
La cólera

JAVIER OLIVARES Y SANTIAGO GARCÍA

Astiberri, 2020



Javier Olivares y Santiago García han vuelto a hacer lo imposible. Han tomado un monumento cultural de sobra conocido, lo han deconstruido a conciencia, han vuelto a montar las piezas siguiendo sus propias instrucciones y el resultado es una lectura completamente distinta, provocadora, poliédrica y reflexiva. El tándem Olivares-García comienza a especializarse en hacer que parezca fácil esta tarea de reinterpretación imposible. Si en su último proyecto juntos nos aproximaban a un icono de la cultura española como *Las meninas* desde ángulos insólitos, en *La cólera* se atreven a releer la *Iliada* y, de paso, gran parte de la tradición humanista europea.

No es la primera vez que Olivares y García se adentran en la adaptación o apropiación de obras literarias: lo hicieron por primera vez en 2007 con la creación de tiras basadas en las *Vidas de artistas* de Vasari, publicadas en la revista *El Manglar*, y continuaron con *El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde* (SM, 2009), aunque esta última puede considerarse una obra de encargo. Y aunque *Las meninas*, su obra conjunta más aclamada y Premio Nacional del Cómic 2015, no sea una adaptación, sí que explora temas próximos a *La cólera*, como la inmortalidad a través de las obras.

La cólera narra el mito de Aquiles; comienza con sus hazañas en la guerra de Troya y luego, a través de *flashbacks*, ilustra su juventud y su paso por Esciro, antes de que Ulises lo convenciera para ir a la guerra. Después de diez años de lucha, cuando el rey Agamenón, comandante de los aqueos, le arrebató a Briseida, su esclava y botín de guerra, él, encolerizado, decide abandonar la contienda como protesta ante la injusticia. Hasta ahí, la de Homero, la clásica de griegos, batallas y guerreros. No hace falta siquiera haber leído la *Iliada* para saber a qué atenerse: el mito de Aquiles y la guerra de Troya forman parte de nuestro ADN cultural. A partir de ahí la obra toma derroteros insospechados.



Aquiles emprende una suerte de viaje astral guiado por su madre, Tetis, a una Europa futurista poblada por los hijos e hijas de su ira. Para este viaje se metamorfosea en mujer, Pirra, el nombre que tomó Aquiles en Esciro donde pasó su juventud oculto como muchacha. Pirra se convierte en una habitante más de este futuro deshumanizado de cubículos de oficina, incomunicación y soledad donde su jefe —Héctor— abusa de ella sexualmente. Ayudada por Pat, el *alter ego* futuro de Patroclo, se convierte en una de las líderes de un movimiento radical que busca liberar a los refugiados, parias de las guerras de Europa libradas fuera de sus fronteras que son sistemáticamente explotados y marginados —nos suena, ¿verdad?—. A su vuelta a la antigua Grecia, Aquiles-Pirra decide abandonar el sendero de la ira y la guerra y llevar una vida pacífica y anónima con Patroclo hasta el fin de sus días, pero todo cambia con la muerte de Patroclo a manos de Héctor —volvemos a la historia conocida—, que vuelve a despertar su ira.

¿Estamos entonces ante una adaptación de la *Ilíada*? Más bien se trata de una relectura del ciclo de Aquiles. Santiago García siempre ha resaltado la importancia de documentarse y ya en *Las meninas* se incluía una bibliografía con las fuentes empleadas en el proceso previo al guion. *La cólera* no incluye un listado de referencias bibliográficas, pero algunas de ellas se pueden rastrear con facilidad. Por una parte, tenemos algunos pasajes muy marcados tomados de la *Ilíada*: cantos I, IX, XVII y XVIII, con la ecfrasis de su escudo completa narrada sin texto, XIX-XXII. Por otra parte, los episodios de la educación de Aquiles como la niña Pirra están tomados de las *Fábulas* de Higino. El episodio del caballo de Troya, apenas esbozado, no llega a aparecer en la *Ilíada* pero figura en otras fuentes clásicas; y el periplo de Ulises hasta

Ítaca, narrado a un ritmo veloz y sin texto, un resumen de una historia que hemos leído y visto muchas veces, nos remite a la *Odisea*, igual que el pasaje en el que el héroe acude al inframundo para conversar con las sombras de los muertos y reconoce en su soberano a Aquiles, que le confiesa que preferiría ser esclavo del peor de los amos a rey de todos los muertos.

La nueva novela gráfica de Olivares y García puede considerarse una exploración de distintas temáticas que se despliegan a nivel formal, argumental, estructural y genérico, vistas siempre desde la dualidad, que impregna la novela gráfica desde su portada especular. En un juego de reversos y anversos que a continuación iremos desglosando, los autores exploran el pasado mítico y el futuro cercano de Europa, la cólera y la guerra como metáforas de la cultura europea, la fluidez de género de Aquiles, la ambivalencia de la figura del héroe o las raíces de la civilización occidental como forma de exclusión.

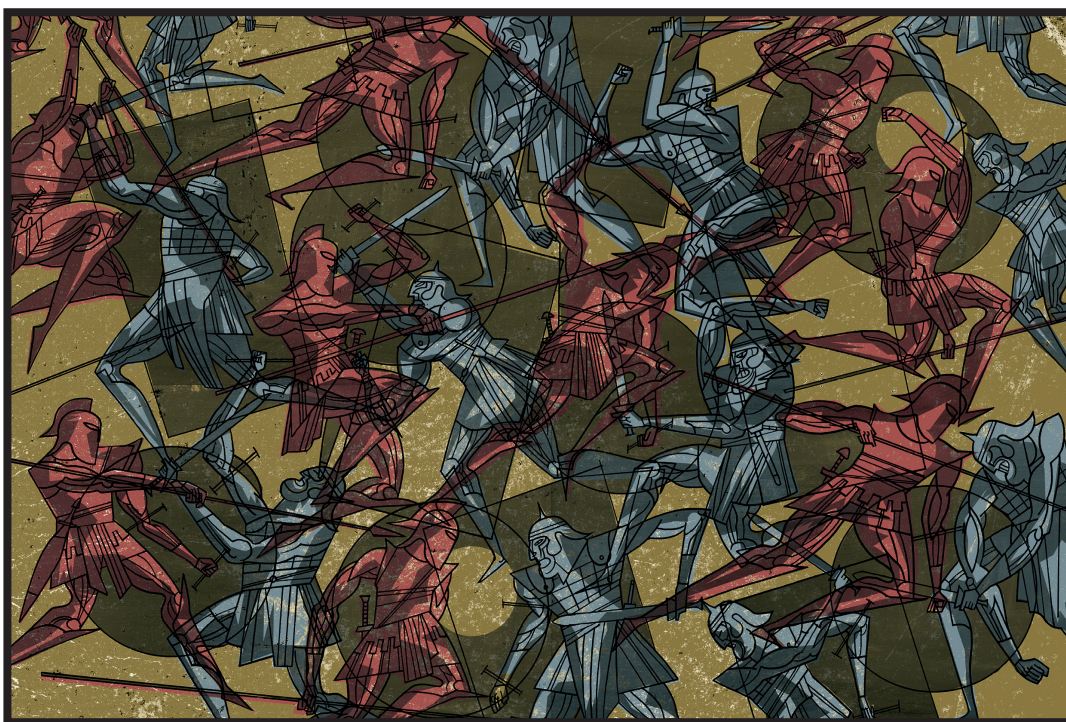
La cólera de Aquiles que da título a la novela gráfica le hace brillar como el mejor de los guerreros y el más justo de los combatientes, además de otorgarle la inmortalidad en la literatura clásica y, por tanto, en la memoria cultural europea. En la *Ilíada*, hombres y dioses viven encolerizados: Hera y Atenea contra Troya, Apolo contra los aqueos, Agamenón contra Aquiles, y Aquiles... contra Agamenón, contra Troya, contra sus circunstancias y contra la injusticia. La *Ilíada* misma arranca airada: «La cólera canta, Diosa, de Aquiles hijo de Peleo, cólera funesta que un dolor infinito causó a los aqueos y tantas valerosas almas de héroes arrojó al Hades» (p. 73, trad. Óscar Martínez). Pero, si en el poema homérico la cólera de Aquiles es el símbolo de la guerra de Troya, para Olivares y García el reverso de la cólera de Aquiles son la muerte y la destrucción que engendra, el germen de Europa y de su cultura. Somos hijos e hijas de la cólera de Aquiles, nos recuerdan, un mensaje agridulce, porque Europa es heredera de la gloria del héroe, pero también de su violencia.

El personaje de Aquiles también nos ofrece una interesante metáfora especular, como adelanta la portada de *La cólera*, como un personaje intergénero. Aquiles, masculinizado a través de sus gestas heroicas, homosexual en su amor por Patroclo, bisexual en su relación con Briseida, niña como Pirra y mujer como heroína futurista. Esta fluidez de género y de sexualidad se traslada al plano plástico: la figura de Aquiles es escultural, flexible y aérea, con una plasticidad de bailarín y una pureza de líneas clásicas. Una rotundidad que se depura en la figura de Pirra, donde se reconoce a Aquiles gracias a su cabello rojizo —un guiño a la etimología de Pirra, que significa «pelirroja»— y a la mezcla de fuerza y gracilidad. Si cuando aparece Aquiles predominan los tonos rojos, a juego con su cabello, las tonalidades azules se adueñan de Pirra, reforzando aún más esta imagen-espejo.

Pirra pasa de ser un objeto sexual y pasivo a un sujeto empoderado: es una mujer sexualizada y abusada que se reivindica a sí misma y a las minorías oprimidas. Esta

visión tiene un claro componente feminista y, por tanto, político: «Creen que no nos deben nada» (pp. 144, 150), reclama Pirra, en una clara alusión a los que ostentan el privilegio, hombres, blancos, europeos, que por el hecho de serlo marcan qué es normativo, qué es de sentido común, qué es ser ciudadano/a, como han hecho desde siempre, desde los orígenes de Europa, desde tiempos homéricos y míticos. Esta reivindicación contrasta con las mujeres como mercadería en la *Iliada*, rehenes y excusas de guerras y disputas. Briseida, Criseida o Helena son seres prácticamente silentes o que, cuando hablan, lo hacen para referirse a los hombres, como en la doble página de registro humorístico encabezada por la pregunta «¿Quién es Aquiles?» (pp. 82-83). Las otras mujeres que aparecen en *La cólera* con cierto protagonismo son Tetis y Penélope, quienes, a pesar de la brevedad de sus intervenciones, refuerzan la idea de que, entre la guerra y la piedad, entre la muerte y la vida, más vale elegir el amor, la piedad y la vida, aunque esto signifique perder la gloria. A esta misma conclusión llegan Ulises y Aquiles en las últimas y apoteósicas páginas de la novela gráfica.

Otra paradoja especular que plantea *La cólera* tiene que ver con la concepción del heroísmo y su relación con la violencia: ¿es la cólera la que hace al héroe? ¿O lleva la ira en sí mismo, es su *hubris* y por eso se entrega a ella? ¿El héroe solo alcanza la inmortalidad a través de gestas airadas y violentas? El mensaje vuelve a ser ambivalente: «Nadie nos recordará nunca. Somos una panda de brutos descuartizándonos en una playa con otra panda de brutos» (p. 75), se lamenta Diomedes en un pasaje claramente humorístico después de una batalla, donde los héroes aqueos desfilan uno tras otro,



figuras planas y negras sobre un fondo ocre, en una reificación de una vasija griega. Ulises, siempre el más avisado, le responde: «Yo creo que no es así como funciona. Probablemente algún aedo escribirá una canción sobre estas batallas contando esta miseria como si fuera algo noble para convencer a los desgraciados de su época de que se metan en otras mierdas como esta» (p. 75). Esta revelación no impulsa ningún cambio de actitud entre los guerreros, no es más que una tácita aceptación de los hechos. Les recordarán por cómo se narren sus atrocidades, estas serán embellecidas por el discurso. Bajo la épica de los poemas y el arte no hay más que muerte, aunque la inmortalidad se consiga retratándola como algo glorioso.

Las primeras veinticinco páginas ofrecen una síntesis excelente de esta dualidad de la guerra y del heroísmo a través de la solidez implacable de los colores, el ritmo y la monumentalidad de las viñetas a doble página. *La cólera* recibe al lector con una primera página sólida: una superficie dura color acre, palpable, casi abstracta, recuerdo de los campos de color de Rothko, pero también de los fondos de las cráteras griegas de época arcaica. A esa solidez desnuda e inclemente de la playa se asoma un guerrero. Una figura rotunda en tonos rojizos, plana sobre el fondo arenoso, que se aproxima, con un ritmo lento y majestuoso —páginas a dos o tres viñetas, viñetas a doble página a continuación— al ejército enemigo, seguido por los guerreros aqueos. Mientras estos portan escudos redondos y lanzas, los oponentes, en tonos oscuros, los esperan con escudos cuadrados y espadas. Finalmente se encuentran en un caos geométrico, lento y pautado como una danza en la que los círculos se superponen a los cuadrados, los tonos rojizos a los oscuros. Esta batalla geométrica termina en un baño de sangre, el guerrero aqueo traspasa a otro con su lanza y el rojo de la sangre invade la escena, el dibujo deja de ser hierático y plano y se vuelve más expresivo con la introducción de sombreados, que resaltan la muerte de los guerreros en el campo de batalla. El rojo de la sangre se traslada al cielo y, en medio de esta visión apocalíptica, el guerrero se desprende de su yelmo y vemos por primera vez el rostro de Aquiles. Todo el pasaje de la batalla se desarrolla sin texto, pero no por ello es mudo: las imágenes evocan estruendo. Todo ello prescindiendo del dinamismo en el movimiento de los personajes y de elementos extradiegéticos, solo gracias al ritmo marcial de las viñetas y a los planos cada vez más cerrados. Un ritmo de cráter, que recuerda sin hacerlo evidente a las ilustraciones de batallas y combates singulares de estas vasijas, que ya incluían secuencias narrativas y se pueden considerar, por tanto, antecedentes del cómic.

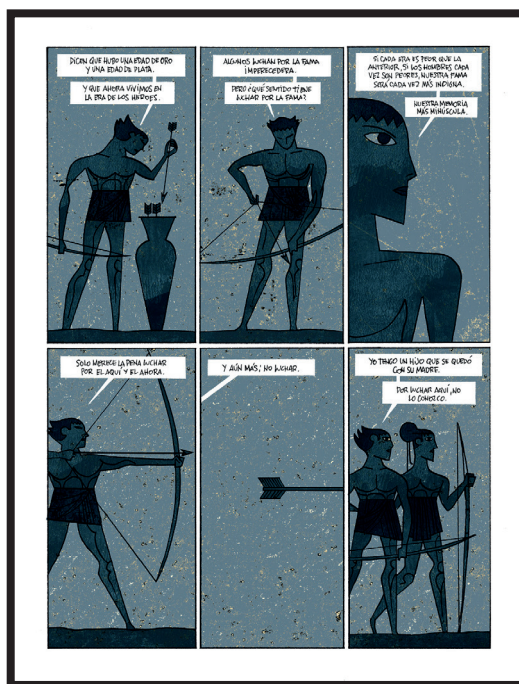
La idea de trascender la historia a través de los gestos bélicos, de alcanzar la inmortalidad a través de la violencia, no parece interesarle a Aquiles. Él lo considera algo más primario, como el sexo, que practica después de la batalla: «mato porque el cuerpo me lo pide» (p. 39). En el campo de batalla, matar le recuerda que está vivo. Es, por tanto, un héroe involuntario, la historia le hace héroe después de muerto tras eliminar incontables troyanos para vengar a Patroclo. El héroe Aquiles solo consigue la inmortalidad, trascender a la historia que nos contaron los aedos durante siglos, con la muerte. Por el contrario, el fin de Pirra en el *flashforward* futurista es fruto

del sacrificio, un sacrificio que inspira la revolución de las minorías oprimidas y apunta a que la hará inmortal. Aunque es un tema más lateral en esta novela gráfica, la problemática del héroe y de su heredero posmoderno, el superhéroe, es quizá uno de los temas centrales en gran parte de la producción de Santiago García: la novela gráfica *Beowulf* (2013), con David Rubín y las sagas *¡García!* con Luis Bustos (2015, 2016) y *El vecino* con Pepo Pérez (2005, 2007, 2009). Aún no se había aproximado a esta figura con Javier Olivares, si bien *Beowulf* iba a ser inicialmente una colaboración entre ambos que no fructificó.

No obstante, la conexión trascendencia-inmortalidad —el cómo nos recordarán— también estaba presente en *Las meninas*: si la inmortalidad está en los logros bélicos de Aquiles y Ulises, para Velázquez está en la obra de arte definitiva. «Algún día te recordarán por lo que estás haciendo aquí» (p. 38), le dice Aquiles a Ulises al comienzo de *La cólera*, cuando este, agotado tras diez años de guerra, hambre y peste, le confiesa que solo es un pastor que quiere volver a su tierra con su familia.

En otro (pp. 162-171), Olivares recrea las mayores gestas de los héroes troyanos a doble página, con esa grandiosidad de la épica que canta batallas gloriosas, que el arte y la literatura han estilizado y desposeído de mugre, muerte, miseria y gore. Resultan, en contraposición con otros pasajes y los temas de la novela gráfica, decorativas de puro inverosímiles, precisamente hermosas en su vacuidad. Son pura gestualidad, no hay en ellas violencia. Pero son un espejismo: Aquiles, el más realista de los héroes, sabe que no hay grandiosidad ni gloria en lo que es una simple matanza.

Lo que ignora es que su cólera no le devolverá a Patroclo, pero a cambio una cultura deudora de esa cólera lo hará inmortal. No habría civilización sin esa herencia de guerra, luego no habría habido guerras si los valores de esa civilización hubieran sido distintos. ¿De verdad queremos esa herencia? Ante esta disyuntiva, se abre una de las cuestiones más inspiradoras de la novela gráfica: ¿por qué somos hijos e hijas de la cólera de Aquiles y no de la piedad de Pirra? El patriarcado ha anulado ese referente —ya existente en el sustrato mítico— y ha perpetuado y estilizado un relato tóxico de guerra, exclusión y abuso, que constantemente ha cosificado, definido y explotado a todo aquello que considerase Otro: mujeres, minorías, seres marginales. Este relato tóxico empapa la esencia del héroe: no puede tener piedad, si no, no sería héroe y no



sería recordado. Si no es recuerdo, no es memoria colectiva, no habría engendrado Europa y esta no sería su heredera: inmisericorde con los débiles, violenta, patriarcal. Frente a la ira destructiva de los hombres, aparece Penélope y su mensaje: «¡La vida es tan corta! ¡Quien no tiene piedad para sí tampoco la tiene para los demás!» (pp. 218-219). Con este mensaje de *carpe diem*, Penélope escoge el amor y la piedad como base de nuestras relaciones entre pares y de nuestra supervivencia como especie. Una revelación que a Ulises y a Aquiles solo les llega cuando se encuentran en el inframundo: en *La cólera*, los únicos hombres sabios son los muertos.

La herencia tóxica de privilegio y machismo queda plasmada en ese Europa futurista donde la civilización occidental ha prosperado técnicamente, pero se ha perpetuado como forma de exclusión. El reverso oscuro queda patente a través del drama de los refugiados, llamados MENIS en la novela gráfica, un trasunto del acrónimo MENAS o Menores Extranjeros No Acompañados, etiqueta que objetifica y anula la heterogeneidad de los sujetos y la multiplicidad de historias que existen detrás. Europa sigue implicada en guerras, pero estas se han externalizado, como señala Pirra: «Sabes que la guerra se libra en Ío para que no llegue a Europa, ¿verdad?» (p. 146). El despertar de Pirra a la realidad social de machismo y exclusión que la rodea ataca a la raíz del privilegio, aunque su empoderamiento le acarrea un final trágico.

Todo lo sucedido en este futuro tan familiar como inquietante traspasa el argumento y el estilo e incluso la materialidad de la novela gráfica. El futuro es de líneas más depuradas, más limpias, los músculos de los personajes son reemplazados por una apariencia un tanto robótica. Todo es de color celeste, un azul casi transparente, un color que evoca tranquilidad y promesa, pero también un color frío. Aunque no todo es de color azul: los Otros solo están esbozados en comparación con el resto de personajes, son borrones negros que destacan sobre el resto como una presencia extraña que no debería estar ahí. Este dibujo-borrón representa a aquellos a quienes no se conoce ni si desea conocer, a los invisibilizados. Aunque Olivares los dota de individualidad y rasgos distintivos, diferenciando claramente a unos de otros, evitando la homogenización y recordando lo evidente, que no son siglas ni cifras, sino personas.

También es en esta sección donde el juego anverso-reverso cobra un sentido más explícito: cuando Aquiles se transforma en Pirra y viaja a la Europa del futuro, su transformación y el salto temporal van acompañados de un cambio en el orden de lectura: la imagen se invierte, por lo que es preciso rotar el cómic y comenzar a leer de derecha a izquierda —como en el manga, como en casi todas las escrituras asiáticas—, para continuar. Este cambio separa claramente en la estructura los escenarios del pasado mítico y del futuro, y también la transición de Aquiles a Pirra. E incluso sugiere una posibilidad provocadora: si se puede jugar con el objeto del cómic, si se puede trascender los géneros, el género, el humanismo, el mito, el héroe, ¿no se le puede dar la vuelta a esa herencia tóxica de la cólera, patriarcal y belicista? ¿Acaso no estamos ante un paradigma en crisis, cuestionado por mujeres y minorías? ¿No se merecen los

hijos e hijas de Pirra una Europa nueva y un nuevo orden mundial más armónico y tolerante? La respuesta solo puede ser afirmativa: si las cosas se consiguen imaginar de otra manera, es porque antes hemos soñado con el cambio.

Más que una adaptación, en *La cólera* Olivares y García hacen un ejercicio de apropiación del mito de Aquiles con una clara intención política, donde se mezclan múltiples registros formales y el tono épico, elegíaco y político, con concesiones al humor. De este modo, los autores se desprenden de su privilegio y realizan una relectura del pasado mítico que se proyecta hacia un futuro no lejano y que habla del presente, de nosotros, hijas e hijos de la cólera de Aquiles, a través de una infinidad de metáforas y con un mensaje esperanzador, profundamente humano. Espero que en sus próximas colaboraciones continúen haciendo lo imposible, que sigan sorprendiendo a través de lo conocido, contándonos cómo somos y de dónde venimos de formas que nunca antes habíamos imaginado.

MARÍA PORRAS SÁNCHEZ

María Porras Sánchez es profesora ayudante doctora en el Departamento de Estudios Ingleses de la UCM y colaboradora de la UOC. También trabaja como traductora literaria para editoriales como Siruela, Capitán Swing o HarperCollins, con las que ha publicado más de veinte títulos. Entre sus líneas de investigación se incluyen los estudios poscoloniales, la literatura comparada y los estudios de cómic. Ha editado, junto a E. Sánchez-Pardo y R. Burillo, Women Poets and Myth in the 20th and 21st centuries (Cambridge Scholars, 2018) y ha realizado la traducción y la edición crítica de El himen y el hiyab de Mona Eltahawy (Capitán Swing, 2018).