
- HORNO LÓPEZ, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, 0(2). <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>.
- MARC Desroches, *Interview métier*. (s. f.). MoonScoop. Recuperado 21 de noviembre de 2022, de <https://www.codelyoko.fr/medias-fichier-518.cl>.
- MARTÍN, A. (2020, 30 septiembre). Todos los estrenos de Netflix España en octubre de 2020. *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2020/09/todos-estrenos-netflix-espana-octubre-2020>.
- MCDONALD, A. (2022, 18 enero). What is “CGI” (Computer-Generated Imagery) & how does it work? Discover | The Rookies. Recuperado 13 de marzo de 2022, de <https://discover.the-rookies.co/2020/04/05/what-is-»CGI»-computer-generated-imagery-how-does-it-work/>.
- MOCAP Software | Motion Capture | Tecnología Mocap | Autodesk. (2022, 11 abril). <https://www.autodesk.es/solutions/motion-capture>.
- ORÍGENES de la Animación CGI. (2021, 9 abril). UNIAT. <https://www.uniat.edu.mx/origenes-de-la-animacion-cgi/>.
- PASTOR, M. (2015, 12 diciembre). Clan cumple 10 años: descubre sus 25 emisiones más vistas. *FormulaTV*. Recuperado 20 de marzo de 2022, de <https://www.formulatv.com/noticias/51493/emisiones-mas-vistas-clan-aniversario/>.



- PÉREZ, A. (2021, 9 septiembre). La historia de la animación: desde las técnicas tradicionales a la animación digital. ESDDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>.
- PUJOL, M.A. & VIOLANT, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Revista Comunicar*, 25. <https://www.revistacomunicar.com/ver-pdf.php?numero=25&articulo=25-2005-190>.
- RUIZ, J. (1995, 19 enero). Historia de la animación | Ruiz | Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. Revista Chasqui. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/2226/2246>.
- SADURNÍ, J.M. (2021, 10 diciembre). Historia National Geographic. historia.nationalgeographic.com.es. Recuperado 20 de marzo de 2022, de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017.
- SALAMANCA, E.A. (2022). *ANIMANDO LO IMPOSIBLE ORIGENES ANIMACION STOP MOTION*. Diabolo Ediciones.
- TORRES, A. (2021, 26 agosto). ¿Qué es la animación 3D y qué tipos existen? ESDDESIGN. Recuperado 6 de marzo de 2022, de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/que-es-la-animacion-3d-y-que-tipos-existen>.
- TORRES, A. (2021a, agosto 16). Animación 2D: todo lo que debes de saber sobre esta técnica tradicional. ESDDESIGN. Recuperado 6 de marzo de 2022, de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional#:~:text=As%C3%AD%2C%20la%20animaci%C3%B3n%20D%20implica,proporcionan%20la%20sensaci%C3%B3n%20de%20movimientocodigo=58542>.
- U.D.V. (2021, 14 julio). Animación. Blog UVP. <https://uvp.mx/uvpblog/animacion/>.
- DI SABATINO, C & DI SABATINO, B. (2003-2007). Code Lyoko. MoonScoop Productions.

BIBLIOGRÁFICAS RECOMENDADA

- JIMÉNEZ, J. (2018, 30 enero). La animación stop-motion, el cine como creador de vida. RTVE.es. <https://www.rtve.es/noticias/20180130/animacion-stop-motion-cine-como-creador-vida/1669101.shtml>.



EL ACENTO CANARIO EN EL CINE Y EL TEATRO ESPAÑOLES: UN PRIMER ACERCAMIENRO

Fernando Becerra Bolaños
Academia de las Artes Escénicas

RESUMEN

La ausencia del acento canario en el cine y audiovisuales de producción nacional es percibida por los habitantes del Archipiélago como un elemento de marginalidad frente a otros acentos del Estado español. Sin embargo, es más generalizado de lo que podamos pensar al existir una tradición de un tipo de dicción, entonación y melodía llamado «neutro», heredero del teatro clásico, la radio y el doblaje cinematográfico; que se impuso desde comienzos del siglo pasado en todas las producciones de cine en español. Las últimas producciones canarias generan esperanza al abrir el oído más allá del acento neutro y educar desde la riqueza de uno de los acentos ultraperiféricos europeos. Tal vez en un futuro nuestro acento canario, heredero, mestizo y abierto, pero cálido, identitario universal, y más cercano al habla de millones de hispanoparlantes, pueda servir como sustituto del acento neutro castellano en las producciones audiovisuales en nuestro idioma. En este trabajo proponemos algunas claves de todo ello.

PALABRAS CLAVE: cine español, acento canario, acento neutro, geolecto, doblaje.

THE CANARIAN ACCENT IN SPANISH CINEMA
AND THEATER PLAYS: A FIRST APPROACH

ABSTRACT

The absence of the Canarian accent in the Spanish Cinema and TV Series is perceived by the inhabitants of the Archipelago as an element of marginality compared to other accents of the Spanish state. However, it is more widespread than we might think as there is a tradition of a type of diction, intonation and melody called «neutral», heir to classical theatre, radio and film dubbing; that was imposed in all film productions in Spanish since the beginning of the last century. The latest Canarian productions generate hope by opening the ear beyond the neutral accent and educating from the richness of one of the outermost European accents. Perhaps in the future our Canarian accent, heir, mestizo and open, but warm and closer to the speech of millions of Spanish-speakers can serve as a substitute for the neutral Castilian accent in audiovisual productions in our language. In this paper we try to analyze more in detail.

KEYWORDS: spanish cinema, canarian accent, neutral/castillian accent, geolect, dubbing.



Existe una percepción generalizada por parte del consumidor de teatro y cine en nuestro Archipiélago sobre la marginalidad de nuestro acento canario dentro de la escena y la industria audiovisual comercial española. Sea cierta o no, esta percepción prevalece en el tiempo y requiere como poco un abordaje, aunque sea somero, desde una visión externa, en este caso de quienes siendo canarios llevamos trabajando la voz y el habla como herramienta profesional con actores, locutores y dobladores en Madrid desde hace 32 años.

Este artículo es una primera oportunidad para reflexionar sobre la presencia de nuestra habla frente a otras; y el por qué prevalece en la conciencia colectiva que el acento válido para la comprensión de nuestro idioma es el español castellano estándar, llamado «neutro» o «el de Valladolid». El requisito de usar este acento se ha convertido en tabla rasa para los actores fuera del centro peninsular en general y, por ello, para los actores del Archipiélago si desean trabajar en producciones nacionales.

Lo cierto es que los actores canarios, profesionales de la interpretación, se enfrentan a tener que modificar su habla materna si desean trabajar sobre los escenarios madrileños y, en general, peninsulares y en la industria audiovisual comercial española en general. Esta premisa no es baladí pues supone un sobreesfuerzo emocional, psicológico, físico y económico. El incremento en los últimos años de las producciones autonómicas y colaboraciones en otras entre diferentes autonomías abre el camino al oído y va permitiendo la musicalidad de otro tipo de acentos y hablas.

El panorama se va despejando y el futuro mostrando una realidad de mestizaje dentro de las hablas de nuestro idioma va creciendo. Así, producciones con éxito como *Mararía* (1998) auguraban tímidos pero sólidos avances en esta área, aunque sería la serie *Hierro* (2019), emitida en una plataforma como Movistar, una revolución para el oído en todo el territorio español. El reciente estreno de *Las noches de Tefía*, de Buendía Producciones Canarias y Atresmedia, nos da una esperanza más allá de las pequeñas piezas teatrales y cinematográficas realizadas con nuestro acento, que comienza a ser identificable dentro del panorama de otras hablas patrias. Ya veremos si se rompe este escaparate.

Mientras esto sucede, aprovechamos para compartir nuestra visión como entrenador y *coach* vocal actoral en Madrid, así como las dificultades y los problemas que observamos en el alumnado canario para que trabajen todo tipo de acentos, pero sin perder su personalidad expresiva y que, en todo caso, se centren en añadir matices adecuados a las exigencias sin perder individualidad y dotarlos de ductilidad en su habla. Aun así, nunca deben modificar su forma de hablar pues los abocaría irremediablemente a patologías, contracturas musculares y alteraciones en su naturalidad.

Es importante para el actor sentirse cómodo y como *coach* nos hemos encontrado con muchos actores «contrariados» por la exigencia de guion, aunque confiamos en que en el futuro todo vaya a mejor, aunque la percepción de marginalidad de nuestro acento es común a otros periféricos.



1. ALGUNAS CUESTIONES

Abordar este tema despierta cierto vértigo pues resulta casi inabordable en un artículo de estas características, aunque sea en una revista universitaria de importancia como esta. La vigencia e interés del tema da pie a buscar un enfoque con el que comprender que no es un tema exclusivamente de complejo o sensación de minusvaloración frente a otros acentos, pues es una sensación que compartimos con otras regiones y con los hablantes de nuestro idioma en otros continentes. Pero, lógicamente, la percepción es real y vívida y lleva décadas presente en nuestra sociedad canaria tras el visionado de películas y series en la fructífera y amplia producción audiovisual española.

La casi total ausencia en publicaciones que expliquen el por qué los acentos o hablas de nuestro idioma regionales o no estándar no tienen presencia en nuestro teatro y cine comerciales es un hecho significativo. Por ello, para un profesional que trabaja sobre el terreno esto tiene dos consecuencias a la hora de tratarlo en este artículo: la dificultad de referenciar autores que divulguen este problema o peculiaridad específica y la oportunidad de abrir un nuevo campo de estudio sobre el tema.

Lo que sí es positivo es vislumbrar cómo las universidades canarias desde sus facultades de filología hacen una gran labor de estudio real y actualizado del uso de nuestro idioma y su peculiaridad canaria en la sociedad; hecho que se hace de manera concienzuda desde publicaciones y en los congresos realizados sobre nuestra habla, su uso, su percepción y evolución. El cuidado de esta como elemento identitario de la ultraperiferia europea es un hecho sustancial, pues como afirma Gonzalo Ortega, catedrático de Lengua de la ULL, «El léxico en Canarias es muy estudiado, 7.500 kilómetros bien descritos con nuestra habla» (VIII Jornadas del Español en Canarias, noviembre 2022).

2. LA PERCEPCIÓN DE NUESTRO ACENTO

Para entender la importancia de lo que hablamos es muy interesante lo que afirma el profesor de literatura canario Albano de Alonso Paz, creador de *El Español como Puente*, presentado en la Real Academia Española y en la Delegación Española Permanente en la Unesco en 2019, al reflexionar sobre la importancia de explicar el porqué del español estándar o neutro:

Para la comunicación global (hablar en las distintas regiones donde se usa el español como lengua principal) se debe tomar en cuenta la variante del español neutro o global, esta variante la utilizan los medios de comunicación social como noticieros y los doblajes de cine porque es un nivel del lenguaje entendible para todos; evita los rasgos aprendidos por los factores que permiten los cambios de la lengua.

Poco después plantea en la misma página la gran inquietud:



¿Qué es el español estándar? Pasan los años y, como hablante y docente, esta pregunta me la sigo haciendo día tras día, y cualquier respuesta posible me lleva a reflexiones plagadas de inquietud en torno a la posición de aquellas personas que siguen aferradas a su validez y necesidad (<https://soyliterauta.com/espanol-estandar-y-neutro/>, 5 de febrero 2021).

Agradeciendo de antemano la generosidad de su planteamiento, este nos abre el camino para encontrar el origen de tal inquietud para no acrecentar esa marginalidad en el habla viva. Es así que nos planteamos si nos identifican fuera de nuestras islas como canario por el acento y si existen realmente elementos exclusivos e identitarios propios del Archipiélago.

Es importante mirarse desde fuera para no caer en el victimismo periférico y con ello justificar una lucha sin fundamento. Por lo cual abrimos aquí la necesidad de reflexionar sobre nuestra percepción propia y la identidad de nuestra habla frene al resto del estado español.

El catedrático Manuel Almeida, en su ponencia «El concepto de ‘hablas de tránsito’ y el español canario», presentada en el Congreso del Español en Canarias en el 2003, planteaba el concepto incluido en el título, el de hablas de tránsito, en la que defiende la opinión de Manuel Alvar:

Manuel Alvar, uno de los estudiosos que más ha trabajado sobre esta variedad, considera que las modalidades lingüísticas de esta región no pasan de ser un conjunto de hablas, ya que, según sus palabras, «Ni uno solo de sus rasgos fonéticos es privativamente suyo; ni su léxico se diferencia de los otros hispánicos en medida que haga falta la independencia idiomática; ni su sintaxis y su morfología son exclusivas» (Alvar 1964: m7, una idea que reproduce en 1996). A juicio de Alvar, el español canario debería ser incluido dentro de un gran complejo lingüístico que podría denominarse «hablas meridionales», al que pertenecerían también el extremeño meridional, el andaluz, el murciano y el español de América. Alonso Zamora Vicente mantiene una opinión semejante, aunque incorpora algunos matices.

En su influyente manual *Dialectología española*, tras decenas de páginas dedicadas a los dialectos mozárabe, leonés, aragonés y andaluz el autor incorpora un capítulo que lleva por título «Hablas de tránsito» y que comienza del siguiente modo: «Existen en el territorio peninsular unas cuantas hablas laterales, extremas, hablas de tránsito, que el uso coloquial español ha consagrado, bajo un vago contenido semántico, como hablas dialectales. Son, por ejemplo, las hablas designadas con las voces extremeño, riojano, murciano, canario. En realidad, no existen como tales dialectos, hablas que participan en mayor o menor cantidad de los rasgos de los dialectos vecinos, o del que derivan históricamente, y de los más extendidos rasgos del castellano vulgar y rural».

Podríamos plantear el debate no en aspectos objetivos (es decir, si existen o no rasgos lingüísticos característicos de una variedad regional), como hasta ahora, sino en un nivel subjetivo. A este respecto cabe preguntarse dos cosas: a) si los miembros de otros dialectos peninsulares reconocen al canario por su forma de hablar, y b) si existe una conciencia colectiva entre los canarios de que tenemos un modo de



hablar diferente. La primera pregunta tiene una respuesta afirmativa. En el nivel léxico los canarios somos reconocidos inmediatamente cuando empleamos guagua por autobús o expresiones de afecto como mi niño, mi niña. En el nivel fonético se ha escuchado comentar a hablantes peninsulares de diferentes regiones que los canarios no pronunciamos coche y noche, sino coye y noye. Es probable que también aspectos de tipo prosódico (relacionados con el ritmo o la melodía de la frase) intervengan en nuestra identificación como canarios. Los ejemplos léxicos citados permiten responder afirmativamente a la segunda pregunta (parece que los hablantes canarios somos menos conscientes de fenómenos como el debilitamiento y sonorización de la oclusiva africada sorda).

Una reflexión sobre nuestra habla como elemento identitario, en ocasiones llamado dialecto o «geolecto» por la realidad geográfica con amplias influencias, es defendida por Hernando Campos. El geolecto define un concepto incierto que nos facilita una reflexión: intentar vislumbrar el origen de esta premisa tanto en cine como en teatro y entender que la modificación de estos patrones dentro de la industria está en visos de ser realidad.

En nuestro caso canario, la sensación de marginalidad o diferencia con respecto a otros acentos: castellanos, vascos o aragoneses pueda ser similar a la que puedan sentir otras hablas llamadas de tránsito (Almeida 2012, 37-47). Todas las producciones que usan sus acentos suelen convivir con la extraña sensación de recrearse en personajes estereotipados o con muy marcado sentido localista, incluso ceñidos a tópicos ancestrales dentro de nuestra cultura española. Desde las radios y televisiones autonómicas se ha hecho desde 1988 una gran labor pedagógica en este sentido.

Las artes escénicas y cinematográficas tienen la labor de transmitir la variedad y riqueza oral de nuestro idioma, además de ser escaparate de la evolución de este como reflejo de la variedad de elementos que conforman nuestra identidad cultural. Además de a los espectadores y consumidores de audiovisuales que desean encontrar elementos identificativos en el habla de los actores, también despierta cierta desazón entre los investigadores, estudiosos y cinéfilos.

3. LA LENGUA Y EL HABLA: ACENTOS, TÓPICOS Y POPULARISMOS

Tratar este tema es importante pues tiene plena actualidad dentro de nuestras universidades canarias, como queda patente en la celebración de diferentes congresos sobre esta temática. Así, al abordar el idioma y su fonología y fonética es imprescindible profundizar en la obra de Antonio Gili Gaya y sobre todo en la de Antonio Quilis, o la de Joseph A. Fernández y su «Curso de Fonética y Fonología españolas» (CSIC 1992).

Si tratamos el habla canaria como elemento identitario y sus matices, orígenes, referencias, etc., es imprescindible resaltar los trabajos de Manuel Almeida y Carmen Díaz Alayón, y, por supuesto, el trabajo del catedrático de lengua española de la ULL Gonzalo Ortega, que en las VIII Jornadas del español en Canarias, desa-





rrolladas en Tenerife en 2022, afirmó con contundencia que «El léxico canario es muy estudiado, tengo la impresión que mucho más que a otras regiones de España, como Andalucía donde el estudio se centra más en la gramática...».

Desde la película *Alma canaria* (José Fernández Hernández, 1945) podemos observar cómo la presencia de nuestro acento aparece tímidamente en dichos y giros propiamente de nuestra tierra. Toques de «canariedad» sin modismos ni localismos se encuentran en los diálogos en general, cuya aparición se ciñe a personas de origen rural, similar al que podamos encontrar en el teatro costumbrista de la primera mitad del siglo xx en España, en piezas de Carlos Arniches o los Hermanos Álvarez Quintero, estos últimos sobre todo con el acento andaluz.

El tema de *los acentos* de nuestro idioma es definido por la RAE, en su cuarta acepción, como el conjunto de particularidades fonéticas, rítmicas y melódicas que caracterizan el habla de un país, región, ciudad, etc. Como indica la maestra de voz Soledad Sachieri en su libro *La Voz del actor*, «la amalgama de elementos que construyen el sonido- tono, timbre, duración e intensidad- se fusionan en cada idioma de una manera particular y constituyen el acento [...] dentro del habla común de cada país cohabitan discrepancias tenues relacionadas con el localismo que obedecen a la presencia de diferentes acentos» (2016, 200).

Esta profesora de voz argentina, incluye dentro de este libro de voz actoral lo que llama el habla del inmigrante para diferenciar a los que no son propiamente andinos. Es curioso cómo desde este país o desde México se establece un acento de español neutro que intenta homologar la forma del habla de los actores y locutores de dichas nacionalidades, evitando modismos y localismos. Si pensamos que los hispanoparlantes en Argentina son 45,6 millones y en México 126 millones frente a los 43,4 millones que somos en España, ¿son estos países también herederos de un concepto ya desarrollado en el nuestro desde las primeras películas dobladas o incluso desde nuestra radio y la posterior aparición de la televisión? Es una pregunta que queda sin respuesta por ahora.

Sin entrar en la vigencia que mantiene la obra de Emilio Temprano en un título tan sugerente como *La Selva de los tópicos* (Mondadori, 1988), aclara en la introducción que

Las diferencias existentes entre las diferentes áreas culturales españolas son tan grandes que no deja por ello de producir asombro el observar tal mosaico de caracteres, costumbres, lenguas, tradiciones comportamientos y actitudes en tan sólo 505.959kms. Todo el mundo sabe que un andaluz no se parece a un gallego; un catalán es distinto a un vasco y algo semejante sucede entre un aragonés, navarro, extremeño o valenciano...

Antes de los nacionalismos del xix y xx, pasaron muchas cosas [...]. Durante los siglos xvi y xvii, grandes escritores de primera fila han recurrido a imágenes tópicas sobre cómo eran los gallegos, los vascos, los extremeños o los asturianos, muchas de ellas continúan vivas para algunos. Si la cultura española ha sido básicamente oral ¡qué cantidad de tópicos de estilo no se habrán oído en corrales, teatrillos o plazuelas de los pueblos españoles! (19-24).

Bajo esta premisa sobre los orígenes de la imagen de los comportamientos regionales nos gustaría plantear ¿qué percepción pueden tener los aragoneses al escuchar su *habla* relacionada con actores como Paco Martínez Soria en su amplia filmografía de los años 70 del siglo pasado? Un actor dúctil y versátil, cuyos personajes se relacionaban con campesinos que llegaban a la ciudad. O cuando a los andaluces se les relaciona con personajes estereotipados que explotan su acento, ¿se identifican con la supuesta «gracia» y salero de su acento? Así podríamos seguir con toda la serie de tópicos que han marcado una corriente aceptada y potenciada desde el centralismo cultural del Estado. Sé que esto que escribimos puede levantar ampollas a más de uno, pero es buen momento para hablar de este tema de los complejos y estereotipos que encontramos en la profesión artística y que siguen vigentes cuando la sociedad se mezcla cada vez más y la población española se globaliza a pasos agigantados.

Trabajando con un joven actor cubano-madrileño que va teniendo tirón en el campo interpretativo en el teatro y cine español, manifestaba su disconformidad y rebeldía al ser convocado a un *casting* de cine para realizar un papel de guineano. Él, que ha convivido con personas de dicho país y que ha adquirido la soltura para poder trabajar la *lengua* española en diferentes registros y acentos sin dificultad, se negó a replicar el *habla* de dicho país africano y puso a disposición de la dirección de *casting* referencias de actores jóvenes de origen guineano para actuar con el habla auténtica del personaje que se iba a presentar en la película. Quizá pueda ser este un ejemplo de que las cosas están cambiando a este respecto.

4. EL ESPAÑOL NEUTRO O ESTÁNDAR

Para entender este concepto tan potente y lleno de matices vamos a remitirnos a Alberto Gómez Font, quien, en 2012, en la página web de Fundéu, entidad que vela por el buen uso del español en los medios de comunicación, apadrinada por la RAE, estableció el concepto de *español neutro* o *español internacional*, expresando la necesidad de encontrar una neutralidad en su uso en la escritura y los medios de comunicación, y estableciendo dos conceptos interesantes en nuestro idioma.

Al hablar sobre la modalidad del español que no es propia de ningún país en concreto y que puede funcionar bien en todo el ámbito hispánico se utilizan diferentes denominaciones: los traductores hablan de «español neutro», pues sus clientes les piden que traduzcan algunos textos, sobre todo comerciales, a ese tipo de lengua (<https://www.fundeu.es/escribireinternet/espanol-neutro-o-internacional/>).

También se denomina neutro al español hablado sin acento de ningún sitio en particular. En muchas publicaciones se busca una nomenclatura que aglutine la necesidad, casi anglosajona, de colocar todo dentro de conceptos aglutinadores. Será así como aparezca la denominación de «español internacional» como el que no es nacional ni local y puede usarse en la comunicación con hablantes de cualquier país hispano sin riesgo de que se produzcan fallos en la transmisión y la recepción del mensaje.



Son, pues, distintos nombres para una misma realidad, si bien los dos más usados serán neutro e internacional, que se caracteriza, en la lengua escrita, por el uso de un léxico común, comprensible por todos los habitantes, mientras que en la lengua hablada se distingue por carecer de entonación, musicalidad o acento de algún sitio en particular. Su uso tiene muchas más ventajas en las publicaciones y ediciones de libros pues con el uso del español neutro podemos lograr una progresiva unificación de neologismos en todos nuestros países; hacer que nuestro idioma sea competitivo y asequible para un mayor número de fabricantes; ampliar el mercado de la traducción y evitar la disgregación de nuestra terminología, lo que solo puede traernos perjuicios a largo plazo como comunidad, en palabras de Lucía Rodríguez Corral, quien, además, indica que

... los medios ayudan a difundir una misma lengua en todos los lugares a los que llegan [...]. El español que se difunde en los medios es homogéneo internacionalmente y esto unido a la gran influencia que estos tienen sobre la población ayuda a unificar el español en el mundo [...]. Hablar un español estándar no es algo abstracto, como en principio pueda parecer, sino que tiene aplicaciones prácticas, incluso comerciales (Gómez Font 2012).

Cuando buscamos en el Instituto Cervantes la presentación de su *Plan de Norma lingüística y variedades del español* nos encontramos con la siguiente información:

La extensión geográfica del mundo hispánico y su elevado número de hablantes hacen necesario tener en cuenta su complejidad a la hora de describir la lengua común y la comunidad cultural hispánica.

Estos presupuestos han sido considerados a la hora de seleccionar el material lingüístico que aparece en el Plan curricular del Instituto Cervantes y sus Niveles de referencia para el español y que corresponde preferentemente a la norma culta de la variedad centro-norte peninsular española.

Si las grandes instituciones que velan por nuestro idioma potencian una normativa restrictiva frente a hablas más mestizas, ¿tiene una razón exclusivamente conservacionista o es el resultado de algo más?

La Constitución establece en el artículo 3 que el castellano es la lengua oficial del Estado y que las demás lenguas españolas son también oficiales en las respectivas comunidades autónomas de acuerdo con sus estatutos: español, catalán, gallego, euskera y muchos «dialectos» que a lo largo de estos 30 años han sido protegidos, incluyendo nuestro sistema de comunicación el silbo gomero en 1999. España firma y es activa en la ejecución del artículo 8 de la *Carta Europea de las Lenguas Regionales o Minoritarias de la Unión Europea* (<https://www.coe.int/es/web/compass/european-charter-for-regional-or-minority-languages>).

La industria autonómica audiovisual y cinematográfica encuentra en las lenguas oficiales elementos de desarrollo de la identidad que rápidamente pondrá en marcha en las producciones de cada autonomía, pero todas coexisten con el idioma



oficial, cuyo papel es preeminente. Madrid y la industria se convierten así en los garantes de un acento español correcto, «neutro» e «ibérico».

Nuestra experiencia para trabajar el español neutro en personas de diferentes hablas maternas viene marcada por entender el cambio de ritmo interno de cada habla, incluida la del canario frente a otras de las del Estado. La melodía, la fortaleza de las consonantes y la falta de tensión muscular son los problemas más comunes que nos hemos encontrado a lo largo de nuestra experiencia laboral. Aun así, los niveles de exigencia personal y profesional sobre la corrección del habla propia provocan múltiples problemas personales a los expertos de la actuación, como tensiones musculares, presión laríngea, angustia, ansiedad, etc.

Todo ello plantea, además, hasta dónde un actor puede transmitir emociones si está pendiente de que su dicción y expresión estén dentro de unos parámetros cerrados y en ocasiones poco naturales. La claridad, la entonación y la fonética de un idioma es parte de las exigencias a la hora de trabajar un idioma, pero una forma de habla «correcta», casi en desuso real si miramos la cantidad de personas que la usan, no debería imponerse por encima de la naturalidad y la emoción de un actor, cuyo origen es individual y su personalidad única trasciende mucho más cuando está relajado en su acento natural. Por ello parece que estamos permitiendo que la antropología idiomática se anteponga a la evolución del idioma, favoreciendo unos patrones de habla estándar frente a otra «menos culta» o mestiza.

Como dijimos anteriormente, no existen en nuestro país apenas publicaciones acerca del porqué de esta imposición del acento español neutro estandarizado, pero podemos entender qué ha sucedido en nuestro inconsciente y en la educación sonora de nuestro idioma que nos hace esperar una corrección en el habla de nuestros actores y dobladores.

Armand Balsabre en el magnífico libro *La Voz, la técnica y la expresión*, coordinado por Inés Bustos en 2009, nos cuenta la importancia que desde los años 30 del siglo pasado tuvieron la radio, primero, y posteriormente el doblaje sobre la memoria emocional de las voces de los intérpretes en la evocación auditiva emocional de los españoles.

Las asociaciones estereotipadas entre la voz del actor y el carácter psicológico o narrativo del personaje hunden sus raíces en factores psicosociales y culturales de una dimensión temporal difícil de concretar: no hay duda de que fue en el radioteatro y en el doblaje cinematográfico cuando estas representaciones estereotipadas se instalaron en nuestro imaginario con valor de ley y modelo de referencia; de una especial significación en el cine [...] la memoria auditiva de los españoles cuando se trata de recrear la huella emocional dejada un día por una voz y un personaje de la ficción dramática (Bustos 2009, 216-17).

Y continúa:

Independientemente de la postura cinéfila que niega la razón de ser del doblaje, como factor de usurpación de una parte del registro de interpretación de los propios actores (su propia voz) lo cierto es que cuando hablamos del doblaje, desde el punto de vista acústico y de rutinas productivas, estamos hablando en un 80%



o más de la voz del cine que los españoles oyen en España en las salas de cine, en la TV; incluso el propio cine español se nos presenta doblado, las dificultades de encontrar buenos sonoristas, dio como resultado que la mayoría de las voces de películas españolas que escuchamos en pantalla no sean el resultado de una interpretación en directo sino de un doblaje posterior, incluso realizado por los propios actores que se doblan a sí mismos (235).

Atender a este «requerimiento», que parece impuesto para los actores y actrices canarios que desean trabajar en la escena teatral madrileña y en la industria cinematográfica española, ha supuesto una búsqueda de mecanismos para trabajar la mal llamada «neutralidad del acento» sin atentar contra el *habla* isleña canaria. Cuestión que es una pauta previa de todos los actores llamados de «provincias», ya sean extremeños, gallegos, andaluces, murcianos, catalanes o colombianos, argentinos, peruanos, bolivianos, mexicanos o ceutíes que quieran trabajar en la capital del país.

5. UN FUTURO ESPERANZADOR

Un total de 21 países del mundo compartimos una misma *lengua*, 18 en América, 2 en Europa y 1 en África. Como afirma Manuel Morales, desde 1991 el número de personas que hablan español ha crecido un 70% hasta sumar 591 millones, seis más que el 2020. La cifra incluye, por un lado, a los 493 millones de nativos, lo que sitúa esta lengua en segunda posición tras el chino mandarín. En el recuento también están los que se defienden con el castellano, sin ser su lengua materna, 74,7 millones; y los que lo estudian, 24 millones. Esos 591 millones suponen el 7,5% de los terrícolas. En ese cómputo global sigue como tercera lengua, después del mandarín (*El País*, 14/04/1991). Pero es que, además, por razones demográficas, el porcentaje de población mundial que habla español como lengua nativa está aumentando, mientras que la proporción de hablantes de chino, inglés y francés descende, pues en el 2060 Estados Unidos será el segundo país hispanohablante del mundo tras México, siendo uno de cada tres de sus habitantes de origen hispano.

En este país el español es el idioma más estudiado en todos los niveles de enseñanza, mientras que, en el Reino Unido, el español es percibido como la lengua más importante para el futuro. En la Unión Europea, Francia, Italia, Reino Unido y Alemania (por este orden) son los países con un mayor número de estudiantes de español. También ha crecido notablemente la enseñanza de español en países anglófonos como Canadá (con 90 000 estudiantes), Irlanda (47 000), Australia (34 000) y Nueva Zelanda (36 000).

La contribución del conjunto de los países hispanohablantes al PIB mundial es del 6,9 %. Un porcentaje superior al generado por los países que tienen el francés como lengua oficial. En el caso del español, la lengua común multiplica por cuatro las exportaciones bilaterales entre los países hispanohablantes. Hoy por hoy, el español sería la cuarta lengua más poderosa del mundo, ligeramente detrás del francés y del chino, y a gran distancia del inglés, ocupando la tercera posición en la ONU (Organización de las Naciones Unidas) y la cuarta en el ámbito de la Unión Europea.



Si echamos un vistazo a internet podremos encontrar que nuestro idioma común es:

- La tercera lengua más utilizada en la Red después del inglés y del chino.
- El 8,1% de la comunicación en internet se produce en español.
- Es la segunda lengua más utilizada en Wikipedia, Facebook, Twitter y LinkedIn. De los 580 millones de usuarios de la red social LinkedIn, 55 millones utilizan en mayor o menor medida el español. La mayoría de ellos (43 millones), en Centroamérica y Sudamérica.
- El español tiene un alto potencial de crecimiento en internet debido a la penetración media de internet en los países hispanohablantes (que es de un 65,8%, aún lejos de la penetración en España, que supera el 92%).
- México se encuentra entre los diez países con mayor número de usuarios en internet.

Además, tras el inglés, el español es la segunda lengua en la que más documentos de carácter científico se publican, y aunque la participación de los países hispanohablantes en la producción científica mundial haya crecido desde 1996, el español científico y técnico se encuentra relegado a un plano secundario en el ámbito internacional.

Por último, en el mercado editorial, España es el tercer país exportador de libros del mundo, después del Reino Unido y Estados Unidos; mientras que dos países hispanohablantes –España y Argentina– se encuentran entre los 15 principales productores de libros del mundo, según la International Publishers Association. Es así que España ocupa el octavo puesto en producción de libros, y el noveno por valor de mercado del sector editorial.

«No hay español más europeo que el del caribe y no hay español más latinoamericano que el de Canarias». Esta afirmación de José Carlos Cueto publicada en la página web de la BBC es muy interesante para entender la importancia de nuestro acento en el mundo. En un tono didáctico explica el origen del acento canario como la raíz del americano. Así habla de la fiesta de los Indios en La Palma, de la guagua, del maní, de botar la basura, de llegar a nuestras islas y no saber si estás en Cuba o Venezuela. Destaca en este artículo los dos elementos fonéticos que diferencian, de antemano, el habla canaria con el mitificado «neuro español», afirmando que los canarios sesean y en la práctica generalmente no distinguen entre la C, la Z y la S. Además de este seseo, los expertos también observan como rasgo común la debilidad a la hora de pronunciar consonantes al final de cada sílaba. Matices que desde nuestra *habla* canaria son más identificables y cercanos para millones de hispanoparlantes y lógicamente para las empresas audiovisuales del continente que, desde la industria española, aún están por potenciar.



6. CONCLUYENDO

Quién sabe si el ritmo canario (difícil de unificar en nuestro propio archipiélago), el seseo suave frente al tónico y alveolar del neutro castellano, nuestro uso abierto de modismos americanos, nuestra lengua emigrada y regresada, puede acabar siendo una solución universal del español y llegar a imponerse. Y quién sabe si en un futuro, no tan lejano, el hecho de usar nuestro acento tenga la prevalencia que durante los siglos pretéritos ha tenido y tiene el acento neutro castellano.

Mientras vivamos nuestro acento y eduquemos el oído de todos los hispanoparlantes con obras de teatro, cine, locuciones y doblajes donde el canario perviva con tanta fuerza que transmita la emoción, validez y universalidad de un idioma tan rico como es el español, dejaremos de sentirnos agraviados y menospreciados por la industria audiovisual. Estamos en el camino de la globalización de los acentos frente a la tradición del castellano neutro y habrá que estar preparados.

RECIBIDO: 4 julio 2023; ACEPTADO: 5 septiembre 2023



BIBLIOGRAFÍA

- ALMEIDA, M. (2014). «El concepto de ‘hablas de tránsito’ y el español canario». *Revista de Filología Románica*, vol. 31.
- BUSTOS, I. (coord.) (2009). *La Voz, la Técnica y la expresión*. Madrid.
- DÍAZ ALAYON, C. (2003). «Estudios sobre el español en Canarias». *Actas sobre el Congreso Internacional del español en Canarias*. S/C de Tenerife/Academia Canaria de la Lengua.
- GÓMEZ FONT, A. (2012). «Español neutro o internacional». Fundéu RAE (<https://www.fundeu.es/escribireninternet/espanol-neutro-o-internacional/>).
- LOPEZ AGUILAR, I. (2005). *Diccionario Ideológico del español en Canarias*. S/C de Tenerife: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.
- ORTEGA, G. (coord.) (2022). *VII Jornadas del Español en Canarias*.
- QUILIS, A. y FERNÁNDEZ, J. (1992). *Curso de Fonética y Fonología españolas*. Madrid: CSIC.
- QUILIS, A. (1991). *Métrica Castellana*. Madrid: Ariel.
- ROMERO GUALDA, M.V. (1994). *El español en los medios de comunicación*. Madrid: Arco Libros.
- RUIZ, B. (2012). *El arte del actor en el siglo XXI*. Bilbao: Artezblai Editorial.
- SACHERI, S. (2016). *La voz del Actor*. Buenos Aires: Akadia Editorial.
- TEMPRANO, E. (1988). *España la Selva de los Tópicos*. Madrid: Mondadori.

REFERENCIAS DE INTERNET

- <http://canariascienciasyletras.com/manuel-almeida-suarez-catedratico-de-linguistica-general>.
- <https://www.fundeu.es/escribireninternet/espanol-neutro-o-internacional/>.
- <https://es.statista.com/grafico/20879/paises-con-mas-hablantes-nativos-del-espanol/>.
- <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/redie-eurydice/sistemas-educativos/contexto/lenguas-cooficiales-regionales-minoritarias.html>.
- <https://www.coe.int/es/web/compass/european-charter-for-regional-or-minority-languages>.
- <https://portal.academiacanarialengua.org/publicacion/estudios-sobre-el-espanol-de-canarias-actas-del-i-congreso>.
- <http://lahispaniola.es/las-variedades-del-espanol-el-espanol-estandar-y-el-registro-coloquial>.
- <https://www.bbc.com/mundo/noticias-58706623>.
- https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_03/galan/p03.htm.
- https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/norma.htm.



¡SANTA, OH SANTA EVITA! LA MUJER Y EL MITO A TRAVÉS DEL AUDIOVISUAL DEL SIGLO XXI

Irene C. Marcos Arteaga
Universidad de La Laguna

RESUMEN

Hace poco más de setenta años que Eva Duarte fue vencida por un cáncer, siendo llorada angustiosamente por su amada Argentina y dejando tras de sí un mito que sigue más vivo que nunca. Lejos de quedar en el olvido, Evita vuelve una y otra vez convertida en todo un auténtico icono contemporáneo. El presente trabajo tiene dos objetivos: el primero estriba en señalar la importancia del cine y el teatro como medios de difusión y creación de ideas e identidades; en este caso, de hagiografías políticas que transforman al personaje en icono de indudable fuerza al sublimar sus miserias y heroizar sus triunfos. El segundo desentrañará los elementos claves que se usaron para la creación de la hagiografía de Eva Perón, imagen manipulada donde las haya en la que subyace la figura de una mujer inteligente que gobernó un país amparada en su unión con el general Perón, que a su muerte dejó una influencia imprecadera.

PALABRAS CLAVE: Eva Duarte, Eva Perón, mito, Hollywood, peronismo.

¡SANTA, OH SANTA EVITA!
THE WOMAN AND THE MYTH THROUGH THE 21ST CENTURY
CINEMATIC PRODUCTIONS

ABSTRACT

Over seventy years ago, Eva Duarte was defeated by cancer, being mourned by her beloved Argentina and leaving behind her a myth that is still more alive than ever. Far from being forgotten, Evita returns repeatedly as a true contemporary icon. This paper has two objectives: first is to point out the importance of cinema and theatre as a way of spreading and creation of ideas and identities; in this case, of political hagiographies that transform their characters into icons of undoubted strength, sublimating their miserias and heroizing their triumphs. Secondly, we will unravel the key elements that were used to create the hagiography of Eva Perón, a manipulated image who ruled a country protected by her union with General Perón.

KEYWORDS: Eva Duarte, Eva Perón, myth, Hollywood, Peronism.



1. LAS ARTES AUDIOVISUALES COMO VEHÍCULO MITIFICADOR

El mito es el sueño colectivo, y el sueño el mito privado.

Joseph CAMPBELL

El cine y la industria cinematográfica de Hollywood han sido capaces de crear una mitología propia que envuelve y promociona a sus estrellas, pues, como indica Héctor Freire (2009), «la base mítica del cine es su poder de construcción icónica».

Tendríamos que remontarnos a la década de los 20 para entender la premisa de Freire. Entre 1920 y 1950 la industria del cine creó el Star-System, que no fue otra cosa que un proceso contractual por el que se transformaba a actores y actrices en seres míticos, inalcanzables, iconos perdurables de belleza y juventud eterna, al amparo de las Majors, que los explotaban incansablemente en su propio beneficio. En palabras de Román Gubern, fueron «un producto industrial que se elaboraba y se lanzaba al mercado de modo análogo a una marca de automóvil, un cosmético o una lavadora mecánica» (2016, 112). Lo cierto es que las grandes productoras los elegían concienzudamente, controlando cada aspecto de su vida, desde su imagen hasta sus compañías, castrando sus emociones y su verdadero ser. Así, pudieron crearse iconos, productos con sustancia mítica, en donde «la posibilidad de transferir y referir el arquetipo ideal a una persona real y concreta» (112) resultaba factible, incluso sencilla. Es así como personajes históricos cuyas vidas fueron revisitadas por Hollywood se vistieron de esa sustancia inalcanzable, de ese halo heroico, que los convirtió en mucho mejores de lo que habían sido en vida, alzándolos a la esfera mítica, encumbrándolos al Olimpo.

Como bien sabemos la historia del cine está llena de biopics que abordan la vida de algunos de ellos, desde *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1994) a *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) o *La dama de hierro* (*The Iron Lady*, Phyllida Lloyd, 2012) o los más recientes, *Bohemian Rhapsody* (Brian Singer, 2018) o *Elvis* (Baz Luhrman, 2022) entre otros.

Bohemian Rhapsody es un biopic sobre Freddie Mercury, cantante, compositor y fundador, junto a Roger Taylor, John Deacon y Brian May, del grupo británico Queen. La película narra el meteórico ascenso de estos tras la publicación del *single Bohemian Rhapsody*, centrándose en la vida privada de su vocalista. Brian Singer, su realizador, nos muestra hechos que marcaron la vida de Mercury, desde sus problemas con su padre por renegar de su ascendencia a su matrimonio con Mary Austin, hasta la vida de desenfrenos que le llevó a coger el VIH, su relación con Jim Hutton y su fallecimiento, en noviembre de 1991, a causa de una complicación por el sida. La crítica estadounidense estuvo bastante dividida en cuanto al resultado del filme, pero lo que obviamente consigue la obra es elaborar un Mer-



cury cubierto de sustancia mítica, muy por encima de sus problemas vitales, cuya muerte lo acerca a la esfera inalcanzable de lo sobrenatural, en parte, como indica Sheri Linden (2018), en el *Hollywood Reporter*, gracias a la interpretación magnética y la «asombrosa fisicidad» de Rami Malek, el intérprete escogido para darle vida en la gran pantalla. Sea como fuere, la película despertó el interés del público que no conocía a Mercury, trajo de vuelta a sus nostálgicos y mostró cómo el cine transforma a los seres humanos en mitos, especialmente cuando ya no están y no pueden arruinar una buena historia. La historia del cine está llena de ejemplos similares al que acabamos de traer.

Esta humanización mítica permite al espectador poder identificarse con sus glorias, pero también con sus miserias, a las que acaba sublimando. Nuestro interés se centra en profundizar en los mecanismos que convirtieron a una primera dama en una santa, a alguien de vida disoluta en el faro de los «descamisados», a Eva María Duarte en Evita.

2. DE JUNÍN A ICONO MUNDIAL

Volveré y seré millones¹.

Eva PERÓN

Eva María Duarte de Perón, más conocida en el imaginario popular como Evita, es uno de los mitos impercederos del siglo xx, pues desde que en 1952 María Flores escribiese una primera novela de carácter hostil hacia la primera dama argentina, muchos son los compositores, letristas, guionistas y directores de la gran y pequeña pantalla que han decidido rememorar la vida de la «santa» argentina.

Como inteligentemente apunta González de Luca (2000, 191), «no hay una explicación fácil para el extraño fenómeno de popularidad mundial y para los años de fascinación colectiva por este personaje de importancia estrictamente local, convertido en tema musical y filmico». Entonces, cabría preguntarnos ¿cómo se produce esta transformación? ¿Qué hay de cierto y qué de invención en la hagiografía de Eva Perón, en su ascenso a los cielos?

Como hemos apuntado con anterioridad, Eva Perón se convirtió en un mito en vida. A pesar de la biografía de Flores, bastante hostil hacia la mujer del general Perón, lo cierto es que no será hasta la década de los 70 cuando Evita penetrara en el imaginario popular de Occidente. Concretamente en 1976, el compositor Andrew Lloyd Webber, junto con el letrista Tim Rice, crearían la ópera-rock homónima. Solo dos años más tarde sería estrenada en el West End londinense, cosechando un

¹ Frase atribuida a Eva Perón que tomó de un poema que José María Castiñeira de Dios escribió en junio de 1952. «Toda mi vida es un río / que anda rodeando la tierra/ con ese pendón de guerra / que sólo al Pueblo confío. / ¡Mi pueblo, este signo mío / este amor sin más razones! / Presa entre sus cerrazones, / y porque soy libre y fuerte / YO VOLVERÉ DE LA MUERTE. / VOLVERÉ Y SERÉ MILLONES.



gran éxito. A nuestro país llegaría en los 80, con una jovencísima Paloma San Basilio encarnando a la defensora de la clase obrera en Argentina.

Al acercarnos a la historia de Eva María Duarte, presenta, curiosamente, dos versiones: una en la que su papel de madre de los descamisados argentinos la consagró ejecutando grandes obras y otra que la intenta denostar, descalificando y minimizando su figura histórica. Por lo tanto, en palabras de González Deluca (2000, 206), Eva Perón «comenzó a representar su mito en vida. La realidad sobre la que se apoya su figura es en la adoración y el odio que despertó en persona en los pocos años que estuvo en el poder».

Si dejamos por un momento de lado ambas versiones, articuladas pretenciosamente tanto por los peronistas como por los antiperonistas, nos damos cuenta de que su biografía está llena de lagunas y de misterios, que se vieron acrecentados por el periplo que tuvo que soportar su cuerpo momificado hasta que fue devuelto a Perón en Madrid en 1971 y de ahí a su Argentina natal.

Sin duda, la ópera-rock de *Evita* fue de vital importancia en las posteriores adaptaciones de la vida de la primera dama argentina, por tanto, las figuras de Andrew Lloyd Webber y Tim Rice serán determinantes en la construcción del mito de Eva Duarte. En *Evita: The legend of Eva Perón (1919-1952)*, Rice confiesa que «estaba fascinado por la vida de Eva Perón, pero no por su moral o filosofía». Asegura, además, que «la consideraba una persona siniestra, sedienta de poder, pero muy hermosa y con mucho glamour» (Rice & Webber, 1978, s.p.).

Por tanto, el musical muestra las dos caras del personaje. Hasta su unión con Perón, la joven es presentada como una «puta», como una muchacha que llega a Buenos Aires de la mano del cantante de tangos Agustín Magaldi tras haber mantenido con él numerosos encuentros sexuales. De ahí en adelante, en el número *Goodnight and Thank You*, que interpreta a dúo con el Che, harán evidente la cantidad de hombres que habían ya pasado por su vida, cuando interpelan a uno de ellos:

Goodnight and thank you Emilio
You've completed your task
Please sign the book on the way out the door
and that Will be all, if she needs you she'll call
But I don't think that's likely somehow².

A través del sexo Eva consigue todo lo que se va proponiendo hasta conocer a Juan Perón. Será entonces cuando cambien los intereses de la joven ante el futuro prometedor que le ofrece un militar y político, presidente en ciernes. Es así como se codifica en su persona y en la primera parte del filme la iconografía de una mujer fatal, que en el pasado ya había sido encarnada por actrices como Marlene Dietrich, Ava Gardner o Rita Hayworth.

² Buenas noches y gracias, Emilio / has completado tu tarea / Por favor, firma en el libro que hay al salir / Eso es todo, y si ella te necesita, te llamará / pero no creo que eso pase de ninguna manera.



A partir de aquí el retrato cambia, mostrándonos a Evita como una santa, entregada a apoyar a la clase trabajadora, a los niños pobres y a las mujeres de la Argentina, una líder política empoderada y empática que posee la suficiente sustancia mítica que el musical necesitaría para llevar a los espectadores hasta su final. En el número *Santa Evita*, se nos cuenta:

(Children)

Please, gentle Eva, Will you bless a little child?
For I love you, tell Heaven I'm doing my best
I'm praying for you, even though you're already blessed

Please, mother Eva, will you look upon me as your own?
Make me special, be my angel
Be my everything wonderful perfect and true
And I'll try to be exactly like you

Please, holy Eva, will you feed a hungry child?
For I love you, tell Heaven I'm doing my best
I'm praying for you, even though you're already blessed

Please, mother Eva, will you feed a hungry child?

(Children): For I love you

(Che): Turn a blind eye Evita

(Children): Tell Heaven I'm doing my best

(Che): Turn a blind eye

(Children): I'm praying for you, even though you're already blessed

(Workers):

Santa Santa Evita

Madre de todos los niños

De los tiranizados, de los descamisados

De los trabajadores, de la Argentina³

La manera de ver y de concebir a Eva ha cambiado. Ahora es una santa. Una mujer justa que lucha por los derechos de los menos favorecidos.

³ (Niños): Por favor, gentil Eva, ¿benedicirá a un niño pequeño? / porque te amo, dile al cielo que lo estoy haciendo lo mejor que puedo / Rezo por ti, aunque ya estés bendecida / Por favor, madre Eva, ¿me mirará como tuya? / Hazme especial, sé mi ángel / sé mi maravilloso, perfecto y verdadero todo / y trataré de ser exactamente como tú / Por favor, santa Eva, ¿podrías alimentar a un niño hambriento? / porque te amo, dile al cielo que lo estoy haciéndolo mejor que puedo / Rezo por ti, aunque ya estés bendecida. / Por favor, madre Eva, ¿podrías alimentar a un niño hambriento? / Porque te amo (Che): Haz la vista gorda Evita / (Niños): dile al cielo que estoy haciéndolo lo mejor que puedo / (Che): Haz la vista gorda / (Niños): Rezo por ti, aunque ya estés bendecida. / (Trabajadores): Santa, Santa Evita / Madre de todos los niños / De los tiranizados, de los descamisados / de los trabajadores, de la Argentina.



En la década de los 90 Hollywood se decidió a llevar a la gran pantalla a la «santa» argentina de la mano de Alan Parker. El elenco que dio vida a los tres personajes principales no pudo ser más prometedor, aunque los resultados fueran irregulares: Madonna como Eva Perón, Antonio Banderas como el Che y Jonathan Pryce como Juan Domingo Perón. Fiel al libreto de Andrew Lloyd Webber y a las canciones creadas por Tim Rice, en 1996 se estrenó *Evita*, una película musical en donde Eva Perón sería la absoluta protagonista de la historia, de su historia.

Si Webber y Rice se habían decantado por mostrar las luces y sombras de la primera dama argentina, como ya hemos visto, lo cierto es que Hollywood proyectó su particular visión. No podemos negar que el gigante cinematográfico presenta a una joven Eva ambiciosa y manipuladora pero todo ello disfrazado de una Cenicienta moderna, en donde se ofrecerá la historia de una chica pobre (Eva Duarte) que consigue llegar a la gran ciudad y escalar socialmente gracias a su historia de amor con el príncipe azul (Juan Domingo Perón). En palabras de Valeria Grinberg (2013),

... la representación de Eva Perón por medio de la metáfora de la Cenicienta no es sólo un acto de escritura sino también de lectura —entendida como interpretación— y que el modelo de escritura o lectura (en este caso el cuento de hadas) procede a la realidad social que pretende descubrir o interpretar (334-335).

Las referencias a su pasado más escabroso quedan veladas en el filme estadounidense, como vemos en el número musical *Eva beware of the city*, en donde el Che le dice a Magaldi: *Just listen to that, they're on to you Magaldi, I'd get out while you can*⁴, solidarizándose con la desazón que sienten todos sus amantes tras ser abandonados por esta. Y, aunque Eva no consigue acabar con ninguno de ellos, ni con su marido, lo cierto es que presenta rasgos característicos de una mujer fatal, pues se nos presenta como una joven interesada que se mueve en función de sus beneficios, como una manipuladora excepcional. A pesar de ello, el filme de Parker, al igual que la ópera-rock en la que se basa, se centra en el personaje como mujer, más allá de su figura política, aunque esta no llegue a diluirse del todo, como no podría ser de otra manera.

3. EVITA EN EL AUDIOVISUAL DEL SIGLO XXI

El personaje de Eva ha sido objeto de numerosas revisitaciones, lo que da prueba de su vigencia en la actualidad (Yáñez 2013, 111). Autores como Rita de Grandis o Virginia E. Higuera han realizado estudios sobre el musical de Andrew Lloyd Webber y el largometraje de Alan Parker. En el caso de la primera, analiza los filmes de Alan Parker (1996) y de Juan Carlos Desanzo (1997) para estudiar las interpretaciones de las que ha sido objeto Eva Perón. Por su parte, Virginia E.

⁴ Solo escucha esto / están sobre ti Magaldi / yo saldría mientras pudiese.



Fig. 1. Carteles de los filmes.

Higueras trabaja, bajo el título «De Lilith a Eva Perón: la prefiguración de estereotipos femeninos en la obra musical de Andrew Lloyd Webber» (2023), las figuras femeninas que habitan las obras del autor británico, así como los motivos que le llevaron a crear la ópera-rock sobre la vida de Evita, relacionándolas con la moral victoriana en la que habría crecido el músico inglés.

Estos son algunos de los cuantiosos trabajos que abordan la figura de Eva Perón desde la óptica de Rice & Webber, por lo que nosotros centraremos nuestro análisis en el material audiovisual más contemporáneo, producido en los últimos quince años, como son *Juan y Eva* de Paula Luque, *Carta a Eva* de Agustí Villaronga, *Eva no duerme* de Pablo Agüero y *Santa Evita*, producida por Star+ (fig. 1).

3.1. *JUAN Y EVA* (PAULA DE LUQUE, 2011)

Es una obra argentina que aborda la figura de Juan y Eva Perón. Su directora y guionistas se centraron en la historia de amor entre los dos protagonistas que le dan título.

A diferencia del resto de obras que surgieron en el siglo xx sobre la historia de Evita, en esta obra por primera vez se nos narra la historia de Juan Perón y su historia de amor, que ocupa el protagonismo del filme, dejando los acontecimientos políticos en un segundo plano. La historia arranca tras el terremoto de San Juan y termina con la liberación de Perón en octubre de 1945.

La directora intenta desposeer a los protagonistas de la faceta política que los rodea y que nutre sus correspondientes mitos para mostrarnos el lado más íntimo de la pareja. Su visión es interesante en tanto en cuanto se centra en la juventud de Eva Duarte. En ella vemos a una joven insegura que busca su lugar en el mundo.

En el filme la Eva revolucionaria, la Eva reivindicativa, no existe, pues se apuesta por una visión del amor y de la relación de ambos personajes diferente, alejada del cliché manido sobre el que muchos de sus detractores han subrayado la



relación de conveniencia en la que la joven se aprovecharía de Perón para escalar posiciones socialmente.

Isabel Croce, crítica de cine argentina, ahonda en estas cuestiones:

No sólo la representación de una época a través de mínimos detalles, desde el vestuario, los pequeños objetos, el habla cotidiana, están logrados, también es un hallazgo el material de archivo.

El filme de Paula de Luque permite asistir, quizás por primera vez a una representación creíble, emocional y sorprendentemente verosímil de la pareja Perón-Eva y todos los que rodean su historia...

Pareja desapareja por edades y condición social, pero similares en el fondo y, firmemente unida por sentimientos que quizás conjugarían amor y necesidades complementarias, la presentación de los personajes de la historia permiten ir desmenuzando la intimidad de eso tan difícil de definir que puede unir a seres comunes, más allá de la carne y que se teje con sensaciones, miradas, susurros y el no decir de común acuerdo.

Esta difícil sensación no siempre ha sido fácil de plasmar y es muy interesante cómo la directora se mete en los momentos íntimos con austeridad, emoción y respeto (2011).

Quizá el guion y la mirada femenina de De Luque sean claves para entender este retrato íntimo de Eva Duarte. Retrato que hace a través de tres momentos: el enamoramiento y la consolidación de la pareja; el odio generado por ambos en la cúpula militar, ella por su origen humilde y por su pasado, él por poner en marcha políticas sociales cercanas a modelos comunistas y, por último, el encarcelamiento de Perón, el consiguiente sufrimiento en soledad de Eva ante el miedo a un posible asesinato y la revuelta proletaria en la plaza de Mayo bonaerense que alejará definitivamente al general Ávalos del poder y proyectará a Juan Domingo Perón como nuevo líder de Argentina.

Aunque en la cinta, como no podría ser de otra manera, subyace el discurso político, lo hace casi siempre desde los ojos de Eva, interpretada brillantemente por Julieta Díaz, quien muestra los entresijos del poder y la prístina influencia de la joven aspirante a actriz que acabará liderando un movimiento político y social que marcará profundamente la nación argentina hasta nuestros días. Tanto como para llegar a formar parte de la propia identidad del país, como se indica en los títulos de crédito finales.

3.2. *CARTA A EVA* (AGUSTÍ VILLARONGA, 2013)

Es una miniserie española, producida por TVE y TV3 y emitida por Radio Televisión Española (RTVE). Se centra en la figura Eva Perón como representante de la nación y pueblo argentino. Sus realizadores no solo subrayan la importancia que tuvo la figura de la primera dama, sino que también ahondan en la relación que esta mantuvo con Carmen Polo, la mujer de Francisco Franco, y los celos y reservas que esta sentía por la mujer de Perón.



La miniserie se centra en el conocido como *Rainbow Tour*, es decir, la gira que la primera dama argentina realizó por Europa en representación del general Perón y de su amado país en 1947.

Se centra en narrar la historia de tres mujeres: Carmen Polo, la mujer del general Francisco Franco; Eva Perón; y Juana Doña, una militante comunista española. La historia se ambienta en 1946, cuando las Naciones Unidas acuerdan la retirada de todos los embajadores de España por ser sospechosa de haber simpatizado con Hitler y Mussolini. Ante el ostracismo internacional que sufre el país, el general Perón decide enviar a su mujer en un gesto de amistad y cooperación. Gesto no correspondido por Carmen Polo, la mujer del general Francisco Franco, quien mira con recelo la llegada de la primera dama. La miniserie comienza con un atentado terrorista en la puerta de la embajada de Argentina en Madrid a manos de Juana Doña, una declarada comunista, que tras ser apresada había sido condenada a muerte por el régimen franquista. Debido a ello, su familia había escrito una carta a Eva Perón para que intercediese por ella y que su sentencia fuera conmutada por una pena de prisión. A pesar de ello, Carmen Polo manipula a su marido para que no ceda ante la defensora del pueblo, como se ejemplifica en el primer capítulo cuando, en una escena de dormitorio ante la visita de la primera dama argentina, intenta que su marido le haga un desaire al considerarla una «pelandrusca», a pesar de que Franco insista en que lo único que puede ofrecerle es hospitalidad y «elogios» y que, además, no iba a reparar en ellos ya que el Estado carecía de fondos para poder pagar el trigo que Eva regalaría a nuestro país, en unos años muy delicados, con graves problemas económicos, derivados de la reciente guerra civil y de las consecuencias de la autarquía (1:01:59).

La historia se acerca bastante a lo que conocemos que sucedió pues de todos son sabidas las tensiones que existieron entre Perón y Polo. Tensiones de las que el espectador es testigo gracias a la interpretación de Cardinali (Eva Perón) y Torrent (Carmen Polo). En una cena de gala esta última le recrimina a Eva que no se hubiera emocionado ante la belleza del Escorial, a lo que la argentina le indica que lo que no se entiende es que no se le dé un uso acorde a su tamaño, por ejemplo, convertirlo en una colonia para niños pobres, ya que se ven muchos por las calles de la capital (Cap.2 0:37:40). De esta forma no solo le devuelve la bofetada, sino que aumenta la tensión entre ambas protagonistas.

En este caso, el director propone una Eva muy diferente. Villaronga apuesta por mostrarnos a dos mujeres diametralmente opuestas con una fuerte personalidad. En el caso de Eva, Alan Parker prefiere mostrarla comedida, aunque apasionada y educada, imagen que dista mucho de la que da la serie de Villaronga, en donde se nos presenta a una mujer vehemente, con salidas de tono, que llega a rozar la vulgaridad.

Tanto la obra de Parker como la de Villaronga tienen una base común: la pasión por la que Eva vivía para y por sus descamisados, centrándose en su faceta política. Una primera dama que dirige el rumbo de su país y que es capaz de interceder por los obreros españoles ante el general Franco pues posee habilidades para ello. Intuitiva donde las haya, se nos muestra a una mujer de convicciones firmes, cuyo poder traspasaría fronteras.



3.3. *EVA NO DUERME* (PABLO AGÜERO, 2015) Y *SANTA EVITA* (STAR+, 2022)

En el 2015, el director franco-argentino Pablo Agüero estrenó la película *Eva no duerme*, mientras que, en 2022, Disney+ lanzaría en su plataforma una serie de siete capítulos con el título de *Santa Evita*. En esta ocasión, tanto el director como el gigante del entretenimiento apostaron por narrar el periplo que sufrió el cuerpo de Eva Perón, desde su muerte hasta su regreso a Argentina a mitad de los 70.

Eva no duerme es una obra argentina, en coproducción con Francia y España, que aborda la figura de Eva Perón desde el punto de vista mítico. Pablo Agüero nos muestra la odisea que tuvo que pasar su cuerpo embalsamado, desde su fallecimiento hasta su llegada a Argentina 25 años después. Tal y como recoge Karolina Ginalska, y en palabras de Agüero, lo que le interesaba era el símbolo de Evita, no el debate político partidario (Ginalska 2016). Es quizá la película más de autor de todo el lote, lo que deriva en una minuciosa planificación y una iluminación muy contrastada que parece incidir y recrearse en el cuerpo sin vida de la protagonista, convirtiéndola en un halo fantasmal. La crítica del diario *El Mundo*, firmada por Luis Martínez, dijo de ella que

La película no pretende una narración pautada de los hechos. Simplemente se limita a dibujar al carboncillo, por lo rápido y profundo de los trazos, cuatro escenas de lo sucedido. La idea es captar el aroma tumefacto de lo descompuesto, de lo rancio, de la carne más humana que nunca.

Se trata de molestar, de herir, de llegar, aunque sea un momento, a lo más profundo de la desesperación de un tiempo desesperado. Y, por momentos, sin duda, lo consigue (21/09/2015).

Santa Evita (2022), dirigida por Rodrigo García y producida por la cadena Fox (actualmente Star+), consta de una temporada con siete episodios. Al igual que sucedió con el filme de Agüero, García se centra en el periplo por el que tuvo que pasar el cuerpo inerte de Evita desde 1952 hasta su regreso a Argentina en 1974.

Ambos filmes dejan de lado la figura política para centrarse en la transformación de la mujer para hasta convertirse en el mito. En 1955, los restos de la primera dama argentina fueron secuestrados con el objetivo de hacerlos desaparecer ya que se temía que sus restos se conviertan en el acicate para la unión del pueblo en contra de los nuevos gobernantes del país. De hecho, se había llegado a decir que Eva Perón era más peligrosa muerta que viva.

Comienza entonces todo un plan para borrar a Eva del imaginario y de la historia colectiva del país. Una ira desmedida que llevará a los golpistas a discutir sobre cómo hacer para desaparecer su cuerpo. Deciden entonces darle cristiana sepultura, pero de manera clandestina y anónima. El general Aramburu le pide al teniente coronel Moori que se encargue de dicha misión. En *Santa Evita*, quedan reflejados a la perfección los sentimientos que Evita despertaba en la cúpula militar antiperonista. Por ejemplo, tras la muerte de Eva, Moori (Ernesto Alterio) entra en una sala en donde los militares corean el eslogan «¡Viva el cáncer!». A medida que avanza la historia, cuando el teniente coronel ve en persona el cuerpo embalsamado



le invade una sensación que navega entre el odio y la estupefacción, pero también se siente obnubilado por la belleza de Eva (Natalia Oleiro), hasta tal punto que se obsesiona con ella.

Los veinte años que el cuerpo estuvo desaparecido sirvieron para acrecentar muchas leyendas en torno a la primera dama, que nutrieron su imagen de «santa», o de «puta» según el punto de vista con el que nos acercásemos al personaje.

CONCLUSIONES

La pérdida de Eva Duarte provocó un profundo cambio, no solo en la opinión pública sino también en la vida política argentina, ya que supuso el principio del fin del gobierno del general Perón. Por otro lado, el periplo que sufrió su cuerpo embalsamado durante años no hizo sino alimentar, aún más si cabe, el halo de misterio y fascinación que rodeaba a la joven. Depende de la fuente que utilicemos, Eva puede ser un personaje singular, una mujer subestimada que supo plantarle cara al tradicionalismo que imperaba en la política argentina e incluso a la europea, como queda patente en la serie de Villaronga, cuando le planta cara a Carmen Polo en favor de una comunista española, y en el resto de cintas cuando se enfrenta a la cúpula militar argentina. Pero también se nos presenta como una mujer ambiciosa y vengativa que usó su posición personal y social para su propio beneficio.

Como indicamos, la ópera-rock de Rice & Webber se ha centrado en su faceta política, mientras que las producciones posteriores han dejado a un lado este tema para centrarse en el icono y en cómo sus restos apuntalaron la estela que había dejado en vida, despertando tanto fascinación como miedos.

No obstante, el mito de Eva Perón hunde sus raíces y pivota en torno a tres grandes hechos: el amor, el odio y su cuerpo embalsamado. Su amor hacia la clase trabajadora, especialmente hacia los niños pobres y las mujeres, sus descamisados, lo que la llevaría a cosechar gran admiración entre su pueblo. Amor también hacia el que fue su compañero y amigo, el general Perón, al que se refirió de la siguiente manera: «Dios me eligió a mí de entre tantas y me puso en este lugar junto al Líder de un mundo nuevo: Perón» (1951: 310), como aparece en *Juan y Eva*.

El odio de todos aquellos que veían en ella un problema real que hacía tambalear los cimientos del patriarcado en Argentina, la temían como incitadora de la violencia, cuando en sus mítines atizaba sin miramientos a las clases altas del país. Y, finalmente, el cuerpo embalsamado e itinerante con el que se avivó el halo mítico de la primera dama, despertando, a su vez, un miedo irracional en la cúpula militar que había dado el golpe de estado de 1955, queda retratado en la cinta producida por Starz para Disney+.

Sea como fuere, lo cierto es que Eva Perón se ha convertido en un producto de exportación que cada cierto tiempo es reinventado. Un icono poliédrico cuya representación aúna las facetas política, histórica y cultural, convertida incluso en referente de feminidad y de moda.

Podemos afirmar que ella misma fue la creadora de su mito, de la Evita retratada por el musical. Un mito que poco a poco ha ido nutriéndose de historias



y leyendas en torno a aquella joven que salió de Junín con ganas de comerse Buenos Aires y el mundo. Su representación icónica supera las barreras de su espacio natural pues Lloyd Webber y Tim Rice la dan a conocer al mundo entero, pues «la representación mediática de la realidad siempre va a quedar condicionada por nuestro aprendizaje previo, por el bagaje cultural que un espectador posee» (Sola 2008, 235).

Aunque se esforzase por ensalzar la figura de su marido, lo cierto es que ha pasado a la historia por ser una mujer de indudable fuerza y determinación, así como una de las políticas más importantes del siglo xx. Quizá sería muy aventurado afirmar que podría tratarse de la primera mujer feminista del cono sur de su época, pero lo que sí podemos constatar es que Eva Perón fue una mujer empoderada, un icono de su época, que se atrevió a cuestionar los cánones establecidos en una sociedad en la que la mujer no podía tener ni voz ni voto. Quizá por todo esto, «es un mito, un cuento que todos conocemos y que no nos cansamos de que nos lo vuelvan a contar» (César Aira 1991, 106).

RECIBIDO: 31 julio 2023; ACEPTADO: 5 septiembre 2023



BIBLIOGRAFÍA

- AIRA, César. *Copi*. Buenos Aires: Beatriz Viterbo Ed., 1991.
- DE GRANDIS, Rita. «Eva Perón: entre la Evita global y la local». *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, vol. 23, n.º 3, «Pequeños Relatos» y Globalización Debates sobre Identidades en el Mundo Hispánico (Primavera 1999): 521-528.
- CROCE, Isabel (2011). «Juan y Eva. La Argentina de finales de los 40». *La Prensa*. 15 de septiembre de 2011.
- FREIRE, Héctor J. «Mitos en el cine». *Topia*. Julio, 2009. Acceso: 5 de julio de 2023. <https://www.topia.com.ar/articulos/mitos-en-el-cine>.
- GINALSKA, Karolina. «Inmortal Eva». *El Espectador imaginario* n.º 69–Febrero 2016. [En línea] <https://www.elsespectadorimaginario.com/eva-no-duerme/>.
- GONZÁLEZ DELUCA, María Elena. (2000). «Balance de una pasión: ideas para entender las representaciones de Eva Perón». *Caravelle*, n.º 74 (2000): 191-209.
- HIGUERAS, Virginia E. «De Lilith a Eva Perón: la prefiguración de estereotipos femeninos en la obra musical de Andrew Lloyd Webber». (2023).
- LINDEN, Sheri. 'Bohemian Rhapsody': Film Review. October 23, 2018. [En línea] <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/bohemian-rhapsody-review-1150772/>.
- MAIN, María. *Evita: The Woman with the Whip*. Argentina: La Reja, 1955.
- PERÓN, Eva. *La razón de mi vida*. Argentina: Ed. Penser, 1951.
- RICE, Tim y WEBBER, Andrew Lloyd. *Evita: The legend of Eva Perón (1919-1952)*. Londres: Elm Tree, 1978.
- SOLA ANTEQUERA, Domingo. (2008). «La pasión de Jesús en el cine contemporáneo. La reelaboración de los Evangelios en el cine». En *La verdadera historia de la Pasión*, editado por Antonio Piñero y Eugenio Gómez-Figura, 235-261. Madrid: EDAF, 2008.
- YANEZ, Adolfo. (2013). «Eva Perón: el signo inagotable». *Hipertexto* 17 (Invierno 2013): 100-116.



ENTREVISTA / INTERVIEW

EL CINE QUE NOS LLEVA

Entrevista con José Luis Sampedro

Hugo de Armas Estévez
Universidad de La Laguna

RESUMEN

José Luis Sampedro fue uno de los grandes humanistas españoles de finales del siglo xx y principios del nuevo milenio. Economista, pero también novelista, poeta, autor teatral y ensayista, Sampedro fue, sobre todo, un intelectual comprometido con su tiempo. Dos de sus novelas fueron adaptadas a las pantallas cinematográficas: *El río que nos lleva* (Antonio del Real, 1989) y *The Etruscan Smile* (*La sonrisa etrusca*, Oded Binnun y Mihal Brezis, 2018). En esta entrevista se indaga acerca de sus relaciones con el cine, sus mitos y sus preferencias. El escritor manifiesta, con la libertad que le caracterizaba, sus opiniones acerca de distintas películas que le habían dejado alguna huella a lo largo de su vida, del futuro del cine y del trabajo de algunos de los cineastas que más le interesaron. Se trata, en fin, de una conversación en profundidad sobre la innegable influencia que esta moderna manifestación artística ha ejercido sobre la sociedad y la cultura contemporánea.

PALABRAS CLAVE: José Luis Sampedro, Hollywood, literatura, adaptación, cine clásico.

THE CINEMA THAT TAKES US: AN INTERVIEW WITH JOSÉ LUIS SAMPEDRO

ABSTRACT

José Luis Sampedro was one of the great Spanish humanists of the late twentieth century and the beginning of the new millennium. An economist, but also a novelist, poet, playwright and essayist, Sampedro was, above all, an intellectual committed to his time. Two of his novels were adapted for the cinema: *El río que nos lleva* (Antonio del Real, 1989) and *The Etruscan Smile* (*La sonrisa etrusca*, Oded Binnun and Mihal Brezis, 2018). This interview explores his relationship with cinema, his myths and his preferences. The writer expresses, with his characteristic freedom, his opinions about different films that had left an impression on him throughout his life, about the future of cinema and about the work of some of the filmmakers who most interested him. In short, it is an in-depth conversation on the undeniable influence that this modern artistic manifestation has had on contemporary society and culture.

KEYWORDS: José Luis Sampedro, Hollywood, literature adaptation, classic cinema.



La siguiente entrevista fue realizada en Madrid, en el ya lejano verano de 1995. Entonces el Aula de Cine de la Universidad de La Laguna vivía una de sus etapas más brillantes. Fruto de ella había sido el nacimiento en 1992 de una publicación que salió a la calle con el mitómano título de *Rosebud* y permitió dar cauce, por escrito, a la insaciable cinefilia de aquel grupo de profesores y estudiantes reunidos por su amor al Séptimo Arte. Se llegaron a editar cinco números que hoy son objeto de coleccionistas. Para el número seis se había planeado abrir una sección donde artistas de diferentes disciplinas hablaran acerca de su vinculación con el cine a lo largo de su vida. Aprovechando que José Saramago se había instalado en Lanzarote, se pensó comenzar con él esta serie, pero no resultó. Fue entonces cuando Hugo de Armas Estévez, uno de los compañeros más activos de aquella Aula de Cine, se ofreció a entrevistar al escritor José Luis Sampedro, novelista al que le unían lazos familiares y que, en aquellos años, se encontraba en un momento dulce de su carrera. Su popularidad había llamado la atención de la industria cinematográfica y algunos de sus relatos se habían llevado, con desigual fortuna, a la pantalla. Aquel diálogo, por desgracia, quedó inédito por la desaparición de la revista *Rosebud*. Aunque a lo largo de estos últimos años se ha intentado recuperar la entrevista para poder publicarla en *Latente*, parecía que los astros se habían confabulado para que no viera nunca la luz. Hoy ya no tenemos con nosotros ni al admirado escritor ni tampoco a nuestro entrañable compañero y amigo. Valga la recuperación de este testimonio como un homenaje a ambos.

HUGO DE ARMAS: ¿Cuáles son sus primeros recuerdos del cine como espectador?

JOSÉ LUIS SAMPEDRO: Mis primeros recuerdos del cine son muy remotos. Por ejemplo, me acuerdo de una película de Douglas Fairbanks que era *El pirata negro* (*The Black Pirate*, Albert Parker, 1926), en la cual se le veía nadando por debajo del agua. También recuerdo aquello que se llamaban cosas de episodios que se proyectaban solo dos partes de un largo, lo que hoy llamaríamos un serial, y se iban viendo una detrás de otra, eran dos partes, dos rollos, y eso complementaba las sesiones. Y solía ser una cosa que, claro, al final de cada dos partes de esas, el o la protagonista acababa en unas circunstancias terribles, amarrado por ejemplo en una viga que iba a ser aserrada..., en fin, todas esas cosas y en el siguiente rollo se resolvía esa situación.

También tengo un recuerdo muy remoto, ya para decirlo todo, del primer cuerpo femenino que me llamó muchísimo la atención en el cine, que fue una película –esta debió ser anterior al año 30 porque esto lo recuerdo de Tánger– que la protagonista era Laura La Plante, que yo no sé si ahora os acordáis, supongo que no, y esta mujer representaba a una actriz de teatro en la que hacía de esclava de un potentado oriental o no sé qué, y no tenía más que una cosa alrededor de las caderas y otra en los pechos, muy sucinto verdad, dentro de lo que permitía la época y estaba tirada en el suelo, entonces desde un palco un personaje con unos gemelos –eso se veía en la pantalla recortado en un doble círculo, como los dos tubos de los gemelos– recorría lentamente el cuerpo de la actriz desde los pies, poco a poco... Claro, el espectador candoroso que era yo que tenía por entonces 10 u 11 años o



algo así, pues claro ibas recorriendo poco apoco aquella maravilla, esos son de mis primeros recuerdos.

HA: En caso de haber sido un espectador asiduo, ¿cuál es su posición con respecto al cine que se hace ahora?

JLS: Bueno, yo, hay que descontar eso de que a los «viejos» nos parece que toda otra época anterior fue mejor, ¿verdad?, pero lo que yo sí encuentro es una cantidad tremenda de técnicas, de efectos especiales y de ingeniería tremenda, pero en cambio bastante escasez de ingenio; por ejemplo, un género que ha desaparecido completamente es la alta comedia, del tipo de las comedias americanas de los años veinte-treinta, *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938) sería una muestra muy buena de este género, es una película que a mí me parece excelente, y de esa época son otras cuantas que se harían a base de..., por ejemplo, Herbert Marshall intervenía mucho en esas comedias, también Miriam Hopkins, gente así en los primeros papeles y casi siempre de mayordomo o de algo parecido Edward Everett Horton. Y esto tenía su contrapartida en Europa, porque en los años veinte hubo una excelente comedia alemana, muy tomadas de las operetas, de los argumentos de operetas austriacas, vienasas de Franz Lehar y cosas de este tipo, pues había unas comedias excelentes dentro de ese género, por ejemplo recuerdo una película basada en una opereta de Leopold Jacobson y Felix Dörmann que se llamaba *El teniente seductor* (*The Smiling Lieutenant*, Ernst Lubitsch, 1931), que era con Maurice Chevalier, Claudette Colbert y Miriam Hopkins. Y ese género para mí ha desaparecido, hay alguna comedia de ahora que me gusta, pero en general se basan mucho más, por ejemplo, en peripecias violentas, de acrobacias, persecuciones, de cosas de este tipo frente a aquello que era esencialmente ingenio. Yo lo encuentro mucho menos ingenioso...

HA: ¿En ese sentido el cine de Woody Allen podría parecerse?

JLS: El cine de Woody Allen a mí me parece excelente, yo soy un forofo de Allen, me parece lleno de inteligencia, hay que ver las cosas que ese hombre ha hecho con pocos elementos, y en cambio para ponerte un ejemplo de una película que fue muy famosa y a mí me no me impresiono nada, *Apocalipsis Now* (*Apocalypse Now*, 1979), la de Francis Coppola, con Marlon Brando, primero sí creo que es muy espectacular con aquellas escenas de helicópteros volando y haciendo una especie de ballet en el aire, pero bueno, todo eso no estaba al servicio de una historia, y luego cuando al final Marlon Brando se ponía filósofo en aquella caverna sombría y llegaba el otro nadando por el agua y Brando empezaba a hablar y a decir su filosofía barata, aquello era un *tostonazo* increíble, a mí me parecía una película muy mala de ritmo.

HA: ¿Se considera un mitómano?

JLS: Por supuesto que sí. Todos somos mucho más mitómanos de lo que nos creemos. Si estamos hablando de cine, para mí el cine es mítico, pero sobre todo el cine de mi tiempo. No es que ahora no haya buenas películas, las hay



excelentes, pero es una cuestión de relación entre el sujeto y el cine de verdad. Ten en cuenta que ahora hay televisión, hay otras cosas. En mi época, la gran fantasía realizada ante nuestros ojos era el cine, no había otra. Por ejemplo, el teatro no podía permitirse, lo que podía permitirse era el cine. Por otro lado, hoy lo que ha ocurrido es que ha desaparecido el *star-system*, antes se hacían películas a base de Gary Cooper, Greta Garbo y Marlene Dietrich y todo lo demás parecía algo secundario, aunque, así y todo, las películas eran muy buenas. Aquellas estrellas eran mucho más míticas que las de hoy, ahora ves estrellas –hombres y mujeres– bastante buenos que no duran y al revés, de pronto, te aparece un chico o una chica nueva y antes era otra cosa. La misma idea de Hollywood era otro mito, porque se le veía como una especie de paraíso terrestre. Es verdad que, durante los años treinta, había también un buen cine francés, un excelente cine inglés y un cine alemán en decadencia tras los tiempos del expresionismo, pero Hollywood era algo mítico.

HA: ¿Cuáles han sido algunos de esos mitos?

JLS: Eso es algo difícil porque directores hay un montón. Por ejemplo, y para no citar a los que están siempre en la memoria, de los más antiguos citaría a Griffith con *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916).

HA: ¿Tiene algún mito entre los actores...?

JLS: Un gran actor que siempre me gustó muchísimo fue Gary Cooper. En cuanto a las mujeres, yo fui de los que eran más partidarios de Greta que de Marlene, la Garbo me gustaba más. Luego he visto alguna película de Greta y me pareció que tenía un estilo un poco anticuado, pero era muy buena y cuando hizo *Ninotchka* (Ninotchka, Ernst Lubitsch, 1939) tuvo mucha gracia. Hubo otra actriz, Kay Johnson, que no brilló casi nada, pero que a mí me gustó mucho. Y de los viejos actores, destacaría, por ejemplo, a Lionel Barrymore, un tipo extraordinario; a James Stewart, que fue un actor estupendo; y a Wallace Beery, un tipo fenomenal. No sé, hay muchísimo y es difícil de recordar.

HA: ¿Cuáles son sus cinco películas preferidas?

JLS: *Intolerancia* (*Intolerance*, D.W. Griffith, 1916) es una película increíble teniendo en cuenta el año en que se realizó, 1917. De 1925 o cosa así, *Amanecer* (*Sunrise*, 1927) de Murnau –este era otro buen director–, luego existen películas que, prescindiendo de sus cualidades artísticas, a mí me llegaron a entusiasmar en aquella edad y que a mí me parecían estupendas, por ejemplo, cualquiera de las de Douglas Fairbanks como *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Raoul Walsh, 1924). También señalaría algunas comedias que antes he citado, como *La fiera de mi niña*, porque me parece un modelo en su género y, por supuesto, las películas de Buster Keaton y Harold Lloyd. Otra película que a mí me parece perfecta en su género y que, además, es una magnífica comedia moderna es *El apartamento* (*The Apartment*, Billy



Wilder, 1960), me parece una cosa sensacional. Recuerdo asimismo algunas películas francesas como *Los visitantes de la noche* (*Les visiteurs du soir*, 1942) de Marcel Carné, que era muy buena. Pero qué te voy a decir, siempre olvida uno cosas estupendas.

HA: ¿Tiene algún recuerdo especial de alguna película?

JLS: Aunque sea un tópico, porque todo el mundo la menciona, hay un film muy especial para mí que no he mencionado hasta ahora y es *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, Sergei Eisenstein, 1925). La escena de la escalera era una cosa que te estrangulaba.

HA: ¿La vio en España?

JLS: Sí, sí, la vi en España. En el cine-club, antes del 36. Hombre, no me gustaría olvidar a Eisenstein, porque lo de *Alexander Nevski* era también sensacional, una película fantástica.

HA: ¿El cine ruso lo vio antes de la guerra o...?

JLS: Sí, antes del 36, recuerdo por supuesto a *El acorazado Potemkin*... ¿Cómo se llamaba aquella?: ¡ah sí, *La línea General!* (*Staroye i novoy*, Sergei Eisenstein, 1929).

HA: ¿Ha influenciado el cine su obra literaria?

JLS: Inevitablemente. Pero ten en cuenta que para muchachos que empezaban a tener inquietudes artísticas, literarias, o las que fueran, el cine era el arte del siglo xx, era el arte que no había existido antes, era un nuevo arte y entonces en los años veinte y treinta había un gran entusiasmo por el cine. Existía un público popular, corriente que no entraba en esas cuestiones, pero había ya, aquí en Madrid, críticos y analistas muy buenos, de primera clase. Yo llegué a conocer a Rafael Gil, un buen crítico desde muy joven, y que luego como director no fue muy brillante. Yo creo que sería imposible que el cine no hubiera influido en mi manera de escribir. Por una parte, influye en algunos argumentos, por ejemplo, siempre pensé que mi novela *Congreso en Estocolmo* podía ser traducida al cine con facilidad, aunque yo no la escribí pensando en ello. Ahora me hablan de *La sonrisa etrusca*, pero para eso haría falta un director de primera clase y, sobre todo, un actor que sepa dialogar con un niño y eso no es tan fácil. En el cine, por otro lado, también influye mucho la brusquedad de los saltos en el relato. El cine ofrece mucha yuxtaposición, es decir, en el cine se empalma una escena de un cabaret con otra de unos tíos galopando a caballo; mientras que, en la novela clásica, heredera del siglo xix, pues no es así y apenas utiliza elementos como el *flashback*. En una novela clásica, el relato nunca daría comienzo con un jinete a caballo en un día lluvioso de 1793. En ese sentido, todos los escritores hemos aprendido mucho del cine. Yo he aprendido, sin duda, mucha cosa sobre la manera de ver, por ejemplo, los pequeños detalles para insistir en ellos. Esta es una de las capacidades que el cine tiene sobre el teatro, nos permite poner de pronto



en gran plano el gesto de una mano o un objeto significativo. En el teatro es muy difícil mostrar a un personaje que encuentra un reloj que era de un amigo suyo, de su abuelo o un recuerdo y hacer que los espectadores vean el reloj, mientras que, en el cine, ¡zas!, se presenta el reloj en primer plano y esto puede ser un símbolo que aparecerá mucho después o antes, o lo que sea.

HA: ¿Y alguna vez le han ofrecido escribir guiones o ha escrito algún guion?

JLS: Sí, sí. Cuando se publicó *El río que nos lleva*, a Berlanga le entusiasmó. Entonces me llamó y me dijo que si yo quería hacer una película. Hicimos un guion juntos, aunque naturalmente lo hacía mucho más Berlanga que yo, que sabía y sabe mucho más de cine que yo. En fin, yo colaboré con él y algunos fragmentos de ese guion se publicaron en una revista de cine de Salamanca. Pero la censura se cargó la película y la prohibió alegando que había un asesinato y no sé qué cosas más. Lo que no le gustaba era una escena donde aparecía la Guardia Civil y el cacique del pueblo y otra en la que un cura daba un sermón en Semana Santa. Así que la censura se la cargó y el proyecto se fue a paseo. Luego mantuve la amistad con Berlanga e intervine un poquito, pero muy poquito, en dos o tres gags de, por ejemplo, *Calabuch* (Luis García Berlanga, 1956). También he colaborado en la preparación de los guiones de una serie para televisión con base las tres primeras novelas de Galdós de los episodios nacionales, aunque luego tampoco quisieron hacerla. Y, por supuesto, cuando se realizó la película sobre *El río que nos lleva* (Antonio del Real, 1988) también participé en la elaboración del guion.

HA: ¿Y quedó contento con la película?

JLS: No. Tiene cosas que me gustan, los paisajes naturales donde se rodó, creo que los actores secundarios, en general, están muy bien; los protagonistas, los que hacían de gancheros, también están bien, excepto el hijo de Gregory Peck, que resulta muy sosón para esas cosas. Y luego, lo que está fatal para mi gusto es de ritmo, porque ya el título lo que nos indica es que el río que nos lleva es esa agua que nos arrastra, que se mueve, que empuja los troncos y yo le decía al tío este, «Pero, hombre que se vean correr los troncos». Además, el guion, que era bastante bueno y que lo había hecho un uruguayo o un argentino que había sido premio Nobel, fue muy mermado al hacerlo por razones de economía, para ahorrar cuatro perras. No, no estoy muy contento, pero bueno, ahí está. El caso es que la película gustó bastante a la gente. Se promocionó bastante la música de Chris Jack, que era muy buena y que me parece obtuvo premios en Montreal y Tokio. Pero la película no, no es buena.

HA: ¿De qué manera cree que ha influido el cine en la literatura contemporánea?

JLS: Mira, muchas veces estas cosas de la influencia son difíciles de precisar, pero yo creo que hoy es imposible escribir sin haber pasado, aun sin darte cuenta, por el cine. Quizá es posible que en algunos casos como, por ejemplo, en la literatura americana de John Dos Passos y Steinbeck, esa influencia haya



sido mayor. No lo sé, es que es imposible que un elemento de este tipo por el que ha pasado todo el mundo no deje alguna influencia, pero, por otro lado, es muy difícil de medirlo, precisarlo, cuantificarlo.

HA: ¿Deben mantener las adaptaciones cinematográficas una relación estrecha y directa con la obra que toman como punto de partida?

JLS: No, es otro lenguaje. Fíjate cómo cuando una novela es muy buena, ha gustado mucho y se hace una película de ella, con frecuencia es mayor la cantidad de espectadores decepcionados que la de los satisfechos. ¿Por qué? Porque son dos lenguajes y la escritura no puede utilizar la imagen como el cine. La fuerza del cine está en el cine, la fuerza de la escritura está en la palabra y eso quiere decir que si un escritor cuenta en una novela que la protagonista era una muchacha que estaba en la calle, esperando sentada en un banco y que vestía un abrigo y un sombrero con una pluma, el lector al que le gusta la novela y ha entrado en ella se imagina a la protagonista. A continuación, llega la película y nos muestra a la chica sentada en un banco y puede que sea más guapa, más preciosa, pero no es la que nosotros, como lectores, hemos imaginado, sino la que el director imaginó, y entonces todo esto choca. Por otra parte, hay lectores que no se dan cuenta de que el cine no necesita dedicar páginas a ciertas cosas. El cine, me parece a mí, es más alusivo que analítico, es mucho más expresionista que razonante. El cine se basta con breves diálogos. Hay multitud de ejemplos de diálogos de películas estupendos, deliciosos, por ejemplo, los de *Casablanca* (*Casablanca*, Michael Curtiz, 1942), *Cayo largo* (*Key Largo*, John Huston, 1948) o *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946), me estoy acordando ahora porque han estado dando películas de Humphrey Bogart y Lauren Bacall. El mismo Woody Allen hace unos diálogos fantásticos, pero son muy alusivos, muy breves, no deben ser de otro tipo. Esto hace que en el cine todo sea muy diferente. Y en cambio, de novelas relativamente mediocres, si es un buen director, se puede conseguir una película emocional y a la gente no le choca. Yo creo que es muy diferente y cuando un autor permite la filmación, tiene que darse cuenta de que el director tiene que reinventar la novela, lo importante es no traicionar el mensaje o el espíritu principal de la novela, pero el cine lo tiene que hacer con otros medios.

HA: Hay un tópico que dice que siempre de una buena novela sale una mala película y que, en cambio, de una novela mediocre o mala se puede hacer una buena película.

JLS: No estoy de acuerdo que de una buena novela se saque siempre una mediocre o mala película, porque me parece que en todo caso saldría una película muy distinta a la novela. Por poner un ejemplo, ¿qué haces con el *Quijote*? El *Quijote* es un mito de tal categoría que es muy difícil hacer una película partiendo de la novela de Cervantes. *El nombre de la rosa* no me parece una gran novela y, sin embargo, me gustó mucho más la película, me parecía mejor hecha. ¿Qué grandes novelas se han llevado al cine? De *Madame*



Bovary se han hecho adaptaciones buenas, de *Guerra y Paz* hay varias que están bastante bien, pero quizá me gusto más *Vivamos de nuevo* (*We Live Again*, Rouben Mamoulian, 1934), en la que aparecía Anna Sten y estaba muy bien. Es difícil recordar, pero yo creo que de una buena novela se puede hacer una buena película; por poner un caso, está *Amanecer*, que se hizo de una novela bastante buena que se titula *Un viaje a Tilsit*.

HA: En relación lo que antes decía acerca de lo importante que era mantener el espíritu de la novela, existen películas que traicionando el espíritu de la novela, sin embargo siguen milimétricamente los hechos descritos en la novela. Es el caso del *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992) de Francis Ford Coppola.

JLS: Pues te diré que a mí el *Drácula* de Coppola no me gusta. Me parece espectacular, me parece melodramático. Reinventa un argumento que no es el de la novela en absoluto y, además, si no recuerdo mal, lo convierte en una cosa romántica porque es el guerrero que vuelve, que no ha conseguido a su novia, pero luego la consigue y tal cual. A mí eso me parece falso, creo que fuerza el personaje de Drácula. Drácula no necesita estar enamorado de nadie, es otra cuestión, es otra cosa. A mí no me gustó, mucho aparato y mucha cosa, pero no me convenció.

HA: En ese sentido, ¿le gusta más el tratamiento clásico de la figura de Drácula?

JLS: Me gusta más el tratamiento clásico. Ten en cuenta que yo tengo mis años, mi óptica y mis preferencias. A lo mejor lo que estoy diciendo es un error, pero es lo que pienso. A mí me decepcionó mucho la reinención, todos los elementos que añadió el amigo Coppola, porque toda esa historia se sale por completo. Cuidado, y no es que no se pueda inventar uno un vampiro, la escritora Anne Rice lo ha hecho en *Entrevista con un vampiro* —que no la he visto—, pero si se hace no diga usted que en la historia de Drácula haya otra cosa. Además, todas aquellas señoritas que salían por allí para organizar una especie de orgía...

HA: Conoce la polémica suscitada por *La pasión turca* por la que Antonio Gala renegó de la película y frente a esto la actitud de Quim Monzó que, ante la adaptación cinematográfica de 10 de sus relatos por Ventura Pons en *El porqué de las cosas* (1994), asume que al vender sus derechos de autor pierde la posibilidad de criticar el cómo se ha hecho la adaptación, ya que el director es libre de hacerlo como le plazca.

JLS: Sobre esas cuestiones estoy mucho más cerca de Quim Monzó que de Antonio Gala. Cuando cedí mis derechos, el director, Antonio del Real, no tenía mucha fama y que yo sepa no ha hecho grandes cosas. Algunas personas me dijeron que no lo hiciera, yo siempre mantuve que se trataba de dos lenguajes distintos. Si el libro es bueno, la gente recordará el libro y si la película es mala, la olvidarán; y viceversa. Dicho esto, no estoy del todo de acuerdo con que el que compre puede hacer lo que le da la gana y esto tiene que



ver con mis observaciones sobre Drácula. Porque lo que se compra no es el derecho a hacer lo que le da a uno la gana, lo que se compra es el derecho a filmar esa novela con los cambios que procedan, dado que el lenguaje es diferente. En ese sentido, el *Drácula* de Coppola me parece una deformación total. Pero, en fin, si yo fuera el autor, me importaría tres pitos, porque seguiría pensando lo mismo y, después de todo, la película es publicidad para la novela y siempre viene bien. De Gala te diré, en primer lugar, que Gala para mí tiene un gran talento, que ha hecho obras de teatro muy buenas y artículos sensacionales. Gala ha hecho de todo y en unas circunstancias que la gente no le reconoce. En la época de Franco, ese señor ha tenido el valor de publicar unos artículos sobre el ejército, cosa que otros señores que presumen más de ciertas cosas viriles no fueron capaces de hacer. Yo admiro mucho a Gala, pero debo decir que su novela *La pasión turca* no me gustó gran cosa y, desde luego, no creo que sea lo mejor de Gala. También vi la película y tampoco me gustó demasiado y no entiendo muy bien por qué se molestó Gala, porque pese que a mí no me gustó, reconozco que es una película decorosa. Lo que pasa es que a mí Ana Belén no me parece una gran actriz, creo que canta mejor que actúa. Pero, en fin, tampoco creo que sea para enfadarse mucho...

HA: ¿Ha leído la novela de Bram Stoker *Drácula*?

JLS: Sí, la he leído, pero en mi remota juventud, te hablo de los años treinta, porque la editó la Biblioteca de Oro. De ella solo recuerdo bien algunas cosas como las ristras de ajos, las espadas de madera y todas esas cosas.

HA: Es que yo la leí no hace mucho y, en mi opinión, es una novela interesante pero más bien mediocre. En cambio, la película sí que me gustó y, sobre todo, me gustó la reinención del personaje, explicándolo...

JLS: Primero, yo nunca he pensado que la novela fuera buena, creo que la idea era buena, pero la novela no. Pero lo de Coppola es otra cosa, efectivamente, cambia por completo el espíritu de la novela, lo que pasa es que el resultado no me gusta. Tú puedes hacer del vampiro un héroe romántico, enamorado, capaz de hacer las cosas por el amor, pues yo comprendo que el amor lleva a perseguir, a querer ser inmortal y a buscar a la chica como sea; pero de ahí a morder a la gente, no, francamente no, claro que él necesita la sangre para subsistir, pero no cuadra con un héroe romántico.

HA: Crea una reinterpretación de la ley y el monstruo.

JLS: Sí, pero ahí la ley y el monstruo me parece más justificado, pero el problema de la bella y la bestia es otro bien distinto, se trata de un hombre feo que ama y que no encuentra manera de que le correspondan. El vampirismo no me cuadra con un amor romántico; tal vez con una pasión amorosa, pero no con un amor romántico a través de los años, de los siglos... y, además, creo que no era necesario todo ese aparato, todas esas orgías. Técnicamente tiene cosas espectaculares, admirables, pero para mí eso no es lo esencial.



HA: A veces, se ha relacionado el tema de la mordedura en el cuello como una imagen con resonancias eróticas.

JLS: Sí, qué duda cabe. ¡Menudo erotismo hay ahí, desde luego! Pero no, lo siento, no me convence. Ahora es un caso de traición al espíritu del libro, eso sin duda, porque la moral victoriana estará muy mal, pero la obra la escribe Bram Stoker, pues la suya. Y si no le gusta, haga usted un vampiro diferente que no sea Drácula, tal como ha hecho Anne Rice.

HA: ¿Cómo definiría el cine?

JLS: Pues de un modo muy vulgar y muy evidente, es la expresión por la imagen en movimiento. Lo característico del cine, su esencia, es expresarse mediante una imagen en movimiento. Una imagen en movimiento que, por supuesto, necesita de la palabra de vez en cuando.

HA: ¿Hasta qué punto el cine puede considerarse como un medio de expresión personal, de un autor, en la medida en que este se encuentra condicionado por factores tecnológicos, económicos o industriales?

JLS: Eso pasa también un poco con el teatro; en qué medida un autor es un autor. Eso es muy discutible, porque no hay un solo *Hamlet*, hay miles, porque cada director hace una cosa distinta. En el cine para mí hay dos personas fundamentales: uno es el autor del guion, de la historia originaria, es decir, el argumento, y otro es el director. En una película, el director y el argumentista son esenciales, porque todo lo demás gira en torno a ellos. El director va a decidir si va a ser algo espectacular o una cosa muy sencilla; es él el que selecciona sus medios expresivos y además exige a los actores que actúen y resuelvan las escenas de una cierta manera. Una cara en primer término puede decir muchísimo, sin necesidad de nada más. Este recurso lo utilizó mucho el cine ruso en general, se veían caras, unas detrás de otras, de campesinos y de guerreros..., recuerdo, por ejemplo, una de las primeras escenas de *El acorazado Potemkin* cuando los oficiales están comiendo. La técnica es muy importante y el fotógrafo es muy importante, pero claro, la historia y la manera de entenderla es lo fundamental, por eso yo veo como autores al director y a los creadores de la historia. Ahora, en el teatro pasa igual, colabora mucha gente. Ese es uno de los encantos de ese género.

HA: Teniendo en cuenta que el cine es, al mismo tiempo, arte, industria y medio de comunicación, ¿qué es lo más importante en su opinión?

JLS: Si la película no tiene un buen guion, será arte, pero malo, en ese caso lo primordial será que dé dinero y, entonces, lo importante es la industria; si la película es mala, pero el mensaje llega a la gente, entonces es un medio de comunicación eficaz. De modo que depende de qué es lo que es más eficaz dentro de esas tres cosas combinadas. En general se puede decir que siempre hay algo de esas tres cosas, siempre hay algo de arte, algo de industria y algo de comunicación.



HA: ¿Cree que el artista manipula al espectador o este a aquel?

JLS: Hay muchas cosas ahí. No creo que el actor manipule al espectador, bueno, depende de lo que entendamos por manipular. Está claro que el actor impresionaría al espectador, a eso va uno al cine, a recibir emociones, a ver qué interpretación de la vida da un director, a ver una historia y la interpretación del actor; eso es evidente. Pero eso para mí no significa manipular, para mí manipular tiene un significado más bien peyorativo. Uno no es manejado por el actor, es emocionado, que es distinto, es influido si quieres, pero no con malas intenciones. El actor no sale a escena o se pone en el plató diciendo: «¡Ale, voy a inspirar unos cuantos sentimientos a alguien!». No lo creo, no creo en la manipulación del espectador por el actor, tampoco creo en la manipulación del actor por parte del espectador, porque qué posibilidad tenemos los espectadores de manipularlo. Tenemos la posibilidad de apreciar más o menos a un actor, de interpretar al actor de una manera o de otra, es decir, si es un actor que nos guste, en general todo lo que haga nos parecerá bien y seremos más fácilmente influidos, pero manipular al actor no me parece probable. No sé lo que pensarán los teóricos de esas cosas, pero a mí no me lo parece.

HA: En relación con esta pregunta, ¿existe la posibilidad de influenciar al artista, al director, a la gente que hace cine, en la medida en que vayamos o no a ver sus películas? Sabemos perfectamente que el cine norteamericano más zafio es el cine que más éxito tiene en la pantalla, el que consigue mejores resultados...

JLS: Ese es otro problema que ya Lope de Vega vio cuando decía «si el pueblo es necio es justo de hablar en necio para darle gusto». Es decir, eso es una cosa que se viene discutiendo desde tiempo atrás. La gente zafia es tosca, elemental; entonces vamos a hablar en zafio, tosca y burdamente, para qué, para ganar más dinero. No creo que esa sea la vocación de un artista de verdad. Por otra parte, la gente no es tan zafia como parece, yo creo que al público se le subestima muchísimo, es decir, es cierto que el público acude a muchas películas que cierta élite vería un poco por encima del hombro. Pero entre la élite hay, a veces, mucho papanatismo y se abre la boca, por ejemplo, en la literatura, con obras como el dichoso *Ulises* de Joyce. El *Ulises* me interesa como experimento, pero para abrir la boca delante de eso, no me interesa gran cosa; en cambio, dentro de las vanguardias, Kafka me parece muy importante. No comprendo cómo se puede intentar traducir una obra que todo el mundo está de acuerdo en que es ilegible. Si es ilegible, no me interesa, si como experimento es bueno, pues apúntese un tanto, pero a mí no me interesa. De modo que hay muchos que abren la boca porque piensan, justamente, que eso no lo va a entender la gente y como no lo va a entender la gente, es superior, y como yo digo que lo entiendo pues soy superior. En eso hay un ejemplo que me impresionó muchísimo cuando tenía diecisiete años, estaba leyendo un ensayo sobre el espectador publicado por Ortega que se llama *Musicalia*, donde decía que toda la música llegará a ser del gran



público, pero no la de Debussy. Ortega afirmaba esto porque cuando escribió el ensayo, Debussy era todavía un músico refinado, un músico avanzado, y no se daba cuenta de que Beethoven, en su tiempo, tampoco fue comprendido. Hoy cuando se toca una de sus sinfonías, uno se asombra de lo extraordinario que fue, sin embargo, un oyente que hubiera vivido en tiempos de Beethoven, diría que no era nadie, solo una buena música, un buen pianista, pero no era para tanto. Y con Debussy ha pasado lo mismo, ahora su música es un poco música de fondo. Hay trozos de Debussy, como el mar o las sirenas, que sirven para escenas amorosas, en esos discos que se venden con trocitos para crear ambientes propicios. De modo que Ortega ahí se muestra un poco elitista, tanto en el mal como en el buen sentido de la palabra. Esa polémica del vulgo es necia. Ahora mismo en la televisión se dice: «No, no, es que tenemos que sacar culos y piernas, porque si no la gente no va»; pues mire usted, no me parece bien, sobre todo no me parece bien que lo hagan en todos los canales y todo el mundo para competir entre sí.

HA: ¿Siguen siendo el arte y el cine en particular un medio de influencia y de control social?

JLS: Sí, me parece que es un medio de influencia muy importante. Estoy convencido de que la americanización de la vida española, en aquellos años veinte o treinta, en una parte enorme venía del cine. Las chicas aquí se peinaban, vestían, pintaban y maquillaban como las estrellas de cine. En los primeros años de la República, se puso de moda entre los chicos el sombrero redondo de los marinos americanos y expresiones como el *OK*, que hoy mucha gente sigue utilizando, y todo eso de dónde viene, del cine, no viene del teatro. Aquí, sobre todo el gran público, no ve teatro norteamericano y todo eso viene del cine. El cine ha tenido una gran influencia incluso en los edificios, hubo momentos en que trozos de la Gran Vía de Madrid parecían más de una ciudad americana que de una ciudad europea. Después, qué duda cabe, influye en las ideas, por ejemplo, el cine ha jugado un papel importante en el cambio de la moral (los bañadores, los bikinis y todo eso viene del cine), en la homogeneización de las costumbres. Ahora la Coca-Cola se encuentra por todo el mundo, por qué resulta normal tomar una Coca-Cola tanto en Tunicia como en Sudáfrica, pues porque lo han visto en el cine y eso, claro, lo explotan las compañías y hacen publicidad. La influencia del cine en la americanización de la vida, en gran parte, ha venido mucho del cine.

HA: El hecho de que, por ejemplo, el cine europeo esté amenazado por la todopoderosa industria americana del cine, que sabe perfectamente lo que el público demanda y se lo ofrecen continuamente, repitiendo una y otra vez el mismo esquema, obteniendo además unos muy buenos resultados, no puede poner en peligro a un tipo de cine que se sale un poco del esquema normal y que no es un cine de masas.

JLS: Eso pasa con cualquier otro espacio cultural, con los alimentos, con los vestidos... Por ejemplo, los vestidos típicos regionales desaparecen en muchas



partes y se quedan para los museos y para los festejos folklóricos. Todos nos vestimos prácticamente igual en todas partes. Y eso, claro, en el cine, a primera vista parece más importante, porque afecta a las costumbres. También hay que tener en cuenta que aquí tan solo vemos una selección del cine americano, porque cuando voy a EE. UU. veo películas en televisión –porque allí hay canales que no hacen más que dar películas– que son malísimas, tan malas como las que se hacen aquí. En España llevamos una temporada que se están haciendo, en comparación con las que se hacían en época de Franco, películas bastante decorosas y hay unos cuantos directores interesantes que están haciendo películas valiosas y, en mi opinión, esto ocurre en casi toda Europa. Lo que pasa es que los americanos vienen aquí e imponen sus condiciones sobre el cupo de sus buenas películas y el gobierno no tiene el valor de decir no. De modo que, aunque hay muy buen cine fuera de EE. UU., existe un claro predominio americano, pero eso pasa con todo, con las bebidas, en las latas de conserva, en la clase de comidas, con los automóviles, etc. Incluso las pizzas, que se han generalizado en nuestro país, no vienen de Italia, sino de Norteamérica. Pero fíjate, de pronto llega un país con imaginación o con talento como Japón y empieza a meter sus automóviles en EE. UU.; pues mira, hagamos lo mismo.

HA: Pero sería necesario que la industria cinematográfica española se fortaleciera para que pudiera competir.

JLS: Pues eso, que busquen formas inteligentes de apoyarla, aunque yo creo que la mejor manera de apoyarla no es ponerse a discutir los cupos con los EE. UU., porque en el terreno comercial ellos serán siempre los más fuertes. La cuestión está en crear buenos centros de formación de directores, de formación de profesionales..., esa es una de las razones por las que aquí últimamente se ha hecho mejor cine, porque han aparecido una serie de buenos directores, actores y escuelas de arte dramático. La inteligencia es la mejor de las armas para combatir todo eso, lo que pasa es que a la administración no le interesa, eso está clarísimo. Cuando los estudiantes de París escribieron aquella famosa frase en el mayo del 68 que decía: «La imaginación al Poder» no se daban cuenta de que el poder no quiere imaginación porque el poder lo que quiere es durar y la imaginación es siempre el cambio. Y si alguna vez la imaginación llega al poder, entonces se endurece, se pierde y queda el poder. Los socialistas empezaron por el cambio en el año 82 y fíjate cómo se han petrificado, esa es al menos mi opinión.

HA: Acerca de la polémica que se ha suscitado en el mundo, aunque de una manera más palpable en los EE. UU., sobre el sexo y la violencia, ¿es el cine reflejo de actitudes violentas en la sociedad o es el generador de gran parte de ellas?

JLS: Creo que las causas de la violencia y de la inmoralidad están por debajo del cine y de las costumbres de la sociedad, es decir, para mí eso es la expresión de que un sistema social, que es el capitalismo avanzado, ha entrado en crisis, no tiene ideas renovadoras y entonces se revuelve contra sí mismo y frus-



trado como está, genera ciertas actitudes violentas. El cine sí que contribuye a difundir la idea de la violencia y es cierto que los tíos violentos tienden a hacer cine violento. Piensan que la gente quiere eso, pero no es verdad. La gente quiere eso y quiere otras cosas porque yo escribí una novela como *La sonrisa etrusca* –y perdona que me ponga como ejemplo–, que es pura ternura, la gente la compró como rosquillas. Pero es verdad que la noticia que vende es la de un tío que se sube a una torre con un fusil y dispara a la calle indiscriminadamente. En cambio, el millón de personas que se echa todos los días a la calle, a ganarse la vida tranquilamente, pues no es noticia. Pero a mi juicio, la cosa es mucho más profunda, este es un sistema en liquidación, que no tiene ideas. Este sistema no va a resolver el problema de la degradación del medioambiente porque es él quien lo ha creado; no va a resolver el problema del tercer mundo porque él ha creado la pobreza del tercer mundo; no va a resolver tampoco esa sensación de desconcierto, de frustración, de no saber a dónde ir. Esto hace que la gente se apunte a nuevas sectas religiosas –algunas de ellas, grotescas–, a la violencia, a las drogas porque no tiene vida espiritual, no tiene vida interior; algo que el sistema no suministra porque no le interesa, salvo cuando encuentra una manera de venderla. Este sistema está a punto de extinguirse y una de las expresiones de esa extinción es el no tener ideas, solo llamar la atención a lo bestia y cada película con más sangre todavía, así luego vemos cosas técnicas como cuando entra una bala en la frente y salta un chorro de sangre y todas esas cosas.

HA: Películas como *Pulp Fiction* (*Pulp Fiction*, 1994, Quentin Tarantino) o *Asesinos Natos* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, 1994) mostrarían esa degradación que se está produciendo ahora mismo en el capitalismo.

JLS: En *Pulp Fiction* lo que me pasó es que me fui después de la segunda historia, porque no me interesaba. Luego me han explicado que en la tercera historia se reanuda un poco el hilo, pero me tiene sin cuidado. No me interesa que unos tíos vayan y, gratuitamente, maten a otro. En cuanto a *Asesinos Natos*, el título me ha disuadido. Yo soy como aquella actriz que decía: «Yo, si lo exige el guion, hasta me visto», quiero decir que cuando el guion exige algo, pues bueno, pero esas matanzas gratuitas no me llaman la atención, no me conmueven ni en un sentido ni en otro, no me interesan. Conste que estás hablando con un carcamal y tienes que escuchar esas cosas. Reconozco todo lo que en ellas hay de talento, de efectos especiales, admiro todo eso, pero como no me emocionan...

HA: Por ejemplo, *Pulp Fiction* me interesó porque para mí es una muestra palpable de la degradación social, refleja de una manera contundente y clara la violencia racista, estúpida e ilógica en la que viven muchos barrios de las ciudades de los EE. UU. No hay ningún planteamiento crítico con la violencia, ni lo pretende, solo quiere mostrarlo para decir esto es lo que hay, si quieren verlo, véanlo. Nos muestra la violencia como algo común, normal, una violencia que, además, es casi esquizofrénica.



JLS: Pero no es tan común ni tan normal porque son siempre minoría. Por cada asesinato que se comete, existen todos los días montones de muertes corrientes. Lo que pasa es que las muertes corrientes no dan dinero porque no tienen inteligencia para que den dinero. La agonía de una persona enferma de sida, por ejemplo, podría ser también muy productiva, pero no lo saben hacer, la violencia es mucho más fácil. Si de diez películas, ocho son violentas, nos da la sensación de que el clima de violencia está muy extendido, sin embargo, no es así. No lo hacen por eso, sino porque no son capaces de hacer otra cosa y porque saben que eso da dinero. La razón principal por la que se hace ese tipo de películas es porque dan dinero.

HA: ¿Es el hombre un ser violento?

JLS: No lo sé. Creo que hay hombres que lo son y otros que no. No pienso que el hombre sea violento por naturaleza, no lo creo, pero esas películas no pretenden demostrar que el hombre es violento o no.

HA: No, no pretenden demostrarlo, pero a lo mejor lo demuestran por el hecho de estar ahí y, sobre todo, porque basta poner a Steven Segal o a Bruce Willis en una película, añadirle diez tiros, una chica guapa y un «no sé qué» para que el film tenga éxito, recupere costes y gane dinero.

JLS: Pues eso es lo que te estoy diciendo, que lo hacen por ganar dinero, simplemente, pero no tiene otro valor, ni siquiera un valor estético. Puede que tenga un valor de creación, de capacidad de imaginación, pero a mí no me emociona. Yo veo a esos tipos que los destripan a tiros y digo «bueno, pues que se jodan» y me quedo tan tranquilo. No le veo la razón. Ese tipo de género no me gusta y no por moralista, ni por nada, sino porque si yo veo un buen asesinato como está mandado me parece muy bien. Por ejemplo, en aquella película de Hitchcock, *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*, Alfred Hitchcock, 1951), donde se encuentran dos tíos en un tren y uno le dice al otro «tú matas a mi esposa y yo mato a la tuya», aquello tenía mucho ingenio, mucho talento. Esa situación me parece mil veces más inmoral que *Pulp Fiction*, porque es una cosa premeditada, deliberada, propio de una mente muy retorcida, donde se muestran recovecos del alma humana mucho más profundos. Aparte, te repito que yo de *Pulp Fiction* no puedo opinar, porque me faltó el rumbo final, pero otras cosas que veo parecidas no me afectan gran cosa. Esas películas no creo que duren en la memoria de las gentes. Se recuerdan películas como *Amanecer*.

HA: Lo malo es que, a veces, es triste, pero da la impresión de que el buen cine norteamericano no llega aquí, sobre todo lo que es cine independiente. Existe la idea generalizada de que los americanos solo hacen mierda en el cine y no es verdad; los americanos hacen cosas maravillosas, lo que pasa es que no llega porque no les interesa a las redes de distribución.

JLS: Pues estamos en lo que decíamos antes: «El pueblo es necio, es justo hablar en necio, para darle gusto», y por qué traen esas películas violentas, porque



creen que la gente va a eso con un afán morboso. ¡Qué le vamos a hacer!, eso quiere decir que los dirigentes, los directivos y mucha gente están en un estado de decadencia.

HA: A veces, por ejemplo, hay excepciones que se cuelan. Por ejemplo, ha habido un cierto *boom* de películas latinoamericanas en los últimos años, películas como *Fresa y Chocolate* (Tomas Gutiérrez Alea, 1993), o *Como agua para chocolate* (Alfonso Arau, 1992), que han sido además grandes éxitos comerciales y tienen una calidad media bastante buena.

JLS: Confirmando lo que digo, que se pueden hacer películas no de ese género violento, sangriento, de salsa de tomate, y, en cambio, tener éxito.

HA: Inclusive una película como *Tres colores: Azul* (*Trois couleurs: Bleu*, Krzysztof Kielwski, 1993), que algunos calificaron como difícil, hermética, sin embargo, fue un éxito comercial importante.

JLS: Sí estoy de acuerdo, a mí de las tres, la que más me gustó fue *Rojo* y la que menos, *Blanco*. Pero bueno, eso no va en contra de lo que estamos diciendo, por ejemplo, una película con una violencia tremenda, *El manantial de la doncella* de Ingmar Bergman, en la que unos bandidos violaban a una chica y de allí brotaba una fuente, es una película formidable. La violencia era tremenda, pero estaba envuelta en un ambiente poético extraordinario. Pero, en fin, de todo esto yo en lo que insisto es en lo siguiente... Vamos a ver... Que la violencia en el cine, en la calle y en el gusto de mucho público es una expresión de la decadencia del sistema porque hay bastantes clases de violencia. Hay una violencia bárbara, por ejemplo, el cine japonés nos ha mostrado escenas de violencia extraordinarias, recuerdo en ese sentido decapitaciones en *Rashomon* (*Rashômon*, Akira Kurosawa, 1950) —una película fantástica—, eran cosas bárbaras, pero están dentro de una sociedad que incorpora eso como una expresión que es hasta sana. Existe una violencia sana, la del hombre que se resiste a que le exploten y la arma como ocurre en algunas películas del oeste. Pero en estas películas de las que hemos venido hablando es la violencia por la violencia y, en vez de matar a uno, prefieren matar a cuatro y además de cuatro maneras a cuál más espeluznante. Esto me parece un regodeo en la violencia que, a mí personalmente, no me gusta y me parece una expresión de impotencia, de impotencia en el sentido de que no son capaces de conmovier con otra cosa. Tú me dirás que tampoco se lo proponen, pues algo hay en eso de que no se propongan nada más que hacer películas de violencia.

HA: La censura en el cine, en ocasiones, ha jugado un papel algo odioso. Ahora que se la mira con retrospectiva y que en algunos países de la Europa occidental no existe la censura se ha descubierto que la censura aplicada, por ejemplo, por el Código Hays en EE. UU. dio como resultado un tipo de películas que resultaban mucho más violentas y con más contenido erótico que si se hubieran presentado las escenas más conflictivas de forma explí-



cita. Por ejemplo, en España sucedió algo curioso, porque cuando se estrenó *Gilda* (*Gilda*, Charles Vidor, 1946), se corrió el rumor de que la escena en la que ella se quitaba el guante estaba cortada por la censura porque Rita Hayworth continuaba haciendo un *striptease*.

JLS: Pero, fíjate en una cosa, que eso lo que demuestra es mucha más inteligencia en la manera de hacer películas, por el contrario, lo más fácil es disparar tiros, ver saltar la sangre y desnudar a una tía. En cambio, es mucho más inteligente, más agudo y, además, tiene la virtud de provocar mucho más la imaginación del espectador hacerlo de ese otro modo. El espectador, de alguna manera, se convierte en creador. No creo que en el guion estuviese que ella hacía un *striptease* en la escalera. ¿Cómo va a hacer un *striptease* en aquella escalera con gente que sube y baja, que cruza? No. Ella se quita el guante, pero al espectador le impresiona de tal forma que se imagina que sale así, con lo cual haces que el espectador sea creador y no puramente pasivo. Con la sangre al espectador se lo dan todo hecho.

HA: Entonces, en cuanto a la violencia y el sexo en el cine actual ¿cree que la censura debería jugar algún papel o ejercer algún tipo de control sobre estos elementos que, sobre todo en el caso de la violencia, se ha mostrado tan perniciosa para la sociedad?

JLS: En principio, yo estoy en contra de la censura siempre. Creo que no se deben censurar las películas. Lo que sí se podría hacer es limitar la visión en ciertos medios. Te voy a poner un ejemplo curioso: cuando mi hija era pequeña algunas veces la llevaba al cine y, naturalmente, a películas toleradas para menores. En ocasiones, en estas películas resultaba que veías a un tío que lo pateaban en la cara, le daban dos patadas y lo torturaban con una flecha y yo sacaba a mi hija del cine. En cambio, la quise llevar a ver *Las zapatillas rojas* (*The Red Shoes*, Michael Powell, 1948), inspirada en el cuento de Andersen, con Moira Shearer interpretando a la bailarina, pero no pude porque aquí la película estaba prohibida para los niños por la censura. ¿Por qué? Porque se le veían las piernas a Moira Shearer y yo me pregunté: «Pero bueno ¿es que un niño no va a darse cuenta de que las mujeres tienen piernas o qué?». Esa es una de las cosas grotescas. Hubo una vez una exposición al aire libre en el Retiro de animales y de esculturas. Entre las esculturas había, por ejemplo, unos animales preciosos de Mateo Hernández, un escultor especializado en animales hechos en piedras muy duras, y también unos desnudos de mujer. Era todo muy limpio, muy a la vista. Quise llevar a mi hija y le prohibieron la entrada y ella me dijo: «¿Y qué hay ahí?». Y yo le respondí: «Pues lo vas a ver». Y como era por la mañana nos fuimos al Museo del Prado y se hinchó de ver mujeres desnudas. Y es que, claro, la censura, además de ser censura, en general, los que la ejercen son cerrados, fanáticos... Yo trabajé haciendo pequeñas cosas de economía en una revista durante la posguerra, cuando aún no había terminado la carrera. Me llevó un catedrático de la facultad y me dijo: «Puedes trabajar aquí». Era una revista de la Santa Casa, de Acción Católica, que se llamaba *Criterio*. Bueno, pues allí, gracias a la influencia



que tenían, recibían la revista *Life*, que no se vendía aquí en los quioscos. La revista se la pasaban a los redactores para que viésemos los artículos de economía o sobre la guerra, pero yo y otro compañero –una persona muy católica, pero muy inteligente y de buen gusto– nos dimos cuenta de que, por ejemplo, las fotos de piernas de mujeres, de actrices estaban cortadas, con lo cual a veces no podíamos seguir leyendo el texto cuando dábamos la vuelta a la página. García Escudero y yo nos fuimos a ver al director, que, por cierto, se llamaba Antonio Coronel y era además coronel, y su secretario nos dijo: «Sí, claro, sí. Yo las corto al llegar porque ustedes no, ustedes son personas formadas, pero los botones antes las cogían y se las llevaban al váter y... figúrese usted». Entonces yo le dije: «Bueno, pero entonces lo que pasa es que usted es un poco fetichista». Y se puso de una forma... Bueno, entonces me dijo: «¿Y por qué dice usted eso?». Y yo le repliqué: «Porque usted corta todas las piernas y, en cambio, deja todos los pechos». Y era verdad. Y le saqué unas fotos de unas páginas que había dejado y que eran sobre una encuesta acerca de si eran más llamativos los escotes o las cosas íntimas, y había una dramaturga, me acuerdo muy bien, con unas tetas y con un jersey hasta aquí, que aquello era más revolucionario y desafiante que todo lo demás. Bueno, pues la jodimos... Pero se quedó muy desconcertado cuando le dije que era fetichista por cortar las piernas y no las tetas.

HA: Y, por último, ¿qué papel ha jugado el cine en la sociedad española?

JLS: Pues creo que esto lo he contestado a lo largo de la entrevista, porque aquí se ha mencionado que en los años veinte y treinta ha habido imitación y, como no había televisión, el cine era decisivo para estas cosas. Antes era el teatro y mucho la canción, el cuplé, pero el cine era un espectáculo mucho más de masas. Además, llegaba a los que no llegaba el teatro. Creo que el cine ha influido muchísimo y en España lo que ha sucedido durante la dictadura es que la censura ha sido especialmente estúpida y fanática. Había fanatismo político y religioso. Para el fanatismo religioso era mucho peor el sexo que la violencia y esto era una exageración, porque en principio el sexo lo va a ejercer, más o menos, todo el mundo; mientras que la violencia, esperemos que no. El cine en España durante la dictadura ha sido, por lo general, un cine cateto, lo que pasa es que de vez en cuando ha habido directores como Berlanga, que hoy ya nos parecen un poco infantiles, pero que por ejemplo *Bienvenido, Mr. Marshall* tenía mucho sentido, era una buena película.

HA: ¿Cree que ha habido alguna época más interesante que otras en el cine español?

JLS: Creo que ahora está mejor que nunca. Recuerdo que en los años veinte se hacían películas imitando a la opereta francesa con cantantes y luego había la película de tipo flamenco. Ahora hay mucha más variedad, por ejemplo, Almodóvar sigue una línea que, a mí, en general me gusta, aunque *Kika* (1993) no me gustó, pero otras de él sí como *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1984) o *Mujeres al borde un ataque de nervios* (1988). A mí me parecen películas con mucha imaginación. *Días contados* no me gustó tanto, aunque



Carmelo Gómez es un actor estupendo, excelente. También Gutiérrez Aragón o Borau han hecho cosas buenas, de Borau recuerdo *Furtivos* (1975) o *Río abajo* (1984), que me gustaron mucho. *Belle Époque* (Fernando Trueba, 1993) me pareció, como comedia refinada, una película interesante, aunque no me gustó demasiado, porque lo nuestro no es tan refinado.

HA: Por último, ¿cómo ve el futuro del cine?

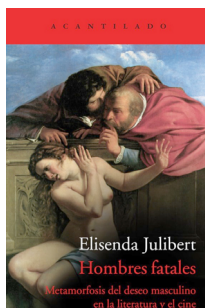
JLS: El futuro del cine... Creo que, en principio, seguirá existiendo, pero el soporte... Volvamos a la definición: «La expresión por medio de una imagen en movimiento», eso creo yo se va a sostener siempre. Ahora, que el soporte sea la pantalla televisiva o la gran pantalla como los espectáculos, o que el soporte sea la realidad virtual, esa de la que hablan tanto ahora..., pues es posible, pero en el fondo yo creo que el cine subsistirá.

HA: ¿Qué le parece la idea de que en el futuro se puedan hacer películas, por ejemplo, con Humphrey Bogart o Marilyn Monroe, rescatando por medio de la realidad virtual su voz y su imagen grabada?

JLS: No sé, no sé... Es posible que se haga, pero a mí en principio me da la sensación de artificio, porque ¿qué van a hacer? ¿Utilizar trozos de otras películas para reconstruir? A mí eso me parece arqueología. No lo veo, sencillamente, no lo veo. Soy muy viejo y no lo veo.

RECIBIDO: 2 junio 2023; ACEPTADO: 3 julio 2023.





Elisenda JULIBERT (2022). *Hombres fatales, metamorfosis del deseo masculino en la literatura y el cine*. Barcelona: Acantilado. 160 pp.

Mucho se ha escrito sobre el estereotipo femenino de la *femme fatale*, ya presente en los textos

bíblicos y prefigurado iconográficamente en la literatura de la Inglaterra victoriana. Abordado siempre desde la mirada masculina, la mujer concebida como libidinosa, seductora y objeto de deseo es la generadora de la fatalidad en el hombre, cuya vida altera o destruye en el peor de los casos.

En *Hombres fatales, metamorfosis del deseo masculino en la literatura y el cine*, Elisenda Julibert, filósofa y traductora, pretende «desenmascarar la falacia de atribuir al objeto deseable una fatalidad que sólo puede ser el resultado de una determinada forma de desear al sujeto» (p. 159). Para ello, articula los seis capítulos que componen este ensayo a partir de la tensión que se genera entre la diferencia de la mirada masculina y la mirada femenina, sobre el cuerpo femenino.

Este texto aborda desde la introducción la objetivación del deseo masculino materializado en la figura femenina a partir de la obra pictórica *Susana y los viejos* de Artemisia Gentileschi. Tomando esta obra como punto de partida, en la que Gentileschi retrata por primera vez a una mujer como objeto, Julibert recoge el testigo de la pintora para reflexionar sobre el insólito caso de la *femme fatale* de la literatura y el cine planteándose «¿Qué ocurriría si lo que el tópico de la

mujer fatal atestigüa fuese, más que un determinado comportamiento femenino, una singular representación del deseo?» (p. 21). Con esta premisa, la autora trata de mostrar si la fatalidad no depende tanto de las cualidades específicas del personaje femenino como del simple hecho de que la mujer es siempre «inmensamente deseable para los hombres» (p. 21). Desde el estereotipo de mujer fatal por antonomasia que Prosper Mérimée imaginó como una fogosa gitana española, pasando por la enfermiza obsesión masculina en *Ese oscuro objeto del deseo* de Luis Buñuel, *La prisionera* de Marcel Proust, *Vértigo* de Alfred Hitchcock y *Lolita* de Nabokov, para concluir con el análisis de *Bouvard y Pécouchet* de Gustave Flaubert, Elisenda Julibert propone un cambio de perspectiva de los estudios culturales, literarios y cinematográficos.

Abordando el estereotipo de mujer fatal desde una perspectiva de género, atendemos a un análisis completo de los personajes masculinos responsables de la creación de lo que Julibert denomina «una criatura fabulosamente fatal» (34). En el primer capítulo dedicado, a la *Carmen* de Merimée, la autora trata la obra del francés como un artefacto del Romanticismo en el que se mitifica la figura femenina que se convierte, a través de la narración del protagonista masculino, don José, en una criatura diabólica que lo hechiza, lo seduce y lo conduce a la perdición. Carmen es un personaje alegre, indócil e independiente que don José convierte en el origen de sus padecimientos, «Carmen no es un personaje, es tan sólo un agente de perdición» (51). La Conchita de Buñuel no deja de ser otra Carmen, que Julibert considera más una representación de la fantasía del hombre que la desea que un personaje con identidad propia.





Para la autora, el filme de Buñuel basado en *La mujer y el pelele* de Pierre Louÿs convierte a la mujer fatal en un fetiche, en una invención de una mente enferma que confirma la arraigada concepción del amor como enajenación de un individuo masculino. En los amores fatales la mujer es la perversa amada que causa la ruina a su enamorado y este, convertido en víctima, se transforma en el celoso torturado por la cruel mujer. El tercer capítulo de este ensayo se construye en torno a la figura del celoso, deconstruyendo la psicología detrás de los personajes de *La prisionera* de Proust. «Los celos son, tanto para el sujeto como para el objeto amorosos, un cepo del que es imposible escapar» (81), en torno a estas palabras Julibert construye un capítulo en el que analiza a Marcel como un delirante celoso incapaz de escapar de su propia imaginación. Estableciendo nuevamente la necesidad del hombre de dotar de fatalidad al personaje femenino para justificar su atormentada existencia. Para la autora, el deseo de posesión de Marcel roza la necrofilia, tópico que enlaza a la perfección con el siguiente capítulo del ensayo, en el que examina la enfermiza relación entre John Ferguson y Madeleine-Judy. Según Julibert, para entender *Vértigo* de Alfred Hitchcock, es necesario hacer una lectura en clave onírica de la película. Siguiendo este planteamiento, la figura de la mujer fatal, no sería más que la particular fantasía femenina del personaje de John Ferguson o del propio Alfred Hitchcock. La mujer queda reducida a una imagen o a un fantasma, ya que, tras perder a su idílica amada Madeleine, Ferguson encuentra en Judy a la perfecta sustituta que mortifica hasta reducir a un objeto, una mera fantasía que satisface el fetichismo del protagonista. Como en la *Lolita* de Nabokov, la persona amada se convierte en un fetiche, pierde su entidad humana. Según Julibert, esta novela de Nabokov que la ha acompañado a lo largo de su vida no es sino «la reivindicación de la fantasía amorosa masculina y, por tanto, un reconocimiento tácito de que el deseo de los hombres es irremediablemente fetichista» (114). Un texto que satiriza y desenmascara a

los maniacos como el don José de Merimée o el don Mateo de Buñuel. Dejando atrás la figura femenina como objeto del deseo masculino, la autora aborda el último capítulo de su ensayo con la necesidad de entender el deseo como un motor vital más que como un «instinto que se ha convertido en la justificación de cualquier comportamiento que no se considere oportuno explicar ni, por supuesto, modificar» (127) Para ello, se sirve del texto *Bouvard y Pécuchet* de Gustave Flaubert, «donde se puede advertir que el deseo que mueve a los personajes no es rigurosamente erótico» (133), y por tanto al no tener objeto de deseo, tampoco existe objeto generador de la fatalidad. De la misma manera que, al no dotarla de entidad mítica «La persona a quien se desea no es ninguna solución mágica, ni su existencia constituye la fabulosa desaparición de nuestros temores, frustraciones o desengaños» (142). Elisenda Julibert concluye este ensayo con un epílogo en el que analiza la película de Billy Wilder *Con faldas y a lo loco*, que coloca al hombre en el lugar de la mujer y son estos los que, al encontrarse en el otro lado del deseo, entienden la realidad a la que se enfrenta la mujer convertida en objeto. Con ello Julibert intenta que este ensayo contribuya a agrietar la funesta representación del deseo, eminentemente masculino, difundido a través de la pintura, la literatura y el cine.

En conclusión, en este ensayo Elisenda Julibert hace una relectura de las obras que han contribuido a prefigurar y perpetuar el estereotipo de *femme fatal* desde una necesaria perspectiva de género. Poniendo de manifiesto el eminente componente patriarcal encargado de generar estos estereotipos basados en el deseo y en la tóxica imaginación masculina. Sin caer en un discurso feminista al uso, este texto hace reflexionar al lector sobre el concepto del deseo que plaga la cultura contemporánea y que, innegablemente, encuentra sus orígenes en un pasado dominado por autores y creadores masculinos.

Virginia E. HIGUERAS RODRÍGUEZ
Universidad de La Laguna

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2022.20.8>



Gonzalo M. PAVÉS
(2021). *Bigas Luna. El gran fabulador. Sueños, obsesiones y algunas otras ibéricas perversiones*. Laertes.

Existe casi una decena de libros sobre Bigas Luna y su cine publicados en España, aparte de

los publicados por el propio cineasta. Suelen ser estudios críticos de su obra, más o menos extensos y rigurosos, centrados en el cine del autor catalán, especialmente en aquellos filmes reconocidos como estandartes de su obra.

El libro que tenemos entre las manos a la hora de escribir esta reseña es de ese tipo, pero presenta una serie de características que le confieren unos rasgos distintivos respecto a lo realizado anteriormente, porque va más allá de la obra cinematográfica del director para ahondar en los pasajes de su vida que le llevaron, de forma consciente o no, a hacer el cine que lo situó en un lugar privilegiado de la cinematografía española, como una figura peculiar, casi única. Y es esto algo que, desde mi punto de vista, es necesario poner en valor, puesto que tras la obra de cualquier artista, cineasta, pintor, poeta... existen vivencias, intereses, deseos u obsesiones que desde su infancia han pasado a formar parte de su imaginario vital, y que, como revela esta obra, están en la base de cualquier creación artística. En este caso, en el cine de Bigas Luna.

Gonzalo M. Pavés ha organizado su obra en nueve capítulos más las pertinentes referencias bibliográficas y filmográficas. Pero antes nos invita a ir «abriendo boca» con una brevísima pero sustanciosa introducción para a continuación embarcarnos en un «vuelo lunar» de muchísima enjundia: un primer capítulo biográfico, en el que podemos encontrar las claves que a lo largo de su vida, desde su infancia y sus diferentes andanzas de juventud antes de desembocar en el cine, se van a ir consolidando como una parte importante en la forma de ser y de ver de Bigas Luna, y que compondrán el sustrato sobre el que va a construir sus películas. Todo ello minuciosamente reconstruido a partir de

fuentes primarias, entrevistas y declaraciones del propio autor que convierten el capítulo en una suerte de necesario preámbulo contextualizador del cine de Bigas Luna, esclarecedor e imprescindible para entender algunas claves de su obra.

«Con voz propia», el siguiente capítulo, nos propone un recorrido extenso por su visión y su relación con el cine, desde la butaca hasta la silla de director. Sus gustos y referentes quedan reflejados de forma diáfana en este capítulo. Podemos encontrar directores y películas que le hicieron «dormir de placer o aburrimiento», pero que le marcaron ya desde su infancia. También se nos revela su relación con las artes plásticas, el diseño o la fotografía, que de una u otra forma se verán reflejados en su cine. Un cine que se mantiene coherente a pesar de la variedad de sus trabajos.

A continuación nos presenta siete capítulos más dedicados a aspectos clave del universo filmico de Bigas Luna, en los que desgrana las películas más significativas dentro de las distintas vertientes cinematográficas del autor. Capítulos con unos títulos lúdico-poéticos, muy sugerentes y transgresores, en consonancia con el cineasta que analiza.

Comienza con uno dedicado a su debut en el cine, *Tatuaje*, fracasada crítica y comercialmente, pero que supuso más que nada una prueba de su capacidad para hacer películas, y una muestra de lo que podría hacer, adelantando constantes de su obra posterior en la que aparecerán el erotismo, el morbo junto a una cierta lírica desvinculada de lo cursi, a la manera «ibérica».

A continuación, en dos capítulos, nos adentra Gonzalo M. Pavés en la relación del cine de Bigas Luna con el surrealismo sugerido por Buñuel, Dalí, Magritte y las trágicas ensoñaciones de Francisco de Goya, que le regalaron la posibilidad llenar sus películas de imágenes oníricas, sin desvincularse al mismo tiempo de la influencia de grandes directores, que no fueron totalmente ajenos a esa carga fantástica de aquellos pintores, como Hitchcock o Fellini.

Les siguen dos nuevos capítulos conectados en torno al erotismo y la gastronomía, dos de las constantes, no ya de su cine, sino de su vida, que, evidentemente, se verán reflejados en su obra.

Toca aquí la serie de doce cortos alimenticios, que podríamos calificar de *softcore*, que Bigas



debió realizar para resarcirse de las deudas contraídas a raíz de *Tatuaje*, y que el propio director reconoce que le sirvieron para aprender a hacer cine, además de para introducir en sus siguientes películas un erotismo «feroz y radical», como dice Pavés, enraizado con el surrealismo (*Bilbao* o *Caniche*). Continúa la lectura en el segundo de estos capítulos, «Pezones aliñados», a partir de la declaración del cineasta sobre las bases sobre las que se asienta su vida y su cine, «el erotismo, la comida, con el gusto y la espiritualidad», desarrollando cómo la mezcla de las dos primeras se refleja en sus sucesivas películas.

En el capítulo siguiente, bajo el sugerente título de «Un succulento arroz identitario», Pavés desgrana aquellos conceptos en los que Bigas había basado su vida y su obra, «erotismo y gastronomía» aderezándolo con otras ideas recurrentes en ciertas películas del cineasta, lo identitario, por no decir ibérico, y sus arquetipos masculinos, añadiendo nuevas e interesantes perspectivas la imagen de erotómano del director catalán.

Su último capítulo, «Juego turbio: de espejos», resulta un recorrido analítico por diversas

películas de las que extrae escenas para analizar la relación que Bigas establece entre realidad y ficción. Algo que el cineasta dominaba ya desde su infancia, cuando una tía suya le sentaba en su regazo y le pedía que le contara mentiras, a partir de lo cual el desarrollo de su imaginación debió ser algo natural, de la misma manera que su vocación por contar historias a través de su cine.

Creador polifacético cuyo arte y vida se confunden. Figura emblemática del cine español. Personaje controvertido, convertido en un director irreplicable en pleno periodo de transición política, un momento de apertura que supo aprovechar para desarrollar sus constantes temáticas e iconográficas vinculadas al surrealismo, al erotismo, la gastronomía, lo identitario. Todo ello se presenta a través de temas recurrentes, obsesivos, el fetichismo y los artificios visuales como «símbolos personales [que] son una necesidad», según el propio Bigas Luna, y que Gonzalo M. Pavés diáfananamente nos desvela en esta obra.

Enrique RAMÍREZ GUEDES

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2022.20.9>



REVISORES

Domingo SOLA

Enrique RAMÍREZ

Gonzalo PAVÉS

Amparo MARTÍNEZ

Luis HUESO

Alicia HERNÁNDEZ

Fernando G. MARTÍN

INFORME ANUAL DEL PROCESO EDITORIAL DE *LATENTE 21* (2023)

El promedio de tiempo de publicación desde la llegada de los artículos a la Redacción de la revista hasta su aprobación es de 2-3 meses y hasta la publicación, de unos 6 meses. Los evaluadores/as son miembros de diversas facultades de esta universidad, así como de otros centros nacionales e internacionales, y forman parte de los diversos comités de *Latente*.

Estadísticas:

N.º de artículos recibidos: 14

N.º de artículos aceptados: 9

Promedio de evaluadores/as por artículo: 2

Promedio de tiempo entre llegada y aceptación de artículos: 2-3 meses

Promedio de tiempo entre aceptación y publicación: 6 meses

El 65% de los manuscritos enviados a *Latente* han sido aceptados para su publicación.



Servicio de Publicaciones
Universidad de La Laguna