

## NARRATIVA

## Fantasía medieval para el siglo XXI

## Lo viejo, si bueno, ¿dos veces nuevo?

*Juego de tronos* es el primer volumen de *Canción de hielo y fuego*, saga épica que en inglés va por su quinta entrega (de las siete planeadas). El grupo Random House Mondadori / Sudamericana acaba de comprar los derechos para América Latina y promete lanzar los cinco libros antes de mitad de 2012. Según el autor, George R R Martin (Bayonne, Estados Unidos, 1948), nueve de cada diez lectores le llegaron mediante la adaptación que hizo HBO del primer libro, llevándolo a la pantalla como *Game of Thrones: primera temporada*. ¿Y qué se podía ver en esa serie que tanto hacía pensar en *El señor de los anillos*, de Peter Jackson? El gran acierto fue darles a elementos típicos de la fantasía una patada hacia el siglo XXI.

## El sabor del poder

Estamos ubicados en una tierra extraña, que con sus espadas, castillos y reyes remite a la Edad Media; también hay siete reinos en los que alguna vez volaron dragones, y hay un trono forjado de espadas y dagas de guerra e incluso una suerte de lobos gigantes que pueden comunicarse de una forma intuitiva con sus dueños. Y grandes feudos y familias con escudos y tradiciones, y, por supuesto, conjuras y traiciones, porque, como dice uno de los personajes: "Cuando se juega al juego de los tronos se gana o se muere".

La clave está en los personajes. Conozcan al noble, aunque errático, Eddard Stark, señor de las tierras del norte. Será uno de los protagonistas de *Juego de tronos* y también uno de los personajes más apreciados por los lectores/televidentes en todas partes del mundo. Sin embargo, su primera acción importante en estas páginas es ordenar y ejecutar la decapitación de un hombre inocente. Conozcan a Tyrion Lannister, hombrecito deforme de la altura de un duende, hermano del caballero más temido y más apuesto del reino. A Tyrion le gustan las putas, el alcohol y vivir la buena vida que le provee el dinero de su familia. No suele cultivar afectos y mira todo con una buena dosis de cinismo. Pero también se ve reflejado en la desgracia de un chico paralítico o la carga invisible que lleva un bastardo (a quienes en esta realidad se les quita el apellido por vergüenza y se les otorga otro "genérico" como Nieve). Conozcan al mismísimo rey, Robert Baratheon, quien vive de bacanal en bacanal. Se sabe decadente y no le queda mucho más que una esposa fría, humillada y humillante, y la sombra de aquel guerrero que fue años atrás, cuando junto a Stark logró sacar del trono al regente anterior (proveniente de una dinastía de 300 años), quien por entonces estaba loco y disfrutaba practicando todo tipo de crueldades.

En tiempos de guerra, conspiraciones, intereses mezquinos y ene-



*Juego de tronos*, de George R R Martin. Traducción de Cristina Macía. Plaza & Janés (Random House), Barcelona, 2011. 800 páginas.

migos invisibles, ningún hombre es completamente heroico ni despreciable. La gran intuición de George R R Martin ha sido la de entender que estos personajes podían vivir en un mundo completamente fantástico, con muertos que vuelven a ponerse de pie y mujeres capaces de caminar entre el fuego, pero que, en esencia, son como cualquier persona: falibles. Intentan llevar a cabo sus planes, siempre convencidos, desde

aquél más querible al más repugnante, de que sus objetivos son lógicos, válidos, quizás incluso nobles. Casi todos los personajes, entre los cuales los lectores siempre encontrarán favoritos -aunque es probable que éstos cambien a medida que se avanza-, tienen su razón, su carisma, su paso en falso, su momento de valentía y orgullo.

En ese sentido, y aunque parezca paradójico, *Juego de tronos* es una novela absolutamente realista, llegando mucho más lejos que los unidimensionales personajes de Tolkien. En cambio, en la obra de Martin es notorio el reflejo del entramado del poder: el dinero regula al pueblo y al regente; quien está en el trono casi no hace otra cosa que preocuparse por no perderlo y quienes lo rodean o bien codician su lugar o están dispuestos a escuchar ofertas.

## Para Tolkien que lo mira por TV

La producción de HBO sigue bastante de cerca los eventos de las 800 páginas de este primer tomo. Entonces, para quien vio la serie, ¿vale acaso la pena leerlo? Sí. No sólo porque hay escenas que amplían lo que lógicamente se tiene que resumir en la pantalla y aparecen muchas más referencias al *mythos* propio de la saga, sino porque también los capítulos del libro son siempre narrados desde la perspectiva de un personaje. Esto no implica una torpe primera persona que justifique cada

acto, sino más bien un narrador casi testigo, que va saltando de hombro en hombro para mostrarnos alguna pieza de ese gigantesco mundo dividido y en perpetua tensión.

En otro giro propio de estos tiempos -sobre todo desde *Lost* en adelante- *Juego de tronos* no garantiza ningún tipo de destino para nadie. Puede morir el personaje menos esperado y puede volverse relevante el más accidental en el momento justo. Y si hay en cada libro al menos una muerte dolorosa para quien se mete de lleno en este universo, ese primer *shock* se convierte en adrenalina pura: en estos libros *todo* puede pasar. Así como no hay grandes héroes marmóreos y risueños villanos que sólo quieren hacer el mal, tampoco hay destinos escritos en piedra. El golpe maestro de Martin es utilizar el terreno tan abonado de la literatura fantástica con estos elementos propios de esta época. Así, logra una obra con aspiraciones míticas cuando, según suele decirse, ya no queda nada que inventar.

La traducción se toma ciertas licencias con los términos propios de esta fantasía y queda en cada uno juzgar hasta qué punto esto molesta. De cualquier modo, *Juego de tronos* atrapa y es apenas el comienzo de la saga. Seguirán *Choque de reyes*, *Tormenta de espadas*, *Festín de cuervos* y *Danza de dragones*. ■

Juan Manuel Candal

## O de Occupy

Creadores de *V for Vendetta* se unen a los comiqueros que apoyan a los manifestantes de Nueva York

LA GENTE DE *OCCUPY Wall Street* ha conseguido el apoyo de varios pensadores de renombre como Slavoj Zizek, Toni Negri y Michael Hardt. A partir de ahora, también puede decirse que atrajeron a pesos pesados del cómic: hace pocos días el escritor Alan Moore (*Batman: The Killing Joke*, *League of Extraordinary Gentlemen*, *Watchmen*) anunció que se pliega a la iniciativa *Occupy Comics*, que busca propagandear y registrar lo que hace este movimiento de protesta extendido en varias ciudades del primer mundo.

Hasta ahora el proyecto había sumado a decenas de historietistas, entre ellos al divertido Mike Allred (creador de *Madman*), al acelerado Shannon Wheeler (*Too Much Coffee Man*) y a Dean Haspiel (colaborador de *American Splendor*), pero la entrada del británico Moore implica que la totalidad del dúo creador de *V for Vendetta* se ha subido al proyecto, ya que el dibujante David Lloyd era uno de los primeros adherentes a *Occupy Comics*.

*V for Vendetta* es una de las fuentes de inspiración de las actuales protestas. Publicada originalmente

en 1982, la obra de Moore y Lloyd pintaba una sociedad distópica, en la que la lucha solitaria de un hombre contra un régimen autoritario se volvía un movimiento colectivo. El héroe utilizaba una máscara que estilizaba los rasgos de Guy Fawkes, antiguo participante de una fallida revolución contra la monarquía británica. Fawkes es una figura histórica, y efigies suyas continúan siendo quemadas como recuerdo del fracaso del levantamiento que pretendió en 1605 restaurar el dominio católico en las islas británicas. Su recuperación como signo de rebeldía por parte de Moore fue potenciada en 2006 por la adaptación de *V for Vendetta* que filmaron los hermanos Wachowski. Desde entonces, la máscara de Fawkes, en la versión de Lloyd, se volvió una presencia repetida en protestas del primer mundo, y es especialmente popular entre los manifestantes del neoyorquino Zuccotti Park.

Moore, que suele dosificar sus encuentros con la prensa, ha salido públicamente en apoyo de *Occupy*. Por un lado, le dijo a *Wire* que su contribución abordará "los principios del movimiento, la inje-

rencia de las corporaciones en la industria del cómic y cuestionará el propio paradigma del superhéroe"; lo novedoso estaría en el primer ítem, ya que lo demás viene abordándolo desde hace tiempo (qué otra cosa es el tema de *Watchmen* o *Supreme*, si no).

Por otra parte, Moore se enfrascó en una batalla verbal con su colega estadounidense Frank Miller. Si Moore cultiva su ligazón con el espíritu rebelde de los 60 (nació en 1953), a Miller cada vez se lo ve más parecido a lo que por acá se llama "facholo". En su sitio web, el creador de *Sin City* afirmó: "Los de Occupy son un montón de malandras, ladrones y violadores, plebe descontrolada alimentada por nostalgia de Woodstock y un falso sentido de la corrección. Estos payasos sólo debilitan a América. [...] Son una manga de nenes bien con iPhones y iPads que no tendrían que molestar a la gente que trabaja y sí buscarse un trabajo para ellos. En nombre de la decencia, vuelvan con sus padres, perdedores. Vuelvan al sótano de sus mamitas a jugar a *Lords of Warcraft*, o mejor, enrólense de verdad.



De repente nuestro ejército los puede reformar."

La semana pasada, Moore se sintió aludido. "Apenas leí lo que ha hecho en las últimas décadas. *Sin City* es misoginia mal estructurada, 300 es bestialmente ahistórico, homofóbico y totalmente errático. Pero lo que dijo es lo que esperaba de él. Digamos que tenemos visiones opuestas sobre muchas cosas,

entre ellas sobre el movimiento Occupy. Para mí, es gente común reclamando derechos que siempre debió haber tenido. Me parece que como ciudadanos no debemos quedarnos inmóviles cuando nuestro estándar de vida y el de las próximas generaciones sufrirá brutalmente, mientras los responsables son premiados por eso. Es un aullido de indignación completamente justificado y está llevado adelante de forma inteligente y no violenta. Probablemente eso sea lo que le molesta a Frank Miller. Si fueran un montón de pequeños sociopatas maquillados como Batman estaría más a favor del movimiento", dijo en referencia a la obra maestra de Miller, *Batman: The Dark Knight* (1987).

*Occupy Comics*, por su parte, ha conseguido financiación de Kickstarters (ver *la diaria* del 20/05/11), una organización que beneficia a innovadores, lo que le permitirá ir editando historietas individuales y un gran álbum final. Además, los historietistas donarán sus ganancias al movimiento Occupy, según anunció el creador de la iniciativa, el cineasta y diseñador Mark Zuccotti. ■