

El último troyano: un nuevo Eneas

Cristina Sánchez Martínez¹

Recibido: 12 de enero de 2020 / Aceptado: 21 de julio de 2020

Resumen. El propósito de este artículo es analizar el cómic titulado *El último troyano*, realizado por V. Mangin y Th. Démarez, como un ejemplo más de la recepción de la mitología clásica en este medio. Inspirado libremente en la *Eneida* de Virgilio y la *Odisea* de Homero, sus autores ofrecen en él una reelaboración del mito de Eneas y de la fundación de Roma en clave de ciencia ficción para un público actual. El análisis gira en torno a las variaciones del mito que Mangin propone y las consecuencias que ello tiene. El resultado es un mito coral protagonizado por Eneas, Ulises, Andrómaca y Anquises, sin olvidarnos de Creúsa y Dido, y en el que no faltan los dioses. En manos de Mangin surge un nuevo Eneas cuya *pietas* se ve mermada, pero que es, a cambio, más sensible. El tratamiento del mito como obra de ciencia ficción permite, además, abordar ciertos temas de interés actual como son las drogas, el género social y el papel de la mujer.

Palabras clave: ciencia ficción; Eneas; *pietas*; coprotagonista; aparato divino; moraleja.

[en] *The last Trojan*: a new Aeneas

Abstract. This paper aims to analyze the comic book entitled *The last Trojan*, by V. Mangin and Th. Démarez as an example of the reception of Greek and Roman mythology in this medium. Based on Vergil's *Aeneid* and Homer's *Odyssey*, its authors offer in it a retelling of the Aeneas' myth and the origins of Rome in a science-fiction atmosphere for a present-day audience. The analysis is centered on the variations of the myth that Mangin proposes and the consequences that this entails. The result is a choral myth starring Aeneas, Ulysses, Andromache, and Anchises, not to forget Creusa and Dido. There is no lack of gods and goddesses in the myth. From Mangin's hands emerges a new Aeneas, whose *pietas* has been diminished by different reasons, but who is a more sensitive man. This new retelling of the myth as a science fiction story deals with current problems such as drugs, social gender, or the role of women.

Keywords: science-fiction; Aeneas; *pietas*; co-protagonist; *deorum ministeria*; moral.

Sumario: 1. Introducción. 2. El cómic en su conjunto. 3. La reelaboración del mito y sus episodios. 3.1. *El caballo de Troya*. 3.2. *La reina de las Amazonas*. 3.3. Los lotófagos. 3.4. Cartago. 3.5. Más allá del Estigia. 3.6. Roma. 4. La transformación de Eneas y sus consecuencias. 5. El aparato divino y el nuevo *fatum*. 6. Conclusiones. 7. Bibliografía.

Cómo citar: Sánchez Martínez, C. «*El último troyano*: un nuevo Eneas», *Cuad. Filol. Clás. Estud. Lat.* 40.1 (2020), 129-147.

¹ Profesora asociada de la Universidad de Murcia
Correo electrónico: cristina.sanchez23@um.es

1. Introducción

Los mitos tienen, por su naturaleza, un carácter versátil. Se reelaboran, se transforman y se actualizan. Uno de los formatos que asume hoy en día ese proceso dinámico es el del cómic. La plasticidad del mito contribuye a ello. Este medio con su doble lenguaje, imagen y texto, contribuye a preservar el mito, a encontrarle nuevos públicos y a darle una relevancia actual. Pero ese doble lenguaje ha hecho que el cómic sea considerado «en el mejor de los casos, un entretenimiento para las masas; en el peor de ellos, un producto de burdo comercialismo» (McCloud 2016, 140). El cómic forma parte de la cultura popular. En ella la presencia de la antigüedad clásica es cada vez más patente. Y, aunque en un principio el estudio de su recepción en esos productos fue menospreciado por los académicos, son cada vez más numerosos los congresos, artículos y estudios dedicados a ello².

El último troyano (en adelante *EUT*), con guion de V. Mangin (Nancy, 1973) y dibujo de Th. Démarez (Raincy, 1971), es un ejemplo de esa recepción clásica en el cómic y del proceso dinámico e imaginativo que esta conlleva. Los seis álbumes que completan la serie se publicaron en Francia entre los años 2004 y 2008 en Ediciones Soleil, volviéndose a editar todos juntos en el mismo sello en 2012. Aquí en España se publicó en un único volumen en 2009 en la editorial Planeta Deagostini.

EUT recrea el mito de Eneas y los orígenes de Roma. Hasta su publicación, los cómics de Eneas habían sido meras adaptaciones de la *Eneida*³. Mangin va un paso más allá. Si bien la *Eneida*, obra de la que se confiesa ferviente admiradora (2012, IX), le sirve como fuente de inspiración (2012, II), este poema no es la única fuente en la que se basa. Se sirve también de la *Odisea*. La propia autora (2012, V) manifiesta que recurre a ambas obras con total libertad, llegando a afirmar que «être irrespectueux, c'est finalement être fidèle à la tradition antique».

La libertad de la que hace gala le lleva, por un lado, a elegir determinadas aventuras de uno y otro poema y, por otro, a trasponer⁴ el mito clásico a la ciencia ficción. Considera Mangin (2012, VII) que realizar un cómic de ciencia ficción basado en las aventuras de Eneas y Ulises «n'était pas sacrilège. Ce n'était en rien les trahir et les tuer, mais au contraire leur donner encore une fois une nouvelle vie».

EUT no es el único ejemplo de esta transposición, pero sí uno de los más recientes. Como precedentes contamos, entre otros, con la serie animada *Ulises 31* (1981) y las novelas de Dan Simmons *Ilion* (2003) y *Olympos* (2005)⁵. El último

² Ejemplo la recepción de la antigüedad en la cultura popular serían los trabajos recogidos por Bièvre-Perrin y Pampanay (2018). Específicos del cómic serían Kovacs y Marshal (2011 y 2016), Espino Martín (2002), Nieto Heredia (2005), Unceta Gómez (2007 y 2012), Hernández Reyes (2008), González Delgado (2010) o García Iborra (2018).

³ Los ejemplos de la *Eneida* llevada al cómic son escasos. Contamos con la adaptaciones realizadas por Sundel y Crandall (1951); Gurza y Larios (1965a,b y c) y la más reciente de Agrimbau y Sosa (2018), todas ellas versiones dedicadas al público infantil y juvenil.

⁴ Adoptamos aquí el valor que Rodríguez (2008, 142) le da al término. Son cuatro las categorías o modos de realización que una obra clásica puede adoptar en la producción cultural contemporánea, retranscripción, adaptación, reformulación y transposición. Es una transposición en tanto que la trama principal de la obra de referencia se ha insertado en un contexto ajeno al marco original. En el caso de *EUT*, la trama se desarrolle en el espacio interestelar.

⁵ Lesage de la Haye (2014) estudia la transposición de la *Odisea* a la ciencia ficción en su artículo «Ulysse dans l'espace. Recomposition des mythes grecs dans Ulysse 31». Con anterioridad también lo hizo Lorenzo Hernández (2008) en «Visions of a Future Past. Ulysses 31, a Televised Re-interpretation of Homer's Classic Myth».

ejemplo de esta transposición sería el cómic de Fraction y Wad, *Ody-c*, aún en curso⁶.

Y, si antes hemos señalado el interés que está adquiriendo la recepción clásica en el cómic como objeto de estudio académico, lo mismo se puede decir de la relación entre ciencia ficción y antigüedad clásica, así como de la recepción clásica en la ciencia ficción⁷.

EUT recrea el mito en un ambiente futurista de trajes, armas, naves, sin especulación científico-tecnológica alguna. Ese escenario de ciencia ficción va a permitir a Mangin liberarse de la fidelidad al texto antiguo, dar una nueva vida no solo a Eneas y a Ulises, sino también a otros personajes y, a la vez, afrontar temáticas contemporáneas de carácter social como son las drogas, la identidad sexual y el papel de la mujer. El uso de la ciencia ficción hace posible que el mito adquiriera una nueva dimensión, pues ayuda a transmitirlo transformándolo. El nuevo Eneas y su nuevo mito no son ni mejores ni peores que los anteriores, son diferentes y actuales.

Este artículo pretende contribuir a los estudios de la recepción clásica en el cómic exponiendo la reelaboración del mito que Mangin lleva a cabo, reflexionando acerca de las variaciones que propone y analizando sus consecuencias.

A lo largo de las explicaciones, y en tanto que el cómic se define por combinar texto e imagen (Kovacs 2011, 8), no faltarán referencias a la parte visual⁸.

2. El cómic en su conjunto

EUT narra las aventuras interestelares de Eneas desde el día previo a la caída de la Troya troglodita hasta su llegada al planeta Roma, donde funda la ciudad de Roma, tal y como le han ordenado los dioses.

A lo largo de los seis álbumes que componen el cómic Mangin adapta libremente la *Eneida* y la *Odisea*. Para ello elige diferentes episodios de ambos poemas y los modifica, incorporando, en ocasiones, escenas mitológicas de otros personajes. No obstante, en todo momento se reconoce el episodio original, pudiéndose así apreciar los cambios introducidos en la nueva narración del mito y, sobre todo, el cambio operado en Eneas y, a la par, en otros personajes. Las modificaciones operadas dotan al mito de actualidad.

Los episodios originales elegidos son los siguientes:

<i>El último troyano</i>	<i>Álbum</i>	<i>Eneida</i>	<i>Odisea</i>
el caballo de Troya	1	canto II	—

Por su parte López Gregoris y Unceta Gómez (2013) estudian la reescritura de los poemas homéricos en clave de ciencia ficción en «Dioses postmodernos y mitología tecnológica: Ilión y Olympo, de Dan Simmons».

⁶ Su publicación comenzó en noviembre de 2014 en la editorial Image Comics. Hay planeados veinticuatro álbumes de los que, por ahora, se han publicado la mitad. Estos doce primeros álbumes se reeditaron todos juntos en 2016.

⁷ Ejemplo de ello son los artículos reunidos en Provini y Bost-Fievet (2014), Rogers y Stevens (2015 y 2019) y los citados en la nota 4.

⁸ Las referencias a las viñetas corresponden a la versión francesa de 2012. Se indicará la página seguida de la viñeta. En caso de que se haga referencia a todas las viñetas de la página se indicará solamente el número de la página.

el enfrentamiento con Medusa en el planeta Tracia	2	Tanto Eneas como Ulises desembarcan en su primera escala en Tracia.	
la victoria sobre los lotófagos e Iris en el planeta Oculus	3	—	canto IX
el encuentro con las arpías*	4	canto III	—
el enfrentamiento con Escala y Caribdis*	4	canto III	canto XII
la lucha contra los cíclopes*	4	canto III	canto IX
los amores con Dido en Cartago	4	cantos I al IV	—
el descenso a los Infiernos	5	canto VI	canto XI
la lucha con los habitantes del Lacio	6	cantos IX al XII	—

Las aventuras marcadas con un asterisco están simplemente esbozadas en el álbum *Cartago* en una plancha cuyas viñetas recuerdan en sus trazos y colores la cerámica griega⁹. Los restantes lances constituyen los argumentos de los distintos álbumes que componen la serie.

El encargado de narrar esas aventuras es el poeta Virgilio. Y lo hace siguiendo el mandato del emperador Augusto quien le ha ordenado evocar en clave mitológica los tiempos anteriores a la fundación de la Roma galáctica con intención de que la mitología reemplace la historia y se olviden los sucesos anteriores a su reinado¹⁰. Pero Virgilio no se limita a narrar. En cada episodio ofrece una moraleja que responde ya a temas de actualidad como son el sexo social, la identidad sexual y las drogas, ya a cuestiones de índole más filosóficas como el destino, la muerte y la relación entre el hombre y la divinidad. Cada moraleja resume el tema abordado en ese álbum¹¹. Todas ellas son reflexiones para Augusto y su nueva Roma galáctica y, a la vez, para el lector. La elección de Virgilio como narrador se hace eco de las lecturas públicas que el poeta hizo en presencia de Augusto y de Livia durante la redacción de la *Eneida* (Svet.[*vita Verg.*]32).

Como narrador, Virgilio abre y cierra cada uno de los álbumes, salvo el quinto, un episodio de gran importancia en esta nueva versión del mito, pues en él se culmina ese proceso de merma de la *pietas* de Eneas y, a la vez, se ve cómo esta renace lo suficiente como para poder finalizar su misión divina.

Virgilio lleva a cabo su relato en distintos días y espacios y ante diferente público, aunque siempre están presentes Augusto o Livia. La presencia de los tres personajes históricos hace que el mito sea una historia dentro de la historia. Una historia contada desde un presente sobre un pasado y su futuro. Eneas, su viaje y la fundación de la ciudad representan el pasado, la Roma preestelar; el futuro de este pasado es la historia de la Roma estelar desde su fundación hasta las guerras civiles, de la que apenas hay noticias en el cómic (solo pequeñas pinceladas en el episodio de Cartago). El

⁹ Mangin (2012) 160,4-6.

¹⁰ Mangin (2012) 3,2; 243,6.

¹¹ Mangin (2012) 48,7; 96,4-5; 144,2-4; 192,1; 240,6; 288,1.

presente es Augusto, vencedor de la guerra civil, fundador del imperio y restaurador de la gloria de la Roma estelar fundada por Eneas. El pasado es legendario y en él habitan los dioses. Su futuro es ya historia y los dioses renuncian voluntariamente a formar parte de ella. Scapin y Soler (2015, 68) ven en ese juego de pasado y presente una lucha interna entre Venus Genetrix y Venus Victrix.

La narración, lineal y cronológica, comienza con la caída de Troya (primer álbum) y termina con la fundación de Roma y las guerras con los latinos (sexto álbum). Entre una y otra guerra tiene lugar el viaje interestelar en el que Eneas y sus compañeros sufren diferentes aventuras (álbumes segundo a quinto) que no están motivadas por el odio de una divinidad como en la *Eneida* (Verg.*Aen.*1.8-11) y la *Odisea* (Hom.*Od.*1.19-20), sino por el capricho de tres diosas, Venus, Minerva y Diana, protectora cada una de ellas de un mortal.

Los troyanos viajan por el espacio sideral en sus pentacónteras, naves espaciales que conservan tanto el nombre de las embarcaciones con las que los griegos surcaban la mar como su forma y decoración¹². Los planetas a los que arriban, si bien son diferentes entre sí (Tracia es un desierto salino; Oculus, un paraíso vegetal; Cartago, un disco artificial y Roma, la Tierra), reúnen todos ellos condiciones de habitabilidad para los troyanos. Viven en ellos seres que, en apariencia, son de aspecto humano. En todos están a punto de perder la vida, salvándola siempre en el último momento. Los viajes espaciales, el contacto con otras civilizaciones, las aventuras en diferentes planetas nos permiten hablar de *EUT* como una *space opera*.

Eneas desconoce que debe dirigirse al planeta Roma hasta que junto con Dido planea hacer uno y el mismo su destino. En *EUT* se omite el juego de oráculos, sueños e interpretaciones presentes en la *Eneida* en los que se va desvelando cuál es el lugar hacia el que se encaminan sus pasos a medida que se acercan geográficamente hacia él. El destino final del viaje nada tiene que ver con el origen del pueblo troyano. Se elimina así la paradoja de que el viaje de Eneas «sea un viaje de regreso, un viaje hacia la patria originaria de su linaje» (Cristobal 2006, 87). Scapin y Soler (2015, 67) lo consideran un viaje en el que se insiste en la búsqueda de un hogar y de la esencia del ser humano. Nosotros preferimos hablar de un viaje en el que surge un nuevo Eneas.

Eneas debe crear una nueva ciudad desde la que sus descendientes gobernarán el cosmos. Este mensaje de un futuro poderoso se repite a lo largo del cómic¹³. Y si la idea de la misión es un *continuum* en el relato, el nuevo Eneas renuncia en diferentes momentos a ella, llegando incluso al desistimiento total al suicidarse, lo que va en detrimento de su rasgo más definitorio, la *pietas*¹⁴. Esa pérdida es la característica más destacable de este nuevo Eneas. No interesa tanto el arquetipo del héroe piadoso como el del héroe humano, sensible, cargado de sentimientos de amor, de duda, de odio o de ira.

Las viñetas del cómic están llenas de pantallas, armaduras con visores, escudos espaciales, armas láser, soles artificiales y un sinfín de detalles futuristas¹⁵. Junto a

¹² Mangin (2012) 43,8; 44,1; 52,1; 55,1; 71,7; 216,3; 245,2; 269,6, etc.

¹³ Los encargados de repetirlo son personajes muertos, Héctor, Creúsa y Odid: Mangin (2012) 23-24; 46,5-7; 189,1; dioses, Venus y Plutón: 36-37; 172,3; 197,2; 236,7; y mortales, Eneas y Andrómaca: 116,2-3; 150,7.

¹⁴ La *pietas*, si bien es resaltada especialmente por Virgilio, se encuentra también reseñada en la tradición legendaria (Ruiz de Elvira 1985, 30).

¹⁵ Mangin (2012) 3,6; 6,2; 9,1-3; 21,1; 28; 31,7; 55,1-2; 68,1; 91,7; 104,2 y 7; 132,1-4; 149,1-2; 155,1; 158, 6; 173, 6; 264,4, etc.

esa estética futurista está presente también la estética grecolatina que hallamos en copas, edificios, estatuas, incluso en los cascos con cimbras que llevan los guerreros¹⁶. Se establece así una conexión iconográfica entre el futuro y el pasado. Esa estética clásica afecta también a los dioses que aparecen representados como estatuas clásicas de ojos vacíos¹⁷. Esa forma de representarlos sirve para anclarlos en el pasado, en la leyenda.

En la *Eneida* el viaje de Eneas se dilata en el tiempo siete años. En *EUT* no se especifica, pero las imágenes que se ofrecen del pequeño Ascanio dan a entender que no es tan largo. A lo sumo tres o cuatro años. Su primera aparición en Troya es como bebé en brazos de su madre. La última ya en Roma, andando solo y ofreciendo sacrificios junto a su padre¹⁸. Frente a Ascanio, al que se le ve crecer a lo largo de la serie, hay otro personaje que contradice esa extensión temporal. Se trata de Andrómaca. Está embarazada de Pirro. Se une, ya encinta, al séquito de Eneas en Tracia y viaja con él hasta Roma, donde nace su hijo. Un detalle que ha pasado inadvertido a los creadores del cómic.

En esta nueva versión del mito se encuentran dos enemigos de la guerra de Troya: Eneas y Ulises. Entre ellos, y por parte de Ulises, que no de Eneas, se establecerá una nueva relación de carácter amoroso. A ambos se añadirá un tercer personaje, Andrómaca. Los tres, junto con Anquises, que no muere en el viaje, verán unidos sus destinos y juntos llegarán al planeta Roma donde fundarán la ciudad prometida por los dioses.

Junto a los personajes mortales, y moviendo los hilos de las acciones humanas, están los dioses. A lo largo de toda la serie se insiste una y otra vez en que los hombres son sus juguetes. La idea se repite tanto en el texto como en la imagen¹⁹. El juego concluye con la fundación de Roma, hecho que supone el inicio de la historia y el fin de la leyenda²⁰.

Pese al ambiente futurista del relato, los dioses no reciben en ningún momento una explicación en clave tecnológica. Pertenecen a la dimensión mítica del relato de Virgilio. Por ello no debe sorprender que, cuando termina el mito y comienza la historia, los dioses renuncien a interferir en la vida de los hombres.

3. La reelaboración del mito y sus episodios

3.1 *El caballo de Troya*

El primer episodio, tomado de la *Eneida*, transcurre en el planeta Troya, un planeta deshabitado en su superficie pero con una ciudad troglodita muy desarrollada en su interior²¹. En él se narra la caída de Troya gracias al ardid del caballo. En este caso se trata de un asteroide tallado con la forma de un caballo de ajedrez. Eneas, estratega troyano, y Creúsa son los encargados de examinar la talla. Descubren una presencia

¹⁶ Mangin (2012) 5,2; 18,4; 27,1; 51,1; 64, 6-7; 75,2; 78,2; 143, 2-3; 147,1; 202,1; 228,1, etc.

¹⁷ Mangin (2012) 36,5; 37,1 y 5; 71,2; 139; 152; 200,1; 246-247; 249,5, 250,2 y 4, etc.

¹⁸ Mangin (2012) 18,4; 249,1.

¹⁹ Mangin (2012) 36-37; 48,8; 58,2; 152.

²⁰ Mangin (2012) 246,2; 251,3-4.

²¹ Mangin (2012) 7,5; 10,6.

humana en su ojo. Es Sinón. Su aparición es parte del plan para destruir Troya. Eneas forma parte involuntariamente de ese plan en tanto que es quien, como estratega, da la orden de capturarlo y llevarlo a Troya. Pero lo hace aconsejado por Creúsa²².

Desde las primeras viñetas de este primer episodio se observa el carácter titubeante de Eneas y la energía de Creúsa, quien incita a actuar en todo momento a su marido (Mühlethaler 2016, 326). Esa dependencia de alguien que lo azuce y aconseje se repite a lo largo de la serie.

La entrada del caballo en Troya cuenta con un oponente, Laocoonte, sacerdote de Minerva. Su oposición le costará la vida. Su muerte a manos de dos serpientes está narrada en tonos rojizos que contrastan con los colores del resto del *álbum*. Esa tonalidad se repetirá a lo largo del cómic en las escenas de muerte y destrucción²³.

Príamo ordena que el caballo sea introducido en el planeta, decisión que no comparte Eneas. Y no lo hace porque Creúsa no la aprueba. La pareja no participa en las ofrendas hechas a Minerva para dar gracias por el caballo. Ambos ven cómo se llevan a cabo desde su casa, en familia, a través de una pantalla²⁴.

Ya de noche Héctor se presenta ante Eneas quien despierta a Creúsa para que también lo vea. Héctor no entrega a Eneas los objetos sagrados de Troya ni le ordena que se los lleve consigo en su huida (Verg. *Aen.* 2.268-297). Se limita a ordenar que partan porque todo está perdido y profetiza que solo la sangre de Eneas saldrá con vida de la ciudad. La opción de Mangin de omitir la entrega de los objetos sagrados priva a Eneas de parte de su *pietas*. Además, el hecho de que Creúsa comparta la visión también le resta protagonismo. Pero sobre todo se le resta la actitud de Creúsa en toda esta escena y las que siguen al participar de forma activa en ellas encarándose a su hermano; negándose a creer las palabras de su Héctor y convenciendo a Eneas para que permanezca en Troya y la defienda; rechazando el quedarse con Anquises y el pequeño Julo mientras Eneas se dirige al combate²⁵. Creúsa es una mujer activa, con pujanza.

Cuando los troyanos entran en la ciudad, la atención del cómic se dirige hacia Ulises y Pirro. En la tradición mitológica clásica ambos héroes entran en Troya metidos en el caballo (Verg. *Aen.* 2.259-264; Hyg. *Fab.* 108; Sen. *Ag.* 636; Q.S. 12.314-316). Sin embargo, Mangin opta porque Pirro lo haga a pie. De este modo puede echar en cara a Ulises el haberlo hecho escondido en el caballo²⁶. Sus palabras encubren una duda sobre la virilidad de Ulises, motivo recurrente en *EUT* y del que se saca provecho en la trama. Los dos buscan a Príamo. Pirro para matarlo, Ulises para llevárselo prisionero. Las desavenencias entre uno y otro son manifiestas y preludian los hechos que tendrán lugar en Tracia. Finalmente, Pirro da muerte al rey delante de Eneas y de Creúsa.

Tras la muerte de Príamo, Venus se aparece a Eneas y a Creúsa. El encuentro no tiene lugar en Troya, sino en el Olimpo y en él se observa un cambio en el formato del cómic. Las viñetas se superponen sobre el fondo olímpico de color azul que llena

²² Mangin (2012) 8,9; 9,4.

²³ Mangin (2012) 12-15. Se repetirá en 45-47 (Eneas busca a Creúsa entre las ruinas de Troya), 78 (muerte de Euriale y transformación en Medusa), 134 (destrucción de Oculus), 149 (guerras púnicas), 156 (victoria de Pigmalión sobre Siqueo).

²⁴ Mangin (2012) 18,3-4.

²⁵ Mangin (2012) 24,2-3; 25,8; 26,7..

²⁶ Mangin (2012) 35,3.

toda la página²⁷. Llama la atención la diferencia de tamaño entre la diosa y los mortales. Aquella los tiene, cual muñequitos, en la palma de la mano. Aunque Eneas le pide ayuda para salvar a los troyanos, la diosa les indica que deben huir y, como Héctor, insiste en que solo podrá escapar de la ciudad la sangre de Eneas. Creúsa, que no había cedido ante las palabras de su hermano, acepta ahora, como una heroína, su destino y exhorta a Eneas a que haga lo que ha mandado la diosa²⁸. El heroísmo en femenino es uno de los rasgos que asume, a decir de Perier (2014, 53), la épica en las literaturas de lo imaginario. Ese heroísmo va en detrimento del heroísmo de Eneas.

De vuelta a su casa, la pareja se reencuentra con Anquises quien no pone objeciones a abandonar la ciudad. Su conducta, así como el hecho de que Eneas no tenga que cargar con él, pues se mueve sentado en una silla voladora, suponen un nuevo golpe a la *pietas* de Eneas.

Creúsa, como si fuera ella la estratega, da las órdenes de cómo hay que proceder en la huida. Mientras lo hace, se la ve a ella, y no a Eneas, con Ascanio en brazos y a Anquises en su silla voladora²⁹. En el camino será Anquises quien lleva a Ascanio en brazos. Eneas no se encarga ni de su padre ni de su hijo.

El álbum se cierra con la despedida entre Eneas y Creúsa. Eneas vuelve a por ella no tanto guiado por su *pietas*, sino por su amor. Solo así se puede explicar la escena final de su encuentro. El fantasma de Creúsa le habla con la misma energía que tenía en vida, dándole un último consejo e incitándole a actuar. Dada la importancia que tienen en *EUT* los sentimientos amorosos, Creúsa puede aparecerse una última vez en cuerpo mortal a Eneas. De este modo, y a diferencia de la *Eneida* (Verg. *Aen.* 2.792-793), él la abraza e, incluso, la besa. En ese momento el fondo rojizo que ha presidido toda la escena de la búsqueda de Creúsa y el encuentro con su fantasma se transforma en azul para reflejar que los dioses consienten esa última prueba de amor³⁰.

A lo largo de este primer episodio queda ya esbozado el nuevo Eneas, menos pío que el personaje virgiliano y, a la par, más sensible. Es un hombre en el que priman los sentimientos amorosos, un hombre que duda, que necesita a su lado a alguien que lo empuje a actuar. En este caso ha sido su esposa Creúsa. La estrecha unión que existe entre ambos y la dependencia que Eneas tiene de ella son primordiales para entender el papel que jugarán otras mujeres en los álbumes sucesivos.

3.2. La reina de las amazonas

En su peregrinar en busca del planeta prometido los troyanos arriban primeramente a Tracia. La elección del nombre del planeta no es baladí, puesto que a Tracia llegaron como primera parada en sus viajes tanto Eneas (Verg. *Aen.* 3.13-18) como Ulises (Hom. *Od.* 9.39-66). Tracia es también uno de los enclaves donde se sitúa el reino de las amazonas.

Con ellas se encuentra Eneas en ese planeta y les ayuda en su lucha contra Medusa. Si bien esta Medusa está inspirada en aquella que petrificaba con su mirada y a la que Perseo le cortó la cabeza, tal y como se recuerda en el cómic³¹, no es igual que

²⁷ Mangin (2012) 36-37.

²⁸ Mangin (2012) 4,4-7 y 41,34.

²⁹ Mangin (2012) 42,8.

³⁰ Mangin (2012) 47.

³¹ Mangin (2012) 82,4.

ella. La nueva Medusa ha sido creada por Minerva como castigo para Pirro, enemigo de su protegido Ulises.

Eneas conoce parte de lo ocurrido por boca de la amazona Mirina. Es ella quien le cuenta la llegada de Pirro y Ulises a Tracia, la hospitalidad con la que ella y su hermana, la reina Euríale, los acogieron, el banquete que esta les ofreció y la huida de Ulises del planeta. Andrómaca, que ha llegado allí como esclava de Pirro, le cuenta el resto de la historia: el intento de Pirro de matar a Ulises en el banquete, la muerte accidental de Euríale y la ira de Minerva.

La transformación de Euríale en Medusa es la forma que tiene Minerva de castigar a Pirro³². Andrómaca da a conocer a Eneas el poder maléfico de la mirada de Medusa. Pero le explica que su poder es selectivo, pues solo afecta a los varones. Gracias a Andrómaca Eneas se salva de ser convertido en estatua de sal junto con Mirina y otras Amazonas³³. El saber que estas también pueden ser objeto de la maldición de Medusa y que el monstruo actúa igualmente a través de los video-brazaletes³⁴ permite a Eneas idear una trampa en el último momento. Sirviéndose de una cámara y de pantallas de ordenador logra que Medusa sea víctima de su propia mirada³⁵.

La explicación de por qué la mirada del monstruo no afecta a todos los hombres y sí a algunas mujeres nos la ofrece el propio Eneas: las Amazonas sufren la transformación porque ellas «étaient finalement bien plus *viriles* que bien des hommes», pero ni Ulises ni Sinón la padecen debido a su «tempérament très féminin»³⁶. Andrómaca no se ve afectada ya que su condición femenina es clara: no solo es mujer, sino que, además, está embarazada, prueba irrefutable de feminidad.

A partir de este álbum Andrómaca acompañará a Eneas y hará las veces de consejera y lo animará a actuar, como antes lo hiciera Creúsa.

En este episodio se pueden ver los diferentes procedimientos de los que se sirve Mangin para reelaborar su versión del mito: elección de un episodio concreto de las obras fuente, en este caso la llegada a Tracia; inclusión en él de escenas mitológicas de otros héroes al hacer que Eneas se encontrara a las Amazonas y se enfrentara a Medusa y, finalmente, uso del mito para plantear problemas actuales como son la identidad sexual y el género.

3.3. Los lotófagos

La siguiente parada del viaje galáctico es Oculus, el planeta de los lotófagos. Para este álbum Mangin elige un episodio de la *Odisea* (Hom.*Od.*9.82-104) y lo adapta haciendo, entre otras cosas, que Eneas, y no Ulises, sea el protagonista. No obstante,

³² Mangin (2012) 79. La plancha en la que se describe la transformación tiene gran fuerza expresiva. Sobre un plano medio de Medusa que ocupa casi toda la plancha se superponen tres pequeñas viñetas que muestran el cambio operado por la reina: Euríale con la flecha clavada en la frente, la transformación de la flecha en serpiente y la transformación de los cabellos en más serpientes. Predomina el color rojizo de las escenas de muerte o destrucción.

³³ Mangin (2012) 84,6 y 85,6.

³⁴ Mangin (2012) 90,9.

³⁵ Mangin (2012) 93. En proceso inverso a las viñetas descritas en la nota 26 se ve ahora como las serpientes desaparecen de la cabeza de Medusa y la flecha se cae de la frente. El color que predomina en la plancha es el blanco de la sal en que acaba transformada Euríale.

³⁶ Mangin (2012) 95, 5 y 7. Eneas completa su explicación diciendo que «la transformation en sel ne touchait bien que les hommes mais elle s'opérait en fonction de l'essence des êtres et non de leur sexe physique».

el de Ítaca está presente. Él es el motivo por el que el hijo de Venus entra en contacto con los lotófagos. Cuando Medusa comenzó a transformar en sal a los griegos, Ulises huyó de Tracia, junto con su amante Sinón. Minerva no sabe dónde ha ido y está preocupada por él. Pero también está enfadada con Eneas porque, en su opinión, ha sido él quien ha dado muerte a su criatura. Eneas conoce a través de Marte que Minerva está dispuesta a perdonarlo si encuentra a Ulises. Y tanto es el interés de la diosa en que ello ocurra que le ofrece su lechuza favorita, un pequeño robot³⁷, en caso de peligro mortal.

Oculus es, a primera vista, un planeta de aspecto paradisiaco que contrasta con el desierto salino de Tracia. Es el único de los planetas a los que arriban que no ofrece una estética futurista. Los edificios recuerdan los templos de Angkor Wat y la gente que allí vive viste como las mujeres de la Polinesia o de Hawái³⁸. Su único alimento es el loto. Los efectos de esta planta permiten a Mangin abordar la problemática de las drogas. El loto del que se alimentan los habitantes de este planeta induce al sueño y al olvido, pero también tiene efectos excitantes y alucinógenos. Sus raíces provocan lo primero y sus hojas lo segundo. Es, además, adictivo. Todos sufren sus efectos, pero solo Eneas y Andrómaca parecen dispuestos a superarlos. Eneas logra contrarrestarlos mezclando raíces y hojas³⁹. Tras ello, comienza la búsqueda de Ulises. Cuando lo encuentra, y para poder escapar del planeta, que resulta ser una trampa mortífera, pide ayuda a Minerva mediante el robot lechuza. La diosa acude y libera a Ulises, a Eneas y al resto de los troyanos y amazonas hiriendo a Ceres en un ojo⁴⁰. Para mostrar el castigo que Minerva infringe a Ceres, Démarez se sirve de un proceder distinto al resto del episodio: una plancha en la que se suceden las imágenes sin calles intermedias y en la que el grito de Ceres llega hasta el Olimpo. La diosa herida promete venganza.

A partir de este álbum Ulises y Eneas viajarán juntos. La decisión de Mangin (2012, II) de reunir a los dos héroes, si bien es una decisión propia y necesaria para su reelaboración del mito, no es algo enteramente nuevo. Según Dionisio de Halicarnaso (*Dionys. Ant.* 11.72.2), Helánico de Lesbos afirmó en su obra *Las sacerdotisas de Hera en Argos* que Eneas llegó a Italia desde la tierra de los molosos y que allí fundó la ciudad de Roma en compañía de Ulises. Lo que sí es completamente nuevo es el sentido que Mangin le da a esa relación, pues no será meramente fundacional, sino también amorosa. No obstante, Eneas no sucumbe en ningún momento a los encantos de Ulises.

3.4. Cartago

El álbum *Cartago* está inspirado en la *Eneida*. Virgilio comienza a narrarlo, pero el espíritu de Odid, la hermana gemela de Dido, lo posee y es ella quien acaba relatándolo.

Eneas arriba a Cartago, un planeta artificial, tras sufrir diversas aventuras con las harpías, Escila y Caribdis y los ciclopes. Como sus naves están dañadas, solicita el amparo de Dido para repararlas. La reina se muestra, en principio, reticente, pero,

³⁷ Mangin (2012) 140,7.

³⁸ Mangin (2012) 108,1; 109,4;110,5; 112,4

³⁹ Mangin (2012) 118,2.

⁴⁰ Mangin (2012) 138.

al oír en boca de Eneas el nombre de Venus, el equivalente de su diosa Tanit⁴¹, les permite aterrizar. Todo es consecuencia de un ardor de la diosa del amor, pues ha ordenado a Cupido enamorar a Dido con una de sus flechas.

Una tormenta, provocada por la propia reina, une definitivamente su destino y el de Eneas⁴². Dido y Eneas se casan. Como los dos conocen los destinos que les esperan, deciden hacerlos uno. Su plan es cambiar el nombre de Cartago por el de Roma para que el planeta de Dido sea el prometido a Eneas por los dioses. Creen que pueden modificar, gracias a su amor, el destino impuesto por los dioses y juntos dominar la galaxia tras su unión⁴³. La idea parte de Dido y Eneas se deja llevar. Dido es otro ejemplo de mujer enérgica. Y él, enamorado como está, hace dejadez de sus funciones de estrategia (Mühlethaler, 2016, 128). En cuanto Venus conoce sus planes decide actuar.

El amor entre Dido y Eneas provoca, por un lado, la ira de Barca, general del ejército cartaginés y, por otro, la cólera de Ulises. Barca está enamorado de Dido y Ulises lo está de Eneas⁴⁴. Barca intenta anular ese amor, pero fracasa en su intento al ser descubierto su plan por Andrómaca. Por su parte, Ulises se ve obligado a intervenir por deseo expreso de Venus, deseosa de que su hijo cumpla la misión que le ha sido confiada. La diosa, que conoce los sentimientos de Ulises hacia Eneas, se sirve de ellos. Por orden de Venus, Ulises entorpecerá los planes de Dido y Eneas tras su boda. Pero no lo hará solo. Contará con la ayuda de Odid, la hermana gemela de la reina.

Las dos hermanas pueden ver el futuro en un espejo, pero mientras que Dido siempre lo ve positivo, Odid siempre lo ve negativo. Dido vaticina un futuro de paz y armonía entre troyanos y cartagineses; Odid solo ve la destrucción de Cartago a manos de los troyanos. Empujada por Ulises, Odid convence a los cartagineses de que el futuro de concordia ofrecido por Dido y Eneas es falso⁴⁵. En su empeño no logra sino hacer que ese futuro negativo que predice se convierta en realidad. La intervención de Ulises y Odid genera la lucha entre troyanos y cartagineses. Hasta el último momento Dido y Eneas confían en su amor y en que se puede restablecer la paz entre ambos pueblos. Son los únicos. Ulises y Andrómaca, viendo que Eneas es incapaz de abandonar a Dido, piden a Anquises que asuma el mando. Será él quien dé el orden de partir y de llevarse a su hijo a la fuerza con ellos. Dido quiere irse con su esposo, pero los cartagineses no se lo permiten. De este modo, ni uno ni otra puede ver cumplido su deseo de permanecer junto a su ser amado al ser separados cada uno por los suyos⁴⁶.

Tras la marcha de Eneas, Dido acaba suicidándose. Siendo un final trágico para la reina, es menos trágico que el de la *Eneida*, pues hasta el último momento Eneas y ella están juntos y proyectan compartir su futuro. Eneas no dice aquello de *Italiam non sponte sequor* (Verg. *Aen.* 4.361). Es impensable que lo diga. Ninguna divinidad le taponara los oídos (Verg. *Aen.* 4.440-449). Escucha perfectamente sus sentimientos y los de Dido. El amor que ambos personajes se profesan prevalece por encima de todo lo demás y se alza como un escollo para hablar de Eneas como un héroe piadoso. El

⁴¹ Mangin (2012) 150,2. La asociación de ambas diosas es una arteria de Mangin. Tanit se asocia en verdad con la diosa Juno, pero, dado que esta diosa no aparece en la trama, no puede respetarla.

⁴² Mangin (2012) 162,5.

⁴³ Mangin (2012) 174,6-8; 178,2-7; 180,1; 181,2-3; 182,1-2; 185,5.

⁴⁴ Mangin (2012) 171,2; 172,1.

⁴⁵ Mangin (2012) 182-185.

⁴⁶ Mangin (2012) 185,8; 186,7.

amor de Dido, en tanto que es compartido en igual medida por los dos, no sirve de contrapunto a la *pietas* de Eneas (Verg. *Aen.* 4.305-308; 438-440). Es, por el contrario, un elemento que contribuye a desdibujarla.

3.5. Más allá del Estigia

En esta reelaboración del mito no falta el episodio de la *katábasis*, presente en la *Eneida* y en la *Odisea*. En *EUT* el descenso a los infiernos está protagonizado por Ulises, Andrómaca y Anquises, los coprotagonistas del cómic. Su propósito es encontrar a Eneas y llevarlo de vuelta al mundo de los vivos. Tras su separación de Dido, Eneas se ha suicidado. Su pérdida, sumada a la de Creúsa, le hace insostenible vivir. Su suicidio debe entenderse como el desmoronamiento por completo de su *pietas*. Atrás queda la fundación de la Roma galáctica.

Venus, deseosa de que su hijo culmine su misión fundadora, intenta conseguir que Júpiter lo reviva. En la conversación mantenida por los dos dioses en el Olimpo la diferencia de tamaño entre uno y otra incide en el poder supremo de Júpiter⁴⁷. Ante su negativa, Venus obliga a Ulises a ir en su busca⁴⁸. Se repite así que un héroe busque a otro por mandato de la divinidad que lo protege, tal como ya sucediera en el episodio de los lotófagos. Como Venus no se fía de Ulises, hace que Anquises y Andrómaca lo acompañen. La *katábasis* es, pues, un encargo de la diosa. Y será otra divinidad, Plutón, la que permita su desarrollo y facilite su éxito final⁴⁹.

El desarrollo de esta *katábasis* recuerda los descensos a los infiernos de otros héroes. Como Orfeo y Hércules, los tres van a rescatar a un muerto. No se pelean con nadie para conseguir su objetivo tal como hiciera Hércules cuando descendió en busca de Alceste, pero sí arrancan a Plutón que Eneas pueda volver con ellos si se cumple una condición, igual que en el mito de Orfeo. Mangin parece haber tenido en mente esas escenas mitológicas para configurar su *katábasis*. Plutón pone como condición que Eneas regrese de forma voluntaria, puesto que fue también voluntariamente, con su suicidio, como llegó allí. El dios ratifica sus palabras con un juramento por la Estigia⁵⁰.

Ulises, Andrómaca y Anquises recorren el reino de Plutón en busca de Eneas. El infierno está descrito a la griega con sus tres partes: los Prados Asfódelos, el Tártaro y los Campos Elíseos. Pasan de una parte a otra a través de la lanza de Plutón⁵¹. Encuentran a Eneas en los Campos Elíseos, donde vive feliz en su palacio junto con Creúsa y Dido, creyendo que habita en el imperio prometido por su madre y que domina todo el universo⁵².

Andrómaca y Anquises intentan sacarlo de su error, pero es, finalmente, Ulises quien lo consigue. Y lo logra pidiéndole a Plutón que le muestre a Eneas qué ha sido de Pirro. Cuando aquel conoce por boca del dios que este está también en los Campos Elíseos, en su propio palacio, comienza a dudar. Anquises, Andrómaca y Ulises le echan en cara su egoísmo y le hacen ver que, al haberlos abandonado sui-

⁴⁷ Mangin (2012) 197,4; 198,1 y 6.

⁴⁸ Mangin (2012) 200.

⁴⁹ Mangin (2012) 200, 5-7; 206, 4-5; 239, 2.

⁵⁰ Mangin (2012) 210,4.

⁵¹ Mangin (2012) 206,6; 219,6; 226,6.

⁵² Mangin (2012) 229,3.

cidándose, no es mejor que él y que la Roma prometida por los dioses nunca será fundada⁵³. Estas palabras hacen que Eneas acepte volver, aunque con reticencias. Decidido a reemprender su misión, ante las dudas que tiene sobre dónde dirigirse, recibe ayuda del dios Plutón quien le muestra el planeta Roma y lo encamina hacia él⁵⁴. A lo largo del álbum las divinidades infernales ofrecen un tamaño mayor que el de los mortales⁵⁵.

Eneas se hace consciente de su misión en el infierno y lo hace llevado por sus propios sentimientos. Si se suicidó por amor, ahora está dispuesto a volver al mundo de los vivos al recelar de la suerte corrida por Pirro. No admite que se lo compare con él. Esa ira, ese resentimiento es lo que le lleva a regresar voluntariamente al mundo de los vivos y a retomar su misión. Pero lo hace pensando en morir pronto y regresar de nuevo a su palacio infernal junto con sus dos amores. Así pues, Eneas recupera con esta acción parte de esa *pietas* perdida, pero sin mucho convencimiento⁵⁶.

Para salir de los infiernos se sirven, como ya han hecho a lo largo de su paseo infernal, de la punta de la lanza de Plutón⁵⁷.

La *katábasis* le sirve a Mangin como pretexto para exponer sus ideas espiritualistas (Scapin y Soler 2015, 66) sobre la muerte.

3.6. Roma

El último álbum de *EUT* está inspirado en los cantos VII a XII de la *Eneida*. Con la llegada al planeta Roma termina el viaje, pero no las aventuras. Queda aún un episodio bélico, suscitado por las desavenencias entre Venus y Diana, por superar⁵⁸.

Con anterioridad a la llegada de los troyanos al planeta Roma, Venus pide a Neptuno que inunde el planeta Roma. Y, a su vez, ella transforma en dinosaurios a los latinos. La diosa confía en que ambas acciones allanen el camino a Eneas para fundar en el planeta la ciudad de Roma y forjar así su imperio galáctico sin desobedecer la voluntad de Júpiter. Sin conocer lo urdido por los dioses, Eneas funda Roma⁵⁹. Tras ello celebra un sacrificio en honor a los dioses, el primero y único que se ve en toda la serie. Al acabar este, los dioses se aparecen a los troyanos para comunicarles la última decisión de Júpiter: con la fundación de la ciudad quedan libres del *fatum* divino. El futuro de Roma y de su imperio depende solo de ellos. Ha comenzado la historia y los dioses no forman parte de ella.

Previamente a su epifanía ante los mortales Júpiter les ha dado a conocer la noticia a los dioses en una asamblea divina⁶⁰. En la epifanía se aprecia la diferencia de tamaño entre dioses y hombres. Asimismo, en la asamblea divina se observa el mayor tamaño de Júpiter frente al resto de los dioses.

Pero, antes de que se cumpla la voluntad de Júpiter, queda un último detalle por resolver. Algunos latinos que se hallaban en misión espacial no fueron transformados en dinosaurios por Venus. Esos latinos se van a enfrentar a Eneas. El choque

⁵³ Mangin (2012) 237,1-4.

⁵⁴ Mangin (2012) 238,7.

⁵⁵ Mangin (2012), 235-237.

⁵⁶ Mangin (2012) 239,2-3.

⁵⁷ Mangin (2012) 238,7.

⁵⁸ Mangin (2012) 277-278.

⁵⁹ Mangin (2012) 245,5.

⁶⁰ Mangin (2012) 246,4; 251,3-4.

es consecuencia de una caza desafortunada, pero necesaria. Eneas mata uno de los dinosaurios para que los troyanos puedan comer. En represalia los latinos atacan el campamento troyano.

No llega a haber una lucha encarnizada entre troyanos y latinos gracias a Andrómaca y a su don de hablar con los animales. El hecho de que hable con los dinosaurios hace que los latinos vean en ella a una elegida de Diana, diosa a la que rinden culto. Andrómaca, con ayuda de la diosa, logra devolver a los latinos su forma humana, propiciando así la paz y la unión de ambos pueblos. La ayuda que Diana presta a los latinos se había forjado antes de que los dioses renunciasen definitivamente a participar en la vida de los humanos⁶¹. No supone en ningún momento un quebranto de las órdenes de Júpiter, como tampoco lo fueron la inundación del planeta o la transformación de los latinos en dinosaurios.

Latinos, troyanos, un griego y algunas amazonas serán los habitantes de la nueva Roma y el hijo de Andrómaca será el primer romano nacido en ella⁶². Y así, con una visión multicultural (Mühlethaler 2006, 329), muy de acorde a nuestros días, la misión de Eneas llega a su fin.

4. La transformación de Eneas y sus consecuencias

En el desarrollo del mito tienen lugar dos hechos paralelos: la merma de la *pietas* de Eneas y el aumento de coprotagonismo de otros personajes. Uno y otro ayudan a dar forma al nuevo Eneas, no tan pío como el de Virgilio, pero sí más sensible y acorde con nuestros tiempos.

El Eneas virgiliano no es ni un héroe guerrero al modo de Aquiles, ni un héroe astuto como Ulises. Cuando Virgilio le da voz para que hable de sí mismo, se presenta como *pius* (Verg. *Aen.* 1.378). Eneas es un héroe piadoso que conoce sus deberes hacia su padre y su familia, su ciudad y los dioses. Su *pietas erga parentes et familiam* queda reflejada cuando no consiente que Anquises cumpla su deseo de permanecer y morir en Troya en solitario; o cuando finalmente huye de la ciudad llevando a su padre sobre sus hombros y al pequeño Ascanio de la mano. Eneas cuida de su padre hasta que muere y, obedeciendo sus deseos, baja a verlo al Hades. Actúa también en beneficio de su hijo Ascanio cuando le dice a Dido que debe irse. Su *pietas erga patriam* le lleva a guiar a los troyanos mirando siempre por el beneficio de estos. Su *pietas erga deos* le hace llevar consigo en su huida de Troya los penates y objetos sagrados, realizar sacrificios en su honor a la divinidad cada vez que llega a alguna nueva tierra, solicitar su ayuda y cumplir los mandatos de los dioses. La piedad de Eneas no es solamente reconocida por él mismo, también los demás se la reconocen.

Sin embargo, en *EUT* la *pietas* de Eneas está desdibujada. La *pietas erga parentes* se ve mermada en tanto que la figura de Eneas llevando a cuestas a su padre no puede darse ya que Anquises se traslada de forma autónoma en una silla voladora. Mühlethaler (2006, 326) considera esa silla un toque cómico. En nuestra opinión es algo más que eso. Forma parte de la caracterización del nuevo Eneas. A ello se une que el que Eneas recrimine en más de una ocasión la conducta de su padre y, sobre todo, que no baje al Infierno a verlo. Su *pietas erga patriam* tampoco es firme. Tras

⁶¹ Mangin (2012), 246,4-6.

⁶² Mangin (2012), 287,7.

vencer a Medusa parece dispuesto a renunciar a su misión y a quedarse en Tracia; en Oculus está a punto de dejarse vencer por el planeta caníbal y, finalmente, en Cartago está dispuesto a modificar en su propio provecho su destino. Su renuncia final es el suicidio por amor. Muerto vive feliz con sus dos esposas y por ellas está a punto de no volver al mundo de los vivos. La *pietas erga deos* comienza a flaquear cuando Héctor no nombra a los Penates. Eneas no tiene que llevarlos consigo ni buscarles una nueva patria. Es poco respetuoso con su madre Venus a quien acusa de haberlo olvidado y a quien no solo reprocha su presencia en varias ocasiones, sino que, además, la recrimina por faltar a sus promesas y por no haber salvado a Creúsa. Tampoco puede obedecer las órdenes de Júpiter de abandonar Cartago puesto que no las recibe. Por último, no ofrece sacrificios a los dioses en cada planeta al que llega. Solo se le ve hacerlo en Roma, en el momento de la fundación de la ciudad homónima, una vez que se ha hecho consciente de su misión.

Así pues, este nuevo Eneas no podría presentarse a su madre diciendo aquello de *sum pius Aeneas* (Verg. *Aen.* 1.378), ni el Ilioneo de turno podría decir de él *quo iustor alter nec pietate fuit* (Verg. *Aen.* 1.454-455). Tampoco puede decirle él mismo a Dido que hace las cosas *invitus* (Verg. *Aen.* 6.453-45). Su rasgo distintivo se ha desdibujado. Se ha convertido en un hombre que duda, que pide consejo, que se deja vencer por sus sentimientos, en especial los amorosos; un hombre que, finalmente, se rinde con su suicidio.

A la par que va menguando la *pietas* de Eneas van adquiriendo mayor importancia otros personajes propiciando que la reelaboración del mito por Mangin sea más coral que individual. Junto a Eneas ven modificado su papel Creúsa, Andrómaca, Dido, Anquises y Ulises.

De las mujeres cabe destacar su iniciativa y su dinamismo, rasgos que hacen que se convierten en personajes esenciales para Eneas. Creúsa acompaña a su marido en todo momento en los últimos días de Troya. Nada tiene que ver con una mujer supeditada al esposo y que suplica por ella y por su familia (Verg. *Aen.* 2.675). Viste y actúa como una guerrera. Toma decisiones en favor de los suyos y de su ciudad. Es un personaje muy actual, una mujer moderna que tiene iniciativa y asume sus acciones, aunque en ocasiones pueda parecer un poco empecinada.

Tras su desaparición, Andrómaca se convierte en consejera de Eneas desde que se une a él en el segundo álbum. Sustituye a Creúsa en este aspecto, pero no en el amoroso, papel que asume Dido. Eneas necesita una mujer a su lado que le ayude a tomar decisiones. Los consejos que Andrómaca le da son siempre certeros y están encaminados al cumplimiento de su misión. La Andrómaca del cómic poco tiene que ver con la de la *Eneida*. No está volcada hacia el pasado, hacia Troya (Verg. *Aen.* 3.321-345, 482-491), sino que tiene su vista puesta en el futuro. De hecho, su hijo será el primer habitante nacido en la nueva Roma.

Junto a ellas encontramos a Dido. Sus amores con Eneas constituyen un episodio dramático para ambos. Los dos optan por suicidarse cuando se ven separados por los suyos. En el caso de Eneas su suicidio ha de entenderse como la renuncia definitiva a su *pietas*.

Frente a las mujeres están los hombres. Anquises sigue siendo un anciano impedido, pero ya no requiere ayuda de su hijo. Sale de Troya por sus propios medios sentado en su silla voladora y llega vivo hasta Italia. Sin entrar a considerar si Mangin conoce o no que en Nevio y Ennio Anquises llegaba con vida a Italia, conviene resaltar que la autora se sirve de este detalle para incidir en la merma de la *pietas* de

Eneas. Al no estar muerto su padre, Eneas no tiene que cumplir la última prueba de la misma antes de llegar a Italia, lo que facilita su opción suicida.

Ulises sigue siendo el héroe astuto y audaz de los poemas homéricos, pero ofrece un nuevo rasgo distintivo: es homosexual. Mangin (2012, III y VII) justifica su elección y se sirve de esta característica como un recurso para el desarrollo del mito. Gracias a su esencia femenina esquiva la muerte salina de la Medusa y huye provocando que Minerva le encargue a Eneas ir en su busca. Igualmente, de no ser por la atracción que siente por Eneas, no se hubiera dejado convencer por Venus en Cartago. Cuando Eneas se suicida, Ulises lamenta su participación en su separación de Dido y en el infierno le expresa su amor.

5. El aparato divino y el nuevo *fatum*

El aparato divino, presente en todos los álbumes, se muestra de tres formas diferentes: mediante asambleas divinas, a través de conversaciones entre dos o tres divinidades o con epifanías ante los mortales⁶³, siendo las más frecuentes estas últimas. Su distribución por episodios es la siguiente:

	Troya	Tracia	Oculus	Cartago	Infiernos	Roma
asambleas						x
conversaciones			x	x	x	x
epifanías	x	x	x	x	x	x

Las divinidades que participan en el cómic son Venus, Minerva, Diana, Júpiter, Marte, Ceres, Cupido, Neptuno, y Plutón. Entre ellos destacan la tríada conformada por las diosas Venus, Minerva y Diana y Plutón. Cada una de las diosas de la tríada protagonista está relacionada por un lazo especial con un mortal: Venus y Eneas están unidos por su parentesco, pues son madre e hijo; Minerva y Ulises por la afinidad de caracteres, lo que hace que este sea el favorito de aquella; Diana y Andrómaca por un lazo religioso, pues la mortal es devota de la diosa. En la trama se establece un juego para favorecer a su protegido. Venus quiere que Eneas cumpla su misión; Minerva quiere proteger a Ulises y Diana se sirve de Andrómaca para proteger a los latinos. Venus aparece en todos los episodios, ya sea para hablar con su hijo, ya para interceder por él ante otros dioses y favorecer su misión. Minerva juega su papel en el segundo y tercer álbumes y una vez que Ulises se ha salvado de morir desaparece hasta la epifanía final. Diana solo aparece en el último álbum para favorecer a los latinos. La interacción entre sus deseos es fundamental para el desarrollo de esta reelaboración del mito. Son sus caprichos particulares y no la ira de una divinidad (llámese Juno o Poseidón) los que van tejiendo el destino de los mortales. La presencia de Juno con su animosidad contra Eneas impediría el desarrollo de este juego establecido entre diosas y protegidos. Asimismo dificultaría que la propia Venus se diera cuenta del error que le ha supuesto favorecer los amores de Dido y Eneas. Ella

⁶³ Mangin (2012) asamblea divina: 246-247; conversaciones o interacciones entre los dioses: 137,6-140; 150,5; 197-198; 270; 277-279; 281-283 y 286; epifanías: 36-37; 40; 56,2; 58,2; 101,1; 171-172; 200; 235-238; 248-251; 276,6.

es la que lo favorece y la que ordena, una vez que ha constatado lo perjudicial que es para la misión de su hijo, ponerle fin.

Por su parte Plutón protagoniza el quinto álbum. Permite a Eneas regresar al mundo de los vivos y lo encamina hacia Roma. Este dios reclama en todo momento su diferencia con las demás divinidades. No juega con los mortales. Tan solo les proporciona la felicidad que cada uno desea.

Junto a estos cuatro dioses aparecen otras divinidades. Sus papeles están algo cambiados. Marte actúa más como dios mensajero que como dios guerrero. Es él quien avisa a las amazonas de que Eneas les ayudará a poner fin al desastre que asola Tracia. Asimismo, es el encargado de comunicar a Eneas el enfado de Minerva por haber terminado con Medusa y cómo debe ponerle fin. Cupido se limita a asistir a su madre. Hierne con su flecha a Dido facilitando así la acogida de Eneas en Cartago. Júpiter aparece como dios supremo y, como tal, los restantes dioses tienen que obedecerle. También es la representación del *fatum*.

Por mor de ese *fatum* los troyanos dejan Troya para fundar una nueva ciudad. Pero también responde al *fatum* que Eneas dude, que decida quedarse con Dido y que se suicide; o que Júpiter se niegue a rescatar a Eneas de los Infiernos; que Venus pida a Neptuno que inunde el planeta o que transforme ella misma a los latinos en dinosaurios porque no los puede aniquilar; que Diana, en el último momento, otorgue a Andrómaca y sin que nadie lo sepa el poder de la metamorfosis; o que, finalmente, los dioses se destierren a sí mismos del futuro de Roma haciendo que este dependa exclusivamente de los propios romanos. Se acaba así el que los humanos sean un juguete para unos dioses crueles. Es un nuevo *fatum* para un nuevo Eneas.

Los dioses intervienen en el plano humano de dos maneras: ya manipulando su mundo exterior, ya influyendo en sus reacciones y decisiones. Ejemplo de lo primero sería la inundación del planeta Roma provocada por Neptuno a petición de Venus. El segundo modo de intervención lo llevan a cabo bien a distancia, como cuando Cupido enamora a Dido con su flecha, o mediante una epifanía, como cuando Creúsa acepta finalmente su destino en Troya.

En sus epifanías ante los mortales los dioses de *EUT* no adoptan nunca la forma de un mortal. No ocultan su divinidad. Su aspecto es en todo momento el de una estatua clásica. Destaca su tamaño, siempre mayor al de los mortales. Esa diferencia es una forma de insistir en la idea de que los hombres son juguetes de los dioses. Igualmente se recurre a la diferencia de tamaño cuando Júpiter habla con los otros dioses, realizándose así su superioridad frente a ellos.

6. Conclusiones

El análisis de *EUT* nos permite concluir que Mangin ha reelaborado el mito y sus personajes asociando un medio (el cómic) y un género (la ciencia ficción) y sirviéndose de diferentes recursos que han resultado ser de gran provecho para su recepción y pervivencia:

1. un doble proceso de expansión y reducción del mito. Para expandirlo se ha incluido escenas mitológicas de otros héroes, como Medusa o el encuentro con las amazonas. Al reducirlo ha tenido que elegir episodios concretos de la

Eneida y de la *Odisea* y ha eliminado la presencia de numerosos personajes entre los que destaca Juno.

2. la presencia de un narrador, Virgilio, que narra los diferentes episodios ante distintos públicos, y que extrae moralejas de sus historias, lo que dota a esta nueva versión en cómic de ciencia ficción de un tono didáctico.
3. El proceso paralelo de dos acciones, la una descendente, la merma del rasgo definitorio de Eneas, su *pietas*, y otra ascendente, el coprotagonismo de otros personajes. El resultado es un nuevo Eneas más sensible, lo que lo hace un personaje más actual.
4. un nuevo aparato divino en el que han cambiado los dioses que intervienen, en el que se ha creado un nuevo juego entre diosas y protegidos y en el que finalmente los dioses renuncian, como parte del *fatum*, a intervenir en las acciones humanas cuando la leyenda pasa a ser historia.
5. la inserción en el argumento del tratamiento contemporáneo de ciertos temas como son el papel de la mujer, las drogas, la cuestión del género, la identidad sexual y la homosexualidad.

7. Bibliografía

- Agrimbau, D., Sosa; M. (2018), *The Aeneid*, Mankato, Capstone.
- Bièvre-Perrin, F., Pampanay, E. (ed.) (2018), *Antiquipop: La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon, MOM Editions.
- Cristobal, V. (2006), «La Eneida de Virgilio, un viaje entre Troya y Roma» en *RFRM* n° extra 4, 85-100.
- Espino Martín, J. (2002), «La reinterpretación del mito clásico en el comic-book U.S.A. Un análisis del mito en el Sandman de Neil Gaiman y el Epicurus el Sabio de Messner-Loebs» en
- Fraction, M., Ward, CH. (2016), *Ody-C: Cycle One*, Portland, Image Comics.
- García Iborra, S. (2018), «La influencia de la mitología clásica en el cómic de superhéroes» en *Unicómic XX. Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómic*, Alicante, Universidad de Alicante (en prensa).
- Gurza, A., Larios, D. (1965a), *Las aventuras de Eneas*, México, Novaro.
- Gurza, A., Larios, D. (1965b), *En la región de las sombras*, México, Novaro.
- Gurza, A., Larios, D. (1965c), *El triunfo de Eneas*, México, Novaro.
- González Delgado, R. (2010), «Orfeo y Eurídice en el cómic» en *CFC(L)* 30, 193-216.
- Hernández Reyes, A. (2008), «Los mitos griegos en el manga japonés» en *Imágenes, La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*, Logroño, 633-644.
- Kovacs, G., Marshall, C. W. (ed.) (2011), *Classics and Comics*, Nueva York, Oxford University Press.
- Kovacs, G., Marshall, C. W. (ed.) (2016), *Son of Classics and Comics*, Nueva York, Oxford University Press.
- Lesage de la Haye, H. (2014), «Ulysse dans l'espace. Recomposition des mythes grecs dans Ulysse 31» en Provini, S., Bost-Fievet, M. (dir.) *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, 135-146.
- López Gregoris, R., Unceta Gómez, L. (2013) «Dioses postmodernos y mitología tecnológica: *Ilión* y *Olympo*, de Dan Simmons» en *Anabases* 17, 201-220, <<https://doi.org/10.4000/anabases.4210>> [12/08/2019]

- Lorenzo Hernández, M. (2008), «Visions of a Future Past. Ulysses 31, a Televised Re-interpretation of Homer's Classic Myth» en *Animation Studies* 3, 33-41.
- Mangin, V., Démarez, TH. (2012), *Le dernier troyen. Chroniques de l'antiquité galactique*, París, Soleil.
- McCloud, S. (2016 [1949]), *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri.
- Mühlethaler, J. CL. (2016), *Énée le mal-aimé. Du roman médiéval à la bande dessinée (Verité des mythes)*, París, Les Belles Lettres.
- Nieto Heredia, A. (2005), «Percepción y memoria de la antigüedad a través del cómic» en *Historia Abierta* 36, 14-17.
- Perier, I. (2014), «Un retour de l'épique» en Provini, S., Bost-Fievet, M. (dir.) *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, 51-64.
- Provini, S., Bost-Fievet, M. (dir.) (2014) *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, París, Classiques Garnier.
- Rodríguez, A. (2008), «Échos contemporains de la Guerre de Troie: l'Iliade dans la bande dessinée, le cinéma, la science-fiction, la littérature de jeunesse (1965-2007)» en *Anabases* 8, 137-150 <<https://doi.org/10.4000/anabases.164>> [31/07/2019]
- Rogers, B.M., Stevens, B.E. (ed.) (2015), *Classical Traditions in Science Fiction*, Oxford/ Nueva York, Oxford University Press.
- Rogers, B.M., Stevens, B.E. (ed.) (2019), *Once and Future Antiquities in Science Fiction and Fantasy*, Londres/Nueva York, Bloomsbury Academic.
- Ruiz de Elvira, A. (1985), «Ab Anchisa usque ad Iliam» en *CFC* XIX, 14-34.
- Scapin, M., Soler, M. (2015), «Mythes en mouvement, réinventer la foundation de Rome dans la bande dessinée de science-fiction: *Le dernier Troyen* de Valériee Mangin et Thierry Démarez» en *La bande dessinée historique. Premier cycle: l'Antiquité*, Pau, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 65-76.
- Sundel, A., Crandall; R. (1951), *The Aeneid*, Classics illustrated 161, Thorpe & Porter.
- Unceta Gómez, L. (2007), «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense» en *Epos* 23, 333-344.
- Unceta Gómez, L. (2012), «El mito griego visita los bajos fondos: "GREEK Street"» en *Minerva* 25, 187-207.