

ESTEREOTIPO, FIGURA Y CLICHÉ: EL PIRATA A TRAVÉS DE LOS SIGLOS. DE LONG JOHN SILVER A JACK SPARROW

María Fernández Rodríguez

(Universidad de Salamanca. Facultad de Filología. Departamento de literatura
española e hispanoamericana. Salamanca, España)

ferrodmary@gmail.com

Fecha de recepción: 21-3-2016 / Fecha de aceptación: 15-12-2017

RESUMEN:

Los mitos y figuras creados en la literatura han sufrido, desde el s. XX y aún en el XXI, trasvases a otros soportes de ficción como son el cine, la televisión, el cómic y los videojuegos. Este fenómeno, que recibe –entre otros– el nombre de *transmedialidad*, no es un mero cambio de formato, ya que los personajes y obras tomados por los nuevos medios se ven, en la mayoría de las ocasiones, modificados por las características propias e idiosincrásicas de cada código.

Esto le ocurrió a una figura romántica: el pirata. Nacido como símbolo de libertad, rebeldía y masculinidad, el bucanero ha llegado hasta nuestros días como figura de ficción; sin embargo, ha sufrido notables y significativos cambios en su concepción debidos no tanto a las nuevas aportaciones de autores literarios, sino a los múltiples trasvases a estos nuevos y modernos medios.

Este trabajo trata de recoger la evolución del pirata de ficción desde el Romanticismo, tomando como referencia primera *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson y, como última, la saga cinematográfica *Piratas del Caribe*. Se centra sobre todo en el pirata desde su concepción decimonónica, poniendo de manifiesto que, aún en la actualidad, el bucanero sigue siendo un estereotipo romántico y, más aún, se ha creado a su alrededor un cliché folclórico del que es difícil desprenderse como receptores.

Palabras clave: pirata; romántico; figura; Long John Silver; Jack Sparrow

ABSTRACT:

Myths and figures created in literature have undergone, since the 20th century and still in the 21st, shifts to other forms of fiction such as cinema, television, comic and videogames. This phenomenon, which is called *transmediality*, is not a simple change of format, since literary works and characters are modified by these new media, due to their own and idiosyncratic features (or characteristics).

This is the case of a Romantic figure: the pirate. Born as a symbol of freedom, rebellion and masculinity, the bucaneer has come to our days like a fictional figure. However, it has endured noticeable and significative changes in its conception; not because of new literary contributions, but because of the many traslations to the new and modern media.

This research aims to show the evolution of the fictional pirate since Romanticism to our days. To do so, we will take *Treasure Island* by Robert Louis Stevenson as first reference, and the *Pirates of the Caribbean* saga as the last one. The target of this research is to highlight the Romantic nature of the pirate as a myth from the 19th century, and to prove that this vision is still alive. Moreover, we will try to demonstrate the folkloric cliché built around the bucaneer's figure, which we consider inseparable from it.

Keywords: pirate; Romantic; figure; Long John Silver; Jack Sparrow

1. LOS INICIOS DEL MITO

La piratería existe desde que existe civilización. En la más lejana Antigüedad, fenicios y griegos fueron asentando enclaves comerciales para sus actividades económicas, principalmente dedicadas a la pesca y al comercio marítimo con otras ciudades vecinas. Fue cuestión de tiempo que grupos de bandoleros, viéndose apoyados por la inmensidad del piélago, vieran en el saqueo y el robo de barcos mercantes un lucrativo negocio.

No obstante, los piratas no fueron siempre considerados criminales. Más bien, resultaron ser un recurso de las ciudades más pobres; una estrategia consecuente con el sistema económico en boga, de la que las pequeñas ciudades se servían para prosperar a costa de las más ricas. Así pues, los piratas no eran más que ciudadanos que, valiéndose de las posibilidades que los avances en navegación y planificación militar les ofrecían, se apoderaban de mercancías que más tarde vendían de forma legal en su ciudad de origen. Era por ello que gozaban de buena fama y

consideración: «un buen bandido del mar obtenía respeto y prestigio por sus dotes de hábil navegante, próspero mercader y experto estratega naval, apto para liderar combates marinos de defensa ante flotas invasoras» (Frers, 2008, p. 19).

De este modo, la piratería nació como evolución lógica de los sistemas económicos, políticos y militares de la antigua Grecia. Un ladrón de mar no era más que un comerciante que obtenía su género de maneras poco ortodoxas. Posteriormente, con el fortalecimiento de estas actividades, los piratas ampliaron sus labores mercantiles con la trata de esclavos, y muchos de ellos se lanzaron a explorar todo el Mediterráneo, formando ciudades y núcleos que podrían considerarse los primeros paraísos piráticos. De los piratas fenicios, incluso, se sospecha que lograron atravesar las Columnas de Hércules (el actual Estrecho de Gibraltar) y llegar a América.

Desde antiguo, se puede afirmar que la imagen del pirata reúne ya en sí ciertas cualidades: fiereza, uso de la violencia, gusto por el saqueo y el beneficio económico, e inquietudes aventureras de descubrimiento de nuevos territorios. En el ámbito mitológico, una de las primeras apariciones de un episodio pirata se remonta hacia los trabajos del mismísimo Heracles, quien tuvo que viajar hasta Egipto para liberar a las Hespérides, hijas de Atlas. Busiris, rey de Egipto, había contratado a un grupo de piratas para que raptara a las muchachas, por lo que Heracles hubo de hacerse a la mar y matar a Busiris y a todos los raptos, que descansaban en una isla. Incluso, podría considerarse, con mucha cautela, a la *Odisea* como la primera historia de aventuras en alta mar con algún tinte pirático. Odiseo, héroe de guerra, durante los años que tardó en regresar a Ítaca, sufrió avatares propios de un marinero, enfrentándose a las criaturas mitológicas del mar y llevando a cabo, en alguna que otra ocasión, acciones propias de bucaneros. El ejemplo más claro es el robo del rebaño de ovejas que perpetra contra el cíclope Polifemo; estrictamente, un capitán de barco guía a sus hombres a la hora de cometer un saqueo en tierra y se refugia de nuevo en el agua salada (Frers, 2008, p. 19).

En la *Odisea* también hallamos un elemento importante para las historias de piratas, que probablemente hayan heredado las más actuales: las criaturas y los sucesos sobrenaturales que tienen cabida en el mar. Hoy día es difícil imaginar una historia de piratas sin alguno de estos elementos míticos. El mar, debido a su inmensidad y lo indómito de su naturaleza, siempre despertó en el ser humano de temor y a la vez admiración. Tanto es así que podría llegar a considerarse el mar como provocador de un género literario propio: el de las aventuras marinas, dentro

del que cabrían títulos como *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe, 1719) o *Moby Dick* (Herman Melville, 1851), caracterizados por la muestra de la dura vida del marinero a bordo, los peligros del mar (tormentas, naufragios, monstruos) y los viajes motivados por un interés científico o descubridor de nuevas tierras. Emparentado con ello, emerge el género pirático, que suma a todos estos rasgos la delincuencia en el mar y un ideal de vida nacido de la romántica noción de libertad. Ambos géneros se situarían bajo el macrogénero de aventuras, cuyos elementos compositivos son la abundancia de acción, los lugares exóticos y los hallazgos tanto de objetos míticos como de aspectos morales del héroe protagonista¹.

2. LA EDAD DE ORO DE LA PIRATERÍA. EL CARIBE Y SUS MARAVILLAS

Pero, sin duda, estos ladrones marinos no obtendrían su potencia estética en la literatura hasta el s. XIX. No será hasta el Romanticismo cuando los autores vean en el pirata una figura jugosa de la que extraer atractivas historias de ficción. Para ello, el tipo de delincuente de mar que escogieron fue el pirata caribeño, que operaba en costas del centro y norte de América (sur de Estados Unidos, zonas cálidas) durante los siglos XVII y XVIII. A esta época, considerada «la edad de oro de la piratería», pertenecen nombres tan resonados como Barbanegra, Bartholomew Roberts, Calico Jack o Henry Morgan; atroces y fieros piratas que atormentaron a marineros honrados y, sobre todo, a barcos españoles, franceses e ingleses que trataban de trasladar las riquezas explotadas en América hasta sus respectivas patrias.

La piratería caribeña durante estos siglos supuso una auténtica molestia para los respectivos gobiernos europeos que se vieron afectados por tales actividades. No obstante, la existencia de los denominados *privateers*² supuso el refuerzo de esa doble visión acerca del pirata ya presente en la Antigüedad: prácticamente héroes en su tierra de origen o temibles criminales a ojos de los países que sufrían sus ataques. Esta doble visión del pirata, a medias entre un ciudadano ejemplar o el malhechor extranjero, puede guardar relación con la ambigüedad moral tan característica del pirata ficticio, que es recogida y potenciada estéticamente en la obra de Robert Louis Stevenson *La isla del tesoro* (1883).

¹ Podría completarse esta descripción con la de John G. Cawelti (1976, p. 39): «The central fantasy of the adventure story is that of the hero –individual or group– overcoming obstacles and dangers and accomplishing some important and moral mission».

² No existe una traducción exacta para este término en español, pero podría equivalerse con la palabra «corsario» o «filibustero»; en definitiva, un marinero poseedor de potencia militar que ataca barcos mercantes de otras naciones, obteniendo un beneficio para sí y para la corona de la que es ciudadano.

2.1. La isla del tesoro de Stevenson

En 1883 Robert Louis Stevenson publica una de sus obras más famosas, *La isla del tesoro*, y la que ha asentado las bases de la concepción más moderna que el público tiene de la figura del pirata³. El bucanero que nutre y da vida a la historia, Long John Silver, se muestra como un antagonista de una doble y ambigua moral que despierta una inevitable simpatía en el lector. Silver es percibido y presentado desde el punto de vista del protagonista y narrador Jim Hawkins, quien no puede evitar, al igual que los receptores de sus aventuras, admirar a tal sinvergüenza por su habilidad para enmarañar las cosas a su favor y por su amable y carismática personalidad.

Long John Silver reúne en sí todos los estereotipos que hoy en día se aplican a un pirata. Su principal y más impactante característica es su única pierna, con la que se desplaza a saltos ayudado por una muleta de madera que sustituye a la extremidad ausente. Asimismo, las constantes metáforas marineras que emplea para hablar o el loro sobre su hombro, llamado en irónico honor de su antiguo capitán «Capitán Flint», son inseparables de su imagen. Estos rasgos han sido heredados y almacenados en el imaginario pirata del presente, principalmente potenciados por las diversas adaptaciones cinematográficas con las que cuenta la novela. Concretamente, la película *La isla del tesoro* que Disney estrenó en 1950, la primera adaptación en color, muestra a un Long John Silver histriónico y casi caricaturesco, interpretado por el actor británico Robert Newton. A su actuación se le debe también una particular forma de hablar, que se ha llegado a convertir en el dialecto denominado *English pirate* y que puede pasar desapercibido a un hispanohablante. Este *English pirate*, caracterizado por un acento británico sureño, una empobrecida conjugación de los tiempos verbales pero un amplio y rico léxico, ha sido imitado desde entonces en todas las historias de piratas como un rasgo intrínseco a la naturaleza del bucanero, tal y como puede apreciarse en obras más modernas como la saga de videojuegos *Monkey Island* o la franquicia *Piratas del Caribe*⁴; dos obras que, en la actualidad, han incluido los últimos detalles de la concepción del estereotipo pirático. Gracias al trasvase del soporte literario a los soportes cinematográfico y videolúdico, el carácter audiovisual de ambos formatos ha dotado a los piratas de ese dialecto propio, además de incluir en sus argumentos elementos fantásticos (zombis, leviatanes) y espectaculares (batallas épicas, efectos especiales) sostenidos con una potente banda sonora.

³ Stevenson recibe a su vez influencia de otras obras; entre ellas, la saga pirática de Daniel Defoe y la obra de Alexandre Olivier Esquemeling *The Buccaneers of America* (1684).

⁴ Existe incluso el día internacional *Talk like a Pirate Day*, que se celebra el día 19 de septiembre.

Stevenson ha dejado otras muchas aportaciones en las obras piráticas posteriores. Nociones como el uso del mapa y unas directrices oscuras y poco inteligibles para encontrar un tesoro (que pueden observarse, por ejemplo, en la búsqueda del tesoro «Big Whoop» en Dinky Island de *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*) o el del «marroneado» Ben Gunn, que tiene casi un referente idéntico en el ermitaño habitante de Monkey Island Herman Toothrot. Marinero que naufragó en las costas de Monkey Island cuando iba a bordo del *Sea Monkey*, Toothrot aparece en tres de los cinco juegos con el mismo aspecto del Ben Gunn de la película de 1950, un muy semejante tono de voz y la seguridad del receptor (lector, espectador o jugador) de acertar al opinar que ha perdido el juicio debido a la soledad.

El concepto del «marroneado» está presente también en *Piratas del Caribe* de forma patente. Este término hace referencia, en jerga pirata, al marinero que era abandonado en una isla desierta como castigo por insubordinación, y que por lógica acababa viviendo en las mismas circunstancias adversas que un esclavo fugado⁵. El abandono en los múltiples islotes desiertos del Caribe era un castigo muy frecuente entre los piratas. En la primera película, se muestra cómo Jack Sparrow es empujado (de nuevo) a una isla desierta junto a Elizabeth Swann; motivo al que se le da mucha importancia, ya que fue también el desenlace que, se nos cuenta, tuvo el motín que su segundo de a bordo, Hector Barbossa, lideró contra él.

Otras referencias que recalcan la relevancia de *La isla del tesoro* como obra pionera de la piratería literaria los vemos en la segunda película de la saga: *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto*. Ya solo el título es una alusión intertextual, ya que los personajes de la novela de Stevenson, sobre todo el capitán Billy Bones, canturrean constantemente una canción referente al cofre del hombre muerto⁶. Billy Bones también protagoniza otro de los elementos que *El cofre del hombre muerto* heredaría: «la mancha negra», un mensaje de advertencia hacia un pirata de parte de otro marinero o una tripulación descontentos. En el caso de *Piratas del Caribe*, esta mancha negra no será un garabato sobre un papel como en la novela, sino una marca segregada por la misma piel que guía a la bestia de Davy Jones, el «kraken», hasta su próxima víctima.

⁵ *Marooned* deriva a su vez del español *cimarrón*: esclavo que huía de las plantaciones caribeñas y se refugiaba en la jungla. Las circunstancias de vida casi salvaje de estos cimarrones se asemejaban a las de los piratas abandonados; por ello, ambos términos acabaron fundiéndose (Mackie, 2005).

⁶ En inglés, *Dead Man's Chest* tiene una doble interpretación, ya que *chest* es tanto «cofre» como «pecho». En *Piratas del Caribe* este *dead man's chest* hace referencia al personaje de Davy Jones, quien se arrancó el corazón a causa de un desengaño amoroso que acabaría convirtiéndolo en un demonio marino. El corazón lo guardó en un cofre, de modo que *chest* alcanza ambos significados.

Pero, sin duda, la verdadera deuda que las historias de piratas tienen con *La isla del tesoro* es el amplio y rico imaginario que ha dejado para la posteridad, y que constituye el architexto del que toda obra pirática bebe consciente o inconscientemente. La novela de Stevenson presenta una dura realidad histórica como es la piratería desde un punto de vista amable y romántico; el pirata, representado por Silver, es un antihéroe capaz de despertar una sonrisa de complicidad en el receptor. Juan Antonio Molina Foix, en su edición de la novela (2003), describe al pirata stevensoniano como «un proscrito de noble corazón, casi un legendario bandido generoso, nacido para saltarse todas las normas, que no pertenece a ningún país concreto, pero puede considerarse dueño del mundo entero y de todos los mares», (p. 25). De esta forma, nos alejamos indiscutiblemente del sanguinario lobo de mar que aterrorizaba a los barcos españoles cargados de oro en el s. XVII. O, al menos, lo hacemos con un cierto tipo de pirata, pues Silver no es el único bucanero que ha robado los corazones de sus lectores.

2.2. El Garfio de Barrie: el pirata que todos tenemos en mente

Junto a Long John Silver, el capitán James Garfio es el pirata más conocido de la literatura clásica de la modernidad. Apareció por primera vez en la obra teatral que James M. Barrie estrenó en 1904, *Peter Pan, o el niño que no quería crecer* (*Peter Pan; or, the Boy Who Wouldn't Grow Up*), y que años más tarde novelizaría con el título de *Peter Pan y Wendy* en 1911.

El capitán Garfio es uno de los mejores ejemplos de personaje literario que ha visto mutada su percepción por parte del público debido a la transmedialidad⁷. Incluso, podría decirse que el Garfio que cualquier receptor tiene ahora en mente dista bastante del Garfio original de James M. Barrie.

James «Jas» Garfio se presenta en *Peter Pan y Wendy* a la altura de un intelectual melancólico, que hace de la maldad una buena arma de defensa para sobrevivir ante un enemigo hostil como es el irracional Peter Pan. El narrador se refiere a él en repetidas ocasiones casi con halagos, describiéndolo como un «hombre extraordinario» (2004, p. 155), «magistral» (p. 159) y «valiente» (p. 161). Otras cualidades del bucanero de Nunca Jamás son la inteligencia, la elegancia de su aspecto y sus «modales de gran señor» (p. 77), con los que está verdaderamente

⁷ En aún mayor medida, lo mismo ocurrió con personajes como el Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, el Drácula de Bram Stoker y la criatura del Dr. Frankenstein de Mary Shelley. La visión que de estos personajes alberga el público occidental se ha labrado no tanto por las obras literarias originales, sino por las adaptaciones al teatro, cine, cómic, series de televisión y videojuegos que han sufrido desde su publicación a la actualidad.

obsesionado. Amante de las flores y aficionado a tocar el clavicémbalo, en algún momento el narrador confiesa que Wendy se sintió sexualmente atraída por él (p. 158), dada su imagen de genio del mal: traicionero y violento, todas sus malas hazañas son efectuadas con la clase de los caballeros de buena familia.

Esta ambivalencia en la figura de Garfio estaba ya presente en la de Long John Silver: el pirata es un hombre de moral ambigua, que despierta tanta fascinación como rechazo a un tiempo. Sin embargo, y al contrario que Silver, el capitán Garfio ha quedado en la memoria del público infantil y adulto como un ser risible, patético y bobalicón, que se deja engañar fácilmente por un niño y que está en constante sufrimiento por el temor a un cocodrilo que gusta de atemorizarlo con crueldad. Esta imagen ciertamente desvirtuada del Garfio original es provocada por la película de Walt Disney de 1953, en la que el capitán sufre una sátira clara a manos del creador.

Este Garfio paródico y ridiculizado ha pasado al imaginario popular como el definitivo y es el que, inevitablemente, acude a la mente del receptor. Se han dado otras visiones del personaje en el plano televisivo (como la serie *Once Upon a Time*, 2011) y cinematográfico. La versión más famosa quizá sea *Hook* (Steven Spielberg, 1991), que recibió tantas críticas como alabanzas, ya que presentaba a un Peter Pan adulto, padre y ciudadano norteamericano enfrentándose a un histriónico Garfio que había esperado enfrentarse a su némesis durante décadas y décadas. Una versión más fiel de la novela de J. M. Barrie (propia, una adaptación) se daría ya en el 2003 de la mano del director P. J. Hogan, *Peter Pan: la gran aventura*. Ocho años más tarde, en 2015, volvería a darse una reinención del mito con *Pan*, de Joe Wright, donde el pequeño Peter es un huérfano londinense que es llevado a Nunca Jamás como esclavo para trabajar bajo el yugo de Barbanegra. Allí, el temido pirata ha instaurado una rígida tiranía, y explota las minas del país para buscar el ansiado polvo de hada que le garantizará la vida eterna. Entre otros trabajadores, se halla un joven James Garfio, aún conservando las dos manos y con una estética *cowboy*, pero que se vale de un garfio de metal para trabajar mejor en las minas.

Sin embargo, es siempre el Garfio de Disney el referente claro, el que siempre el receptor tiene presente. Con él, todos los elementos piráticos que aparecen en la historia (tanto en la novela como en el filme) terminaron de construir el imaginario pirata de hoy en día. Motivos como «pasear la tabla» y las canciones marineras,

heredados directamente de *La isla del tesoro*⁸, no pueden ahora desligarse del estereotipo del pirata en la actualidad.

2.3. (El capitán) Jack Sparrow, «pirata bueno»

Si hubiera que describir al capitán Sparrow con una sola palabra, esta sería «excéntrico». El personaje creado por Ted Elliot y Terry Rossio sobre el guion, junto con la vuelta de tuerca que el actor Johnny Depp aportó con su interpretación, terminaron por presentar al público un personaje extravagante y original hasta el extremo, que se ha alzado como uno de los piratas de ficción más famosos y queridos de la cultura moderna.

A lo largo de las cuatro películas estrenadas hasta ahora, Jack Sparrow ha tenido tiempo de evolucionar como personaje y como bucanero: le hemos visto perseguido por la marina real, capitaneando su siempre adorada *Perla negra*, e incluso formando parte de la tripulación de otros piratas como el mismísimo Edward Teach⁹. Pero, a pesar de sus muy diversas circunstancias, Jack Sparrow ha mantenido siempre una personalidad y unos ideales que son herederos del pirata romántico, y él mismo ha contribuido plenamente a continuar ese proceso de romantización de la figura del pirata.

Para Sparrow, la piratería es sinónimo de libertad. Ser pirata consiste en hallar la gran pasión de ser uno mismo (una actitud ya presente en los llamados «prometeos del mal» románticos), y de no mostrar ni un ápice de arrepentimiento por ello. El mar, a su vez, se convierte en el mayor aliado del bucanero, bien para lanzarse a vivir las más emocionantes aventuras, bien para escapar de la ley y la justicia que lo persiguen para castigarlo por sus acciones. Aquí radica uno de los planteamientos que va a estar siempre sobrevolando al personaje: ¿es Jack un hombre bueno?

Por definición, un pirata no puede ser bueno en un sentido moral. Silver, Garfio; ninguno supuso nunca un cuestionamiento ético sobre el pirata: el bucanero, simplemente, actúa según lo que desea y lo que le conviene, y cada uno de ellos con fines variados: codicia, venganza, supervivencia, fama... Tras un proceso de

⁸ La influencia de una obra a otra es clara: en *Peter Pan* y *Wendy* se hacen constantes referencias al capitán Flint, y a Barbaoca o el Cocinero (ambos pseudónimos de Silver). De este último se dice que Garfio era el único hombre al que temía, en paralelismo con las aseveraciones de Stevenson: Silver era el único hombre al que temía Flint.

⁹ Barbanegra parece ser una figura muy recurrente desde los inicios de la literatura pirática del XIX. Daniel Defoe (en su atribuida *Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas*, 1724) y R. L. Stevenson (*El señor de Ballantrae*, 1889) ya la tomaron para nutrir sus obras. En los dos siglos posteriores, Edward Teach ha aparecido en películas, series y videojuegos de manera sistemática, y podría decirse que existen tantos Barbanegras como autores han decidido incluirlo en sus obras.

sublimación (que ya dejaron asentado Byron o Espronceda, entre otros, en el s. XIX romántico), el pirata roba, mata y saquea porque tales acciones son inherentes a su espíritu rebelde e indomable. Y, en muchas ocasiones, Jack Sparrow ha robado, matado, saqueado y, sobre todo, embaucado para conseguir sus propósitos. Aun así, nadie diría que el capitán es un hombre malvado. De hecho, su «buen fondo» es un motivo recurrente en las cuatro películas y, si el público tuvo duda alguna vez de la integridad moral del pirata, sus dudas se disiparon cuando en múltiples ocasiones vemos a Sparrow realizando buenas y desinteresadas obras por los demás, llegando incluso a hacer verdaderos sacrificios y a renunciar a aspiraciones que llevaba toda la vida buscando. Hay un ejemplo por cada filme: Will Turner, que odia a los piratas, es capaz de poner su vida en peligro por salvar a Jack de la horca, alegando que «es un buen hombre»; tras intentar huir, cobardemente, de la *Perla negra* durante el ataque del *kraken*, Jack vuelve para salvar a sus amigos, aun pudiendo haberse puesto a salvo; con Will Turner moribundo, Jack, que estaba a punto de asesinar a Davy Jones para sucederle en la capitanía del *Holandés errante*¹⁰, otorga ese cargo a su amigo, para salvarle la vida; frente a la Fuente de la juventud, con el hechizo preparado para vivir tal vez para siempre, Jack prefiere dar de beber a su amiga Angélica, que acaba de envenenarse con la espada ponzoñosa de Barbossa, y así salvarla de la muerte.

A pesar de ser pirata, no hay duda de que Jack Sparrow es un buen hombre. Se observa en la franquicia de *Piratas del Caribe* una clara escisión entre los piratas protagonistas y antagonistas, donde los primeros tienden a ser «buenos» desde el punto de vista moral y, los segundos, «malos». Este concepto del «pirata bueno» ya estaba esbozado en obras previas, donde se pueden observar ciertas diferencias existentes entre los piratas protagonistas y los antagonistas. En la versión de Disney de *La isla del tesoro*, por ejemplo, Silver amenaza con matar a Jim Hawkins para escapar de la isla al final de la película; sin embargo, es incapaz de hacerlo en última instancia. En otro ámbito, el manga y anime *One Piece* (Eiichiro Oda, 1997) representa esta radical diferencia entre «piratas buenos» y «malos» con una clara base romántica: el protagonista, Monkey D. Luffy, entiende la piratería como un impulso de aventura y grandes emociones, siempre en compañía de sus compañeros de tripulación o *nakamas*¹¹. Los villanos a los que debe enfrentarse, en cambio, utilizan las actividades ilegales marítimas con la vil intención de lucrarse y de

¹⁰ El *Holandés errante*, navío fantasma, siempre ha de tener un capitán que guíe a las almas extraviadas en el mar hasta su lugar de descanso eterno.

¹¹ Término traducible por «compañero» o «camarada», debe entenderse siempre con un matiz de amistad, lealtad y entrega que, según el romántico y a la vez ingenuo protagonista, solo existe entre los miembros de una tripulación pirata.

instaurar el terror, en muchas ocasiones solo por el mero hecho de ejercer la violencia sobre personas más débiles.

No obstante, en *Piratas del Caribe* las dudas morales sobre la vida pirática son mucho más fuertes y patentes. Por ello, existe tanta diferencia entre personajes como Jack Sparrow, Will Turner y Elizabeth Swann (el bando «bueno») respecto a Barbossa (en la primera película¹²), Davy Jones o Barbanegra. Esta partición presenta a los villanos como una traslación más realista de la figura del pirata a la ficción, ya que los personajes malvados se asemejan mucho más a un delincuente marino real que los héroes.

Esta diferenciación recae directamente en otro tipo de villanos no piráticos: la Armada real. En las cuatro películas, los protagonistas deben huir de la justicia, representada en diversos personajes (el comodoro Norrington, Cutler Beckett o la marina española), que acaban por ganarse aún más el odio y el rechazo por parte del público que los villanos piratas. Al colocar a las fuerzas de la ley y el orden en el plano adverso a los héroes, las ideas de libertad y rebeldía romántica por las que aboga Sparrow se refuerzan, de modo que los receptores de la historia encuentran en el pirata un personaje amable y admirable con el que identificarse y al que querer parecerse. Sin embargo, Jack no representa a cualquier tipo de bucanero: él es el «pirata bueno».

Una característica esencial de este tipo de pirata viene arrastrándose desde el Long John Silver stevensoniano, pero mucho más patentemente desde el personaje de Guybrush Threepwood, protagonista de *Monkey Island*: el héroe prefiere confiar más en su inteligencia que en sus aptitudes físicas. Sparrow, aunque muy diestro con la espada, no duda en mentir, embaucar, manipular y tergiversar antes que en desenvainar el alfanje. Confía en su cabeza mucho más que en su fuerza, pues es también ciertamente torpe (apenas puede guardar el equilibrio estando de pie), y está dotado de una magistral capacidad de improvisación y de ingenio para salir de cualquier embrollo. Este «pirata bueno», aunque no se niegue a un buen combate a espada, preferirá antes una buena dialéctica de la que salir victorioso gracias a su elocuencia¹³.

Inevitablemente, en el imaginario pirático actual existe la escisión entre el «pirata bueno» y el «pirata malo», que se corresponden en sus roles con el héroe-

¹² Barbossa es uno de los mejores ejemplos de ambigüedad moral del pirata: siempre se colocará en el bando vencedor, aunque para ello sea amigo o enemigo de Sparrow a lo largo de las cuatro películas.

¹³ En *Monkey Island* ya estaba presente esta idea: los duelos a espada son, en realidad, duelos de insultos, en los que se premia la originalidad y la agudeza de la ofensa en lugar de la puntería de las estocadas.

protagonista y el villano-antagonista. Ambos, no obstante, comparten los mismos ideales de libertad y aventura, si bien cada uno de ellos opera de unos modos distintos, primando en un caso la perspicacia y, en otro, la brutalidad.

CONCLUSIONES

Así pues, cuando el significante «pirata» entra en juego no se puede hablar de otra cosa más que de cliché. Los motivos asociados al pirata son múltiples pero estereotipados. En el presente, no se puede desligar la imagen del bucanero de elementos como la pata de palo, el parche en el ojo, el loro o el mono en el hombro, el sombrero tricornio o el pañuelo, el ron, las canciones, la bandera con las tibias cruzadas bajo el cráneo, la espada corta, la búsqueda de un tesoro y las batallas navales. En definitiva, un pirata se presenta ante los receptores actuales como un tipo mutilado, supersticioso, codicioso, borracho y cantarín. Esta perspectiva alberga en sí una visión muy afable del pirata, que en su realidad histórica se trataba de un fiero ladrón y asesino en el mar. En torno al delincuente o criminal marino se ha creado toda una mitología que, si bien en unos aspectos conserva el crudo realismo de un verdadero pirata (los asesinatos, las traiciones), en muchos otros se ha dulcificado gracias a obras como *La isla del tesoro* y personajes como James Garfio. Desde el s. XIX y a lo largo de todo el s. XX se ha producido un proceso de romantización que se mantiene hoy día, y que ha alcanzado su culmen con el estreno de *Piratas del Caribe*, última obra archiconocida de tema pirático y que, inevitablemente, ha moldeado de manera sustancial la figura del pirata con el personaje de Jack Sparrow.

BIBLIOGRAFÍA

- Barrie, James M. (1911). *Peter Pan y Wendy*. (Ed. del Centenario). Barcelona: Blume.
- Cawelti, John G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture* [Aventura, misterio y romance. Fórmulas de historias en el arte y la cultura populares]. Chicago (IL): University of Chicago.
- Frers, Ernesto (2008). *Más allá del legado pirata. Historia y leyenda de la piratería*. Barcelona: Robinbook.
- Homero (2005). *Odisea*. Ed. Antonio López Eire. Madrid: Espasa Calpe.

Mackie, Erin (2005). Welcome to the Outlaw: Pirates, Maroons and Caribbean Countercultures. *Cultural Critique*, 59, 24-62. Consultado en *JStor*. <<http://www.jstor.org/stable/4489197>> [14/04/2016]

Oda, Eiichiro (1997). *One Piece*. Madrid: Planeta DeAgostini.

Stevenson, Robert Louis (1883). *La isla del tesoro*. Ed. Juan Antonio Molina Foix (2003). Madrid: Cátedra.

FILMOGRAFÍA

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (directores). (1953). *Peter Pan*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Haskin, Byron (director). (1950). *La isla del tesoro*. Estados Unidos: The Walt Disney Company.

Hogan, P. J. (director). (2003). *Peter Pan, la gran aventura*. Estados Unidos: Universal Pictures.

Marshal, Rob (director). (2011). *Piratas del Caribe: en mareas misteriosas*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Jerry Bruckheimer Productions.

Spielberg, Steven (director). (1991). *Hook*. Estados Unidos: Amblin Entertainment y Tristar Pictures.

Verbinski, Gore (director). (2003). *Piratas del Caribe: la maldición de la Perla negra*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Jerry Bruckheimer Productions.

Verbinski, Gore (director). (2006). *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Jerry Bruckheimer Productions.

Verbinski, Gore (director). (2007). *Piratas del Caribe: en el fin del mundo*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Jerry Bruckheimer Productions.

Wright, Joe (director). (2015). *Pan*. Estados Unidos: Warner Bros Pictures.

LUDOGRAFÍA

- Gilbert, Ron (diseñador principal). (1990). *Monkey Island: the Secret of Monkey Island*. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilbert, Ron (diseñador principal). (1991). *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilbert, Ron (diseñador principal). (1997). *The Curse of Monkey Island*. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilbert, Ron (diseñador principal). (2000). *La fuga de Monkey Island*. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilbert, Ron (diseñador principal). (2009). *Tales of Monkey Island*. Estados Unidos: Telltale Games.