



Storyca

Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en *Drako de Gades*

ÁLVARO LLOSA SANZ
Universidad de Oslo (Noruega)

1. *Drako de Gades* y el cómic de tema medieval español

Desde la aparición del *Príncipe Valiente* en 1937, la presencia de la Edad Media en el cómic ha sido constante en el tiempo y se ha desarrollado en torno a dos tópicos centrales: la caballería y la descripción de una época oscura, misteriosa y altamente peligrosa (Gallo y Játiva, 2017: 125-126). Ambos tópicos aparecen en el cómic español que voy a analizar, *Drako de Gades* (1984-1991) de Antonio Hernández Palacios (1921-2000), pero lo hacen desde un amplio conocimiento del género caballeresco y con la intención de parodiarlo buscando la complicidad del lector mediante una buena dosis de humor e ironía.

De hecho, la relación del autor con los temas medievales está en el centro de su obra, ya que Hernández Palacios es sobre



todo reconocido por su monumental *El Cid* (1972), que supuso un cambio de paradigma en cuanto al acercamiento con rigor histórico para la elaboración del guion y del dibujo en estas historias, e inaugura en España la historieta de autor. Hasta entonces, y en la senda del mencionado *Príncipe valiente*, las aventuras medievales se habían visto inspiradas por una ambientación de época sugerente sin mayor atención al rigor histórico de ningún tipo, como es el caso de la conocida serie del *Capitán Trueno* (Víctor Mora y Ambrós, 1956) o la del *Guerrero del antifaz* (Manuel Gago y Pedro Quesada, 1943) (Gallo y Játiva, 2017³: 128): mientras que la primera se basa en la introducción de lo fantástico y el humor en la aventura sin descanso, la segunda sigue la senda de la herencia del melodrama decimonónico por entregas (Porcel, 2011: 132 y 134).

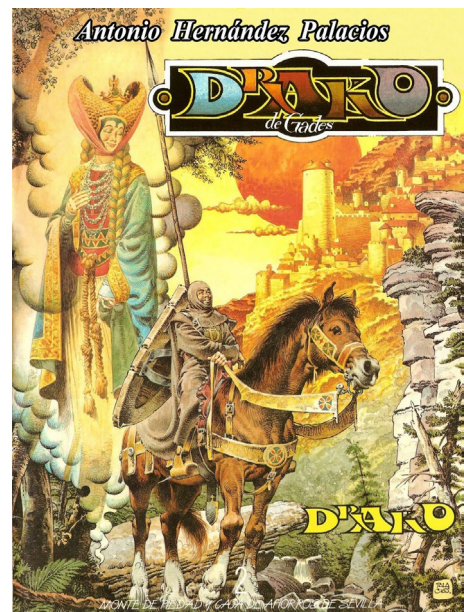
Hernández Palacios vehicula su magno proyecto desde la tradición épica del Cid campeador, proveniente de una rama de las caballerías europeas (la materia castellana con el ciclo cidiano) que se aferran a un mayor realismo al narrar las aventuras, haciendo frente a la materia de Bretaña, con su ciclo artúrico, por ejemplo, que ahonda más en personajes y episodios relacionados con la magia. Este origen del Cid, que desde el inicio la crítica literaria e histórica, encabezada por Menéndez Pidal, ha calificado de realista e incluso de verista (Rodríguez Puértolas, 1967: 170), junto con la existencia de crónicas históricas accesibles sobre Rodrigo Díaz de Vivar, sin duda facilitó un proyecto en el que el rigor histórico prevalece y se combina con otros valores narrativos como el del entretenimiento. Sin embargo, Hernández Palacios dedica también una parte más discreta de su obra a las ramas de la caballería europea, la anglosajona, que tuvieron más éxito y continuidad en numerosas novelas medievales y renacentistas, las cuales pasaron luego por la recuperación del medievo romántico y por el cine de aventuras e histórico del siglo XX y XXI. En *Garín* (1977), cómic precursor del héroe caballeresco Drako, el modelo caballeresco sigue el clásico de la caballería artúrica para contar una única historieta con personajes típicos del género: el hada Megera avisa a Garín de que en Tirania el conde de Betfort tiene bajo control a toda la población y va a quemar a la reina Armina y su hijo. Debe luchar con el conde y después ir a una cueva para rescatar al hijo, que es custodiado por un temible dragón al que debe vencer.¹

Como contraposición a la rigurosa historicidad castellana de *El Cid* y a la seriedad con que se manejan los tópicos artúricos en *Garín*, *Drako de Gades* entraría, según la clasificación de García y Quera (2004) en la categoría de cómic de entretenimiento histórico, o según Herrero Suárez (1998), de ambientación historicista, ya que solo el escenario es histórico y no está basado en hechos o personajes reales. La historia está orientada a la diversión de jugar narrativamente con los tópicos caballerescos. Es más, podríamos decir que *Drako de Gades* aspira a ser un cómic de fantasía caballeresca medieval, por la manera en que reúne, acumula y superpone toda una serie de personajes asociados al género, a modo de pastiche o remezcla, y crea un mundo tan

1. Para una breve introducción a los personajes, el universo y tipo de aventuras artúricas medievales, se puede consultar el artículo de Ibáñez Palomo (2016).

imaginario, intenso y fantástico como el de la caballería andante medieval. Por pastiche se entiende aquí una imitación y combinación intencionada de componentes existentes en un estilo o texto(s) particular(es), creando así una obra independiente que es a la vez homenaje y parodia del estilo original. El pastiche se asemeja a la parodia en que también imita un estilo peculiar, pero el primero, si bien no es incompatible con el humor, lo ve Jameson «como una parodia vacía» que caracteriza la creación posmoderna (Jameson, 1999: 18-20): en este caso veremos cómo Hernández Palacios reúne una colección de seres a modo de pastiche que, mediante el uso del humor, convierte alguno de los episodios en parodia, eso sí, de intención lúdica, del género: el del universo literario de la caballería medieval. Veremos también cómo la historieta recupera el humor en la tradición del entretenimiento del cómic de aventuras inaugurado por el *Capitán Trueno*, en el que casi todo es posible y donde la continua aparición de bestias salvajes son un constante desafío para el héroe. En este caso, la calidad del dibujo y la atención a los detalles en personajes humanos y animales hace que la obra de Hernández Palacios adquiera una precisión realista allí donde los mencionados cómics solo trazaban lo elemental del dibujo. Es sin duda otra obra de autor en una época en la que el cómic español está en un punto de inflexión.

En resumen, exploraremos juntos cómo en *Drako de Gades* se nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas y otros seres típicos de las culturas mediterráneas y del sur del hemisferio para recrear numerosas bestias y algunos personajes fantásticos y generar así una intensa acción. Hadas protectoras, enanos y gigantes, monstruos marinos y dragones, mezclados con el exotismo de animales salvajes africanos y asiáticos, como fieros leones y tigres, se interponen en el camino del caballero Drako, cuya labor nómada consiste en andar por los caminos y salvar doncellas, gigantes hijos de ancianas, ayudar a liberarse de prisión a otros caballeros o a desencantar pueblos, reyes y reinos. Y son estos seres los que clasificaré y comentaré para mostrar cómo los diferentes componentes de este pastiche inicial acaban en una entretenida y muy divertida parodia del género caballeresco medieval en el cómic español contemporáneo de mediados de la década de los ochenta del siglo XX.



Drako de Gades, Hernández Palacios

2. Estructura y contenido en *Drako de Gades*

El cómic lo conforman cinco historietas de 11 páginas cada una. De forma episódica, y al igual que en las novelas caballerescas de origen medieval marcadas por el modelo del *Amadís de Gaula* (1508), cada historieta corresponde a una aventura del caballero, en una estructura abierta e individual (Curto Herrero, 1976: 40-41). En todos los casos, los episodios serían prácticamente intercambiables, ya que la inexistente evolución del personaje no depende tampoco del orden narrativo establecido, aunque hay una referencia del personaje Megera en el capítulo 4 sobre cómo Drako aprende a defenderse ya por sí solo, sin la intervención de su apoyo mágico. Los sucesivos capítulos desarrollan las siguientes aventuras, llenas de situaciones y personajes fantásticos habituales en este tipo de género, entre los que se encuentran los que analizaremos en este estudio. En todas ellas el caballero muestra los valores del honor basado en la valentía, la generosidad, la justicia, y una entrega absoluta a la defensa del prójimo indefenso.

Capítulo 1. «La promesa». En una casa del bosque Drako se topa con una anciana que le pide salvar a su hijo, cautivo en una cueva por los enanos de Horrar. Acompañado de un cuervo que conoce el asunto y el lugar, se cruza en su camino con una mujer, Megera, que le avisa de la peligrosidad de su misión. Un eremita le avisa también de que no siga adelante. Al llegar al centro de las cuevas se enfrenta a los duendes enanos y libera al hijo de la anciana, que resulta ser un gigante peligroso y su madre una bruja. Así, se siente en la obligación de luchar contra él y vencerlo. Al matarlo, se desvanecen las rocas y aparece un pueblo que había sido encantado hasta ser convertido en piedra.

Capítulo 2. «La dama misteriosa». Drako es atacado por un caballero que lo apresa y lo lleva a una corte donde reina una bella dama que encierra y mata a todos los caballeros que van a buscar su oro. Allí debe luchar contra un tigre, y al vencer es nombrado rey, pero Drako rechaza tesoro y reinado, exigiendo la libertad de todos los cautivos, así que la bruja le lanza unas serpientes. Megera aparece y lo salva con su magia. Además, le ofrece una mona llamada Amina que roba las llaves de las mazmorras y libera a todos los cautivos, repartiendo el tesoro entre todos y pidiendo que lo dediquen a los más necesitados.

Capítulo 3. «La roca del Leviatán». De regreso a su pueblo natal, Drako descubre que su amigo mercader quiere rescatar a su nieta de los piratas sarracenos que la han secuestrado. Parten en un barco, les azota una tormenta y acaban cruzando un remolino en forma de túnel que les permite llegar a la cueva convenida, pagan el rescate, y a la vuelta se cruzan con Leviatán, el monstruo marino, al que Drako y sus compañeros intentan vencer antes de naufragar. Afortunadamente, con el día el monstruo ha desaparecido y Megera les envía un nuevo barco a la isla donde se han refugiado.

Capítulo 4. «Merlín». A Drako se le hace de noche en los caminos y es acogido en un palacio cuyo tesoro son algunos animales disecados. El matrimonio que

lo posee gobierna la región y es la mujer Undra, hija de Odin, quien reina, siendo además la hermana de Megera. El mago que vive con ella es el que busca animales para disecarlos, ella se conforma con coleccionar caballeros y reyes para su Valhalla. Al día siguiente llega el pusilánime rey Lisuarte, buscando a una dragona perdida a la que ha adoptado, y se produce una lucha encarnizada entre Undra y Drako al descubrir al mismo tiempo a la dragona llorosa. Ni ella ni su león pueden con Drako, así que finalmente vence y devuelve la dragona a su dueño Lisuarte. Se le aparece entonces el mago Merlín, que busca a su discípulo el mago, pero Drako le dice que ha huido a las montañas. Merlín aparece con ropas de finales del siglo XX y su dibujo representa claramente al editor de Hernández Palacios, Pedro Tabernero, en un guiño editorial a quien publica sus historias.

Capítulo 5. «De mitos y leyendas». En una historia sin diálogos, Drako se enfrenta y vence a unos violentos centauros y a un dragón con cara y cuernos de diablo que tienen secuestrada a una dama en la torre de un castillo.

Capítulo 6. «La clave de los cambios». Drako descubre, con la ayuda de Amina, que una dama pide auxilio desde un castillo que solo aparece ante la vista por la noche. La dama es hija de una maga que, por luchar contra los gigantes, provocó un conjuro de confusión que solo su padre, conocedor de la clave de la realidad, puede devolver al castillo fantasma y sus habitantes su realidad. Drako lucha contra los gigantes, que tienen un tamaño de enanos pero gran fuerza, localiza al padre en las mazmorras, custodiado por un monstruo acuático, lo libera y consigue la clave que deshace el encantamiento. Drako sigue su camino.

3. Fauna y mitología: Centauros, leones, tigres, monos, cuervos, monstruos marinos y dragones

Toda una colección de fauna, mayormente legendaria y mitológica, aparece a lo largo de las aventuras. Repasamos ahora este bestiario en relación con sus orígenes simbólicos y mitológicos (desde Asia hasta Oriente Medio, desde África hasta Escandinavia) para comprobar cómo se produce esa acumulación y combinación de procedencias culturales diversas que conformarían el pastiche a lo largo de la serie. También señalo algunas referencias destacadas y los ecos al humor, la parodia y posibles guiños gráficos hacia la imaginería popular no solo de la antigüedad o la Edad Media, sino del mundo contemporáneo también.

3.1. Centauros

Los centauros son seres monstruosos mitad hombre mitad caballo que vivían en los bosques de Arcadia, Élide y Tesalia: seres brutales que se alimentan de carne, lujuriosos y amantes del vino. Famosa es la guerra entre lapitas y centauros, originada por el intento de rapto de la novia en la boda del rey



El brutal centauro no está dispuesto a ceder ante Drako



Un dragón con rostro satánico y colmillos de Drácula que no soporta la cruz

lapita Piritoo (Grimal, 1981: 96). Este tipo de bestia originada por la mitología mediterránea es el protagonista y enemigo de Drako en el capítulo quinto de la serie: su brutalidad se muestra esplendorosamente en varias viñetas donde uno de ellos se enfrenta al caballero ante la entrada del castillo donde tienen raptada a una joven dama, protegida además por un dragón.

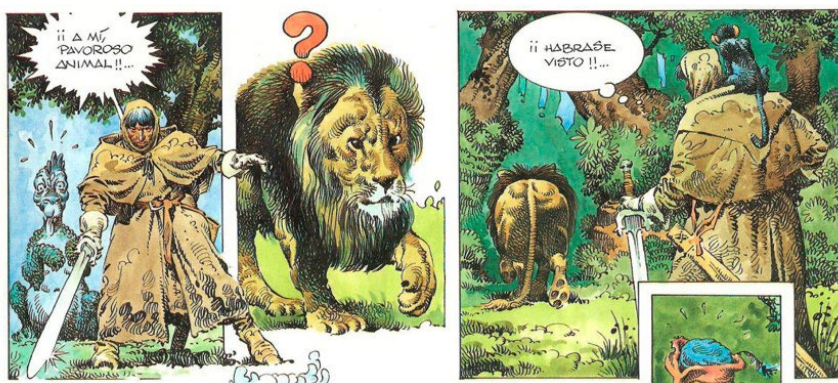
Ambientado en un lugar boscoso y agreste que parece tomarse de la tradición plástica de la Arcadia pastoril de Nicolas Poussin («Et in Arcadia ego»), donde además reina la muerte y el amor, el episodio caballeresco se hace eco de estos personajes y ambiente de la mitología griega adaptándolos a una aventura gráfica. El hecho de que aparezca luego un dragón de rostro satánico como señor del castillo, cuya imaginería y su carácter negativo en este contexto de rapto de princesas proviene sobre todo de las culturas occidentales cristianas y la leyenda sobre san Jorge contra el mal (frente al aura positiva de los dragones asiáticos), refuerza ese origen mediterráneo de la mitología en el episodio, ya que san Jorge (patrón luego de cruzados y templarios) libró su batalla en el Líbano, como también la leyenda griega de Perseo contra Medusa sucede más al sur en el continente africano en Etiopía. Sin embargo, se añade al origen pagano del centauro el elemento cristiano de cruzada contra el mal: Drako no decapita al dragón demoniaco y en su lugar lo lanza por la ventana de la torre del

castillo mostrándole la cruz de su espada, en lo que parece un guiño a la tradición pop del Drácula contemporáneo representado en el dibujo con sus colmillos afilados.

3.2. Leones

El león, de origen africano, y considerado por el bestiario medieval *Fisiologus* como «rey de todos los animales» aparece en el capítulo 4 cuando Drako libera a la dragona desvalida del rey Lisuarte: el león, pusilánime, es incitado por el dueño del castillo a atacarla, lo hace lanzándose contra ella, pero ante la llamada de Drako a luchar contra él, el león lo ignora y se marcha tranquilamente, como si fuera demasiado perezoso para pelear ese día. En la tradición medieval provocar la mansedumbre u obtener el respeto de un león

es signo solo digno de guerreros excepcionales, como le sucede al Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador, en el poema épico conservado: «El león, cuando lo vio, mucho se amedrentó; ante mío Cid, la cabeza humilló y la boca bajó» (vv. 2297-2298). Sin embargo, el episodio de Drako se parece mucho más a la reelaboración paródica del *Quijote* cervantino en el capítulo 17 de la segunda parte, donde un león llevado por un carretero, al ser enfrentado por don Quijote, decide darse la vuelta y no hacer caso de la afrenta. En este caso, el ingenioso caballero es ignorado por el león, que rehúsa el enfrentamiento sin someterse tampoco, generando un momento de sorpresa y parodia también en Drako, en una aventura, la del capítulo 4, que es la que contiene más elementos de parodia y humor de toda la serie, como veremos en su momento.



Un rey de la selva atípico y poco dispuesto a pelear con el héroe

3.3. Tigres

Los tigres tienen su origen en Asia, y en nuestra serie de aventuras aparecen en el capítulo 2 cuando la dama misteriosa los lanza contra Drako para despedazarlo dentro de un foso y al que este vence con una espada y una lanza. Se muestra al tigre, por tanto, con su carácter de feroz depredador, y siguiendo la simbología china, se convierte en un símbolo del guerrero guardián, protector del Imperio, en este caso protegiendo a dama y su tesoro de los invasores. La mitología lo relaciona también con las artes guerreras y esotéricas, y es rey de la jungla mucho antes que el león (Cirlot, 1992: 441-442; Chevalier, 1986: 995). Por todo ello, el tigre rayado y amarillo en Drako responde muy bien a estas caracterizaciones mitológicas del Asia. Sin duda, un tigre blanco, asociado al norte asiático y devorador de las influencias maléficas (Chevalier, 1986: 996), no hubiera sido adecuado aquí en el episodio por el carácter violento y negativo dado al tigre. La dama misteriosa, por su opulento vestido coronado por unas ostentosas plumas en la cabeza, y sobre todo por su carácter independiente, autónomo, dueña de su castillo y tesoro, que exige obediencia, sumisión y cautividad a todos los hombres que llegan hasta ella y amenazan con robarle sus riquezas, recuerda en forma muy simplificada a la misteriosa Ayesha, reina blanca de la muerte, *femme fatal* y mujer inmortal de poderes sobrenaturales creada por Henry Rider Haggard en el victoriano siglo XIX.



El tigre es un guerrero guardián y gran depredador



La dama misteriosa luce como la africana sacerdotisa Ella (Ayesha) de Rider Haggard

3.4. Una mona

También desde el capítulo segundo Drako recibe como regalo de Megera a la mona Amina, que ayuda al héroe en varias ocasiones con su habilidad para robar. En el Extremo Oriente el mono se asocia no solo con la agilidad, sino también con la sabiduría, y en Egipto es un mago capaz de leer los jeroglíficos (Chevallier, 1986: 718). Amina es ágil y sabia, comprende a la perfección las situaciones de peligro de Drako, por ser una mona dirigida por la magia de Megera, y resulta muy hábil para robar las llaves, y otras tareas, que le permitirán a Drako cumplir sus misiones y salvar vidas.



La inteligente mona Amina siempre dispuesta a ayudar a Drako

3.5. El leviatán

En el capítulo 3 Drako y un grupo de marineros debe cruzar un mar en el que habita Leviatán, una serpiente marina de larga cola, similar a un dragón. Este es un ser extraído de la Biblia, y en el libro de Job (41: 19-22) se la describe en

acción: «De su boca salen hachones de fuego; centellas de fuego proceden. De sus narices sale humo, como de una olla o caldero que hierve. Su aliento enciende los carbones, y de su boca sale llama». Así es como aparece en el cómic, rodeado de vapor y fuego en medio de una tormenta. Aunque el Leviatán bíblico es policefálico, ya que tiene siete cabezas con sus respectivos cuernos (Apocalipsis 12: 3), su representación medieval y renacentista europea tiende a identificarse con cualquier tipo de monstruo marino, acercándose finalmente a la imagen de la ballena y el cachalote, imagen que fijará la Moby Dick de Melville. Parece que en el episodio estamos ante un monstruo marino sin alas y sin siete cabezas. Si bien el dragón es una figura con presencia «en la mayoría de pueblos del mundo» (Cirlot, 1992: 175) tanto en oriente como en occidente, tiene representaciones variadas y distintas según la tradición y geografía a la que pertenece. El dragón representa la suma de lo animal como adversario y enemigo primordial al que se enfrenta el héroe como prueba máxima (Cirlot, 1992: 175). Desde Apolo a Sigfrido, pasando por san Jorge, todo héroe se enfrenta y vence al dragón. Si bien en China se asocia al poder imperial, y ofrece multitud de variedades formas y colores, asociados a diversos significados simbólicos, en Occidente «los dragones tienen el busto y las patas de águila, el cuerpo de enorme serpiente, alas de murciélago, y la cola terminada en dardo y vuelta sobre sí misma» (Cirlot, 1992: 177). El Leviatán del episodio carece de las patas de águila, pues muestra unas pezuñas, su cuerpo revela grandes costillas, no tiene alas, y sí mantiene una potente cola de dinosaurio con la que hunde las embarcaciones. Estamos entonces ante un monstruo marino, y más que ante un dragón propiamente dicho, se acerca muchísimo a la figuración contemporánea del Godzilla japonés, evolución mutante del dinosaurio. También, su presencia marina nos puede recordar, pero más lejanamente, al Kraken nórdico, aunque este último tiene forma de calamar gigante y es el monstruo que quizás aparece en un foso del episodio 6 lleno de bestias acuáticas cuyas colas o tentáculos debe eludir Drako. Debemos recordar que el episodio sucede en un mar dominado por los sarracenos, y la negritud de algunos acompañantes de navío de Drako nos hace pensar por tanto que están en aguas mediterráneas norte africanas o quizás del mediterráneo oriental, aunque los grandes islotes picudos y las bravísimas tormentas nos hacen imaginar estas escenas en mares más salvajes y tradicionalmente llenos de monstruos marinos, como el Pacífico Oriental o el Atlántico Norte. Desde luego, su larga cola de serpiente marina es muy similar a las dibujadas en la *Carta Marina* renacentista de Olaus Magnus (1555) donde se ubica en el



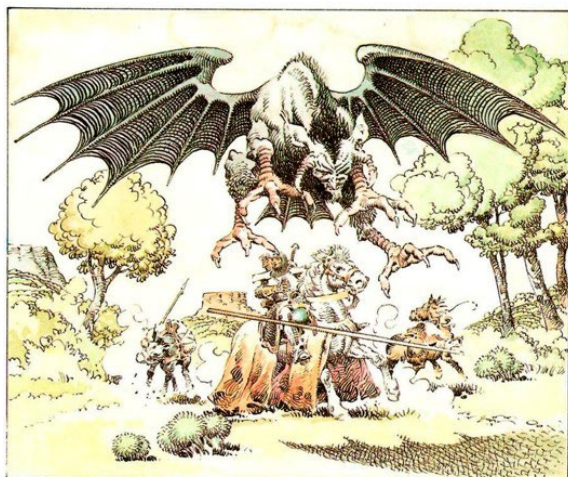
El leviatán realmente enfurecido y surgiendo de las aguas, con su apariencia de Godzilla japonés

mar del norte, mientras que de torso y cabeza se parece bastante más a las versiones japonesas de Godzilla con su cuerpo y patas de dinosaurio.

3.6. Dragones

Sí que encontramos dragones en dos ocasiones, y en ambos casos el carácter y descripción del animal es muy distinto: en el capítulo 5, un agresivo y demoníaco dragón con patas de águila (eso sí, cuatro nada menos) y cabeza de Belcebú con cuernos y colmillos de vampiro (los cuernos son tan propios de dragones como de Satanás, a quien en la tradición cristiana representan a menudo) lucha con Drako para impedir que libere a una doncella de su torre. Como hemos explicado, este aspecto demoníaco del mal visto desde el cristianismo queda resaltado en la aventura ya que es la exposición ante la forma de cruz de la espada de Drako la que doblega, vence y expulsa a este dragón demoníaco.

El otro dragón, presentado como dragona en el capítulo cuarto, es un ser de tamaño casi humano, escamado, sin cuernos ni alas, que se parece en realidad a una mezcla entre un dinosaurio y un cocodrilo, y su apariencia por tanto en más bien la de un reptil. Es además una dragona domesticada y compañera del rey Lisuarte, melancólica y sentimental, que la busca desesperadamente. En este episodio lleno de parodia caballeresca, Drako debe rescatarla y protegerla porque ha sido secuestrada para formar parte de una colección de animales disecados. Al igual que el Leviatán, esta tierna bestia se entronca más bien con la imaginaria de los dinosaurios dragones, y en este caso terrestres, que con la de los clásicos dragones alados.



Un dragón muy demoníaco y de los peores para encontrárselo en los caminos



Una dragona inusualmente sensible y emocional

3.7. Y el cuervo

Por último, el cuervo, asociado a la noche y las tinieblas por su color negro, es también, por ser volador, un mensajero (Cirlot, 1992: 161). En el primer episodio, un cuervo parlante lleva la noticia a una anciana del lugar donde se encuentra

secuestrado su hijo, y acompaña a Drako hasta la cueva donde lo retienen. Al final, la vieja resulta ser una bruja y su hijo un gigante malvado, con lo que el cuervo se asocia a mensajero del mal, algo también habitual en el imaginario mágico occidental. Y en concreto el hecho de que aparezca posado en el hombro de la anciana y de que hable lo acerca específicamente al universo de las Edda escandinavas (González Grueso, 2002: 51). Como pájaros e mal agüero, que trae malas nuevas, entronca también con la tradición cristiana, al igual que su asociación con la traición (González Grueso, 2002: 48), que es el papel que cumple también ante Drako al aprovecharse de su honor de caballero para liberar, ocultándose, a un gigante peligroso.



Drako y el cuervo mensajero de mal agüero

En general, encontramos en el conjunto de episodios toda una fauna versátil en la que animales (tanto reales como fabulosos) cumplen funciones simbólicas muy concretas, la mayoría derivadas de distintas mitologías y asociaciones culturales que viajan de Oriente a Occidente y de Sur a Norte. Todas ellas forman un conjunto misceláneo, a modo de pastiche faunístico, que pueblan los episodios de variedad y sorpresa, adrenalina y fantasía para el lector, en el marco de una serie de historietas gráficas en las que los animales son esenciales para poner a prueba los valores humanos y caballerescos de Drako.

4. Seres mitológicos humanoides: viejas, enanos y gigantes, un hada madrina y su hermana la valkiria

Si Drako de Gades se identifica con el caballero andante de los libros de caballería artúricos es en parte porque cumple los tópicos del héroe medieval que heredan numerosos héroes del cómic: es decir, «valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballeridad, destreza, fuerza, virilidad». (Galván, 2008: 149). Pero sobre todo porque el resto de personajes humanoides que lo rodean pertenecen a un universo que se relaciona principalmente con la mitología nórdica, mezclada con otros elementos mediterráneos. Veamos los más relevantes y su función en los episodios de la serie.

4.1. La vieja anciana y el gigante

El capítulo primero se inicia con una anciana cuyo cuervo le trae el mensaje de su hijo cautivo. Recordemos que el cuervo se convierte al comienzo del *Drako de Gades* en una criatura cuyo origen se remonta a las Edda escandinavas, ya que una pareja de ellos están siempre en los hombros de Odín y otros héroes nórdicos, hablando las noticias tras volar por medio mundo (González Grueso, 2002: 51). También el cuervo, se cree según algunas leyendas muy difundidas, es el rey Arturo convertido en pájaro tras su muerte (Alonso Romero, 1999: 92).



Madre bruja e hijo gigante,
al fin reunidos tras abusar
del sentido del honor de Drako

La vieja es también madre, y con sus argucias lastimeras se hace ver ante Drako como una anciana desamparada a la que han secuestrado el hijo, sin mencionar que es un peligroso gigante. De gigantes y ancianas trata una leyenda nórdica en la que Thor, al pasar por el país de los gigantes, es desafiado a levantar un gato, al que apenas logra elevar una pata, y luego lo desafían a luchar contra una anciana, Elli, a la que no vence, porque a la vejez no la vencen ni los dioses (Díaz Sánchez, 2018: 157-158). En nuestro episodio, Drako es engañado por la apariencia necesitada de la anciana, y atado a su propia palabra dada de rescatar a su hijo, libera a un gigante al que debe vencer después si quiere restablecer el orden de las cosas. Drako es vencido por la anciana inicialmente, no por los desgastes de la edad, sino porque más sabe el diablo por viejo que por diablo.

4.2. Los enanos

Los ecos nórdicos no solo rescatan ancianas con cuervos, también encontramos otros seres de su mitología como los enanos. En el mismo episodio que acabamos de comentar, el gigante apresado queda custodiado por los «duendes enanos de Horran». Mientras que esta denominación de dichos seres parece inventada por Hernández Palacios, lo cierto es que los enanos se asocian comúnmente al mundo subterráneo de las cuevas y las piedras, y también se consideran artesanos maravillosos (Díaz Sánchez, 2018: 83). En nuestro caso, aparecen principalmente en su versión bruta: como violentos custodios del preso en el laberinto de sus cuevas, y su apariencia es la de cavernícolas barbados vestidos de pieles, muy de acuerdo con las descripciones legendarias que los presentan como bajitos y desagradables. A diferencia de las historias nórdicas, donde los enanos a menudo son protegidos por los gigantes (Díaz Sánchez, 2018:116), aquí tienen secuestrado a uno porque buscan deshacer un hechizo sobre un pueblo convertido en montaña de piedra. La actitud que muestran en la aventura que nos ocupa encajan más con la fama de «seres que dañan y destruyen las cosas» (Díaz Sánchez, 2018: 83). Finalmente, hay que señalar que el gigante muere al rasgar Drako su talón de Aquiles, lo cual nos devuelve por momentos a la tradición mitológica griega del imaginario popular occidental. Sin embargo,



Los enanos con apariencia
de feos cavernícolas

este gigante, con faldas de lana, cinturón de cuero y hebillas de metal, barbas y melena con trenzas a cada lado, despierta en el imaginario del lector al salvaje guerrero vikingo.

4.3. El hada o maga Megera

Drako es acompañado de una maga etérea que lo ayuda y protege en sus aventuras. Su nombre es Megera, y esta referencia apunta al mito griego en el que Megaira, conocida como *la celosa* por castigar los delitos de infidelidad, es una de las tres hermanas y diosas erinias del castigo y la venganza divina (Hard, 2008: 74). La Megera de Drako, en efecto, muestra celo (y alguna vez celos) al proteger a su caballero Drako, a quien admira por ser un bondadoso y fiel hombre, y a la vez funciona como herramienta mágica del caballero para cumplir sus misiones en las que hay un castigo para aquellos que hacen daños a otros, produciéndose un tipo de venganza divina, que el lector sin dudarlo llamará justicia. Su labor es la del hada madrina que todos reconocemos en los cuentos de hadas. Según Virgilio en su Eneida, por ser la más terrible, Megera vive en el Tártaro o infierno, mientras que sus hermanas habitan en el cielo, lo cual no aplica a nuestra historia: más bien al contrario, ahora es la dulce y simpática, también poderosa Megera. Aunque a las erinias se las representaba con serpientes en sus cabellos, antorchas y ojos llorando sangre, también existe otra denominación de las tres hermanas, más benévola, como Euménides, que muestra su lado benigno, después de que Atenea les ofreciera un lugar de culto en Atenas (Hard, 2008: 76 y 659). Las euménides se relacionan a su vez con las Moiras o Hados, que personifican el destino de las personas y ayudan al ordenamiento correcto del mundo bajo la autoridad de Zeus (Hard, 2008: 60). Y Megera, sin duda, determina constantemente el destino de Drako al ayudarlo a superar sus desafíos y reordenar el mundo con sus actos mágicos. Megera lleva, por su parte, un atuendo que nada tiene que ver con las diosas erinias griegas, y nada tampoco que ver con las Moiras (representadas generalmente como tejedoras, aunque nuestra Megera es tejedora y urdidora de tramas de socorro exitosas): más bien se asocia con la ropa de las princesas nórdicas. Por ejemplo, la dorada corona que usa más frecuentemente remite a una mixtura entre los tejados de las construcciones religiosas vikingas de madera medievales (*stavkirke*) y algunas de las coronas metálicas que las mujeres llevaban antiguamente en las bodas,² a la que se suma la joya central de la corona real del rey de Noruega. Desde luego, también la trenza rubia que cae sobre los hombros en algunos de sus dibujos, y el traje colorido, si bien más sencillo, recuerda al folklore nórdico, al *bunad* noruego, que incluye a veces una corona muy parecida a la del dibujo, como en el caso de las regiones de Sunnmøre y Rogaland.³ En fin, este hada madrina con raíces griegas se presenta en definitiva como princesa escandinava para ejercer de hada madrina de Drako, reuniendo en su figura varias tradiciones mitológicas y folclóricas del norte lejano.

2. Para una muestra, véanse las imágenes recopiladas en el blog *Beauty in everything*, en el siguiente enlace: <https://viola.bz/norwegian-bridal-crowns/>

3. Véase un ejemplo gráfico en este otro blog: <https://nasvete.com/norwegian-national-costume-bunad/>



La maga Megera con su atuendo de fantasía nórdica

4.4. Undra la valkiria

En el capítulo cuarto Drako debe enfrentarse a una mujer, dueña de un castillo, que además resulta ser hermana de Megera. Sin embargo, esta no se identifica como hija de la Noche ni de ningún dios griego, como sería el caso de una euménide: se declara hija de Odín, y por lo tanto, de origen escandinavo. Parece que el parentesco mitológico entre el norte y el sur se da aquí la mano en un excelente pastiche de ancestros. Aquí, la presencia vigorosa, la rubia trenza, la coraza de batalla, la capa imperial, el yelmo alado y un carácter guerrero nos desvelan la representación de una auténtica valkiria (Díaz Sánchez, 2018: 102) que no duda en combatir con enemigos masculinos. Su nombre es Undra, de origen inglés, que significa *valiente*, pero no es un nombre habitual entre las walkirias (Brynhildr or Hilda sí lo son, según Díaz Sánchez (2018: 102)). En la mitología nórdica, las valkirias forman parte de un ejército femenino que trasladan a los mejores guerreros humanos hasta la mesa de Odín en el gran salón de los caídos, el Valhalla, con quien tienen el honor de cenar tras morir en batalla (Díaz Sánchez, 2018: 91 y 100). En nuestro episodio, ella desea capturar una dragona perdida que desea el señor del castillo (un disecador de animales) y Drako se interpone en sus deseos: Undra decide generar una gran tormenta por la que cabalgar hacia la batalla y en la que ella misma cae ridículamente: como consecuencia, Drako la vence y recupera a la dragona llorona, tras otra humorística batalla con el león, que ya comentamos anteriormente. Es interesante reseñar cómo los personajes fuertes y poderosos, al margen de Drako (que es el perfecto caballero y masculino, en honor a la tradición patriarcal de la caballería), son femeninos: Megera lo es, Undra lo es, la dama misteriosa lo es, e incluso la anciana bruja lo es en cierto modo. No lo son las doncellas que hay que salvar, pero esos personajes totalmente secundarios son exigidos por el género caballeresco. Sin embargo, todos sus acompañantes masculinos destacados (Lisuarte, el desecador, el hijo de la anciana), y otros secundarios que aparecen, son pusilánimes o están atrapados y vencidos. Con esto, Hernández Palacios parece querer romper una lanza de rol de género que el imaginario de origen nórdico de estas mujeres favorece, ya que la mujer escandinava ha generado a lo largo del siglo XX en España todo un rol estereotípico de mujer independiente, poderosa y superior que tiene sus raíces en la mitológica valquiria (Lindholm, 2013: 197-218). En cualquier caso, Undra, la valquiria hermana de la griega Megera con ropaje de princesa nórdica, es en todos sus aspectos el estereotipo mitológico que se espera de él, en un episodio muy divertido en el que un castillo del horror, un caballero, un disecador de animales, un rey triste, un hada en conflicto con su hermana, una valkiria, una dragona triste y un león aburrido se juntan para crear una auténtica parodia medieval, como ejemplifico a continuación.



Undra, la robusta y guerrera valkiria, muy distinta en carácter a su hermana Megera

4.5. Y el mago Merlín

Un último personaje es relevante aquí, y aparece en ese mismo capítulo titulado «Merlín»: su aparición al final del episodio suscita un punto y final a un capítulo altamente humorístico e incluso paródico, ya que en él todos los personajes tienen tropiezos y desventuras que no coinciden con su cometido heroico. De hecho, las historietas de la serie al completo muestran humor recurrentemente, como ejemplifica la actitud de la maga Megera, diosa protectora de Drako, que comenta para sí misma lo bien que se las arregla su protegido, cómo crece en habilidades, o cuál será el próximo lío en el que se meterá. Pero para ilustrar mejor esta relación entre magia y humor, que parodia tanto los libros de caballería como la fantasía medieval de una manera lúdica, en el capítulo mencionado aparece un humilde rey Lisuarte (quizás evocando irónicamente al famoso nieto del caballero Amadís), ahora viejo y perdido, que busca a su amiga dragona llorosa y bramadora. La valkiria que lo recibe decide secuestrarlo y matarlo para el *valhalla* de su padre Odín (de hecho, las *walkirias* decidían qué guerreros debían morir para ir a reposar al *valhalla*). Pero en su huida voladora, como ya se comentó, ella misma se confunde entre las nubes de tormenta que ha creado mágicamente y cae de manera estrepitosa, de forma que finalmente Drako logra salvar a Lisuarte y reunirlo con su dragona querida tras ser ignorado en la lucha por un león abúlico. Al final del episodio, el propio editor se le aparece de forma etérea como gran mago, ocupando el lugar de Megera, y ataviado con su ropa habitual de siglo XX, mostrándose como el mago Merlín. La aventura, con Lisuarte y su mascota dragona, la torpeza de la diosa, el león desinteresado, y la aparición metaficcional del editor como mago de la historieta, es tan fabulosa como paródica, además de posmoderna. No solo reúne un pastiche de elementos caballerescos artúricos y mitología nórdica con algunas raíces mediterráneas, sino que da la vuelta a todos los estereotipos de los que se espera de heroicos personajes y salvajes bestias, creando humor y parodiando el género.



Un cameo del editor en plena historieta medieval

5. Pastiche y parodia posmodernos en Drako de Gades

Sin duda, Merlín representa el mago por excelencia de la novela caballeresca del ciclo artúrico, y mediante su doble presencia en forma de editor-mago que hace posible la edición y difusión del cómic, se sentencia esa orientación del proyecto gráfico como conjunto de personajes en la serie hacia el mundo artúrico y especialmente el nórdico, con su fantasía y su magia, entremezclados además con otros seres secundarios procedentes de tradiciones orientales y mediterráneas. Como hemos visto, la sucesión en estas aventuras de monstruos marinos con grandes colas y aterradores dragones alados, la vieja anciana con su cuervo, la amenazante valquiria, las menciones a Odín y al Valhalla apuntan a la mitología nórdica como la base usada para recrear un entorno mágico, pero frecuentemente mezclada con otros seres mitológicos de las culturas griegas, como el centauro, o ciertos seres exóticos de Asia y África como el mono, el león y el tigre. Esta inteligente combinación de elementos forma un pastiche, ecléctico y formidable, que genera no solo una aventura caballeresca llena de seres y aventuras muy variados, sino también la representación única de todo un imaginario misceláneo mitológico y simbólico reunido en unas pocas páginas, con una hibridación máxima de diversas tradiciones que apunta a lo posmoderno: lo hace al crear escenas muy eclécticas e incluso *pop* mediante dicha hibridación constante, y lo hace también también en el capítulo de Merlín al incluir repentinamente a su editor en mitad de una visión medieval y por lo tanto, alterando y trasgrediendo todo sentido de lo histórico. También lo hace al reclamar el protagonismo de los personajes femeninos fuertes e independientes. Recordemos que en los años ochenta del siglo XX, la cultura española, en transición hacia diversos cauces e inmersa en la estela de la llamada *movida madrileña*, comienza a experimentar con la alteración de cánones de todo tipo en una remezcla donde lo culto y lo popular se juntan y agitan buscando nuevas fórmulas de sorprender, entender, criticar y romper las normas, roles y géneros sancionados

históricamente, y así proveer miradas lúdicas, y a menudo *pasotas* (como ese león o esa dragona melancólica en *Drako de Gades*), desde lo heredado en el pasado. De este modo, en un periodo donde el *posmoderno* se convierte en nómada intelectual ante un panorama de desencanto tras el cual se ve vagabundear y desafiando los discursos totalizadores de cualquier tipo, sea la herencia intelectual de la dictadura o los desencantos de la democracia (Maggin, 1995: 158), *Drako de Gades* parece librarse al fin de la historicidad poco transgresora y seca del Cid (tan masculina también), y desafiar ahora lúdicamente el viejo nomadismo fantástico que ofrece la búsqueda de aventuras (eso sí, bajo los valores y situaciones inherentes al *gran relato* de la narrativa caballeresca) para presentar en la viñeta, con gran protagonismo femenino, todo un pastiche exitoso de fauna y seres mitológicos que se distancian de sus predecesores mediante el verismo gráfico, el humor, la ironía y finalmente la parodia posmoderna. Así, en definitiva, en esa década de los ochenta y principios de los noventa, Antonio Hernández Palacios dialoga en *Drako de Gades* con cierta actitud posmoderna mediante la aventura caballeresca clásica dotándola de seres fantásticos y mitológicos de diverso origen para crear un descomunal pastiche mitológico tocado de humor, ironía y también parodia, proponiendo al mismo tiempo un homenaje fresco a este tipo de historias ya trabajadas en el cómic de los cuarenta, cincuenta y sesenta, pero dotándolas ahora del saber hacer de un autor que reflexiona sobre el género y lo disfruta sin cortapisas muy lúdicamente.

6. Cómic citados (en orden cronológico)

El príncipe valiente (1937-1971), de Harold Foster

El guerrero del antifaz (1943-1966), de Manuel Gago y Pedro Quesada

El capitán trueno (1956-1968), de Víctor Mora y Ambrós

El Cid (1970-1984), de Antonio Hernández

Garin (1977), de Antonio Hernández

Drako de Gades (1984-1991), de Antonio Hernández

Bibliografía

- ALONSO ROMERO, Fernando (1999), «Ánimas y brujas de Finisterre, Cornualles e Irlanda», *Anuario Brigantino*, 22, pp. 91-104.
- CIRLOT, Juan Eduardo (1992), *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Labor.
- CHEVALLIER, Jean (1986), *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Herder.
- CURTO HERRERO, Federico Francisco (1976), *Estructura de los libros españoles de caballería en el siglo XVI*, Madrid, Fundación Juan March.
- DÍAZ SÁNCHEZ, Carlos (2018), *Breve historia de la mitología nórdica*, Madrid, Nowtilus.
- GALLO LEÓN, José Pablo y María Victoria JÁTIVA MIRALLES (2017), «Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 124-138.
- GALVÁN FREILE, Fernando (2008), «La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad», *Revista de poética medieval*, 21, pp. 125-173.
- GARCÍA I QUERA, Oriol (2004), «El còmic y la història», *Treballs d'Arqueologia*, 10, pp. 79-86.
- GONZÁLEZ GRUESO, Fernando (2002), «El cuervo y su simbología», *Revista de Folklore*, 260, pp. 47-55.
- GRIMAL, Pierre (1981), *Diccionario de mitología griega y romana*, Buenos Aires, Paidós.
- GUGLIELMI, Nilda (2004), *El fisiólogo: bestiario medieval*, Madrid, Eneida.
- HARD, Robin (2008), *El gran libro de la mitología griega*, Madrid, La Esfera de los Libros.
- HERRERO SUÁREZ, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121.
- IBÁÑEZ PALOMO, Tomás (2016), «El mundo artúrico y el ciclo del Grial», *Revista digital de iconografía medieval*, 8.16, pp. 31-66.
- JAMESON, Fredric (2002), *El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*, Buenos Aires, Manantial.
- LINDHOLM NARVÁEZ, Elena (2013), «The valkyrie in a bikini: the Nordic woman as progressive media icon in Spain, 1891-1975», en *Communicating the North: media structures and images in the making of the Nordic region*, eds. Jonas Harvard and Peter Stadius, Farnham, Ashgate, pp. 197-218.
- MAGINN, Alison (1995), «La España posmoderna: pasotas, huérfanos y nómadas», *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Birmingham, University of Birmingham, pp. 151-159.
- Poema de Mío Cid* (2005), Madrid, Cátedra.
- PORCEL, Pedro (2011), «La historieta española de 1951 a 1970», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 2, pp. 129-158. DOI: <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2115>
- RODRÍGUEZ PUÉRTOLAS, Julio., «Un aspecto olvidado en el realismo del Mío Cid», *PMLA*, 82.2, pp. 170-177. DOI: <https://doi.org/10.2307/461285>
- Sagrada Biblia* (2014), Florencia, Edimedia.

LLOSA SANZ, Álvaro, «Entre tigres orientales, centauros mediterráneos y diosas nórdicas: del pastiche mitológico a la parodia posmoderna en *Drako de Gades*», *Storyca* 3 (2021), pp. 97-115.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Llosa>

Resumen

Este ensayo explora cómo en el cómic episódico *Drako de Gades* (Antonio Hernández Palacios, 1984-1991) se nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que se añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas y otros seres típicos de las culturas mediterráneas y orientales para recrear numerosas bestias y algunos personajes fantásticos. Se pretende mostrar cómo *Drako de Gades* aspira a ser un cómic de fantasía caballeresca medieval, por la manera en que reúne, acumula y superpone toda una serie de personajes asociados al género, a modo de pastiche o remezcla. Un pastiche que, mediante el uso del humor, convierte alguno de los episodios en parodia posmoderna, con una intención lúdica de recrear el universo literario de la caballería medieval.

Abstract

This essay explores how in the comic series *Drako de Gades* (by Antonio Hernández Palacios, 1984-1991) the reader enjoys a world extracted from medieval chivalric books originated in the Arthurian tradition, to which mythological sources related to the Nordic sagas and other typical beings of the Mediterranean and Eastern cultures are added to recreate numerous beasts and some fantastic characters. This paper shows how *Drako de Gades* aspires to be a medieval chivalric fantasy comic, and is able to do it because it gathers, accumulates and superimposes a whole series of characters associated with the genre, as a pastiche or remix. A pastiche that, through the use of humor, turns some of the episodes into a postmodern parody with a playful intention of recreating the literary universe of medieval chivalry.

Palabras clave

Drako de Gades
Cómic
Novelas de caballería
Pastiche
Parodia
Mitología

KeyWords

Drako de Gades
Graphic novel
Chivalry
Pastiche
Parody
Mythology