



VILLANOS FANTÁSTICOS

Manu González

LOOK

VILLANOS FANTÁSTICOS



VILLANOS / FANTÁSTICOS

Manu González



© 2019, Manuel González Márquez
© 2019, Redbook Ediciones, s. l., Barcelona

Diseño de interior: Eva Alonso

Diseño de cubierta: Regina Richling

Fotografías interiores: APG imágenes

Todas las imágenes son © de sus respectivos propietarios y se han incluido a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico o artístico. Aunque se ha realizado un trabajo exhaustivo para obtener el permiso de cada autor antes de su publicación, el editor quiere pedir disculpas en el caso de que no se hubiera obtenido alguna fuente y se compromete a corregir cualquier omisión en futuras ediciones.

ISBN: 978-84-9917-641-3

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.»

Dedicado a todos los malos políticos.



ÍNDICE

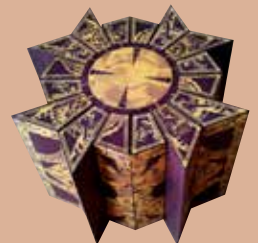


- 11 ¿Qué es el mal?

- 13 **VILLANOS Y MÁGICOS, malicia fantástica**
- 15 Annabelle, la muñeca maldita
- 18 Baba Yaga, la eterna bruja del bosque
- 21 Davy Jones, la leyenda del mar
- 23 Drácula, la sangre es la vida
- 28 Grendel, el monstruo nórdico
- 31 El Grinch, el enemigo de la Navidad
- 35 Imhotep, la maldición egipcia
- 38 Freddy Krueger, el dueño de tus pesadillas
- 41 La malvada Bruja del Oeste, luchar contra el destino
- 43 Lestat de Lioncourt, el vampiro más poderoso
- 47 Maléfica, el hada madrina que ninguna princesa querría tener
- 51 Morgana le Fay, el final de Arturo
- 54 Pazuzu, el demonio de la Antigüedad
- 57 Pinhead, placer y dolor
- 60 Randall Flagg, la maldad poliédrica
- 63 Rasputín, semilla de destrucción
- 67 Sauron, su dominio es el tormento
- 74 Smaug, el rey de los dragones
- 77 Lord Voldemort, el mago más oscuro

- 83 **VILLANOS E INTERGALÁCTICOS, en el espacio nadie podrá escuchar tus gritos**
- 84 El Amo, el señor del tiempo loco
- 87 Brainiac, el coleccionista
- 90 Darkseid, el dios de Apokolips
- 93 Darth Vader, el *sith* oscuro
- 101 Freezer, el genocida de los Saiyan
- 103 Ming el Despiadado, el cruel emperador de Mongo
- 106 Pennywise, el temible payaso alienígena
- 109 Thanos, el titán loco
- 115 Venom, mucho más que el traje negro de Spider-Man
- 118 Xenomorfo, pura voluntad de supervivencia
- 122 Zod, el poder de Krypton

- 125 **VILLANOS Y CRIMINALES, los reyes del hampa**
- 126 Auric Goldfinger, pasión por el oro
- 129 Bullseye, puntería letal
- 132 Fu Manchú, el peligro oriental
- 135 Kingpin, el rey de Nueva York
- 139 Moriarty, el Napoleón del crimen
- 144 Pinkie Brown, el niño



147 **VILLANOS Y SUPERVILLANOS,
el poder de los dioses
en sus manos**

- 150 Apocalipsis, la supervivencia de los más fuertes
- 153 Black Adam, el poder de los dioses en malas manos
- 157 Dio Brando, la pesadilla de los Joestar
- 161 Doctor Muerte, el orgulloso monarca de Latveria
- 166 Duende Verde, el adversario de la araña
- 170 Kang el Conquistador, el viajero temporal
- 174 Loki, el dios de las travesuras

179 **VILLANOS Y PSICÓPATAS,
disfrutan viendo arder el mundo**

- 180 Hannibal Lecter, el gourmet solitario
- 184 Jean-Baptiste Grenouille, el olor de la muerte
- 188 Jigsaw, el señor de los puzzles
- 191 Joker, divertida locura
- 197 Leatherface, la familia carnívora
- 200 Michael Myers, el alma de Halloween
- 205 Norman Bates, niño de mamá
- 209 Patrick Bateman, el capitalismo asesino
- 214 Sweeney Todd, venganza servida en un plato de pastel de carne

219 **VILLANOS Y MENTES
PRODIGIOSAS,
el mal más peligroso**

- 220 Bane, doblegar al murciélago
- 226 Montgomery Burns, miseria multimillonaria
- 229 Don Cristal, la mente maestra creadora de héroes y villanos
- 235 Dorian Gray, la fuente de la eterna juventud
- 240 Gordon Gekko, la perversión del dinero
- 243 Herbert West, vida más allá de la muerte
- 246 Long John Silver, en busca del tesoro
- 249 Lex Luthor, el dueño de Metrópolis
- 251 Marisa Coulter, ansia de poder
- 253 Mister Hyde, el monstruo científico
- 256 Ra's Al Ghul, cabeza de demonio
- 260 Rodión Raskólnikov, superioridad criminal
- 263 Skynet, fría analítica
- 267 Lord Vetinari, diplomacia de hierro
- 270 Bibliografía
- 272 Cinematografía





¿QUÉ ES EL MAL?

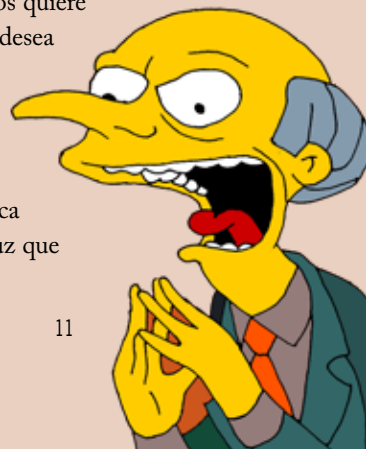
Es la pregunta que sociólogos, filósofos, psicólogos, psiquiatras y teólogos llevan haciéndose hace miles del año. En sociología se utiliza otra derivación de esa misma cuestión: ¿por qué es la gente mala? Normalmente, entendemos éticamente el mal como la ausencia de principios morales, bondad, afecto natural o caridad en los individuos. Más concretamente, se podrían considerar acciones malvadas el egoísmo, la manipulación, el narcisismo, la superioridad, la falta de empatía y autocontrol, la amoralidad, la violencia y el sadismo, el interés propio o el rencor y la venganza.

Pero muchas veces pensamos en el mal y el malo como alguien ajeno a nosotros. Nada más alejado de la realidad. Como el escritor Alan Moore (Northampton, 1953) declaró en una entrevista: «Pensamos en los nazis como si fuesen demonios del infierno o criaturas sedientas de sangre de otro planeta, al menos cuando hablamos desde un punto de vista moral. Son villanos, y por eso no tienen nada que ver con la gente corriente como nosotros. Pero sin embargo, la verdad es que los nazis solo eran gente corriente que mató y degradó a millones de personas igual de corrientes porque alguien les ordenó que lo hiciesen».

El psicólogo Philip Zimbardo (Nueva York, 1933) llegó a la misma conclusión con el experimento de la cárcel de Stanford en 1971. 24 candidatos saludables y estables psicológicamente fueron elegidos para ser prisioneros y guardias en una cárcel ficticia instalada en el sótano del departamento de psicología de la Universidad de Stanford. Se eligieron los roles al más puro azar, tirando una moneda al aire. El experimento se descontroló rápidamente y los candidatos prisioneros sufrieron y aceptaron un tratamiento sádico y humillante por parte de los candidatos guardias. Zimbardo propuso en su libro *El efecto Lucifer* (2007) que los actos malvados de gente normal son resultado de la identidad colectiva.

A veces, los filósofos han dudado de la misma existencia divina por justificar el mal, como si el libre albedrío fuera una trampa moral para el hombre. El escritor latino Lactancio (245-325 d.C.) atribuye al filósofo griego Epicuro de Samos (341-270 a. C.) una sentencia que acaba con muchas creencias teológicas simplemente con la existencia del mal. La conocida como Paradoja del Mal: «¿Es que Dios quiere prevenir la maldad, pero no es capaz? Entonces no es omnipotente. ¿Es capaz, pero no desea hacerlo? Entonces es malévolos. ¿Es capaz y desea hacerlo? ¿De dónde surge entonces la maldad? ¿Es que no es capaz ni desea hacerlo? ¿Entonces por qué llamarlo Dios?».

Aunque el mal en la ficción se pueda vestir de gris, es frecuente atribuirle intencionalidad e, incluso, mostrar al villano como si fuera una víctima. El personaje más ruin de un cuento, fábula, novela, cómic, película, serie de televisión o videojuego se crea para una única función, hacer brillar al bueno. Históricamente, un héroe se define por su villano, por la luz que



arroja sobre la oscuridad. Puede tener todo el poso dramático shakesperiano que queramos, pero... ¿Qué sería de Luke Skywalker sin Darth Vader? ¿Incluso cuando descubrimos en *El imperio contraataca* que, en realidad, es su padre? ¿Qué sería del constante sacrificio del joven Harry Potter si no hiciera falta para vencer al asesino de sus padres, lord Voldemort?

Con la literatura victoriana de los *penny dreadfuls*, revistas de un penique, comienza el interés por los casos policíacos más truculentos, asesinatos y monstruos. El mal comienza a vender. La literatura negra, el *thriller*, el suspense y el terror tratan normalmente este tema: que el mal puede vencer, acecha en cualquier esquina y podría ser tu vecino o la amable ancianita que se sienta en la puerta de su casa cada tarde cuando el tiempo refresca. Los psicópatas y sus crueles asesinatos son morbosos y atraen lo peor de nosotros. Actualmente tenemos ficción literaria, cinematográfica o televisiva repleta de sangre y seres asociales. Este tipo de ficción no existe para recordarnos que el bueno brilla como la luz del sol, sino que el mal más infame puede anidar en la casa de al lado o, incluso, en el interior de tu propia familia, y que puede vencer.

La realidad es que el villano nos fascina tanto como el héroe, incluso más, en algunos casos. Muchos creadores y autores han cuidado con más mimo al personaje malvado de sus ficciones que al propio héroe, que muchas veces suele ser plano y poco interesante. ¿Por qué nos atraen los personajes más malos de la ficción? ¿Mentes perversas o genios incomprendidos? En el interior de este libro hay un repaso por las sesenta y seis personalidades más viles de la historia de la literatura, el cine y los cómics...



¡NO ABRAS ESTE LIBRO!

**Rezuma crueldad, canalladas, ruindad, ignominia
y perversidad en todas sus páginas.**

**66 villanos en 6 capítulos...
el libro más malvado de la historia.**



VILLANOS Y MÁGICOS

Malicia fantástica



ANNABELLE

La muñeca maldita

(de la saga cinematográfica *Expediente Warren*)



La infame muñeca llamada Annabelle que se encuentra en la colección de objetos malditos y poseídos del matrimonio de los demonólogos Ed y Lorraine Warren fue creada por el fabricante de muñecas Samuel Mullins en 1943. Devoto cristiano, marido de Esther Mullins y padre de la niña de diez años, Annabelle Mullins. La muñeca de rostro inquietante y traje blanco fue la primera de un pedido de cien creada por Mullins, pero nunca pudo completar el encargo porque la tragedia le azotó de golpe con el fallecimiento de Bee, atropellada por un coche. El matrimonio Mullins estuvo destrozado durante un tiempo y pidieron a todas las fuerzas de la Creación volver a ver a su hijita aunque solo fuera una vez. Una noche recibieron una nota escrita como las que dejaba Bee pidiendo poseer la muñeca que Mullins fabricó. Los Mullins creyeron que esa nota era del espíritu de su hija Annabelle y le dieron permiso. Durante un tiempo feliz se sentía la presencia de la hija de los Mullins jugando por las diversas habitaciones de la gran casa del juguetero, pero Esther comenzó a sospechar que, quizá, esa presencia no era la de su hija, sino de algo más malvado y antiguo. Una noche se le acercó con un crucifijo y su peor pesadilla se hizo realidad. La presencia no era su hija, sino una entidad demoníaca peligrosa a la que habían dejado entrar en nuestro mundo poseyendo a la muñeca. El demonio hirió gravemente en el ojo izquierdo a Esther, quien se salvó de milagro gracias a la intervención de Samuel. La muñeca fue encerrada en un armario forrado con páginas de la Biblia y bendecida por un sacerdote.

Durante doce años permaneció en absoluto silencio. Los Mullins decidieron convertir su gran casa en un orfanato cristiano como penitencia, con la estancia de seis niñas y la hermana Charlotte. La muñeca, disfrazada con el espíritu de Annabelle, tentó a la inválida Janice hasta que ésta la liberó de su prisión sagrada. El demonio acabó poseyendo a Janice, matando a los Mullins y acosando a las otras niñas y la monja. Tras una noche de pesadilla, Charlotte encerró a la muñeca y a Janice en el armario consagrado. Al día siguiente, la policía descubrió que Janice había huido por un agujero hecho por ella en la pared y la muñeca estaba libre de espíritus malignos.

Janice, ahora llamándose Annabelle, fue adoptada por el matrimonio Higgins. En 1967, una adulta Annabelle «Janice» Higgins se ha unido a una comunidad satánica y junto a un compañero sacrifican a sus padres. Los vecinos John y Mia Forn fueron a investigar los ruidos y fueron atacados por Annabelle y su amigo en su propia casa. Cuando parecía que los satánicos estaban a punto de matar al matrimonio Forn, la policía irrumpió matando al agresor. Annabelle Janice se encerró en la habitación del bebé de Mia, que aún



dándole su alma a la entidad demoniaca. La muñeca acabó en una tienda de segunda mano y fue comprada por una estudiante de medicina llamada Donna. Pronto, la muñeca comenzó a manifestarse en la residencia de la facultad de Donna, moviéndose cuando nadie la miraba o dejando escalofriantes notas. Hasta que una noche Donna se despertó asustada con los brazos de la muñeca ahogándola. Una médium le dijo que dentro de la muñeca se encontraba el espíritu de una niña llamada Annabelle Higgins, una nueva treta de la entidad demoniaca. Al final, Donna contactó con los parapsicólogos Ed y Lorraine Warren, quienes descubrieron que dentro de la muñeca había un demonio que quería poseer a Donna. Los Warren se llevaron a la muñeca a su casa, encerrada en una vitrina y siendo bendecida por un cura dos veces al mes.

La entidad demoniaca se alió con el espíritu malvado de la bruja Bathsheba en 1971. La muñeca intentó atacar a Judy, la hija de los Warren, cuando estaban investigando el caso del matrimonio Perron. Después volvió a su vitrina y los Warren siguieron con sus espeluznantes y terroríficas investigaciones. Annabelle volvió a la vida por culpa de Daniela, una amiga de la niñera de los Warren, Mary Ellen. Obsesionada por lo paranormal, entró en el museo prohibido de la mansión de los Warren y dejó abierta por error la vitrina de vidrio que guardaba la muñeca. Annabelle poseyó varios objetos malditos de la casa, que atacaron a Judy Warren, Mary Ellen, su novio Bob Palmeri y Daniela. Pero ellos lograron escapar encerrando a Annabelle otra vez en su caja de cristal. Desde entonces, la entidad demoniaca que reside en esa peligrosa muñeca está esperando su próxima oportunidad para provocar el mal sobre la Tierra.

De la realidad a la metaficción

Dos de los recientes fenómenos *blockbusters* americanos con mayor fortuna en taquilla son el Universo Cinematográfico Marvel, que lleva 23 películas en 11 años, y el Universo Cinematográfico Warren, inaugurado con *Expediente Warren: The Conjuring* en 2013. Dirigida por James Wan, el Universo Warren lleva siete películas de terror sobrenatural inspiradas, muy libremente, en los casos reales del matrimonio Warren, dos reconocidos parapsicólogos y demonólogos americanos protagonizados por Vera Farmiga y Patrick Wilson. Gran parte del éxito de *The Conjuring* se centró en la terrorífica muñeca Annabelle, quien pronto tuvo una precuela bastante floja en 2014 dirigida por John R. Leonetti. La primera película de la muñeca maldita se centraba más en el drama y menos en los fenómenos paranormales terroríficos. La saga de la muñeca demoniaca continuaría con la más acertada *Annabelle: Creation* (2017), dirigida con ritmo por David F. Sandberg, y la divertida por acumulación de objetos malditos *Annabelle vuelve a casa* (2019), dirigida por Gary Dauberman. Si en la primera película contaba el caso Higgins-Forn y la última se centra en la casa-museo de los Warren y su hija, *Annabelle: Creation* narra la creación de la muñeca del infierno.

Lo más terrorífico del caso es que la muñeca Annabelle existe de verdad y está encerrada en la casa museo de los Warren, pero su aspecto dista mucho del horripilante rostro de la muñeca cinematográfica. Annabelle en realidad es una muñeca de trapo Raggedy Ann, creada en 1915 por Johnny Gruelle e inmortalizada por la saga literaria infantil en 1918. El otro dato interesante es que solo un caso, el de la enfermera Donna, fue realmente investigado por los Warren. ¿El resto? Pura imaginación hollywoodiense para hacernos pasar un par de horas de sustos en un tren de la bruja cinematográfico.



BABA YAGA

La eterna bruja del bosque (de la mitología eslava)

«¿ESTÁS AQUÍ POR TU PROPIA VOLUNTAD O POR OBLIGACIÓN, MI JOVEN INVITADA?»»

Baba Yaga la bruja, Baba Yaga la ogresa, Baba Yaga la de los dones, se encuentra viviendo en su casa pequeña y cochambrosa erguida sobre dos patas gigantes de pollo en la parte más oscura del bosque, más allá de tres veces nueve tierras. Existen muchas teorías sobre esta milenaria bruja antropófaga en todas las tierras eslavas y rusas: que es un ser celestial caído en desgracia que suele aparecerse con las tormentas y las grandes lluvias, que es una señora de los bosques y las fieras salvajes, a las que domina como una diosa, o una deidad del inframundo, del mundo subterráneo lleno de demonios y elfos malignos donde es heredera y dueña.

Si algo tenemos claro es que si no estamos realizando una gran gesta heroica, lo mejor es alejarnos de su *izbushka* o casa con patas de pollo. Más que nada porque a Baba Yaga le gusta devorar hasta el tuétano los huesos de los niños y jóvenes que llegan sin protección a la puerta de su casa, bien protegida por una empalizada de cráneos humanos con ojos en llamas. Baba Yaga es una anciana bruja de brazos marchitos y grises, tez horrorosa y ajada, pelo blanco sucio de mugre gris y unos pechos demasiado caídos que la ogresa se suele cargar a la espalda cuando está persiguiendo niños para alimentar su enorme caldero y saciar su gula. Si puedes huir a caballo no creas que podrás llegar muy lejos. Baba Yaga domina los espíritus del viento y el fuego, y te perseguirá hasta el confín del Universo cabalgando los vientos sobre su mortero gigante, llevando en una mano el mazo con el que puede desnucar a cualquier oponente y en la otra una larga escoba con la que va borrando el rastro que su inusual carruaje deja tras de sí.

Regateando con la muerte

Muchos niños han acabado en la cabaña mágica de Baba Yaga, ya sea porque estaban perdidos en el bosque o porque habían sido enviados allá aposta para que perdieran la vida, pero pocos han sobrevivido a sus fogones. Solo algunos héroes han encontrado bondad en la anciana bruja, negociando con ella por alguna herramienta, ungüento o arma mágica para proseguir su cruzada. Existe esa Baba Yaga bondadosa, pero





se debe tener cuidado con su tozudez y su arte en el regateo, pues el héroe también puede llegar a sucumbir ante el poder de la bruja del bosque. Uno de los héroes que se enfrentó a Baba Yaga y pudo doblegarla fue el agente de la Agencia de Investigación y Defensa Paranormal Hellboy. En 1964, este extraño ser, mitad demonio mitad humano, se encontró con la temida bruja cuando estaba investigando la desaparición de varios niños de una zona de Rusia. Estos críos habían sido secuestrados por la bruja para satisfacer sus ansias caníbales. Hellboy pudo sorprender a la vieja y casi vencerla arrancándole un ojo gracias a su fuerza demoniaca. La bruja, medio ciega y rabiosa, lanzó una poderosa maldición a la cercana población rusa de Bereznik dejándola sin primavera durante un año, 365 días en que los niños venidos al mundo en esas fechas nacieron ciegos de un ojo.

El mito eslavo

Baba Yaga es uno de los más conocidos mitos eslavos presentes en los cuentos infantiles moralizantes –*shazki*–, un mundo de espectros, espíritus, héroes prodigiosos como Iván Oreja de Oso o temidos enemigos como Koschéi el Inmortal... pero también animales mágicos como Finist Halcón Brillante, la princesa rana o las doncellas cisnes. En la rica y variada mitología eslava, Baba Yaga recibe diversos nombres: Yaga, Yegi Baba, Yagaya, Yagishna, Yagabova, Egiboba, Baba Yuga, Yaginya, Baba Yazya, Yazi Baba, Leśna Jędza, Jezinka o Jeżibaba. Depende del país eslavo donde se cuenten sus innumerables y cruentas historias. Etimológicamente, Baba es «matrona», «hechicera» o «adivina» en ruso antiguo, mientras que Yaga parece provenir del *jeza* serbocroata (horror), el *jeza* esloveno (ira), el *jeze* checo (bruja malvada), la *jezinka* checa (driada, ninfa de la madera) o el *jedza* eslavo (enfermedad).

Aunque la existencia de Baba Yaga se conoce desde los tiempos del Rus de Kiev entre los siglos x y xi, la primera referencia clara se encuentra en la *Rossiiskaia Grammatika* (1755) del científico, geógrafo y escritor Mijaíl V. Lomonósov (1711-1765), en una lista de dioses y seres mágicos eslavos. Con el tiempo, el personaje de Baba Yaga ha ido mutando en muchos cuentos, convirtiéndose en un trío de hermanas en algunas ocasiones. El gran folclorista ruso Alexandr Afanásiev (1826-1871) recopiló 680 cuentos tradicionales rusos durante varios años. Entre ellos había muchos protagonizados por Baba Yaga, como *Basilisa la Bella* o *Reinos de cobre, plata y oro*.

Baba Yaga también ha sido protagonista de varias producciones infantiles de animación rusa a lo largo del siglo xx, muchas de ellas dobladas por el famoso actor de teatro Georgy Milyar. Modernamente, Baba Yaga ha salido en películas rusas como

Cuento de hada real (2011) de Andrey Marmontov, protagonizada por Lyudmila Polyakova, o la reciente producción de Disney para su canal ruso *El último héroe* (2017), dirigida por Dmitry Dyachenko con la actriz Elena Yakovleva. En el universo mágico de Hellboy, el cómic de Mike Mignola, también existe la Baba Yaga más temible, quien se enfrentó al héroe de Dark Horse y participa en su desdichado final como venganza por la pérdida de su ojo. En la nueva película de *Hellboy* (2019), dirigida por Neil Marshall, existe una escalofriante escena del demonio rojo dentro de la *izbushka* de Baba Yaga. La bruja está protagonizada por Troy James con la voz de Emma Tate.



DAVY JONES

La leyenda del mar

(en *Piratas del Caribe*)

«¿TEMES A LA MUERTE? ¿TEMES A ESE OSCURO ABISMO? PUEDO OFRECERTE... OTRA SOLUCIÓN.»

Davy Jones es el terror de todos los océanos, el hombre del saco que los marinos se cuentan entre ellos para tener cuidado en la mar y no acabar en el fondo de sus negras aguas. Entre ellos se dicen con cautela «serás enviado al cofre de Davy Jones», que significa morir abrazado por la negrura de las profundidades marinas. Pero Davy Jones fue un marino como ellos, un buen hombre de mar galés que tuvo la desgracia de enamorarse de la bella pero voluble diosa del mar Calipso. La belleza de la diosa hizo perder su alma al marinero, literalmente. Calipso le pidió su total pleitesía obligándole a guiar a las almas de los fallecidos en el mar hacia su descanso eterno. Como capitán de *El Holandés Errante*, el barco de los muertos, Jones sería poco más que un fantasma de los mares y solo podría pisar tierra firme una vez cada diez años. La diosa le prometió que yacería con él transcurrido ese periodo. Pero como ya hemos dicho, una diosa del mar es tan voluble como las mareas y las tormentas, y, pasado ese tiempo, Calipso no cumplió su promesa.





A Jones se le rompió el corazón y se convirtió en un ser vengativo. Lo primero que hizo fue arrancarse su ya inservible órgano vital y lo escondió en un cofre guardado bajo llave donde Calipso nunca pudiera encontrarlo. El nuevo capitán de *El Holandés errante* guarda esa llave cerca de sí, colgada de su cuello. Para vengarse de su amada, Jones no cumpliría su tarea de llevar a los muertos a su destino, quedando miles de almas a la deriva en el purgatorio, en una eterna calma chicha que nunca los llevará a su descanso eterno. En contra del orden natural del ciclo de la vida, ahora Jones ofrece un trato a los difuntos recientes del fondo marino. ¿Una vida eterna en un limbo sin fin o cien años de sacrificado servicio a bordo de *El Holandés errante*? Lo que muchas víctimas de estos tratos no saben es que pasado el tiempo van perdiendo toda su humanidad, convirtiéndose en seres mitad humanos, mitad marinos. Esto mismo se refleja en el rostro de Davy Jones, cuya cabeza tiene forma de cefalópodo con apéndices en forma de pulpo e incrustaciones de percebes. Su mano izquierda se ha convertido en una gigante pinza de crustáceo y el dedo índice de su mano derecha es un largo tentáculo que parece tener vida propia. Davy Jones es temido en los siete mares, sobre todo porque es el dueño de un poderoso kraken, una increíble y gigantesca bestia marina capaz de acabar con toda la flota del Imperio británico en un solo ataque.

El final del monstruo del mar

Pero su final comenzó a estar cerca cuando hizo un trato con el traicionero, pese a su juventud, capitán Jack Sparrow. Jones salvó del mar el barco de éste, *La Perla Negra*, y permitiría que Sparrow fuera capitán trece años. Transcurrido este periodo, el Gorrión acabaría sirviendo en *El Holandés errante* durante cien años. Para sellar su trato, Sparrow fue marcado con la temida marca negra. Trece años más tarde, el marino monstruoso fue a cobrarse su premio, pero Sparrow alegó que solo había comandado *La Perla Negra* dos años, después le fue robada por el pirata Barbosa. Tras varias negociaciones, Sparrow le ofreció cien almas a Jones por la suya. Pero Jones no se fiaba del capitán y se quedó con su amigo Will Turner como pago de buena fe. Mientras

Sparrow huía, Turner desafió a Jones con un juego de dados: su alma contra la llave del Cofre del Hombre Muerto, donde está escondido el corazón de Davy Jones. Will ganó y le robó la llave al examante de Calipso. Jones, rabioso, convocó al kraken para acabar con Turner, Sparrow y *La Perla Negra*. Tras varias persecuciones y peleas marinas, *La Perla Negra* y Sparrow acabaron arrastrados por el kraken a la negrura de la muerte. El Cofre del Hombre Muerto y el corazón de Davy Jones acabó en manos de lord Cutler Becker, oficial de la Compañía de las Indias Orientales, quien desde entonces podría controlar a Jones y *El Holandés errante*.

Muchos piratas, como Barbosa, Will Turner o la joven Elisabeth Swann, nombrada capitana pirata por Sao Feng, decidieron ir en busca de Sparrow y *La Perla Negra* a la tierra de los muertos de Davy Jones, más allá del fin del mundo. Lo necesitaban para completar la Corte de la Hermandad pirata y enfrentarse a la Armada británica y *El Holandés errante*. Para librarse de Davy Jones, alguien tiene que apuñalar su corazón, pero la persona que empuñe la daga se convertiría en el nuevo capitán de *El Holandés errante* y cargaría con la misma maldición que Jones. Barbosa liberó a Calipso, encerrada en una forma humana, quien enfadada con Jones y los piratas crea un gran remolino en el mar para que se tragué a todos, sobre todo a *La Perla Negra* y *El Holandés errante*. En la lucha final, Will Turner apuñala el corazón de Jones, acabando con su maldición y convirtiéndose en el nuevo capitán de *El Holandés errante*.

Piratas del Caribe

La leyenda de Davy Jones o del Cofre de Davy Jones es un mito de los marineros británicos desde que este país comenzó a dominar los siete mares. La frase «Serás enviado al cofre de Davy Jones» se refería a acabar hundido en el fondo del mar, perdiendo la vida. Otra leyenda cuenta que en realidad se llamaba Duffy Jonas, un espíritu marino galés. La leyenda de Davy Jones aparece en *La isla del tesoro* (1882) de Robert Louis Stevenson, *Moby Dick* (1851) de Herman Melville, *La aventura del negro pescador* (1824) de Washington Irving o el cuento *El rey Peste* (1835) de Edgar Allan Poe, por citar solo unos ejemplos.

Pero Davy Jones con su rostro de pulpo sería el villano de los capítulos segundo y tercero de la saga de Disney *Piratas del Caribe*. Dirigidas por Gore Verbinski, las cinco películas estrenadas hasta la fecha, protagonizadas por Johnny Deep haciendo del capitán Jack Sparrow, se han convertido en uno de los más rentables *blockbusters* de Disney y en inspiración de una atracción de Disneylandia. Davy Jones sería el villano de *El cofre del hombre muerto* (2006) y *En el fin del mundo* (2007), interpretado por el actor británico Bill Nighy, con capas de CGI (Computer Generated Imagery) encima de su rostro y cuerpo para darle el tono monstruoso final de las películas. Al final de la última película de la saga, *La venganza de Salazar* (2017), volvía a salir el cefalópodo rostro del actor, indicando que el malvado Jones será, de nuevo, el villano de una futura sexta película de *Piratas del Caribe*.



DRÁCULA

La sangre es la vida (de la obra de Bram Stoker)

«LA SANGRE ES ALGO DEMASIADO PRECIOSO
EN ESTOS DÍAS DE PAZ SIN HONOR.»»

Draculea nació en Sighisoara (Transilvania) en noviembre de 1431. Hijo legítimo del noble Vlad II Dracul, príncipe de Valaquia, quien había recibido recompensas y tierras en Transilvania tras su heroica defensa del reino de Hungría ante el Imperio otomano. No tuvo una infancia muy alegre, pues en 1444, con apenas 13 años de edad, fue entregado a los turcos como rehén junto a su hermano Radu. Fue Vlad II quien los entregó al sultán como sumisión y salvoconducto de la provincia de Valaquia. Criado por los turcos, no volvería a su tierra hasta 1447, cuando su padre murió apaleado y su hermano Mircea fue enterrado con vida antes de ser torturado por la aristocracia boyarda. Se convertiría en príncipe de Valaquia y Transilvania apoyado por los turcos, pero su odio a este pueblo era enfermizo y pronto se convirtió en el consejero del conde Juan Hunyadi. Asentado en la corte, en la Pascua de 1459 tramó su sangrienta venganza contra los nobles boyardos. Invitó a sus entonces amigos a un gran cena a la que los nobles acudieron con sus mejores galas. Dominados por su ejército, Vlad mandó empalar a los nobles más viejos y forzó a los jóvenes a reconstruir su castillo como esclavos, lo que los llevó a morir de agotamiento. Tras este hecho sería conocido como Vlad Tepes o Vlad el Empalador. No había amigos ni enemigos en su vida y luchaba contra cristianos o musulmanes según sus intereses de conquista. Cuando la ciudad sajona de Brasov se rebeló contra él, mandó empalar a la mayoría de los rebeldes, creando un sangriento bosque de cadáveres empalados alrededor de sus murallas.

No sabemos exactamente cuándo el príncipe Vlad se convirtió en vampiro. Puede que fuera tras la batalla de Vaslui en 1474, pero lo cierto es que fue uno de los vampiros más influyentes de Europa, conocido como el príncipe de los vampiros. De pequeño ya mostraba una morbosa fascinación por las mazmorras del castillo de su padre, y durante su vida fue un sangriento cacique sin moral que solía verter la sangre de sus enemigos en un cuenco dorado donde mojaba el pan de las comidas. Nunca sabremos muy bien si el castigo que recibió Vlad por sus pecados fue su conversión en una criatura monstruosa, o si otro vampiro más viejo le prometió poder e inmortalidad. Lo cierto es que el Drácula vampiro ha sido mucho más sanguinario que el Draculea humano.

Londres conoce a Drácula

A finales del siglo XIX, salió de su vieja Transilvania para viajar a Londres tras comprar varias propiedades alrededor de la capital del Imperio británico. Mientras vivía entre los mortales londinenses se encariñó de





VILLANOS FANTÁSTICOS

la prometida del agente mobiliario Jonathan Harker, al que retuvo en su castillo de Transilvania donde tres vampiras se alimentaban de su sangre. El príncipe convertiría a la joven Mina Harker al vampirismo dándole de beber su sangre. Para que la transformación no fuera completa, Harker, el noble Arthur Holmwood, el cowboy norteamericano Quincy Morris, el doctor John Sewald y el experto en ocultismo y vampirismo profesor Abraham Van Helsing perseguirán al monstruo vampiro por toda Europa hasta acabar con él en Transilvania. O eso creían ellos, pues la sangre de Drácula es más fuerte que la muerte y el conde encontró un camino para volver a la vida.

La primera descripción de Drácula la tenemos de los diarios de Jonathan Harker: un hombre viejo de escaso pelo gris, cara fuerte, nariz aguileña, orejas puntiagudas, cejas espesas y un tupido bigote que envolvía unos labios rojo sangre en los que resaltaban unos colmillos blancos, peculiarmente agudos y de notable rudeza. Una de las cosas que más impresionó a Harker fueron sus manos blancas y toscas, de afiladas uñas y fino pelo blanco poblando su palma. Aunque puede andar de día por la ciudad, necesita unas lentes especiales ahumadas para proteger sus delicados ojos. Como vampiro, necesita beber sangre de sus víctimas y no puede descansar a menos que sea en un ataúd con tierra de su castillo. No soporta ni el ajo ni los símbolos cristianos, y para matarlo se le tiene que clavar una estaca en el corazón y cortarle la cabeza.



Es más fuerte que la mayoría de los hombres y puede convertirse en un monstruoso animal con apariencia de murciélago o lobo, o transmutarse en espesa niebla blanca. Domina los sentidos de sus adversarios y es capaz de manipular a diversos animales como lobos o ratas. Como otros vampiros, no puede entrar en casa ajena si no es invitado cordialmente a pasar, cosa que muchas veces consigue con su control mental.

Drácula suele echar de menos su naturaleza humana, pero fue un sanguinario guerrero sin piedad en vida. En el diario de Harker leemos que las novias vampiras que guardan el castillo le echan en cara que nunca ha amado, pero el noble conde se entristece replicando que sí, que lo ha hecho y lo volverá a hacer. Quizás Mina Harker fuera su última oportunidad de aspirar a algo de bondad en una miserable vida en la que la sangre de sus víctimas es lo único que importa.

El noble vampírico de Bram Stoker

No era la primera vez que el monstruo vampiro era el protagonista de una novela. En 1819, John Polidori escribiría *El vampiro*, protagonizado por un noble chupasangre londinense, y en 1872, Sheridan Le Fanu publicaría *Carmilla*, una novela corta de aires góticos protagonizada por una vampira austriaca. *Carmilla* es uno de los cuentos más influyentes del gótico en lengua inglesa, escrito por un irlandés de Dublín, como Bram Stoker (1847-1912). *La tierra más allá de los bosques* (1888), la gran obra de Emily Gerard que se ocupa del folclore transilvano, *El festín de sangre* (1845), de James Malcolm Rymer, la leyenda de sangre de la condesa húngara Erzsébet Báthory y *El extraño misterioso* (1844) de Karl von Wachsmann sirvieron de inspiración a Stoker para su monumental *Drácula*, una novela gótica atípica que está construida en su totalidad a través de diarios, apuntes científicos y cartas de los protagonistas que se enfrentan al maldito Drácula, un viejo noble valaco convertido en vampiro que se traslada al febril Londres de finales del siglo XIX sembrando el terror.

Stoker fue el gerente comercial del Lyceum Theatre entre 1879 y 1898, y representante del famoso actor shakesperiano sir Henry Irving, cuya teatralidad inspiró al escritor irlandés para crear su mítico personaje, vampiro que en un principio se iba a llamar conde Wampyr, antes que Stoker descubriera que Dracul, nombre del padre de Vlad Tepes, significaba «El dragón» o «El diablo». Stoker tardó siete años en acabar *Drácula*, que se publicaría en 1897. Aunque la obra no fue un éxito de ventas al principio, sus versiones cinematográficas y teatrales convirtieron al conde en el vampiro más famoso de la historia.

El mito más cinematográfico

En 1921 se rodaría la primera versión cinematográfica, *La muerte de Drácula*, cinta húngara perdida. En 1922, la historia inspiró al director alemán F.W. Murnau, quien rodó *Nosferatu*, versión libre del libro que no pudo eludir la demanda de la viuda de Stoker. En 1924, se adaptaría al teatro, como quería Stoker, obra que



marcó el estilo del traje de Drácula con frac negro y capa roja para casi siempre. En 1927 llega a Broadway, interpretado por un misterioso actor húngaro llamado Bela Lugosi, quien daría rostro al noble vampiro también en la película de Hollywood de 1931 dirigida por Tod Browning, film que convirtió a Drácula en un icono del terror y de la cultura popular.

Han sido muchos los actores que han dado rostro al conde, en películas rodadas alrededor del mundo, como Jack Palance, Frank Langella, David Carradine, Gerard Butler, Leslie Nielsen, Dominic Purcell, Thomas Kretschmann, Luke Evans o Richard Roxborough, además de Max Schreck o Klaus Kinski como Nosferatu. Pero aparte de Bela Lugosi solo dos actores más merecen el honor de ser considerados auténticos vampiros Draculæ: el actor británico Christopher Lee, quien desde la seminal *Drácula* (1958) de Terence Fisher ha interpretado al conde en nueve ocasiones, incluido un documental sobre la figura de Vlad Tepes; y Gary Oldman, protagonista de la barroca versión de Francis Ford Coppola *Bram Stoker's Dracula* (1992), una de las mejores películas de terror de la década de los noventa.

GRENDEL

El monstruo nórdico

(Del poema *Beowulf*)

«EL MUNDO ES UN ACCIDENTE SIN SENTIDO...
YO EXISTO, NADA MÁS.»»

Muchos conocen al monstruo, al gigante, al licántropo, al maldito, al demonio de los años que pasó atacando el palacio Heorot del rey Hrothgar en la Isla de Selandia, y cómo el bravo guerrero Beowulf acabó con su vida y la de su madre. Pero pocos saben que Grendel, un gigante peludo de brazos fuertes y garras como espadas, es un descendiente de la estirpe de Caín. Su madre era pariente de los dökkálfar o los jötun, casi inmortal, una bruja que cambia de forma y que fue adorada en la antigüedad como Nerthus, la diosa germana de la fertilidad. No sabemos muy bien quién fue su padre, algunos apuntan a que fue el mismo rey Hrothgar, pero el ser llamado Grendel aprendió pronto la ira y el desprecio de los humanos que se establecieron en la isla de Selandia, en Dinamarca. Muy joven, cuando ya era más alto que un hombre de altura media comprendió que el mundo no era nada, un caos mecánico de enemistad y brutalidad en el que estúpidamente intentamos imponer nuestras esperanzas y miedos. Decidió huir donde nadie lo encontra-

