

CABALLERÍA ANDANTE EN BICICLETA: HEROÍSMO EN *STRANGER THINGS*

MARIO RAMOS VERA¹

RESUMEN: La serie *Stranger Things*, de los hermanos Duffer (2016-...) no recoge de manera evidente la figura del caballero andante, pero sí aparecen indicios de los rasgos característicos de la caballería, como una manifestación del camino del héroe. Además, la serie también compendia elementos propios del género como el enfrentamiento contra el terror, la búsqueda heroica y la dama sobrenatural. Los jóvenes protagonistas se erigen en una suerte de caballeros en bicicleta, ayudados por otros jóvenes y por adultos. Esta recepción del héroe y del caballero en un producto audiovisual de la cultura popular como *Stranger Things* da cuenta de la vigencia de estos mitos en la actualidad.

PALABRAS CLAVE: *Stranger Things*; mito; héroe; caballero andante; caballería; horror; series.

Bicycled Chivalry: Heroism in Stranger Things

ABSTRACT: The series *Stranger Things*, by the Duffer brothers (2016-...), does not clearly include the figure of the knight-errant, but the characteristic features of chivalry do appear, as a manifestation of the hero's journey. In addition, the series also epitomizes elements of the genre such as the fight against terror, the heroic quest and the supernatural lady. The young protagonists become kinds of knights on bicycles, helped by other youngsters and adults. This reception of the hero and the knight in an audiovisual product of popular culture such as *Stranger Things* shows the continuity of these myths nowadays.

KEY WORDS: *Stranger Things*; myth; hero; knight-errant; chivalry; horror; series.

1. INTRODUCCIÓN

El valor académico de las investigaciones emprendidas por la profesora Isabel Romero Tabares en los ámbitos de la caballería andante y del mito heroico forman parte de sus enormes méritos científicos y docentes en el estudio de la literatura, como por ejemplo su atención por la obra de Albert Camus –cabe destacar su aportación sobre Albert Camus en el marco del

¹ Universidad Pontificia Comillas. Correo electrónico: mrvera@comillas.edu.

libro *Un pensamiento cordial e ilustrado: razón, compasión y trascendencia* (Romero, 2023)–. No obstante, sus libros dedicados al valor espiritual de *El señor de los anillos* de Tolkien o al interés educativo de la saga de Harry Potter –*En el corazón del mito. La dimensión espiritual de El Señor de los anillos* (Romero, 2004) y *Educación con Harry Potter* (Romero, 2022)–, así como al papel de la amazona guerrera en *La mujer casada y la amazona. Un modelo femenino renacentista en la obra de Pedro de Luján* (Romero, 1998) entroncan con una trayectoria encomiable dedicada a profundizar en el ideal caballeresco y en el mito del héroe. Por este motivo, las siguientes líneas aspiran a rendir merecido homenaje a la doctora Romero Tabares. A tal fin, merece la pena pensar y analizar los motivos que la serie de televisión *Stranger Things* (Duffer y Duffer, 2016-...) puede albergar y que guardan relación con los intereses académicos de la homenajeada.

Stranger Things, como reinterpretación nostálgica de los años 80, se ha erigido en fenómeno mediático y audiovisual. Este innegable éxito ha captado la atención tanto de obras de carácter más divulgativo (Adams, 2017; McIntyre, 2019) como de investigaciones propias de ámbitos académicos de comunicación y publicidad o de industrias culturales audiovisuales (McCarthy, 2019; Mollet, 2019; Alaminos-Fernández, 2020; Flores Heymann, 2020; Guarinos y Cobo Durán, 2020; Parejo y Vázquez López, 2020; Vizcaíno-Verdú, Contreras-Pulido y Guzmán-Franco, 2021); de traducción (Ruiz San Miguel y Pérez Fernández, 2019); de la psicología (Lu, Kaluzeviciute y Sharp, 2022); de los estudios literarios y la filología (Fuentefría Rodríguez, 2017); o de la filosofía (Ewing y Winters, 2019). El enigmático Mundo del Revés (o *Upside Down*), del que proceden buena parte de los males que acechan a los protagonistas, ha sido objeto de estudio como una de las ficciones que recurren a «sinónimos casi literales de heterotopía» (Martínez Biurrún y Pitillas Salvá, 2021, p. 204). A este elenco de investigaciones cabe añadir una aproximación académica a *Stranger Things* a través la doble vertiente de los estudios sobre la caballería andante y el mito del héroe. Este doble motivo permitirá abordar dos de las líneas de investigación a las que mayor atención dedicó la profesora Romero Tabares y que aparecen recogidas en esta serie de ficción.

2. JÓVENES HÉROES EN BICICLETA

El mito –del griego μῦθος– es un relato legendario e imaginativo, que por medio de un lenguaje alegórico, simbólico y fabuloso presta atención a enseñanzas centrales para la condición humana (Morales, 2007, pp. 95-98).

De este modo, por medio de arquetipos daría a conocer un cúmulo de experiencias históricas y saberes a través de un proceso de decantación intergeneracional con el afán de responder a preguntas perennes de la filosofía del ser humano, como las relaciones interpersonales, el destino último de las personas... Así, el mito del héroe deviene en uno de los más atractivos y sugerentes, puesto que no sólo protagoniza un combate contra enemigos exteriores y materiales e interiores y espirituales, sino que sus cualidades «corresponden analógicamente a las virtudes precisas para triunfar del caos y de la atracción de las tinieblas» (Cirlot, J.-E., 1992, p. 239)². *Stranger Things* recoge elementos propios del mito del héroe, que a través de estructuras reiteradas y ya conocidas sitúa a los protagonistas ante pruebas y desafíos que les compelen a brillar como arquetipos de bondad y valor. De esta manera, en palabras de García Gual,

[...] a través de una serie de aventuras, venciendo una cadena de obstáculos, el héroe muestra su valor y su arrojo para conseguir el triunfo y un espléndido botín: un gran tesoro, un mágico talismán, y la mano de la princesa o la hija del gigante. Del *folktale* a la novela pasando por el poema épico, la *queste* o «búsqueda» da un esquema narrativo sencillo, que puede alargarse con episodios múltiples. (García Gual, 1990, p. 115)

2.1. *STRANGER THINGS* Y EL CAMINO DEL HÉROE

Dentro de este ciclo completo del héroe, la conquista de la identidad propia, del propio rostro, forma parte de la función pedagógica de sus aventuras. Además, «el ideal de lucha contra el mal no está asumido por la colectividad sino tan solo por individuos ejemplares» (Romero, 2008, p. 695). A juicio de Campbell, «el héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales» (Campbell, 1959, p. 26). Se trata, como señala la profesora Isabel Romero Tabares, de «un camino de perfeccionamiento y purificación de un personaje elegido» (Romero, 2008, p. 696)³.

² Este interés ha suscitado un estudio académico del héroe que aspira a analizar esta figura con profundidad analítica desde la obra de Thomas Carlyle, *Los héroes* (1841), pasando por *El mito del nacimiento del héroe* (1909), de Otto Rank hasta alcanzar la célebre obra de Campbell, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (1949), por citar algunas referencias en este ámbito de estudios académico.

³ Nuevamente, Campbell asevera que el «héroe ha muerto en cuanto hombre moderno; pero como hombre eterno –perfecto, no específico, universal– ha vuelto a

El héroe está presente en la serie, por medio de una estructura conocida. Despliega su condición en un monomito, tal y como lo denominaría Campbell. En su célebre obra *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, asevera que la aventura del héroe se desarrolla a través de un viaje estructurado en distintas fases y que dicho tránsito se replica en múltiples culturas. Así, a la partida –que responde a la llamada de la aventura, que cuenta con una ayuda sobrenatural y que implica atravesar un umbral–, le seguirían las pruebas de la iniciación, de la tentación y de la reconciliación hasta alcanzar la apoteosis, para culminar con el regreso y el rescate del mundo exterior (Campbell, 1959, pp. 53-229). En este sentido, la serie contiene elementos propios del mito del héroe, tal y como podemos comprobar si atendemos a los elementos anteriormente mencionados. Resulta evidente que existe un grupo de amigos –Mike, Will, Dustin, Lucas, Once y Max– que aspira a derrotar los males procedentes del Mundo del Revés⁴. De manera más concreta, la llamada a la aventura quedaría reflejada merced a la desaparición de Will, lo que desencadena que sus amigos Mike, Dustin y Lucas acudan en su ayuda, algo que a su vez los llevará a conocer a Once y a trabar una profunda relación con el jefe de policía Hopper. Al mismo tiempo, el viaje del héroe reverbera en términos generales a lo largo de las cuatro temporadas que, de momento, se han emitido de esta serie. No obstante, de manera particular resuena en el tránsito de Will, enfrentándose al Azotamientos, y de Once, recorriendo los intersticios del espacio entre nuestra realidad y el Mundo del Revés o este último a solas. También destacarían personajes análogos a la figura del mentor sobrenatural, como el jefe Jim Hopper, Bob Newby o el doctor Sam Owens. Tampoco permanece ajeno al viaje del héroe el carácter sacrificial de Bob y de Once –en este caso al final de la tercera temporada, cuando arriesga sus poderes por salvar la localidad de Hawkins–, que antepone las realidades exteriores a su bienestar interior. Además, la propia Once es una figura heroica, por sus capacidades asombrosas, su sacrificio por aquellos que le brindan su afecto y su viaje salvífico con la intención de recuperar sus poderes para mejor garantizar la protección de quienes la rodean.

nacer» (1959, p. 26). Se trata de un guía de la narración, de una imagen positiva que inspira a seguir su liderazgo y a ser emulada: «Cuántas más historias escuchamos, más creemos en nuestras propias posibilidades. Los héroes están ahí para guiarnos a través de los pasajes de la narración» (Meyer, 2008, p. 30).

⁴ En este caso, cabe destacar que los juegos de rol, y particularmente en el caso de la serie existen alusiones especialmente directas al juego *Dungeons & Dragons*, refuerzan la noción de viaje del héroe.

2.2. TIPOS DE HÉROES EN EL PUEBLO DE HAWKINS

El camino del héroe no agota el alcance analítico de este concepto. El heroísmo admite una clasificación –y *Stranger Things* así lo ejemplifica–, en función de los distintos rasgos que pueda revestir el particular viaje de cada héroe. De esta manera, podemos hablar de héroes comunes, trágicos, oscuros, santos, épicos o divinos (Meyer, 2008, pp. 15-17). Si Hopper, con su pasado aciago y su carga de culpa autoinflingida, personifica los rasgos del héroe trágico o antihéroe –no como negación del héroe sino como un tipo muy concreto del mismo, imperfecto al tiempo que honorable que soporta una profunda herida del pasado–, parece que Once simboliza a la heroína épica o divina, que realiza hechos maravillosos y lidera a sus pares heroicos.

Existe otro tipo de héroe que parece figurar de manera destacada en *Stranger Things*, el héroe común.

El del héroe común y corriente es un concepto muy moderno que procede de las cenizas de una civilización que se vio seriamente humillada ante la contemplación de los guerreros homéricos en el polvoriento campo de batalla de Troya (...) Pero en el siglo xx surgió un nuevo código para el héroe. Era un héroe con la misma figura sencilla que cualquiera de nosotros, en nuestra condición de individuos capaces de solventar problemas. Esa figura, majestuosa aun cuando minúscula, surge y se eleva por medio del conocimiento, el valor y la perseverancia, hasta mostrarse capaz de hacer frente a los retos que se le plantean en un mundo con el que aún se encuentra en valiosa comunión. (Meyer, 2008, pp. 15-16)

Los cuatro niños que dan inicio a la serie con una partida de rol de Dungeons & Dragons, junto a Max o los tres adolescentes –Nancy, Jonathan y Steve– ejemplifican los valores de valor, perseverancia y audacia que permiten al héroe cotidiano y común alzarse victorioso ante los peligros que provienen tanto del Mundo del Revés como de nuestra propia realidad, erigiéndose en campeones de monstruos.

A estas categorías podemos añadir el héroe viajero, que identifica a los protagonistas de *Stranger Things*, sean adolescentes o adultos, con sus aventuras tanto en Hawkins como en el Mundo del Revés⁵. Así, Will Byers, que

⁵ La figura del héroe viajero quedaría reflejada en los siguientes términos: «A diferencia de lo que le acontecía al protagonista de la epopeya, el caballero errante en la novela no tiene una tierra patria por la que lucha ni va a conquistar un dominio feudal concreto, sino que cabalga por una extraña geografía, y se enfrenta a monstruos y malandrines de la más exótica catadura. Va *adventura*, a lo que salga en el camino, sin más rumbo que el que le marca su meta, el objetivo de la *queste*. Así esta empresa se transforma en su destino, y su existencia queda ligada al cumplimiento de esa aventura definitiva y definitiva. La *queste* es una misión que confiere un rumbo a

debe escapar de este mundo tenebroso a lo largo de la primera temporada, y su madre Joyce, que emprende junto con Murray Bauman un viaje clandestino para rescatar a Jim Hopper del gulag soviético en la cuarta temporada, son algunos de los ejemplos de viajes, no sólo metafóricos, emprendidos por los protagonistas de *Stranger Things* a lo largo de las múltiples temporadas de la serie⁶.

2.3. BÚSQUEDAS HEROICAS FRENTE AL CAOS

Estos héroes jóvenes en bicicleta, tal y como aparece reflejado especialmente en la primera temporada –en su octavo episodio «The Upside Down»– y en el séptimo episodio de la cuarta temporada –«The Massacre at Hawkins Lab»–, a su vez, representan dos atributos vinculados de manera indeleble con la caballería andante: en primer lugar, acometer búsquedas paralelas y, en segundo lugar, demostrar con su heroísmo que toman partido como defensores de la vida, del orden, de la civilización... Por lo tanto, la búsqueda paralela encuentra su acomodo en las múltiples tramas desplegadas a lo largo de la serie, y que culminan en un camino único al finalizar cada temporada –especialmente explícito en la cuarta temporada, con su maraña de líneas argumentales que finalmente desembocan en una conclusión catártica⁷. De esta manera, «el espléndido recurso narrativo que representa la invención de los “buscadores paralelos”, que multiplican las posibilidades de encuentros y aventuras en la trama de las novelas de este esquema» (García Gual, 1990, p. 123). Al mismo tiempo, el segundo rasgo, esto es, la defensa de la vida frente a la muerte aparece compendiada en distintos momentos de la serie. No es menor la búsqueda de Hopper por parte de Joyce Byers, Mike y Bob en el quinto episodio de la segunda temporada («Dig Dug») o en el regreso de Hopper y Joyce al gulag durante el último episodio de la cuarta temporada («The Piggyback») para ganar tiempo a los jóvenes protagonistas en su lucha contra Vecna. Como señala Meyer:

esas andanzas erráticas del caballero en el universo utópico y fantástico que es el horizonte habitual de los relatos artúricos. Así el destino del buscador adquiere una trágica gravedad» (García Gual, 1990, p. 116).

⁶ Por ejemplo, en la última temporada, Mike, Will, Jonathan y Argyle emprenden un viaje, durante la cuarta temporada, para rescatar a Once y, con posterioridad, tratar de salvar a sus amigos en Hawkins.

⁷ De este modo, las múltiples tramas que separan en la primera temporada a Will de sus amigos, que a su vez le buscan en nuestra dimensión mientras que él ha de escapar del demogorgon en el Mundo del Revés, son un ejemplo nítido de esta cuestión.

El héroe, en su contexto, es un ser capaz de defender a la gente normal de todos aquellos elementos del universo que escapan a su capacidad de respuesta. El héroe trae el orden donde hay caos, defiende la vida (el *Eros* de Freud) frente a la muerte (el *Tánatos*). Lo que vemos, metafóricamente, en todas las historias de héroes es la lucha que siempre mantiene la vida para vencer a la muerte. (Meyer, 2008, p. 51)

Este heroísmo, tan evidente en *Stranger Things*, se concreta en una figura arquetípica como la caballería andante y protagonistas como Mike, Will, Dustin y Lucas, así como Once o Max, se erigen en caballeros para culminar estas búsquedas heroicas al tiempo que se enfrentan a las lóbregas fuerzas que amenazan Hawkins en particular y nuestro mundo en general.

3. *STRANGER THINGS* Y LA CABALLERÍA ADOLESCENTE

Si bien la caballería no aparece formulada de manera explícita en la serie, destacan algunos paralelismos con este género literario. Así, por ejemplo, Dustin se convierte en el escudero de Steve –especialmente desde el episodio quinto de la segunda temporada⁸–, emprenden búsquedas heroicas para salvar a sus amigos y detener al Azotamentes, a Vecna y a los demogorgon por el anhelo de proteger a su comunidad. Conviene reconocer que los héroes protagonistas de las aventuras de *Stranger Things* son émulos de caballeros andantes y esto exige acotar dicho término para evitar equívocos. Además, precisa contrastar las principales características de la caballería andante con las actuaciones de los héroes para saber si pueden ser incluidos en esta categoría específica.

3.1. SUCINTA APROXIMACIÓN A LA FIGURA DEL CABALLERO ANDANTE

El camino de la caballería andante no implica únicamente la condición de jinete experto, pues la contienda a lomos de una montura deviene habitual a lo largo de la historia del ser humano. Sí destaca especialmente que se trate de un camino de perfeccionamiento, que vaya revestida de la idea de una hermandad de élite y que se sumerja en las nieblas atemporales del mito. En

⁸ Desde el momento en el que atrapa a una cría de demogorgon en el sótano de su casa y recurre a la ayuda de Steve, para posteriormente buscarla en el bosque. A partir de ahí, en la tercera temporada acudirán juntos a espiar a los soldados soviéticos infiltrados en Hawkins y en la cuarta su amistad mutua se consolida.

primer lugar, la caballería alude a un camino de perfeccionamiento a través de experiencias de adversidad. Por ese motivo, el nuevo modelo heroico que supone el caballero surge durante la Alta Edad Media para integrar el pasado clásico, la mitología celta y el cristianismo que, distinto de la epopeya, deriva de ésta (Romero, 2008, p. 691). Se trata, en consecuencia, de un «producto literario gestado por los poetas», para defender la religión por medio de un «camino heroico y santo» (Romero, 2008, p. 691)⁹. En cuanto a la noción de una hermandad y de una élite guerrera, de una «fraternidad de sangre y armas» (Huertas, 2006, p. 9).

la caballería no es una clase social ni un estatus jurídico, sino una «profesión», una especie de corporación de la gente de guerra que consta de niveles muy diversos (...) ¿Qué es, por lo tanto, la caballería en los siglos XI y XII? La profesión honorable de los guerreros de elite de la que los señores y los príncipes ostentan el mando y en la que los *milites* ordinarios son los agentes ejecutivos. (Flori, 2001, p. 85)

Parece que encontramos la autoconciencia de idea de hermandad, por lo menos en los protagonistas más jóvenes de la serie –Mike, Will, Dustin y Lucas que amplían con posterioridad para abarcar a Once y a Max–, algo que les permite autodefinirse en contraposición con los males externos a nuestra dimensión, y que proceden del Mundo del Revés, pero también de los peligros internos, derivados de la condición humana que representaría, por ejemplo, el doctor Martin Brenner o los matones del colegio. Finalmente, el carácter mítico de la caballería lleva a preguntarse si existió de veras una época que atestigüe tales maravillas y hazañas y «si alguna vez la caballería significó algo más que una norma de comportamiento y una determinada fraseología, ¿qué fue en realidad?» (Keen, 1986, p. 13). Se trataría de una exaltación del esfuerzo individual (Keen, 1986, p. 327). No en vano, se trata de un mito literario, surgido de leyendas vagamente basadas en la realidad (Romero, 2008, p. 693). Autores como Flori aseveran esta idea: «Las órdenes de caballería, tomando el relevo de la caballería “ordinaria” a la que consideran débil y claudicante, acentúan aún más estos aspectos. La caballería se convierte en una institución y muy pronto en un mito» (Flori, 2001, p. 90). Cabe ejemplificar los rasgos de la caballería que, indirectamente, aparecen en *Stranger Things* para, a continuación, aludir a dos elementos centrales como

⁹ En este sentido, no sólo dignifica el amor, sino que alcanza la culminación y la pasión amorosa genera aventuras, todo ello a través de cánones prefijados –el caballero desconoce su origen e identidad, no posee fortuna, vive refugiado y el amor de una dama le lleva a encontrar su identidad y a mostrar su dignidad a través de un itinerario de perfeccionamiento personal– (Romero, 2008, pp. 692-694).

son, en primer lugar, el vínculo que este mito heroico guarda con el horror y lo sobrenatural y, a continuación, el papel de los personajes femeninos en este género de damiselas en apuros y mujeres guerreras.

3.2. ALGUNOS EJEMPLOS DE LOS RASGOS CABALLERESCOS EN *STRANGER THINGS*

En la caballería andante resuena el modelo heroico, revestido de rasgos concretos que encuentran su expresión contemporánea en los distintos protagonistas de *Stranger Things*. Para la profesora Romero, merece la pena destacar «la adecuación del modelo heroico al esquema caballeresco (...) se ha mantenido un tipo de héroe caracterizado por el honor, el compromiso con la justicia y la defensa de los más débiles» (Romero, 2008, p. 696). Por ejemplo, Hopper, bajo su aparente rudeza es capaz de cuidar y educar a Once a lo largo de la segunda temporada de la serie, además de sacrificarse al final de la tercera temporada y de soportar estoicamente el presidio en el gulag durante la cuarta temporada.

En este sentido, es posible advertir que el ideal caballeresco pretendería dulcificar tiempos implacables por medio de valores que, de otro modo, permanecerían ajenos a las relaciones sociales de su momento. En consecuencia, «la caballería sólo era un disfraz, un sistema de formas, palabras y ceremonias que proporcionaban unos recursos gracias a los cuales las personas de noble origen podían suavizar la crueldad de la vida» (Keen, 1986, p. 15). Por medio del ideal caballeresco, el cristianismo trató de erradicar, o por lo menos aspiró a adaptar, creencias bárbaras y clásicas como la *virtus* sobrenatural del guerrero tocado por la divinidad, el furor que semejaba al hombre con la bestia, o la idea de cofradía militar (Flori, 2001, p. 24)¹⁰. También es posible encontrar ecos de esta noción en el combate final que el propio Hopper entabla con los demogorgon en el gulag –en el último episodio de la cuarta temporada, titulado «The Piggyback». Movido por su amor hacia Joyce y su deseo de proteger a los jóvenes de Hawkins se enfrenta a monstruos que le superan en fuerza.

Finalmente, un rasgo que destaca especialmente de la caballería es su vínculo evidente con su montura: «El aspecto militar de la caballería está especialmente asociado a la habilidad en la equitación» (Keen, 1986, p. 33). Si existe una imagen asociada a *Stranger Things* corresponde a sus jóvenes protagonistas masculinos y femeninos subidos a bicicletas. A falta de una

¹⁰ No en vano, las principales fuentes que informarían las narraciones carolinias y artúricas estarían relacionadas con el pensamiento legal, ético y filosófico de las obras clásicas (Keen, 1986, p. 152).

montura equina, sus bicicletas les permiten ir a la batalla, nada metafórica, a lo largo de las temporadas –incluso a los adultos Nancy, Robin, Steve y Eddie cuando recorren el Mundo del Revés en el séptimo episodio de la cuarta temporada, «The Massacre at Hawkins Lab»–. Esta idea del héroe que cuenta con su montura nos dirige a la importancia que esta cabalgadura reviste en su camino de aventuras sobrenaturales, así como en la contienda contra el horror que todo caballero debe acometer para ser digno de tal título.

3.3. LA AVENTURA, EL HORROR Y LO SOBRENATURAL EN *STRANGER THINGS*

La noción de una aventura que debe emprender el caballero forma parte de la idiosincrasia de Occidente (Keen, 1986, p. 327). A mayor abundamiento, etimológicamente el término *aventure* procede del siglo XI y «alude al azar y también al destino, a la fortuna, a la aventura, y en muchas ocasiones se refiere al riesgo y al peligro» (Cirlot, V. 2005, p. 40). El caballero refleja un ideal y la victoria en su búsqueda «no significa la restauración del Paraíso o el advenimiento de la Nueva Jerusalén. Tampoco se logra sin pérdidas, dolores ni renunciadas» (Romero, 2008, p. 708). Se trata de un tránsito heroico hacia un mundo ajeno, hacia la otredad, donde señala Alvar que resulta pertinente cuestionarse

cómo llegar a ese mundo y, sobre todo, quién podrá regresar de él para contar al resto de los hombres lo que ha visto (...) No se trata de una alternativa en los quehaceres míticos, es una obligación que tienen que afrontar prácticamente todos los héroes. (Alvar, 1989, p. 17)

Esa búsqueda heroica tiene lugar entre la sociedad y la soledad en un «espacio de la incertidumbre (es el “no sabe adónde”), y por ello también el lugar del riesgo, donde el individuo se confronta consigo mismo» (Cirlot, V. 2005, p. 43). Contiene elementos arquetípicos que se repiten sistemática y reiteradamente, entre ellos, «el encuentro del mortal con una dama sobrenatural» (Alvar, 1991, p. 23). Este acontecimiento encuentra su representación más evidente en el primer episodio de la serie *Stranger Things* –«The Vanishing of Will Byers»–, cuando los tres amigos, en la búsqueda literal y metafórica de su amigo, encuentran a una niña pequeña en el bosque y dan inicio a una aventura de consecuencias más profundas de lo que podrían haber imaginado en ese momento.

El terror, como elemento propio y marcado de la serie analizada, no resulta ajeno al relato caballeresco (Cirlot, V., 1989, pp. 194-195). Si bien cabe añadir que cada temporada atendería a determinado ámbito del terror, la noción del terror cósmico permearía buena parte del desarrollo argumental

de la serie. Así, la primera temporada estaría volcada en el horror gótico, en la idea del monstruo que persigue al inocente. La segunda dedicaría su atención al género de posesiones, suplantaciones de identidad y en la invasión de monstruos desde otro mundo tenebroso. La tercera temporada, con la vertiente física del Azotamientos quedaría ligada con el terror de la carne. Finalmente, la cuarta temporada obedece a la idea del terror onírico y del horror cósmico. No se trata, entonces, sólo de la utilización de distintos géneros con fines narrativos, sino de conferir una identidad marcada a las distintas temporadas para revestir la búsqueda heroica de las dificultades propias que surgen a través de diferentes prismas del terror.

3.4. ONCE, MAX, JOYCE: DE DAMISELAS Y MUJERES GUERRERAS

La aventura de la caballería andante no se circunscribe al enfrentamiento con el terror, pues

Nadie ignora que la presencia de damas y doncellas, hadas y brujas en el mundo artúrico es una constante que llama la atención por su abundancia. Los personajes femeninos de otras novelas de temática diferente esconden con frecuencia un origen no menos mágico, aunque resulta difícil distinguir sus antecedentes por la superposición de estratos folklóricos y literarios que enmascaran las formas primitivas. Por eso, al hablar de «mujeres y hadas» habría que analizar las distintas actividades de las mujeres poco comunes que aparecen en la literatura medieval –protagonistas y ayudantes–. (Alvar, 1991, p. 22)

Dentro del ámbito de la mujer protagonista, la profesora Isabel Romero alude a la existencia de la guerrera que empuña las armas con las normas de la caballería (Romero, 1998). En *Once* resuena la idea de la mujer poco común, que atesora poderes de índole sobrenatural, cercana al hada y a la protagonista guerrera, capaz de emplear sus dones para derrotar al monstruo. También en *Max*, que sacrifica su propia integridad física para ayudar a la derrota de Vecna en el último episodio de la cuarta temporada. Nancy Wheeler y Joyce Byers, como mujeres adultas, ejemplifican también la idea del personaje femenino que escapa al mero interés romántico del caballero andante. No obstante, la «idea de que la caballería vinculaba la fama por los actos honorables con la conquista del corazón de la mujer amada quedó arraigada para siempre» (Keen, 1986, p. 327). El vínculo de Mike y Once, o el de Joyce y el jefe Hopper son demostración de que el amor sería «una pasión humana que debidamente regulada aviva y pule las ambiciones honorables de los hombres de armas (...) La caballería supone una búsqueda constante y nunca satisfecha por alcanzar el éxito» (Keen, 1986, p. 30).

CONCLUSIONES

Estas líneas aspiran a evidenciar el vínculo existente entre el camino del héroe y, particularmente de la manifestación heroica representada por la caballería andante, y los protagonistas de *Stranger Things*. Si bien la brevedad invita a apuntar y sugerir antes que a desarrollar pormenorizadamente, la serie de los hermanos Duffer recoge con nitidez el heroísmo y lo ejemplifica en las figuras de sus protagonistas, tanto de los más jóvenes como de los adultos. No aparece expresado de manera evidente el relato caballeresco, pero sí podemos encontrar los rasgos que conforman la caballería, los elementos arquetípicos de este género y su relación con el terror. Así, los niños que alcanzan la adolescencia a lo largo de la serie se erigen en una suerte de caballeros en bicicleta, ayudados por otros jóvenes y por adultos. En su búsqueda, se aventurarán más allá de la cartografía conocida, arrostrarán los peligros de monstruos ajenos a la naturaleza y se erigirán victoriosos siquiera momentáneamente ante los peores desafíos de la condición humana. Tal es el propósito del caballero y en este caso, además, de la mujer guerrera. Esta recepción del héroe y del caballero en un producto audiovisual de la cultura popular como *Stranger Things* da cuenta de la vigencia de estos mitos en la actualidad. Esta pervivencia, espero, se suma al reconocimiento que merecen las investigaciones de una académica de innegable nivel como la profesora Isabel Romero Tabares en el ámbito de la caballería andante.

REFERENCIAS

- Alaminos-Fernández, A. F. (2020). La caracterización musical transmedia de las identidades juveniles: el caso de la serie *Stranger Things*. *Fonseca, Journal of Communication*, 21, 87-105.
- Alvar, C. (1989). El viaje al más allá y la literatura artúrica. En J. Paredes Núñez (Ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media* (pp. 15-26). Granada: Universidad de Granada.
- Alvar, C. (1991). Mujeres y hadas en la literatura medieval. En M. E. Lacarra. (Ed.), *Evolución narrativa e ideológica de la literatura caballeresca* (pp. 21-33). Bilbao: Servicio Editorial Universidad del País Vasco.
- Adams, G. (2017). *Apuntes sobre el mundo del revés. Una guía no oficial de Stranger Things* (Trad. J. Trejo). Barcelona: Penguin Random House (Obra original publicada en 2017).
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (Trad. L. J. Hernández). México: Fondo de Cultura Económica (Obra original publicada en 1949).

- Cirlot, J.-E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor.
- Cirlot, V. (1989). Escenas de terror en la literatura artúrica. En J. Paredes Núñez (Ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media* (pp. 193-203). Granada: Universidad de Granada.
- Cirlot, V. (2005). *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa medieval*. Madrid: Siruela.
- Duffer, M. y Duffer, R. (Creadores) (2016-...). *Stranger Things* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.
- Ewing, J. A. y Winters, A. M. (Eds.) (2019). *Stranger Things and Philosophy. Thus Spake the Demogorgon*. Chicago: Open Court.
- Flores Heymann, B. (2020). Stranger Things y la expansión del relato como práctica transmedia. *Revista Panamericana de Comunicación*, 2(2), 96-105.
- Flori, J. (2001). *Caballeros y caballería en la Edad Media* (trad. Godofredo González). Barcelona: Paidós (obra originalmente publicada en 1998).
- García Gual, C. (1990). *Lecturas y fantasías medievales*. Madrid: Mondadori.
- Huertas, P. (2006). *Caballeros medievales. De los guerreros del siglo x al Santo Grial*. Madrid: Libsa.
- Fuentefría Rodríguez, D. (2017). «Stranger Things» y las «zonas del revés»: un idilio menor con la novelística de Stephen King. En F. J. Herrero Gutiérrez y C. Mateos Martín (Coords.), *Del verbo al bit* (pp. 1710-1728). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Guarinos, V. y Cobo Durán, S. (2020). The Expanded Story from Transmedia as a Business Model: The Case of *Stranger Things*. En V. Hernández-Santaolalla y M. Barrientos-Bueno (Eds.), *Handbook of Research on Transmedia Storytelling, Audience Engagement, and Business Strategies* (pp. 382-395). Pensilvania: IGI Global.
- Keen, M. (1986). *La caballería* (trad. Elvira e Isabel de Riquer). Barcelona: Ariel (obra publicada originalmente en 1984).
- Lu, K., Kaluzeviciute, G. y Sharp, W. (2022). Things Can Only Get Stranger: Theoretical and Clinical Reflections on Netflix's *Stranger Things*. *The Journal of Popular Culture*, 55(3), 611-631.
- Martínez Biurrun, I. y Pitillas Salvá, C. (2021). *Soy lo que me persigue. El terror como ficción del trauma*. Ondara: Dilatando Mentes Editorial.
- McCarthy, K. (2019). Remember Things: Consumerism, Nostalgia, and Geek Culture in *Stranger Things*. *Journal of Popular Culture*, 52(3), 663-677.
- McIntyre, G. (2019). *Stranger Things. Mundos del revés. La guía oficial* (Trad. C. Macía). Barcelona: Penguin Random House (Obra original publicada en 2018).
- Meyer, B. (2008). *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura* (trad. Ernesto Junquera). Madrid: Ediciones Siruela (obra originalmente publicada en 2007).
- Mollet, T. (2019). Looking Through the Upside Down: Hyperpostmodernism and trans-mediality in the Duffer Brothers' *Stranger Things* series. *Journal of Popular Television*, 7(1), 57-77.
- Morales, J. (2007). *Filosofía de la religión* (2a ed. 2011). Pamplona: EUNSA.
- Parejo, M. M. y Vázquez López, B. (2020). Stranger Things: referencias de los años 80 y su impacto en el público. *Razón y Palabra*, 109(24), 703-733.

- Romero, I. (1998). *La mujer casada y la amazona. Un modelo femenino renacentista en la obra de Pedro de Luján*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Romero, I. (2004). *En el corazón del mito. La dimensión espiritual de El Señor de los anillos*. Madrid: PPC.
- Romero, I. (2008). El ideal caballeresco en la épica fantástica: su rastro en la Tierra Media. En J. M. Lucía Megías y M^a Carmen Marín Pina (Eds.), *Amadís de Gaula: Quinientos años después. Estudios en homenaje a Juan Manuel Cacho Blecua* (pp. 691-709). Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Romero, I. (2022). *Educación con Harry Potter*. Madrid: PPC.
- Romero, I. (2023). Albert Camus, encuentro con el pensamiento trágico. En A. J. M. Sánchez Orantos y M. Ramos Vera. (Coords.), *Un pensamiento cordial e ilustrado: razón, compasión y trascendencia. Homenaje a Alicia Villar Ezcurra* (pp. 187-198). Madrid, España: Universidad Pontificia Comillas.
- Ruiz San Miguel, I. y Pérez Fernández, L. M. (2019). La traducción del lenguaje de los ochenta en *Stranger Things*. *Hikma*, 18(1), 315-345.
- Vizcaíno-Verdú, A.; Contreras-Pulido, P. y Guzmán-Franco, M.-D. (2021). Semiótica de la inteligencia colectiva en la serie *Stranger Things*. *Comunicación y Sociedad*, 18, 1-24.