

# Épica pop en el siglo XXI. Configuración heroica del Padre Vergara en *30 monedas*

Yenisey RODRÍGUEZ CABRERA

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales-UNAM

ORCID: 0000-0002-3239-1208

**Resumen** Este escrito explica la construcción del heroísmo de un cura guerrero, el Padre Manuel Vergara, en la primera temporada de serie española *30 monedas* de Álex de la Iglesia. Este estudio se enfoca en analizar la pervivencia y actualidad del discurso épico más clásico en un producto pop televisivo —aunque de manufactura cinematográfica— así como en detallar el armado genérico, temático, ideológico, visual y espacial de irrealidad de un relato capaz de conjuntar lo más arcaico y hasta mítico, con lo más contemporáneo.

**Palabras clave** Épica pop, gótico rural, sacerdote guerrero, Judas, horror cósmico.

## Pop Epic in the XXI Century. Heroic Shaping of Father Vergara in *30 Coins*

**Abstract** This manuscript delves in the heroic construction of Father Manuel Vergara, the warrior-priest, in the first season of *30 coins*, a Spanish TV series by Alex de la Iglesia. This study analyses the continuance and actualization of the most classical epic discourse in a pop TV product —although envisioned cinematographically—, detailing the generic, thematic, ideological, and spatial construction of unreal in a tale capable of conjoining the archaic, and even mythical, with the contemporary.

**Keywords** Pop epic, rural gothic, warrior priest, Judas, cosmic horror.

*Certainly, because the true evil has nothing to do with social life or social laws, or if it has, only incidentally and accidentally. It is a lonely passion of the soul—or a passion of the lonely soul—whichever you like. If, by chance, we understand it, and grasp its full significance, then, indeed, it will fill us with horror and with awe.*

Arthur Machen, *The White People*

¿Qué es un héroe? Ante todo, un matador de monstruos —materiales e inmateriales—, el defensor de lo más caro de un orden establecido, un elegido de la divinidad —lo Otro— para ser su campeón y la pieza más importante del seminal acto sacrificial. Los héroes, según nos cuentan las mitologías antiguas y sus exponentes más lúcidos, vienen a vivir entre nosotros para ser la trama mortal que se entreteje con la sempiterna urdimbre, para crear nuevos mundos o defender los existentes y para dejar su huella ejemplar. Justo así, cual clásico héroe épico que conjunta todo lo arriba descrito, se presenta al Padre Vergara —exconvicto, exorcista— en la primera temporada de la serie televisiva *30 monedas*, dirigida y escrita por el bilbaíno Álex de la Iglesia. Pero este héroe es uno actual: mira hacia lo antiguo, sí, al tiempo que recupera la contemporaneidad, pues toda heroicidad tiene la impronta de su tiempo.

Como todo arquetipo es maleable y capaz de superponer en su sola figura el discurso histórico y el de la imaginación —el de los mitos, leyendas, epopeyas, dramas y novelas— que, en este particular caso, tiene su mayor expresión en el ámbito audiovisual.

Este escrito se propone analizar en detalle la construcción y configuración heroica de tan peculiar párroco de pueblo cuya vida se une indefectiblemente al Destino del mundo según los motivos más recurrentes de la épica clásica y pretende explicar la pervivencia y actualidad del discurso heroico en un producto pop del *streaming* en habla española. Pero antes de desentrañar esta figura heroica y de cantar sus glorias será necesario hablar de los géneros, temáticas y espacios de irrealidad afines a nuestro héroe, donde mejor se mueve y desarrolla su acción, de las atmósferas y ambientes donde tiene cabida, pues un héroe no puede existir sin un relato que lo sostenga.

## A

A lo largo de la historia el héroe ha habitado espacios propicios: textos míticos, tradicionales, históricos donde sus hechos son el centro de la acción. Estos géneros de indudable mimesis alta<sup>1</sup> se han replicado y montado en vehículos de entretenimiento que distan mucho de ser, como en el pasado, los propios de los más cultos, doctos e instruidos. El relato heroico ha sabido pervivir, adaptarse y colocarse en el sitio central de la cultura popular: películas, series televisivas, *pulpfiction*<sup>2</sup>, cómics y juegos de rol son ahora el hogar de los héroes. Los bardos de antaño abrevaban directamente del mito y lo cantaban; los bardos de ahora lo reelaboran y resignifican desde una trinchera pop audiovisual, tal como lo hace Álex de la Iglesia (Bilbao, 1965).

Detallar, describir, pero sobre todo explicar al monstruo informe que vive en la cabeza de este cineasta y da lugar a sus creaciones artísticas es tarea titánica. Tal cual dice Borja Crespo, “De la Iglesia forma parte de una generación de realizadores, como Peter Jackson o Guillermo del Toro, que alimentaron sus filias y fobias frente al televisor, entre libros de literatura fantástica, tebeos de terror y juegos de rol” (en Piñol 2022: 10), pero no sólo eso. Cuando por fin se decide a dedicarse por entero al cine tras una breve carrera en la publicidad y la elaboración de tebeos, irrumpe en la cinematografía y recupera algo propio de la identidad española: el esperpento, lo delirante, el humor negro. Y entonces eligió la poética de irrealidad como la vía más adecuada para expresarse.

Ya en su primer corto —*Mirindas asesinas*, 1991— y después en su primera cinta —*Acción Mutante*, 1993—, Álex de la Iglesia se aventura en la realización de un cine que borra los límites de la alta y baja cultura. Egresado de la carrera de Filosofía, mezcla sus conocimientos de esta materia con la cultura popular e incorpora formas estéticas de la

---

1. Es decir, mejores en grado y naturaleza que nosotros. Así dice Frye: “If superior in degree to other man but not to his natural environment, the hero is a leader. He has authority, passions, and power of expression far greater than ours, but what he does is subject both to social criticism and to the order of nature. This is the hero of the *high mimetic* mode, of most epic and tragic, and is primarily the kind of hero Aristotle had in mind” (2000: 33-34).

2. Según Mike Ashley, se denomina así a la ficción impresa desde finales del siglos XIX en papel de baja calidad o *wood-pulp*, la misma que se usaba para los periódicos. Solían ser baratas y tratar los típicos temas de *exploitation* (2000: 22).

industria cultural, sobre todo las del cine de gran consumo. También experimenta con temáticas, motivos y formas de expresión del cine anglosajón y, empedernido jugador de rol, lo recupera, al igual que al cómic, —antes de ser cineasta fue dibujante de tebeos, de ahí sus imágenes contundentes<sup>3</sup>—, para diseñar situaciones, personajes y objetos. Así, en su discurso lo mismo conviven el costumbrismo de Berlanga con el horror anglosajón y el fantaterror español, Lovecraft con Galactus y otros superhéroes<sup>4</sup>, profundas disquisiciones teológicas de los gnósticos con la numerología *new age*, John Carpenter, William Friedkin, George Lucas y Ridley Scott con Paul Naschy, Narciso Ibáñez Serrador y Luis García Berlanga.

Si bien Álex de la Iglesia ya había incursionado en la televisión tanto con su corto *La habitación del niño* (2007) como con *Plutón BRB Nero* (2008-2009), es *30 monedas* (2020), coescrita por él y por Jorge Guerricaechevarría y dirigida en su totalidad por el bilbaíno, la serie que se convierte en el culmen de su creación audiovisual. A ello no sólo contribuye el generoso presupuesto e incondicional apoyo ofrecido para su elaboración por la renombrada cadena HBO, la cantidad de años dedicada a su escritura y planeación —a saber, más de un lustro, aunque sus creadores hablan de haberla concebido casi al mismo tiempo que *El día de la Bestia* (1995)— sino, sobre todo, por su complejidad temática, tonal y visual.

La temporada I de *30 monedas*<sup>5</sup> consta de ocho episodios donde cada uno está pensado y realizado como un largometraje. Si bien hay continuidad entre ellos y un hilo conductor, cada capítulo se puede entender individualmente. Su propia estructura muestra ya las filias de su creador, coescritor y director: está armado como una campaña de rol de ocho módulos casi independientes<sup>6</sup>. Como su nombre lo indica, este seriado tiene en su núcleo una confrontación que se lleva a cabo en la actualidad por conseguir las 30 monedas que Judas cobró por traicionar a Cristo. Un grupo de ocultistas —los cainitas— va dejando a su paso muerte y destrucción por todo el orbe con tal de conseguir el objetivo final: tenerlas todas para cambiar el rumbo de la historia y dominar al mundo, pues estos objetos concentran “el sufrimiento de Dios, la más poderosa de las energías” (“El espejo” 13.12.2020). Este complot internacional llevará al mundo al Caos absoluto.

---

3. Afirma Martha Medina que el cine de Álex de la Iglesia es excesivo y desbordante, cada *frame* tiene movimiento en sí mismo, que de ahí quizás viene la necesidad de atiborrar cada cuadro con información, con detalles. Los personajes son patéticos, al estilo de los tebeos, debido a ese ojo analítico que no sólo ha diseccionado, sino que ha construido historietas desde cero. Fue el cómic el puente que lo llevó hasta la imagen en movimiento (en Piñol 2022: 96).

4. Para un lector asiduo de cómics, tebeos o novelas gráficas que ha ahondado en su contenido es muy claro que éste casi siempre está basado en reelaboraciones de los mitos en general y de la mitología griega en particular. Los superhéroes que los habitan son un espejo de los héroes griegos, sobre todo de Aquiles y Hércules, pues son casi todos mitad dioses, mitad humanos. Son invulnerables, tienen una fuerza descomunal y sentidos más desarrollados que los de los mortales comunes. Incluso alguien como Galactus, personaje de Marvel tan caro a Álex de la Iglesia, en algún momento antes de tener el accidente en su nave y convertirse en uno de los seres más poderosos del Universo, fue un humanoide. Justo por sus innegables guiños a la épica y a los mitos griegos, a este tipo de materiales se les considera *épica pop*. Cuando este tipo de contenido se traslada a la televisión o al cine, por extensión también forman parte de esta particular poética de irrealidad.

5. Está planeada como una serie de tres temporadas en total. Hasta ahora, la única temporada transmitida es la primera. La segunda se estrenó en octubre de 2023. La tercera aún no tiene fecha de estreno.

6. En un juego de rol, una campaña es un primer destino. Es la *queste*. Los módulos son las *subquestes*.

La última moneda está en manos de nuestro héroe, Manuel Vergara, quien habita en el escenario principal de la serie: Pedraza, pueblo perdido en Segovia, España. El juego de palabras es evidente: no sólo contiene en su lexema el nombre del apóstol Pedro, la piedra sobre la cual se edificó la iglesia de los católicos; también alude a su propia esencia arquitectónica, pues todo en ella está construido a partir de pedrusco, así como al carácter duro como la roca de la gente que la habita, amén de ser una auténtica cárcel de piedra, pues sólo puedes entrar a ella a través de un arco. La elección de esta ciudad medieval de ideas y moralidad ídem, completamente amurallada, *limitada*, calurosa y asfixiante como espacio primordial de una gesta heroica resulta lógica además porque va a encerrar una contienda generada en aquella época histórica: la del bien contra el mal desde la perspectiva del cristianismo. Un pueblo segoviano y muy español se convertirá en el epicentro de una conspiración católico-demoníaca y, tal vez, cósmica.

El relato cinematográfico de irrealidad, como el de la literatura, está nutrido de atmósferas que muchas veces sólo hemos habitado en la ficción. La configuración de dicha atmósfera será esencial para el óptimo desarrollo de un discurso que, ante todo, es visual. La Otredad encontrará así en Pedraza el sitio perfecto donde van a converger lenguajes cinematográficos —gótico rural, *folk horror* y terror—, estéticos, lúdicos y hasta literarios. Si la épica y tragedia antiguas se condijeron con los espacios terrosos, escarpados e incluso desérticos de Grecia, acá tenemos un sitio cuya sola visión remonta al imaginario contemporáneo a una manifestación genérica de la irrealidad actual: el gótico rural.

En los últimos años —sobre todo a raíz de la popularidad de la primera temporada de la serie *True Detective* (2014)— se ha vivido una suerte de resurgimiento de la temática gótica, con su consiguiente estética y su correspondiente representación visual. Esta corriente, tan cara a la literatura de irrealidad donde ciertas temáticas y sintaxis narrativas se sienten tan cómodas, se ha adaptado muy bien a variados géneros del entretenimiento, que van de lo policiaco al de aventuras, suspenso y varios más. El gótico, que ha sido el ámbito temático y visual perfecto para representar artísticamente la batalla entre el bien y el mal desde la última Edad Media pasando por el prolífico siglo XIX hasta la actualidad, ha sido adaptado a ambientes geográficos que no le son connaturales y ha resultado ser muy efectivo. Pero este gótico lleva ya apellidos: sureño y rural.

El gótico sureño —a un tiempo género, tema y lenguaje visual— se ha denominado de esta forma porque está radicado en lugares del sur de los Estados Unidos<sup>7</sup> donde tienen lugar historias macabras protagonizadas por personajes perturbados; casi siempre se entrelaza con el terror. Lo interesante acá es que el gótico sureño combina universos completamente diferentes: lo gótico, históricamente asociado con lo frío, la niebla, los cielos grises y la

---

7. De acuerdo a Fernanda Solórzano, el gótico sureño tiene que ver con superstición, rituales satánicos, con extremismo religioso que a veces deriva en locura y asesinatos. Surge en la literatura de los años posteriores a la Guerra Civil y se relacionó con la pobreza de la región mezclada con el derrumbe de estructuras económico-sociales. Esto dio pie a formas de violencia y racismo en el llamado *cinturón de la Biblia*. Cuenta ya con sus propias convenciones y en la actualidad tiene más identidad cinematográfica que existencia real (Solórzano 2020). Sus productos insignia son *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *Killer Joe* (William Friedkin, 2011), *True Detective* (Nic Pizzolato, 2014), *Nocturnal Animals* (Tom Ford, 2016). No se debe confundir con el *American Gothic*.

geografía europea correspondiente, que contrasta con las atmósferas húmedas sofocantes, con los ríos caudalosos y los pantanos de los estados del sur de los Estados Unidos.

Este gótico sureño tiene su correlato español. Como bien apunta el realizador español Eugenio Martín, “no tenemos en España esos cielos bajos, esas nubes grises, ese ambiente siniestro que se puede encontrar en Reino Unido [...] Aquí tenemos un sol tan grande, que el cine de terror que tendríamos que hacer, si fuera original, sería un fusilamiento en una plaza de toros” (en Matellano 2014). Comentarios jocosos aparte, a partir de la producción cinematográfica en España, es posible hablar de un *gótico ibérico* o *gótico rural*.

Tenemos así un gótico original y un gótico originado. Mientras el gótico europeo decimonónico tenía como centro la vida después de la muerte representada en forma de fantasmas, en este gótico sureño y/o rural el aislamiento —de lugares, de personajes— y la locura son los temas recurrentes. Está especialmente interesado en generar sensaciones en el espectador y en codificar la realidad como algo tan cotidiano y cercano —se sirve muy bien de los elementos téticos— para facilitar la entrada en convención de que tarde o temprano, en cualquier momento, habrá una manifestación del mal.

Pero esta aparente familiaridad termina por romperse en los momentos climáticos. La estética y la fotografía sirven especialmente a estos fines: se resaltan los cuerpos podridos, las moscas, la podredumbre por el calor, el olor infecto que lleva a la Otredad. También se destaca lo ominoso por acumulación de objetos como animales desollados o enjaulados, instalaciones de huesos, amuletos, etc. Típico cine de serie B<sup>8</sup> y explotación, se solaza no sólo en la abundante sangre y violencia, sino que abusa de lo sensorial para causar perturbación. Como se verá, hacia el final de la primera temporada, el Pedraza de *30 monedas* encarnará de la manera más grotesca el gótico rural.

Si bien el gótico ibérico y su correlato rural están emparentados con el gótico sureño, existe un elemento fundamental que lo distingue y le otorga identidad: la introducción del elemento costumbrista tan propio de la literatura y cine españoles. Este costumbrismo le imprime una impronta primordial para la creación de una atmósfera familiar que otorga verosimilitud al discurso. La representación del pueblo lo hace tan identificable que produce una sensación de familiaridad y verosimilitud cuyo fin es construir y sostener una idea de normalidad cuyo rompimiento, al entrar en contacto con la Otredad o lo ominoso, genera mayor impacto por el choque de sistemas. También genera la idea de que esa historia sólo habría podido ocurrir en ese lugar del mundo, en ese momento, y permite el mayor lucimiento de personajes poco convencionales en entornos ordinarios.

En el gótico rural de *30 monedas* se construyen estéticas y ambientes que se sirven de la luz, del sol, de los objetos, de la hechicería y del ocultismo para exaltar la muy religiosa y católica España profunda. Ahí las cosas de brujas y los exorcismos se exponen sin pudor en primer plano y a plena luz con la finalidad de generar el terror más absoluto. Plagada de elementos del gótico rural con toques de *folk horror*<sup>9</sup>, lenguaje cinematográfico del típico terror anglosajón mezclado con fantaterror de característica factura española, no extraña entonces que este material sea considerado como un relato de gótico rural épico y horror cósmico. Mientras este último se revisará llegado el momento en que aflore la liga entre

---

8. Películas de presupuesto limitado que, como la *pulp fiction*, casi siempre son *exploitation movies*. Se habla de la B proviene de *Bottom of the Bill* o *Bread & Butter*, por lo barato (Cross 1981: 6).

los sucesos de Pedraza y la verdadera identidad del mal que la asola, nos detendremos un momento para hablar del héroe, elemento central del discurso épico, en tanto su configuración es el centro de este trabajo.

De la misma manera que el gótico rural y el terror son lenguajes cinematográficos —es decir, representación visual de atmósferas propicias, motivos y tópicos— y no sólo temáticas o géneros, la épica también lo es. Así como los primeros pueden formar parte de distintos géneros —aventuras, acción, suspenso, etc.— y atravesarlos, la épica cinematográfica implica necesariamente la construcción de un mundo con la presencia de un personaje de excepción, de alta estatura mimética, inscrito en una trama ya de lucha para la instauración de un orden, ya de combate para su defensa ante el embate enemigo, o simplemente una historia que elogie su gloria y esfuerzos para conservar su mundo.

En *30 monedas* este personaje de excepción es un cura y se llama Manuel Vergara. En la serie se cuenta la historia del Padre Vergara quien, a partir de las amenazas de lo sobrenatural en un entorno rural, pequeño, va cobrando consciencia del aspecto internacional y monumental de esta amenaza y de su papel para impedir que desaparezca el mundo tal cual lo conocemos. Personaje atormentado al que la gente le teme porque es un tipo raro cuya presencia en Pedraza inicia acontecimientos jamás vistos, desea escapar de sus fantasmas y que lo dejen en paz. Ha dejado de creer en todo: no cree en su religión, no cree en sí mismo, no cree en nada. Se da cuenta de lo absurdo de la existencia, de lo absurda que es la fe, una que ha perdido justo cuando más la necesita.

Típico héroe de primer estamento<sup>10</sup>, intuye que quizás el dios de los cristianos no es del todo bueno, pues permite que el mal sea evidente, que el dolor y el sufrimiento estén siempre presentes, que en el mal haya elementos de bien y en el bien haya elementos malvados y parecieran no existir el uno sin el otro. Vergara, al iniciar la serie, está a punto de descubrir una verdad palpable poco conveniente para un religioso: el bien y el mal se confunden, existen fisuras en la estructura lógica del cristianismo. A diferencia de los héroes cristianos cuyo prototipo sería San Brandán<sup>11</sup>, típico héroe de *exempla*, o de otros santos, como los habitantes de *La leyenda dorada*, Vergara será el campeón del orden actual —cristiano o tal vez no, ya se verá—, al que defenderá con su propia vida.

---

9. Según Jonathan Rugby en *All the Haunts Be Ours. A Compendium of Folk Horror* (2022), el *folk horror* es la yuxtaposición de lo prosaico y lo perturbador. Llama así a todas las cosas extrañas que se encuentran en el campo, a las luces titilantes de los bosques negros, a lo que de oscuro hay en los juegos infantiles, a perderse en paisajes antiguos. Está íntimamente relacionado con la literatura gótica y tiene una fuerte presencia en la filmografía británica del terror. De hecho, existe algo llamado por los expertos *The Unholy Trinity of Folk Horror* y ahí encontramos tres cintas: *Witchfinder General* (1968), *Blood on Satan's Claw* (1971) y la muy inquietante *The Wicker Man* (1973). El *folk horror* es pues el enfrentamiento entre lo antiguo pagano y el nuevo credo, entre los dioses muertos y el dios vivo de los cristianos. Se parece al gótico rural porque ahí está lo que no debería estar, sólo que en el *folk horror* es más ilegal porque a final de cuentas tanto los fantasmas como el mal sí forman parte del paradigma cristiano, pero las otras deidades no.

10. Siguiendo la división medieval, el primer estamento, el *oratore*, tiene como función guiar e incendiar almas y obligarte a ser mejor, pues, como sabemos, son los seductores por excelencia; el segundo, *bellatore*, existe para asegurar la defensa de su grupo; el último, *laboratore*, vive para ligar a su persona la posibilidad de crear riqueza y asegurar la fertilidad.

11. El protagonista de “El viaje de San Brandán” (*Navigatio Sancti Brendani*), libro medieval donde se cuenta el periplo de este hombre de Dios y las pruebas de fe que enfrentó.

## B

*30 monedas* esboza en sus títulos de crédito el corazón de las disquisiciones teológicas que sostienen la serie: la congoja de Judas Iscariote al ver al pueblo y a soldados romanos eufóricos —poseídos, con los ojos en blanco, empuñan estandartes de pieles de oveja pintados con extraños caracteres— ante la crucifixión de Jesús. Pero el hijo de Dios no lo mira con su peculiar piedad, sino con una alegría no contenida que no parece normal. Judas corre, tira las monedas obtenidas por su traición y se dirige a la horca. Por supuesto, el nombre de Eduard Fernández, quien da vida al Padre Manuel Vergara, lleva el crédito principal.

En el primer episodio, “Telarañas” (29.11.2020), un acontecimiento rompe el sosiego de los habitantes de Pedraza, pueblo especializado, como casi todos en Segovia, en criar ganado, sobre todo corderos<sup>12</sup>: de las entrañas de una vaca nace un niño. “Esto es brujería, satanismo o algo” (“Telarañas” 2020), afirman. Paco, el alcalde del pueblo (Miguel Ángel Silvestre) decide pedir consejo al párroco, a quien al fin conocemos. Las imágenes no escatiman en mostrarnos en primeros planos a un boxeador que rompe con el esquema de curita de pueblo: mediana edad, muy moreno, barba larga y abundante, expresión hosca, mirada intensa, físico inmejorable, musculoso. El Padre Vergara, de inicio, es un hombre extraordinario: posee la virilidad y la fuerza de quienes son reflejo de lo divino. Es claro su nexo con la tradición de los sacerdotes cazadores de demonios de la cultura popular y la historieta: mucho del Padre Karras del *Exorcista*, también boxeador; otro tanto de Solomon Kane, el cura puritano nacido de la mente de Robert E. Howard; algo más de Vascar De Gullion, *Priest*, paria de la Iglesia y *vigilanti*; un poco de Constantine, el exorcista de las visiones angélicas y demoniacas.

Cuando llega a ver al niño, Vergara pregunta “de quién es el crío”. “De Satán”, le responden (“Telarañas” 2020). El cura hace una cara de preocupación, pues sabe que los demonios lo han alcanzado; sin embargo, aunque todavía no sabemos cómo llegó hasta ese lugar del mundo ni por qué, coincidentemente, poco después un plano picado nos mostrará, en la impresionante iglesia gótica de Pedraza, un vitral de San Miguel Arcángel matando al demonio. Vergara lleva sólo cuatro días en el lugar, pero ya tiene unos ojos puestos en el simple del pueblo, Antonio (Javier Bódalo), quien oye voces que ordenan mantener vigilado al cura. Este personaje prototípico del costumbrismo literario y cinematográfico tendrá en Pedraza un lugar central: él, de voz poco confiable dada su situación mental, es el único que sabe desde un principio lo que pasará. Será él también quien descubra uno de los secretos de Vergara: una cámara secreta para todo tipo de armas, lo cual lleva a preguntarnos para qué necesitaría un párroco tal arsenal.

---

12. La elección de un pueblo segoviano especializado en la cría de cordero de ninguna manera es arbitraria. Este hecho no sólo dota de verosimilitud a la historia porque en la realidad extratextual es esencial en la vida de esos poblados sino porque alude ya desde el inicio al centro temático del seriado. Por otro lado, no deja de ser también un gran guiño a una de las películas más emblemáticas del fantaterror español y su cumbre: *Una vela para el diablo* (1973), de Eugenio Martín, cuya escena de apertura es ya insignia para la irrealidad y el terror hispánicos. En ella, dos mujeres tajan sin ninguna piedad ni cuidado un cordero —adelanto de lo que pasará—, al tiempo que una de ellas pronuncia una sentencia: “Estos corderos no son del valle, huelen de otra manera”.

Porque las voces así lo ordenan, Antonio se roba al niño que nació de la vaca, sube a lo más alto de la torre de la iglesia y, con un libro llamado *RITVALE ROMANVM* en mano, declama un exorcismo al bebé, al cual amenaza con matar. Cuando Vergara le pide que no lo haga, Antonio le devuelve al niño y espeta esto: “Estoy haciendo lo que debió haber hecho usted. Aquí no lo quiere nadie” (“Telarañas” 2020). En seguida se avienta de la torre y le dice al cura que lo hace para que a éste le perdonen sus pecados. En este momento Elena (Megan Montaner), la veterinaria de Pedraza, encuentra una misteriosa moneda en una caja de metal cercana al auto donde cayó Antonio. Le habla de ella a Vergara y éste sin menor oposición se la regala.

Poco a poco lo sobrenatural que se infiltró en el pueblo explota. En menos de dos días el bebé parido por la vaca alcanza un tamaño descomunal y se apropia de la voluntad de su madre adoptiva. Elena y, a su pesar, Vergara, enfrentan en la iglesia la furia del niño del mal convertido en este punto en una araña de tamaño descomunal con cabeza de bebé, y la de su madre adoptiva. Con esa fuerza sobrenatural que tienen los poseídos por el demonio, la madre azota a Vergara, le habla en italiano, le recuerda a alguien de nombre Giacomo y le espetan un “danos lo que es nuestro y no volverás a vernos” (“Telarañas” 2020). Hasta ahora no sabemos bien a bien cómo fue que Vergara obtuvo la moneda ni por qué la resguarda. Sólo sabemos lo que dice la posesa: que salió del infierno atravesando el alma del cura<sup>13</sup>.

Elena logra desmontar el mecanismo del fetiche que controla al monstruo arácnido y lo vence. Al día siguiente, sin embargo, cuando Elena pregunta a Vergara qué ocurrió, qué está pasando, él lo niega todo. Quiere hacerle creer que los acontecimientos del día anterior no ocurrieron más que en su mente. Esta postura de rehuir de la realidad empata con lo que el superviviente Antonio le dice más tarde, cuando lo visita en el hospital:

Usted es el capitán de las huestes del Señor. Está aquí para luchar contra las huestes del demonio... Le han encontrado, vienen a por usted. ¿Qué pasa? ¿Qué ha perdido la fe? Usted ya no cree en nada, ¿verdad? Ni siquiera en usted mismo. Pero ellos no van a parar por eso, no van a parar hasta que lo encuentren (“Telarañas” 2020).

El primer episodio sienta así las bases de una lucha que ha empezado. Tenemos a un héroe que aún no ha abrazado su destino —ser el campeón de su Señor—, uno atormentado porque está atravesando la primera prueba, la que sucede en el interior antes que en el exterior. Estamos en un momento crucial y peligroso donde se sabe que su fuero interno es el campo de batalla, pero su arma, la fe, parecer estar ausente.

## B.1

El segundo módulo de esta campaña, “Ouija” (6.12.2020), está estructurado como una cinta de adolescentes poseídos tras jugar a la ouija. En él también se nos desvela la razón por la cual Vergara llegó a Pedraza: el cura fue acusado del asesinato de un joven italiano llamado Giacomo, natural de Gaeta, Italia, tras haberlo expuesto a extenuantes sesiones de exorcismo.

---

13. Cabe decir que en este *flashback* del padre Vergara es casi imposible dejar de ver los ecos tanto del Padre Lankester Merrin como del Padre Philip Lamont de *El exorcista* y *El exorcista II* respectivamente, atormentados ambos hombres de Dios por la culpa del pasado.

Luego de pasar un tiempo en prisión, la institución eclesiástica lo envió al pueblo. Es también el episodio donde conocemos la fama de Elena, la veterinaria, de ver fantasmas y cosas de éstas.

La víctima de la ouija es un tópico en sí: Soledad, una inocente chica cuya madre murió por mano propia hace poco tiempo. El lugar común de las películas de terror se asoma: un luto mal llevado abre la grieta por donde se infiltra el mal. Un espíritu italiano de Gaeta, de nombre Giacomo, se lleva a la chica a otro plano y para regresarla a Pedraza sus amigos piden ayuda a Elena, quien accede a activar el aparato de nuevo. Al hacerlo, aparece por primera vez, en ese Más Allá, una serie de sombras de cardenales furiosos —aunque sólo es posible ver el rostro con gafas de uno de ellos— que exigen la moneda a Elena. Sole vuelve, pero ya no es la misma: su mirada está perdida, su voluntad, secuestrada. Incluso tiene el don del diablo, pues sabe quién va a morir pronto.

Como quien no logró recomponerse al duelo, Sole es ahora el vehículo de algo o alguien que la usa para dar en el mismísimo confesionario un aviso a Vergara: “retorni a noi cualque é nostro” (“Ouija”, 2020). Le advierte también que tiene la muerte tras de sí: Sole está siendo poseída y controlada por el mal para amedrentar al héroe. Hiperbólico como es, De la Iglesia sigue acumulando características físicas para mostrar tanto la singular imagen como el dolor del mundo que aqueja al cura. Al físico vigoroso se agregan cicatrices y tatuajes en sus brazos, en su espalda: cruces gigantes, látigos con espinas para flagelarse, para no olvidar su condición de pecador. Al final Vergara azuza a Sole para luchar en contra de quien le ha prometido tener de vuelta a su madre. Pero él, lleno de miedo, se resiste a enfrentar a sus propios demonios.

## B.2

En “El espejo” (13.12.2020), tercer módulo de *30 monedas*, se desarrollan las ideas clave para conocer la magnitud de la batalla que deberá ser afrontada por nuestro héroe. Primero, la idea especular del bien y el mal. A partir del descubrimiento de un espejo capaz de reflejar los más grandes miedos de quien mira —como un espejo féerico, pero al revés—, Paco, Elena y el Padre Vergara deciden ahondar en el misterio de ese objeto, desde donde se marcan claramente dos lados: uno, el *real*, donde se encuentran ellos y otro, el del reflejo, desde donde se atisba un ejemplar del evangelio apócrifo de Judas que no existe en el mundo real. Este sólo gesto descubre la posibilidad de existencia de dimensiones paralelas en Pedraza. Vemos así dos versiones del Padre Vergara: la que habita el espejo, su reflejo o simulacro<sup>14</sup>, y la material. Su reflejo lo tentará con una seductora promesa para apagar su culpa, le ofrecerá hablar con un Giacomo putrefacto, lleno de llagas y moscas: “¿Cuántas veces has soñado hablar con él y suplicarle que te perdone?” (“El espejo” 2020) y lo invita a pasar al otro lado del espejo. El cura cede y lo entranpan. Su versión malvada habita ahora Pedraza. Este gran espejo, en cuyo costado se puede observar el cuadro *The Betrayer’s Kiss* de Ary Sheffer, rescata así la noción del espejo como un portal entre mundos<sup>15</sup>, un camino por donde el mal cruza a nuestra realidad.

---

14. Noción del griego ático (εἰδωλον, eidolon) que puede ser traducida como *imagen*, *fantasma* o, directamente *imagen reflejada en un espejo* o *fantasma de la mente* (Liddell-Scott 1181). En el mito, el simulacro siempre se asoció a una imagen idéntica a la del objeto original, pero que en realidad es un engaño.

Segundo, la existencia de textos prohibidos. Además del Evangelio de Judas, una secta gnóstica encargada de mantener el secreto resguarda celosamente los evangelios de Juan, Santiago y María Magdalena. En una de las escenas más icónicas de la serie, acontecida en el lugar menos santo y en la ocasión menos solemne —la carnicería del pueblo, mientras Vergara compra viandas entre inmensas cabezas de cerdo y cortes de cordero— el cura revela a Paco, el alcalde, el *quid* del también llamado evangelio de la traición:

La idea es simple: Dios es todopoderoso, ¿de acuerdo? Es decir, sabe todo lo que va a pasar, a ocurrir. Lo sabe y lo consiente porque forma parte de su plan, el plan divino. O sea que la traición de Judas también forma parte del plan. Cristo quiere ser traicionado. Es Cristo que le pide a Judas que le traicione para que la salvación sea posible. Escúchame: si Judas no le traiciona, Cristo no terminaría en la cruz y no resucitaría. De hecho, Judas es el mayor de los santos porque entrega su alma para que Cristo cumpla con su destino. Judas se sacrifica por él. Eso es lo que decían los cainitas<sup>16</sup> (“El espejo” 2020).

Vergara no suscribe ni niega esta versión, sino que la conoce y en ella sustenta sus dudas, tan propias del cisma de la Iglesia católica, momento histórico cuando muchos sacerdotes se detienen a pensar en el papel que juega el mal en el mundo: si el mal vive sometido al bien, eso significaría que el diablo se está conduciendo con el permiso de Dios y ocupa un lugar central: él existe para que podamos salvarnos. Si esto es así, el poder del demonio es inmenso porque se asume, como en el cristianismo más primitivo, que los principios de bien y mal son autónomos, pero también codependientes.

Lo anterior agranda la duda: ¿será posible que un dios misericordioso permita el sufrimiento de sus hijos? ¿Si el mal forma parte del plan divino entonces es bueno y se funde con él? ¿Será incluso posible que las líneas entre bien y mal se borren y el propio Dios también? Pero, siguiendo a Solórzano en su descripción del Padre Karras de *El exorcista*, “ninguna de las dos posibilidades —que Dios no exista o que sea un dios cruel— tiene cabida en la cabeza de un cura” (2017: 149). De ser verdad la versión de un dios moralmente ambiguo, esta idea de los cainitas —gnósticos que defienden el uso del mal a través de los evangelios de Judas— evidenciaría que la traición fue pactada por Cristo y se explicaría entonces el juego de miradas de los créditos, cuando éste ríe en la cruz. Ante esto sólo hay dos posibilidades: creer que el mal tiene un papel fundamental en la creación del mito cristiano

---

15. En la cinta *Prince of Darkness* (1987), Carpenter —referente directo de De la Iglesia— desarrolla la idea de la existencia de un espejo-portal por donde se cruza directamente hacia otra dimensión, una desde donde se puede mirar a ésta, pero que nosotros no registramos. De hecho, un personaje de la película habla de que es posible que una mente universal, una malignidad, resida en el reflejo y no en el universo, como queremos creer. A este Mal primigenio lo llaman *anticristo*.

16. En “Tres versiones de Judas” de Jorge Luis Borges, un teólogo propone tres tesis escandalosas sobre Judas. En la primera, Judas entendió que el sacrificio de Cristo no serviría de nada si él no lo traicionaba, así que decidió sacrificar su propia alma con tal de hacer triunfar el plan divino. En la segunda versión, Judas renuncia a todo porque la dicha del señor le bastaba, así que inmola su felicidad de manera ascética. En la tercera y la que causa la ruina del teólogo, se dice que tan se hizo hombre Dios que eligió ser Judas. Dios es Judas (2013: 189-193). Paul Verhoeven, el realizador neerlandés, escribió en un texto dedicado a Jesús de Nazaret que ya en el salmo 41:10 se advertía la traición de Judas, que ya se había profetizado en el Antiguo Testamento y que Judas “made the act of betrayal both a necessity and an integral part of God’s master plan” (2010: 211). Como se ve, este asunto de Judas siempre ha sido objeto de curiosidad y discusión.

y por ello posee un lugar privilegiado en la historia, o creer que al mal hay que erradicarlo de manera absoluta.

A diferencia de la versión atrapada en el espejo, la más miedosa y la más atormentada, el Vergara *otro*, el simulacro, no tiene ni dudas ni cortapisas para compartir la información:

Los cainitas quieren objetos que le hayan hecho daño a Cristo: el sufrimiento de Dios, la más poderosa de las energías, los clavos de la cruz, las espinas de la corona, la lanza de Longinos, las 30 monedas de Judas. Encontrar las 30 monedas supondría el derrumbe definitivo de la cristiandad. *Quien reúne las 30 monedas tendrá en su poder un arma más poderosa que el mismo arca de la alianza (sic). Pensadlo un momento: no hay mayor dolor que el de la traición*<sup>17</sup> (“El espejo”, 2020, cursivas mías).

Los cainitas quieren hacer todo el mal posible para honrar sus creencias. Actúan al revés de los católicos: son el reflejo oscuro del padre de Jesús. El Vergara del lado oscuro<sup>18</sup> sentencia ante Paco y Elena: las fuerzas del mal no se han presentado en medio del pueblo, armadas hasta los dientes, para matarlos a todos y arrebatarles la moneda “porque les gusta jugar: quieren enloquecernos” (“El espejo”, 2020). Cuando haya que jugarse la batalla principal de esta campaña, se entenderá la literalidad de esta frase.

Disquisiciones teológicas aparte, será en este episodio cuando aflore el lado guerrero de Vergara: hacia el final, gracias a la distracción creada por Elena y Paco, el cura del otro lado del espejo, la versión real, se convierte en auténtico héroe de acción: poco antes de que lo degüellen, suelta las cuerdas que le sujetan y escapa de sus captores gracias a la brutal fuerza obtenida en sus entrenamientos de box. “Habéis jugado bien”, le espeta Antonio, el tonto del pueblo, a Vergara. Por lo visto, los más enterados no dejan de mencionar lo lúdico del asunto, lo emparentado con el Azar, justo lo contrario del Destino.

### B.3

La salida del Padre Vergara de Pedraza ante los últimos acontecimientos ahí ocurridos —el caos provocado en el pueblo por su versión maligna del espejo— marca, por un lado, la toma de conciencia del personaje. Sabe que no puede huir más de su destino, que debe afrontarlo aunque aún no sepa bien cómo hacerlo ni qué enfrenta. Por otro lado, termina por sellar el nexo entre el minúsculo pueblo y una confabulación al interior de la Iglesia católica más allá de lo imaginable. Mientras eso sucede, los cainitas recuperan la moneda 29 de una iglesia subterránea. Esta moneda forma parte del ojo de un cristo colgado en una cruz invertida —cruces presentes en todo lugar y momento en este capítulo—, signo inequívoco de la pronta llegada del maligno, del anticristo.

Entre los recuerdos de su juventud y los acontecimientos que vivirá en Roma, la ciudad a donde se dirige, Vergara reconstruye su pasado —no en vano este cuarto episodio se llama “Recuerdos” (20.12.2020)— y comienza a vislumbrar un intrincado futuro. El héroe ha avanzado: por fin elige hacer lo correcto, es decir, proteger a sus amigos, al pueblo de Pedraza

17. Las cursivas son de la autora: es una transcripción del DVD.

18. Las referencias a las cintas de *Star Wars*, de George Lucas, están presentes a lo largo de toda la serie. No sólo se habla de un *lado oscuro* que alude directamente al *Lado Oscuro de la Fuerza* de los Sith y a lo poderoso que sería Vergara si se pasara de ese lado, sino que se retoman elementos de su accionar, como cuando la versión mala del Padre Vergara usa un truco Jedi para borrar la memoria de un policía.

y a sí mismo aunque ello implique lanzarse a la aventura. Quizás no tiene fe, pero quiere recuperarla, al igual que el sentido de su vida: poco a poco, Vergara tiene que saber quién es, de ahí que resuene en su cabeza el momento exacto cuando su versión joven dijo a sus mejores amigos, el jovial Sandro y el suspicaz Fabio Santoro, que la razón de ordenarse fue que “siempre quise acabar con las huestes del demonio” (“Recuerdos”, 2020). Esto es Vergara ahora: un exorcista. A diferencia de los santos medievales, desde joven Vergara no se conformaba con una recompensa fuera de este mundo. Siempre ha codiciado congraciarse con Dios; anhela la vida eterna, como todo católico, pero ambiciona la gloria en este mundo, de ahí su rebeldía. Justo tras una de sus clases de exorcismo en Roma, tras ser expulsado por cuestionar métodos y advertir que para combatir al demonio debe conocer muy bien sus métodos y trucos, su colega Santoro le hace una tentadora invitación para reunirse con él más tarde.

Como suele pasar con las producciones de Álex de la Iglesia, ningún detalle propio del diseño de producción está de más o cumple una función meramente estética; con el bilbaíno sabemos que los detalles también cuentan cosas. Justo en la pizarra de la clase mencionada, aparecen dibujados varios símbolos. Uno de ellos llama especialmente la atención: el sello de Hastur, dios primigenio lovecraftiano<sup>19</sup>, medio hermano de Cthulhu. El horror cósmico, en un atisbo, ha hecho su aparición.

Vergara rememora también el momento en la bodega 188<sup>20</sup>, cuando conoció a Angelo (Cósimo Fusco), en cuyas palabras resuena otro ángel, el de *El paraíso perdido*: el mal vive en todos, en el raciocinio; Dios se resiste a reconocer que el mal es parte de su plan. Angelo confiesa su más grande deseo: quiere ver su nombre en los créditos del plan divino. Sucede entonces la gran prueba. Éste decide hacer gala de una parte de su divinidad, de su poder —no puede mostrar todo, porque los quemaría al instante—. Se abre una puerta que conecta a un lugar lleno de luz y Santoro invita a Vergara a atravesar con él el umbral, como si de pasar al Lado Oscuro de la Fuerza se tratara. Vergara pasa la prueba de la tentación: no cruza. La heroicidad de índole cristiana aflora: haciendo uso de su capacidad volitiva, de su libre albedrío, eligió su bando y demostró ser mejor que su amigo porque no acepta las órdenes de nadie sino las propias y las de sus convicciones.

Para cerrar, en Pedraza, en un intento por terminar con la racha de hechos sobrenaturales acaecidos, Elena decide deshacerse de la moneda, pero el Destino tiene otros planes.

---

19. Hastur forma parte del universo lovecraftiano, pero no fue directamente creado por Lovecraft sino por el estadounidense Ambrose Bierce. Eso sí, Lovecraft lo menciona en su relato “El que susurra en la oscuridad” (1931). Su avatar más conocido es el de El Rey de Amarillo y porta la locura y la condena.

20. El propio Álex de la Iglesia explicó el significado del 8, el número del poder, en un minihilo de Twitter del 20 de diciembre de 2020: “Según la numerología clásica, para saber qué significa cada número, hay que reducirlo a una sola cifra, con el número 188, se suman las cifras  $1+8+8 = 1+7$ , hasta obtener 8 y se busca el significado de este número. Pitágoras establece un sistema de números del 1 al 9. El objetivo, conocer el secreto sentido de la existencia. Los números gobiernan el mundo, por eso todos los fenómenos pueden ser expresados por medio de números. El número ocho en el orden pitagórico es el símbolo del poder” (@alexdelalIglesia, 20.12.2020).

## B.4

En el imaginario clásico heredado por Occidente los sueños siempre han sido vehículos para la comunicación con lo divino. Ya sea para anunciar el futuro, advertir sobre peligros, revelar verdades de otro modo inconfesables o transmitir información secreta de manera sutil, los sueños también son una dimensión donde los héroes deben ganar batallas. Este motivo de los planos oníricos como lugar de revelaciones y campo de lucha, tan socorrido en los productos de la cultura pop de las últimas décadas<sup>21</sup>, hace presencia en “El doble” (27.12.2020).

Por una jugarreta del destino, Fabio Santoro, el colega que sucumbió al mal, es la mano derecha del mismísimo pontífice. Vergara está ahora preso en una celda del Castillo de Sant’Angelo, cerca del Vaticano<sup>22</sup>. Ahí dentro su inconsciente se activa: sueña con el famoso álbum español de cromos de los años 70, *Monstruos*, pero las figurillas que aparecen no son sino pistas de aquello que fue, es y será: el Hombre de fuego, hombre en llamas como lo fue su querido amigo Sandro cuando Angelo, cual dragón, le quemó el rostro en la celda 188; el Señor de los Océanos, avatar de Cthulhu; Aracné, mujer-araña monstruosa. Pero será el cromo del Ángel de la muerte, el arcángel San Miguel, la misma representación del vitral de la iglesia de Pedraza, el que guarda más importancia.

Vergara es tentado de nuevo: tras obligarlo a asistir a una reunión plenaria de los cainitas<sup>23</sup>, donde Santoro le hace dudar de su autopercepción de hijo bueno de Dios pues le recuerda que “ha mentido, ha calumniado, ha sacrificado vidas, ha traicionado a sus seres queridos” (“El doble”, 2020), éstos lo hacen partícipe de un secreto mayor que, ahí mismo, en el Castillo de Sant’Angelo, tienen en resguardo los evangelios del mismísimo Jesús. Y no sólo eso: el poderoso grupo que está a punto de tener las 30 monedas también atesora libros de magia. Los reyes magos justo eran eso: brujos árabes que no le regalaron a Jesús oro, incienso y mirra, sino libros para hacer milagros, para convertirse en un dios.

Santoro se jacta: se fue al lado oscuro porque ahí le garantizaban acceso al conocimiento, uno que permite entrar en los sueños, como ya hizo antes con Vergara, y manipular la realidad a capricho. En una subversión más hacia la teología cristiana, le dicen que los milagros, el rompimiento de las reglas de la naturaleza por intromisión divina, no son otra cosa que conjuros. Le ofrecen acceso entero a ese paraíso intelectual a condición de que se una a su causa. La lucha interna del Padre Vergara, ávido de saber, de información —que no de poder— es evidente; a su pesar él también ambiciona, él también tiene deseos de sobresalir y deshacerse de la humildad. Pero, de nuevo, no sucumbe. Prefiere la tortura y la muerte antes de traicionar sus convicciones y vivir avergonzado por hacer lo incorrecto.

---

21. No sólo en la famosa película de Wes Craven *A Nightmare on Elm Street* (1984) el aterrador Freddy es capaz de crear realidades oníricas y confundirlas con la realidad; de nuevo, en *Prince of Darkness* (1987), existe un grupo secreto de sacerdotes católicos desconocidos por la Santa Sede y con voto de silencio llamado *The Brotherhood of Sleep*. Su lema es misterioso: “El que duerme, despierta”. Ahí, ellos usan los sueños como vehículo de comunicación para revelar secretos y dar instrucciones a quienes pueden impedir que un Mal cósmico se filtre en este mundo.

22. En esa cárcel estuvo preso nada menos que Giordano Bruno.

23. Ahora sí es posible ver a los cainitas, grupo eclesiástico satánico. Sus trajes blancos contrastan con el clásico negro. Portan una cruz invertida

Si ya esta decisión enaltece su estatus heroico por derrotar a sus monstruos internos, pronto la batalla interna de Vergara se convertirá en una externa que lo graduará como héroe: matará al monstruo. Sandro, su fiel amigo, se presenta al rescate y se convierte en la mano de destino al evitar que mate a Santoro. La reverberación de los héroes de antaño resuena como nunca antes: la prisión del ángel —¿de Angelo?— troca en laberinto, pero no es al Minotauro a quien debe dar alcance, sino a un monstruo arácnido muy similar al cromo de su sueño manipulado por el perverso mago Santoro, engendro que no dudó en destripar a Sandro, el más fiel y único amigo de Vergara. Como en la antigüedad lo hicieron Apolo y Perseo con el mal encarnado en un dragón, como dentro del código cristiano lo realizaron San Jorge y, sí, San Miguel arcángel, el Padre Manuel Vergara mata al monstruo con un objeto santo: la lanza de Longinos, que está a la mano, y clavándola en un costado, como lo hicieron al herir a Cristo. La muerte de un amigo fue vengada y la libertad, obtenida.

## B.5

La maestría en la factura de *30 monedas* no sólo radica en la elaboración de un guion capaz de tejer una urdimbre de temática compleja, pero entretenida, y de rescatar motivos cinematográficos de la poética de irrealidad pop y resignificarlos; se finca también en un diseño de producción y una dirección de arte idóneos para representar la Otredad requerida con exactitud y sostener visualmente la trama. En la poética de irrealidad cinematográfica los detalles son la clave: mientras el Padre Vergara hace su escapada épica —nunca mejor usado el calificativo—, en Pedraza las rarezas continúan. Dos son las más importantes. Primero, reaparece, cual típico *revenant* de historia vampírica, el marido perdido de Elena, la veterinaria, justo cuando ella va a abandonar el pueblo. El proceso de factura de este aparecido es así: en un paisaje sepia, a plena luz del día, un espantapájaros de un sembradío que mira a Pedraza es animado por una anciana que lanza conjuros. Este hombre parece humano, pero sólo es un títere manejado por la vieja mujer, de quien podemos observar los ojos en blanco mientras recita a la lejanía los parlamentos de su creación. En efecto, estos ojos coinciden con los de los romanos que crucifican a Cristo en los títulos de crédito. Este pequeño detalle no deja lugar a dudas: esos soldados eran parte de un plan aún no revelado en su totalidad.

Si de por sí el escenario de creación del aparecido ya encaja con los característicos del gótico rural, la casa de Jesús, asesino del marido de Elena —por eso no aparecía desde hacía años— es el epítome de esta estética: extensa granja de carneros con paleta de colores amarillos y cafés, lechal correteando por ahí, árboles solitarios y retorcidos, cuernos de carnero en el suelo, leña apilada, adornos extraños y sí, de nuevo, el símbolo de Hastur. Jesús, al ver vivo y andando a su víctima, pierde la razón. Él no pasó la prueba de cordura<sup>24</sup>.

Mientras prepara su suicidio, Jesús alimenta a un cordero, escena que tiene continuidad con otros corderos, los del sueño de Padre Vergara quien, en su escondite en Siria, en penitencia cual misionero expiando culpas, nos muestra que él también tiene recursos, pues

---

24. En el juego de rol *Call of Cthulhu*, al que De la Iglesia menciona como referente primario de esta serie, se pone en el centro la parte del horror lovecraftiano que atenta directamente contra la cordura de los personajes. Cuando aquello que no debería existir se filtra en la realidad, puede causar la pérdida de la sanidad mental y privar de humanidad (Petersen 1999: 28). Jesús, el personaje, no soportó la presencia de lo antinatural e ilegal, de ahí que se perdiera su mente.

intenta usar los sueños como medio para contactar a Elena y advertirle el peligro en que se encuentra por tener la moneda. Mundo onírico de laberintos monumentales de pasillos de supermercado, expendios de carne con premonitorias cabezas de cerdo y cordero, bolsas de intestinos que recuerdan la muerte de Sandro, vísceras con moscas, el descubrimiento de la culpa de Vergara porque gusta de Elena, no es más que la preparación de lo que se viene.

Nuestro héroe logra en Siria<sup>25</sup> una segunda hazaña: escapar de un pozo donde fue colocado por soldados islámicos cuando descubrieron su profesión. Ahí, tiene una visión de Giacomo, quien le dice que no es su enemigo y que debe terminar el trabajo, que salve su vida y recupere la fe, pues “tener fe es querer tener fe” (“Guerra Santa”, 2020). El héroe vence a sus captores en una secuencia reveladora, pues Vergara se defiende del guardia que le impide su huida con sus brazos en cruz y encajando un cuchillo que, al final, le deja marcas en las palmas de sus manos —una línea inclinada en cada una— cual estigmas de Cristo crucificado o, mejor aún, las de san Francisco de Asís. Vergara se ha reconciliado con su dios y está listo para volver a Pedraza.

## C

En los dos últimos módulos de *30 monedas* (“La caja de cristal”, 10.01.2021 y “Sacrificio”, 17.01.2021) las obsesiones y los excesos de su creador se exageran; conviven sin complejos en Pedraza el gótico, su versión rural, el *folk horror* y el fantaterror; los juegos de rol y el mundo de Cthulhu hacen su entrada triunfal.

Los gritos de Antonio, el simple del pueblo, en medio de la noche anuncian la llegada de un nuevo cura a Pedraza: es el siniestro Angelo, el demonio disfrazado con piel de hombre. Mientras se dirige a su cuarto de hotel, deja rastros de un pestilente ectoplasma negro<sup>26</sup>. Mientras se desnuda vemos su torso lleno de símbolos propios de las artes oscuras<sup>27</sup>, en contraposición a los tatuajes del imaginario católico de Vergara. El complot cainita empieza a cerrar su círculo, pues con ayuda de nuestra conocida vieja hechicera y de Antonio, Angelo convierte a Pedraza en Arkham: la vieja echa polvo con gusanos en las coladeras del pueblo y coloca cabezas de cerdo en las puertas mientras Antonio vierte el líquido negro viscoso alrededor del pueblo. Al más puro estilo visual de *The Fog* (Carpenter 1980) y *The Mist* (Frank Darabont 2017, basada en relato de Stephen King), Pedraza se sume en una niebla que todo lo oscurece y esconde. Pero no sólo queda brumosa, propia ya de relato gótico clásico, sino sitiada: la sangre de nonatos —eso es el líquido viscoso— regado en torno al

---

25. Es imposible no ver acá los ecos del tormento y angustia del Padre Merrin de *El exorcista* (1973) en las excavaciones de Irak, en pleno desierto, cuando encuentran un ídolo del demonio Pazuzu.

26. Este coloide negro es muy parecido al descrito por Arthur Machen en su cuento “Vinum Sabati”, contenido en *The Three Impostors* (1894). Parte del horror causado por este relato está relacionado con el mayor miedo de los humanos: la muerte, la descomposición, el momento en que nos licuamos. Todos los familiarizados con la literatura de Lovecraft saben de la influencia del autor galés en él, de todos los motivos retomados para la creación de su horror cósmico. El propio Cthulhu y sus parientes comparten la característica de la viscosidad.

27. En la *Enciclopedia de las artes oscuras* se describen exactamente estos caracteres, que son signos de los espíritus elementales, —*Caracteres Spirituum Elementarium*— y se les reconoce como básicos para rituales mágicos (2018).

pueblo y en su única puerta de acceso crea un muro invisible que permite la entrada, pero no la salida.

El pueblo de Pedraza se congrega en el lugar de reunión favorito, la taberna, y hace el recuento de los hechos sobrenaturales de los últimos días y de la llegada del nuevo cura. Ahí mismo, Antonio revela una verdad que todos toman por dicho de un loco: “este hombre es el demonio, que lo sepáis todos; la niebla es para que no veáis y han pintado una raya alrededor del pueblo” (“La caja...” 2021). Como no hacen caso a la advertencia, su destino está sellado. Asustados, casi todos siguen al nuevo cura a la iglesia como ovejas al matadero; los únicos ausentes son Vergara, Paco el alcalde, Elena y Antonio. Las marcas visuales son inequívocas: cuando Angelo abre la puerta de la catedral, se forma con la luz una simbólica cruz invertida<sup>28</sup>. Poco a poco el mal cierra el cerco pues, poderoso como es, Angelo lo convence de permanecer ahí, cual corderos sacrificiales y, tras poner cerrojo a la puerta, le prende fuego. El efecto trágico de ver arder las esculturas, las imágenes y los retablos se armoniza de manera macabra con los gritos de lamento, pánico y desesperación de los pobladores. El pavor y los gritos mezclados con las llamas y el humo dan lugar a imágenes que bien recuerdan al infierno. Cuando por fin logran salir de la iglesia en estampida, llenos de espanto y conmoción, se encuentran con el cerco invisible y nos regalan otra estampa de terror: un amasijo de brazos, rostros desencajados, puños chocando silenciosamente, para mayor efecto dramático, contra una barrera tan intangible como impenetrable<sup>29</sup>.

Por su parte, la moneda arrojada a la presa por Elena vuelve a su portadora como el objeto mágico que es, eso sí, dejando un sinfín de desgracias y muerte a su paso. Cual tolkieniano anillo de poder capaz de corromper a los más débiles de voluntad, la moneda eligió a la mujer más arrojada del pueblo para ser resguardada por ella, pero al final Elena acaba perdiéndola a manos de la esposa de Paco el alcalde, quien en un arranque de celos porque la sabe poseedora del corazón de su ahora exmarido, casi la mata para despojarla. Tal cual dijo la versión malvada de Vergara, nunca habrá dolor más grande que la traición. Pronto la moneda estará en manos de Angelo. Si, como sabemos por voz de Antonio, Napoleón tuvo tres monedas, “por eso hizo lo que hizo” y Hitler tuvo cinco “y sabía que un judío tenía otra, por eso fue a por ellos” (“Sacrificio” 2021), podemos atisbar lo que harán con las 30 monedas: “Al final nos matarán” (“Sacrificio” 2021), remata.

Si hay una secuencia cumbre de la épica contemporánea cinematográfica en español donde la construcción audiovisual está armada para mostrar el *ethos* heroico y llegar al pináculo del *páthos*, con impronta cómic de por medio, es el regreso del Padre Vergara a

---

28. Esta cruz invertida forma ya parte del imaginario de las películas de terror y son usadas, sobre todo, cuando se quieren referir a eso que es opuesto a lo cristiano. En la cultura popular y sus productos audiovisuales, esta cruz se ha usado en las últimas décadas como un símbolo propio de las brujas, el satanismo y hasta las tradiciones *wicca*. Como afirma Zsador LaVey, es una parte importante de cualquier altar donde se haga el ritual de la misa negra (1972: 35). En la cinta de John Carpenter *In the Mouth of Darkness* (1994), parte de la trilogía lovecraftiana de este autor —las otras son *The Thing* (1982) y la ya mencionada *Prince of Darkness* (1987)—, el uso de estas cruces invertidas sirve para marcar el momento en el cual la protagonista entra al terreno de la alteridad, donde se notan las alusiones al *Dunwich Horror* (1929) de Lovecraft y a todo su imaginario: los tentáculos, las pruebas de cordura, la locura.

29. Esta escena es especial porque remite directamente a *La cabina* (1972), de Antonio Mercero, un mediometraje español de terror psicológico que ha perdurado por ser un crudo retrato de estar atrapado sin salida literal y metafóricamente a la vista de todo el mundo, hecho que adquiriría un tinte especial en la España del dictador F. Franco.

Pedraza. Salió vacío de fe y lleno de miedo y dudas; empero, vuelve tras haber ganado la lucha interna de héroe de primer estamento y con la verificación material de que se puede vencer al miedo. El cura aparece entre las llamas de la iglesia, cruza y sale del fuego que todo lo purifica mientras se detiene a mirar un espejo humeante donde está el Espíritu Santo en forma de paloma blanca. Por fin parece que su dios le manda señales de que está de su lado. Se arma hasta los dientes, se coloca con parsimonia y celo su traje de cura; está listo para la batalla. Las típicas percusiones de Semana Santa, las mismas de los romanos de la entrada de la serie, resuenan como tambores de guerra. De entre la bruma sale Angelo con el torso blanco, lo que acentúa las marcas negras, demoníacas, hechas para inquietar a su enemigo.

Vergara le espeta a todo pulmón “Mostra la tua vera faccia” (“Sacrificio” 2021) y así lo hace: su verdadera forma es la de un tentaculoso Nyarlathotep, uno de los antiguos de los mitos de Cthulu, la representación del caos<sup>30</sup>. De pronto todo el imaginario lovecraftiano sembrado a lo largo de la serie adquiere sentido: los cainitas tienen de su lado a un primordial con forma humana, lo cual liga el código de funcionamiento de realidad cristiano con el horror cósmico. En el cuerpo de Nyarlathotep se muestran rostros y cuerpos de condenados ardiendo; Vergara, cual héroe de acción al vuelo con una uzi en cada mano, mira a la aterradora criatura y se ve a sí mismo como si ya no tuviera redención posible. Quizás no puede derrotar al monumental monstruo, pero sí es capaz de matar a ese doble suyo condenado a arder. En el acto el monstruo desaparece. El Padre Vergara ha ganado esta batalla, la más prototípica de universo de Cthulhu: la prueba de cordura<sup>31</sup>.

Los clásicos y su *quem deus vult perdere, dementant prius*<sup>32</sup>, están detrás de este enfrentamiento. Tal cual héroe trágico que enfrenta Erinias, el Padre Vergara debe combatir no a un ser sino al poder que su existencia provoca en la razón. Acá el triunfo no es matar a un monstruo antiguo, inmortal e indestructible, una encarnación pura del mal, sino salir vivo y cuerdo. La violencia es interna, es la violencia de la mente, escenario donde el miedo golpea, quema y destruye. Sólo un ánimo hercúleo forjado en mil penas, dudas y dolores, el de un *áristos* entre *áristoi*, puede remontar el desafío.

---

30. Nyarlathotep, mejor conocido como *el caos reptante*, pertenece al círculo de los Dioses Exteriores de *Los mitos de Cthulu*, es su heraldo. Aparece por vez primera en el relato “Fungi of Yuggoth” (1929-1930). Tiene muchos nombres y adopta muchas formas. Una de ellas es la de un hombre muy alto capaz de hacer milagros para obtener seguidores. Es muy importante decir que no suele buscar la destrucción, sino la corrupción. Su mayor placer es causar pavor y sufrimiento tal que desemboquen en la locura. Lovecraft también lo nombra “el extraño oscuro” (2008: 47).

31. En un primer momento, la aparición de Nyarlathotep en el final de la primera temporada parece totalmente fuera de lugar, sobre todo porque, al ser un dios primigenio más cercano a *The Thing* (Carpenter 1982) —que pertenece a la categoría *deidades ignotas o monstruos aberrantes*, tan caro para Álex de la Iglesia—, se sabe de antemano que no se le puede vencer. Sin embargo, todo adquiere sentido cuando se piensa en ese enfrentamiento como una tirada de cordura típica del juego de rol *The Call of Cthulhu*. Se llama tirada porque justamente se tiran los dados para sumar el puntaje correspondiente; si la suerte es favorable se podrá superar una prueba con una dificultad dada. En este juego que recupera el *lore* de Lovecraft, la cordura se define como la resistencia mental o flexibilidad de paradigma que permite a un personaje enfrentarse al horror sin perder la razón. Acá, Manuel Vergara no pierde la cordura, es decir, pasó la prueba.

32. Esto se traduce como ‘A quien un dios quiere destruir antes lo enloquece’. La versión griega, más arcaica que la latina, afirma que cuando un dáimon prepara males para un hombre, primero daña el *noûs* [la mente] de aquel a quien amonesta (Padel 1995: 3-4).

La niebla se ha ido, en el pueblo el sol brilla de nuevo, pero la atmósfera de terror gótico permea como nunca: los habitantes actúan como zombis<sup>33</sup> tras convertirse en la congregación negra de Angelo, quien imita al dios de los cristianos —“Maldito sea Satán, el Señor de la Oscuridad” (“Sacrificio” 2021) dice—, se burla y pervierte sus rituales —hace comuniones con hostias negras mientras recita “mendrugo infame, lleno de dolor y de inmundicia que arrancamos codiciosos de tus garras y ahora ofrecemos, que será para nosotros como una broma macabra” (“Sacrificio” 2021)<sup>34</sup>—, todo ello preludio de los acontecimientos futuros.

Como un rockstar, como una suerte de Galactus, el más perverso del Universo, aparece Fabio Santoro en Pedraza y con él lujosos autos que llevarán a los cainitas a presenciar su unción como gobernante supremo, ahora que ya tienen las 30 monedas, el día de la Pascua, en sangriento ritual en el castillo de la villa. Su presencia en ese minúsculo pueblo de tradición de ganadería ovina adquiere todo el sentido: en el colmo de la blasfemia —y del gore— cuelgan en las paredes corderos desollados y crucificados. Sanguinolentas cabezas de ovejas incrustadas en las paredes y los séquitos de moscas crean una atmósfera asfixiante y maloliente. La sangre de los animales sirve además para dibujar en los muros caracteres y signos dignos del grimorio más perverso y de Nyarlathotep. Vergara, vivo pero cautivo, será el “cordero de Satanás, que traes el pecado al mundo” (“Sacrificio” 2021), elemento crucial de un rito sacrificial. “Dal sacrificio, insieme al sangue, sgorgano le storie” (1992: 46), advierte Calasso, y acá está a punto de iniciar una nueva era para la humanidad.

Angelo reconoce que se hizo pasar por Giacomo, le dio la moneda durante el exorcismo, causó que fuera a prisión y de ahí a Pedraza para protegerla. El engaño estuvo presente y a la vista hasta el final: los estigmas obtenidos por Vergara en Siria no eran marcas de su dios, sino la rúbrica de Satanás, las líneas inclinadas que pervierten la cruz cristiana. Amagado, torturado, bañado en sangre, como Cristo, Vergara recibe en el costado una herida mortal de la lanza de Longinos que Santoro empuña. Éste, victorioso, se dirige a un alto palco a celebrar su triunfo, pero no cuenta con que Vergara, moribundo, lanza un conjuro para llamar a una paloma blanca —simulacro del Espíritu Santo, presagio del espejo ardiente de la iglesia de Pedraza— cuyo sobrevuelo distrae a Santoro. Vergara, con sus últimas fuerzas, abraza a Santoro y se arroja con él al vacío. Las 30 monedas yacen ahora en el piso, de donde son recogidas por los presentes como aves de rapiña.

---

33. De nuevo, otro guiño a los clásicos del fantaterror español. En este caso el pueblo actúa poseído, sí, pero no tanto por un demonio sino que se encuentran en una especie de estado catatónico muy parecido al de los niños despiadados asesinos de la película *¿Quién puede matar a un niño?* (1976) de Narciso Ibáñez Serrador.

34. En este diálogo hay una clara y evidente referencia a la campaña de rol *La broma macabra* elaborada por Álex de la Iglesia y cuyo nombre oficial es *La llamada de Cthulhu: Expansión La Broma Macabra* (2021). Sí: el director bilbaíno elaboró una campaña que es reconocida como oficial por quienes están a cargo de tan famoso e internacional juego de rol. Cabe decir que no es la primera vez que De la Iglesia publica juegos de rol relacionados con Cthulhu. En 1988 publicó *La llamada de Cthulhu. Nox Demoni* (1988), campaña donde se atreve a criticar al creador del juego porque no creó una característica de percepción e incluso introduce una regla para crearla. Luego, en 1989, hizo *Comedia infernal*, donde los personajes se enfrentan a Nyarlathotep, potente deidad del universo de Cthulhu. Al final de su campaña-libro dice: “si los jugadores salen vivos de esta aventura será todo un éxito y la victoria es absoluta si encima salen cuerdos” (1989: 17).

## D

Vergara cierra así esta primera campaña; no sabemos si volverá del Más Allá como Gilgamesh, Cuchulainn, Hércules, Perseo, Arturo, Gawain, san Brandán y tantos otros que se graduaron de héroes cuando reaparecieron más sabios y más fuertes tras enfrentar ese otro lugar donde no están los vivos. Tampoco tenemos la certeza de que, como por ensalmo, Vergara renazca como lo hizo el hijo del dios cristiano, el héroe del Nuevo Testamento. Mucho menos imaginamos si, como con los héroes del cómic actual, Vergara continúe su camino en otro mundo, en otro universo.

Pero sí sabemos que al final su sacrificio sirvió para salvar al mundo y a los habitantes de Pedraza, destinados a sucumbir. El cura murió por ellos y cumplió su destino heroico: estuvo dispuesto a dar todo, hasta lo más preciado, que era su vida. Manuel Vergara, el héroe de un discurso pop donde se cantan sus glorias tan cual se cantaron las de Aquiles, es así el epítome de la heroicidad: representa la lucha contra lo incorrecto, lo caótico, la destrucción y la muerte.

Cierra así el camino trazado con meticulosidad desde un principio para configurarlo como héroe, uno que logra empatar discursos tan disímiles como el épico antiguo, la tragedia griega, el bíblico y el horror cósmico, amalgamados todos por el mito. En esta temporada Vergara es el *summum* de la heroicidad, ya sea por acumulación o por cualidad: es el humano de excepcional fuerza, valor y nobleza, el matador de monstruos, el que muere para que el mundo viva. Y en este particular discurso, el héroe incluso pasa la prueba máxima planteada ya en la Antigüedad y retomada por un discurso tan pop como el de Lovecraft: la de cordura. A Vergara no lo pudo vencer ni el mal máximo: la locura.

## Bibliografía

- Ashley, Mike (2000), *The Time Machines*, Liverpool, Liverpool University Press.
- Borges, Jorge Luis (2013), *Ficciones*, México, DeBolsillo.
- Calasso, Roberto (1992), *Le nozze di Cadmo e Armonia*, Milano, Adelphi Edizioni.
- Cross, Robin (1981), *B Movies or How Low Was My Budget*, New York, St. Martin's Press.
- De la Iglesia, Álex & Joaquín Agreda (1989), *Comedia infernal*, Bilbao, Club de rol Las Pelotas.
- , (2020), *30 monedas*, 1ª temporada, HBO Europa.
- Campos, José Aníbal, et al. (2018), *Enciclopedia de las Artes Oscuras: Rarísimo compendio de todo el arte de la magia recopilado por celeberrimos doctores en este arte*, Madrid, La Felguera.
- Frye, Northrop (2000), *Anatomy of Criticism. Four Essays*, Princeton, Princeton University Press.

- Liddel, Henry & Robert Scott (1996), *A Greek-English Lexicon with a Supplement*, Oxford, Clarendon Press.
- Lovecraft, H.P. (2008), *Bestiario*, trad. de Elvio Gandolfo, Barcelona, Libros del Zorro Rojo.
- Martín Márquez, Eugenio (1973), *Una vela para el Diablo*, España, Mercofilms/ Verga Films/ Azor Films.
- Matellano, Víctor (2014), *¡Zarpazos! Un viaje por el Spanish Horror*, España, Artistic Metropol.
- Petersen, Sandy, et al. (1999), *Call of Chtulhu: Horror Roleplaying in the World of H. P. Lovecraft*, Hayward, Chaosium.
- Padel, Ruth (1995), *Whom Gods Destroy. Elements of Greek and Tragic Madness*, Princeton, Princeton University Press.
- Piñol, Cels (ed.) (2022), *Álex de la Iglesia. Arte y ensayo*, Barcelona, Norma.
- Solórzano, Fernanda (2017), *Misterios de la sala oscura. Ensayos sobre el cine y su tiempo*, México, Taurus.
- , (2020), “Cine Aparte - El diablo a todas horas”, *Letras Libres*, <https://www.youtube.com/watch?v=xqEuK27DX3I> (consulta 26.09.2023).
- Verhoeven, Paul (2010), *Jesus of Nazareth*, New York, Seven Stories Press.
- VV. AA. (2022), *All the Haunts Be Ours. A Compendium of Folk Horror*, Los Angeles, Severim Films.
- Zsador LaVey, Anton (1972), *The Satanic Rituals*, New York, Avon Books.