

El rey de los héroes: Gilgamesh en los *anime* y mangas del universo *Fate*

The King of Heroes: Gilgamesh in the *anime* and manga *Fate*

 ABRAHAM I. FERNÁNDEZ PICHEL
Centro de História, Universidade de Lisboa¹
apichel@letras.ulisboa.pt

 VÍCTOR SÁNCHEZ DOMÍNGUEZ
Dpto. Didácticas Específicas, Universidad de Córdoba
vsdominguez@uco.es

Resumen: El presente artículo plantea el papel del *anime* y del manga japonés como vehículos de transmisión cultural esencial para el análisis de la recepción de la Antigüedad en la cultura popular contemporánea. Con este objetivo, abordamos el caso del célebre Gilgamesh, rey de la ciudad de Uruk en Mesopotamia a comienzos del III milenio a. C., en diferentes creaciones de la franquicia multimedia *Fate*. En estos productos de ficción se evidencia una notable reinterpretación del personaje histórico, ahora convertido en un arquetipo del héroe *shōnen* y, por tanto, reelaborado según los gustos y preferencias de unas audiencias contemporáneas mayoritariamente compuestas por adolescentes.

Palabras clave: Gilgamesh, *anime*, manga, cultura popular, recepción de la Antigüedad

Abstract: This article considers the role of Japanese *anime* and manga as essential vehicles of cultural transmission. These are forms of media which also allow for the analysis of the reception of Antiquity in contemporary popular culture. To this end, we address the case of the famous Gilgamesh, king of the city of Uruk in Mesopotamia at the beginning of the 3rd millennium BC, who is also featured as a character in different creations of the multimedia franchise *Fate*. These fictional products show a remarkable reinterpretation of the historical character, who is now turned into an archetype of the *shōnen* hero and,

¹Los autores de este artículo son integrantes del Proyecto de investigación académica Egypocult del Centro de História de la Universidade de Lisboa, relativo a la recepción de la antigüedad, en el caso concreto del Antiguo Egipto, en la cultura popular contemporánea. This work is financed by national funds through FCT - Foundation for Science and Technology, I.P, in the scope of the project FCT 2022.07095.PTDC. DOI: <http://doi.org/10.54499/2022.07095.PTDC>.



therefore, reworked according to the tastes and preferences of contemporary audiences, which are mostly made up of teenagers.

Keywords: Gilgamesh, *anime*, manga, popular culture, reception of Antiquity

1. Introducción

El interés por la recepción de la Antigüedad en la contemporaneidad ha experimentado un notable desarrollo en la investigación académica de las últimas décadas. Al análisis de la literatura y del cine como fuentes fundamentales (y casi únicas) de estudio de esta subdisciplina o temática se ha ido incorporando en los últimos años una creciente atención a las series televisivas, la música, el cómic y, más recientemente, a los juegos, Internet, la publicidad o incluso al arte urbano². Es en esta reciente expansión de las fuentes para el estudio de la recepción cultural de la Historia donde quisiéramos integrar la presente propuesta, que analiza unos productos literarios y audiovisuales aún hoy considerados “extraños” en la bibliografía científica, pero cuyo impacto y difusión en los *mass media* occidentales resulta innegable: el manga o cómic japonés y el *anime* o animación televisiva japonesa.

En las páginas siguientes abordaremos el caso concreto de la saga de manga y *anime* *Fate*, que servirá para ejemplificar el papel de estos productos multimedia como puente entre culturas a diferentes niveles: 1) del pasado en el presente y 2) desde su ámbito de producción primaria (Japón) a todo el mundo.

El universo *Fate* reúne diversas narrativas fantásticas protagonizadas por una serie de héroes basados en personajes bien conocidos de la Historia universal. En lo relativo a la Antigüedad, destacan, así, Alejandro Magno y Nerón del mundo clásico, Ramsés y Cleopatra de la Antigüedad egipcia, y Enkidu y Gilgamesh en el caso de Mesopotamia³. Es este último personaje en el que se centrará, a continuación, nuestro análisis sobre la reinterpretación del personaje histórico en las creaciones de la cultura popular contemporánea.

² Véanse, por ejemplo, Dominas, Konrad et al. (coord.), *Antiquity in Popular Literature and Culture*, Cambridge, Cambridge Scholars, 2016; Fernández Pichel, Abraham Ignacio (coord.), *How Pharaohs Became Media Stars: Ancient Egypt and Popular Culture*, Oxford, Archaeopress, 2023; Lozano Gómez, Fernando et al. (coord.), *The present of Antiquity: reception, recovery, reinvention of the Ancient World in current popular culture*, Besançon, Presses Universitaires de Franche-Comté, 2019.

³ A estos pueden añadirse otros como Astolfo, Bedivere, Galahad o Carlomagno de la Edad Media, Leonardo Da Vinci y Shakespeare en la Historia Moderna o Frankenstein y Jack el Destripador del s. XIX, entre otros.

2. El manga y el anime como vehículo cultural

El comic japonés, conocido como manga, nace a mediados del s. XIX como resultado de la fusión de la tradición pictórica nipona de los siglos anteriores y del impacto de las primeras tiras de cómic europeas en Japón. No será, sin embargo, hasta después de la II Guerra Mundial que el manga experimentará un notable desarrollo que llevará a su conversión en un producto de entretenimiento masivo con múltiples y variados géneros dirigidos a todo tipo de públicos⁴. En la década de los 60 del pasado siglo y en paralelo al auge del manga en Japón asistimos al desarrollo de la industria del *anime*, lo que propició conjuntamente la internacionalización de este tipo de productos. En el caso europeo y americano fueron las series animadas las que tuvieron una mayor aceptación en un primer momento, impulsando posteriormente el desarrollo del manga en estos mismos ámbitos culturales. Para la definitiva difusión y aceptación de ambos media en el mundo occidental resultó decisivo el estreno a finales de los años 80 de la película *Akira* de Katsuhiro Otomo (1988)⁵. Otros autores, como Gil Escudier⁶, consideran decisiva, en cambio, la influencia simultánea ejercida por los trabajos de creadores de *anime* como Mamoru Oshii o Hayao Miyazaki, con *Ghost in the Shell* (1995), el primero, y *La princesa Mononoke* (1997) el segundo; y aún podríamos citar otros títulos anteriores de la animación japonesa igualmente relevantes a este respecto: *La princesa caballero* (1967), *Heidi* (1974), *Mazinger Z* (1972) o *Ulises XXXI* (1981), entre otros. En muchos de estos casos, la versión manga que precedió al *anime* en Japón no tendrá una amplia difusión en Occidente hasta el estreno del *anime*, como fue el caso, por ejemplo, de *Dragon Ball* de Akira Toriyama⁷.

Con la introducción y difusión del manga y del *anime* en el panorama europeo y americano a partir de los años 80-90 del siglo XX, la cultura japonesa contribuyó de manera decisiva a la creación de un puente cultural entre Oriente y Occidente. Estas obras pasaron a formar parte de un imaginario desde entonces compartido por nuestros padres y abuelos, y hasta la actualidad por nosotros mismos y nuestros hijos, a un nivel que rebasa lo puramente audiovisual y literario, contribuyendo de forma decisiva a minimizar la alteridad hacia otros modos de vida a nivel global. Hoy en día identificamos, así, los uniformes de los colegiales japoneses, conocemos sus

⁴ Gil Escudier, Elena, “El manga: de la tradición a la cultura de masas”, en Míguez Santa Cruz, Antonio (coord.), *Meiji. El nacimiento del Japón universal: Simposio en conmemoración 150 aniversario*, Cádiz, Universidad de Cádiz, 2019, pp. 98-101.

⁵ Recordemos que en España *Akira* no se estrenó en cines hasta el verano de 1992. Sobre la importancia de Katsuhiro Otomo en la difusión de la animación japonesa en todo el mundo véase Montero Plata, Laura, “La disolución de las fronteras de la realidad: el cine de Satoshi Kon”, en *Secuencias*, 25 (2007), pp. 46-47. <https://doi.org/10.15366/secuencias2007.25.003>

⁶ Gil Escudier, Elena, “La influencia del anime en occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan”, en Daza Orozco, Carlos Eduardo et al., *Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica*, Bogotá, Fundación Universitaria San Mateo, 2018, p. 317.

⁷ Este manga comenzó a publicarse en Japón en 1985, no siendo hasta 1992 que fue accesible en castellano gracias a su publicación en España por la editorial Planeta-Agostini. Su éxito en nuestro país fue inmediato debido, sobre todo, a las elevadas cifras de audiencia del *anime*, que se estrenó en televisión a comienzos de 1989.

platos de comida más típicos, escuchamos géneros musicales como el J-pop, en parte gracias a la enorme difusión del cómic japonés en nuestras librerías o del *anime* en televisión, cines y plataformas de *streaming*.

Este puente cultural entre civilizaciones no solo ha servido para integrar la cultura japonesa en nuestra sociedad, sino que, al mismo tiempo, posibilita que los autores orientales reciban numerosas influencias del mundo occidental introducidas, a continuación, en sus propias obras (y ya desde sus propios orígenes, como afirmamos previamente). A este respecto podemos mencionar, principalmente, las películas *Lupin III* (1971) y *Sherlock Holmes* (1984) de Miyazaki, así como otras obras de este último, como *El castillo en el Cielo* (1986), *Niki la aprendiz de bruja* (1988) o *Porco Rosso* (1992)⁸. En el ámbito del manga, cabe destacar *La rosa de Versalles* (Riyoko Ikeda, 1972-73), *Claudine* (Riyoko Ikeda, 1978) o *Emma* (Kaoru Mori, 2002-2006).

Pero si este diálogo transcultural se da mayoritariamente entre civilizaciones coetáneas en el presente, de una manera que podemos calificar de “horizontal”, igualmente interesante resulta el contacto vertical, es decir, en marcos cronológicos distintos, entre Oriente y Occidente. Con esto nos referimos a la recreación del pasado de cada uno de estos ámbitos culturales en las obras de aquellos a quienes ese pasado les es, en principio, ajeno. En la actualidad, no resulta extraño ver películas del cine hollywoodiense ambientadas en el Japón feudal o en la Era Meiji, como es el caso de *The Last Samurai*, de Edward Zwick (2003), y en la dirección contraria, encontramos el manga *Thermae Romae* (2008), que recrea la Roma del emperador Adriano⁹.

Estos productos y muchos otros permiten establecer una línea de investigación académica en la que la Historia y la cultura popular contemporánea aparecen integrados en el marco de lo que denominamos “recepción cultural”, que aquí nos interesará en el caso concreto de la recreación del Mundo Antiguo. Este periodo histórico encuentra en estos *media* una nueva manera de trascender el pasado y ser recuperado en nuestro presente por los autores contemporáneos. No se trata, sin embargo, de una recreación idéntica de este pasado, algo que resulta imposible por definición, sino de una reformulación de las narrativas y una re-semantización de los motivos de diversa índole (lugares, personajes o artefactos, entre otros), tomados de la Antigüedad¹⁰.

⁸ Sobre Oriente y Occidente en la obra de Hayao Miyazaki, las referencias a esta cuestión son habituales en Montero Plata, Laura, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Palma de Mallorca, Editorial Dolmen, 2012.

⁹ Sobre esta cuestión, véanse, entre otros, Galeani, Giuseppe, “La fortuna di Roma antica nel manga contemporaneo: spunti di riflessione”, en *Classico Contemporaneo*, 3 (2017), pp. 28-35; Peer, Ayelet, “*Thermae Romae* Manga: Plunging into the Gulf between Ancient Rome and Modern Japan”, en *New Voices in Classical Reception Studies*, 12 (2018), pp. 57-67.

¹⁰ Estas dinámicas han sido analizadas, en el caso de la cultura popular inspirada en el antiguo Egipto, en Fernández Pichel, Abraham Ignacio, “Mass entertainment and ancient Egypt: brief theoretical approaches to academic research”, en Sales, José y Mota, Susana (coord.), *Global History of the Reception of Ancient Egypt* (in print).

3. *Anime*, manga y recepción de la Antigüedad

En el contexto de intercambio cultural vertical y horizontal previamente descrito es necesario destacar, en primer lugar, el papel de la tradición clásica. La pervivencia de la Historia y de las mitologías griega y romana en la cultura popular occidental contemporánea resulta evidente, pero tampoco estas han pasado desapercibidas para los *mangaka* orientales, quienes, como señalan Amato y Hernández Reyes, utilizan los mitos clásicos para nutrir e inspirar muchas de sus obras¹¹. Podemos citar los ejemplos de *Ulises XXXI* (Nagahama Tadao, 1981-1982), *anime* en el que se adapta *La Odisea* de Homero a una temática galáctica; *La pequeña Polon* (Hideo Azuma, manga (1977-1979) y luego *anime* (1982-1983)) que protagoniza la hija del dios Apolo; o el clásico del *anime* (1986-1989) y del manga (1985-1991) japonés *Saint Seiya* (Kurumada Masami) con sus respectivas adaptaciones, secuelas y *spin off* en los que la reencarnación de la diosa Atenea y sus caballeros (representación de las constelaciones zodiacales) se enfrentan a las fuerzas del mal, representadas por divinidades como Hades o Poseidón¹².

Este préstamo cultural no solo se basa en la recreación de motivos y personajes tomados del mundo clásico, sino que engloba, igualmente, a otros ámbitos de la Antigüedad, como las civilizaciones mesopotámica y egipcia. Como ejemplos de la primera, podríamos citar el *anime Metropolis* (Hayashi Shigeyuki, 2001 y, anteriormente en 1949, el manga de Osamu Tezuka), ambientada en un mundo futuro distópico gobernado por un partido político de nombre Marduk y en la que la élite social ocupa una zona de la ciudad que se inspira de las formas del zigurat mesopotámico; *Neon Genesis Evangelion* (en su versión manga de Yoshiyuki Sadamoto, 1994-2013 y el *anime* de Hideaki Anno, 1995-1996), fantasía de ciencia-ficción en la que se introducen múltiples referencias bíblicas; o el manga *Gilgamesh* (Shōtarō Ishinomori, 1972-1974), en el que un científico utiliza técnicas de la genética moderna para crear una raza de humanos superiores a partir del ADN del antiguo rey de Uruk¹³. En el caso del Antiguo Egipto, podemos citar el *anime Horus Príncipe del Sol* (Isao Takahata, 1968), que combina elementos tomados de las mitologías egipcias y nórdicas; *Yu-Gi-Oh!* (de Kazuki Takahashi en su versión

¹¹ Amato, Eugenio, “Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica Negli «anime» (e nei «manga») giapponesi: spunti per una futura ricerca”, en *Anabases. Traditions et Réceptions de l’Antiquité*, 4 (2006), pp. 275-280. <https://doi.org/10.4000/anabases.2729>; Hernández Reyes, Adexe, “Los mitos griegos en el manga japonés”, en Castillo Pascual, María José et al. (coord.), *Congreso Internacional “Imagines”. La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*: Universidad de La Rioja, Logroño. 22-24 de octubre de 2007, Logroño, Universidad de La Rioja, 2023, pp. 633-644.

¹² Para un artículo académico sobre esta última serie, véase Sayar, Roberto Jesús, “En el nombre del abuelo. Representación y reinterpretación de los lazos filiales en Saint Seiya”, en *Revista AdMIRA*, 8 (2022), pp. 77-96. <https://doi.org/10.12795/admira.v2i8.12477>

¹³ Sobre la influencia de la asiriología en el manga contemporáneo, véase Couto, Erica, “Gilgameš in Giappone: Riferimenti ai miti sumero-accadici nell’anime” en Bellucci, Benedetta et al. (coord.), *Traduzione di tradizioni e tradizioni di traduzione. Atti del quarto incontro «Orientalisti» (Pavia, 19-21 aprile 2007)*, Qu.A.S.A.R, Milano, 2008, pp. 39-52.

manga desde 1996 a 2004, y uno de los *anime* de Hatsuki Tsuji, 2004), un *shōnen* con diferentes tramas ambientadas en el Antiguo Egipto en las que se introducen personajes y artefactos de esta civilización; o, más recientemente, el manga *Merit Egyptian God* (Tsuyama Fuyu, 2022), en el que diferentes divinidades egipcias, como Ammit, Thot, Anubis, Horus o Osiris, transitan entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

En el tratamiento de estos y muchos otros testimonios de la recepción cultural de la Antigüedad en la cultura literaria y audiovisual japonesa quedarían aún por caracterizar las diversas modalidades de representación de estas civilizaciones del pasado empleadas por los autores contemporáneos. En este sentido, Hernández Reyes habla, en el caso concreto de la cultura griega en el manga, de “adaptación”, que retoma los contenidos de los antiguos mitos con leves variaciones (como en *Ulises XXXI* o *La pequeña Polon*), y de “reinvención”, que utiliza estos mitos y sus personajes para la creación de nuevas tramas y situaciones (como en *Saint Seiya* o *Sailor Moon*)¹⁴. Rosain, por su parte, presenta un catálogo más amplio de categorías, todas ellas en el marco general de la literatura universal y del manga japonés¹⁵. Según este autor, existirían “adaptaciones”, “reformulaciones”, “paralelismos” y “dicotomías”. Con respecto a la primera, este autor redundante en la caracterización hecha por Hernández Reyes, al considerar la adaptación como la trasposición al manga o al *anime* sin apenas aportar variaciones al material literario original¹⁶. Las “reformulaciones” emplean a personajes o narrativas universales transferidas a contextos geográficos o temporales diferentes, pero guardando sus elementos esenciales para así posibilitar su identificación con el original. Más innovadoras resultan las categorías restantes: en primer lugar, los “paralelismos”, en las que el autor concibe un mundo ficticio en el que la existencia de una obra literaria concreta y real (en nuestro mundo) determina los episodios fundamentales de la trama (por ejemplo, los relatos de Sherlock Holmes en el manga *Detective Conan*, de Gōshō Aoyama, desde el 1994); en segundo lugar, las “dicotomías”, que suponen la recreación de personajes del pasado fuera de su marco espacio-temporal específico a través principalmente de reencarnaciones y su implicación en narrativas completamente diferentes de las originales, a las que alude, sin embargo, en numerosas ocasiones. Es el caso de *Saint Seiya*, donde Atenea y los demás caballeros son reencarnaciones de dioses y héroes mitológicos, y sobre todo, de *Fate*.

¹⁴ Hernández Reyes, Adexe, “Los mitos griegos...” *op. cit.*, pp. 638-643.

¹⁵ Rosain, Diego Hernán, “Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal”, en *Con A de animación*, 13 (2021), pp. 52-56. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15925>

¹⁶ El propio autor señala que este es un fenómeno reciente, en el que se adaptan obras de la literatura universal como *La Odisea* o *La Iliada*, pero también otras de Jane Austen, William Shakespeare o de las hermanas Brontë (*Ibidem*, p. 54).

4. La importancia de Gilgamesh

Gilgamesh fue un rey de la ciudad de Uruk a orillas del río Éufrates en la Baja Mesopotamia a comienzos del III milenio a. C. De su historicidad nos informan numerosas fuentes antiguas, siendo la lista real sumeria, que recoge los nombres de los primeros soberanos del sur de este ámbito cultural, la más célebre de entre ellas¹⁷. Sin embargo, su figura será pronto heroizada y divinizada, siendo Gilgamesh el protagonista del célebre poema conocido como la *Epopéya de Gilgamesh*, del que se conservan fragmentos desde comienzos del II milenio a. C.¹⁸

En líneas generales, la epopeya se inicia planteando el enfrentamiento entre Gilgamesh y Enkidu, este último un héroe creado por los dioses para acabar con la crueldad del tiránico rey de Uruk. En el transcurso de este conflicto, la oposición entre ambos héroes pronto se torna amistad, y juntos emprenden un largo periplo para conseguir la inmortalidad. Para la consecución de este fin buscan, primero, la permanencia en el recuerdo de los hombres, acometiendo grandes hazañas heroicas como la obtención de los cedros en los jardines del terrible monstruo Humbaba, o la batalla contra el toro celestial enviado por Anu. Tras esta segunda victoria, los dioses intervienen matando a Enkidu, y Gilgamesh, desolado, comprende que la fama imperecedera no es suficiente para garantizar la inmortalidad. Decide entonces visitar a un inmortal, al primero de los hombres, Utnapishtim, quien vive más allá de los confines del mundo conocido. Al encontrarlo, Utnapishtim relata a Gilgamesh que en el fondo del océano se encuentra una flor capaz de otorgar la inmortalidad a aquel que consiga hacerse con ella. Tras descender a las profundidades y apoderarse de la flor, Gilgamesh se queda dormido a orillas de un estanque y una serpiente aprovecha su descuido para robar el preciado objeto. Será, por tanto, este animal, y no Gilgamesh, el que se torne inmortal. Gilgamesh vuelve entonces desolado a Uruk, donde vivirá como rey hasta el final de su vida. Solo tras su muerte conseguirá Gilgamesh su divinización, convirtiéndose, por iniciativa del panteón mesopotámico, en uno de los dioses del inframundo¹⁹.

La *Epopéya de Gilgamesh* aborda, por tanto, una serie de temas principales: la búsqueda de la gloria a través de las gestas heroicas, la relación de amistad entre guerreros (Enkidu y

¹⁷ Aunque su validez histórica ha sido con frecuencia cuestionada por los asiriólogos, la lista real sumeria menciona el reinado de 126 años de duración de Gilgamesh, que sería asimismo el padre del rey Ur Nungal («<https://etcsl.orinst.ox.ac.uk/cgi-bin/etcsl.cgi?text=t.2.1.1#>» [consultado el 19 de julio de 2024]). En la *Epopéya de Gilgamesh*, por su parte, Gilgamesh es descrito como señor de Kulaba, así como líder en las asambleas que gobernaban Uruk («<https://etcsl.orinst.ox.ac.uk/cgi-bin/etcsl.cgi?text=t.1.8.1.1#>» [consultado el 19 de julio de 2024]). Sobre el personaje histórico véase, entre otros, George, Andrew R., *The Babylonian Gilgamesh Epic, Introduction, Critical Edition and Cuneiform Text*, Oxford, Oxford University Press, 2003, pp. 85-137.

¹⁸ Para una traducción de la epopeya recomendamos la obra anteriormente mencionada de George Andrew R. retomada y traducida al español en Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh*. Versión de George Andrew, Barcelona, Random House Mondadori, 2008. En el presente artículo la reproducción de ciertos pasajes de la epopeya remite a esta última obra. En este repertorio bibliográfico se podría, igualmente, incluir la traducción española de Sanmartín, Joaquín, *Epopéya de Gilgamesh, rey Uruk, Barcelona*, Trotta, 2005.

¹⁹ En relación a este último punto, véase una sinopsis del llamado “Poema de la Muerte de Gilgamesh” en Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh... op. cit.*, pp. 277-280.

Gilgamesh) y el deseo de trascender y vencer a la muerte²⁰. El desarrollo de estos *leitmotifs* universales de la condición humana en la epopeya explican la fascinación que Gilgamesh ha ejercido a lo largo de los siglos y hasta la actualidad, siendo fuente de inspiración de numerosas obras contemporáneas²¹. El personaje histórico ha atraído la atención de los autores de manga y *anime* en numerosas ocasiones, así como de autores del cómic y de la literatura americana y europea. De estos últimos, podemos destacar el cómic *Gilgamesh II* de Jim Starlin (1989) y *Gilgamesh el inmortal* de Lucho Olivera, los dos volúmenes de *Gilgamesh* por Gwen de Bonneval y Frantz Duchazeau (2004), o la aparición de Gilgamesh como personaje principal o secundario en las novelas *El laberinto mágico* (1978) de Philip José Farmer (cuarto libro de la saga de *El mundo del río*), en *Inmortal: a novella* (2011) de Maggie Shayne y Maureen Child y en el cómic del universo Marvel *The Eternals* #13 (1977) de Jack Kirby (en el que adopta el nombre “Forgotten One”)²². En lo que respecta a los mangas y *anime*, ya hemos citado previamente el caso de *Gilgamesh* de Shōtarō Ishinomori (1972-1974), a lo que se añade su adaptación al *anime* en 2003-2004 por el grupo TAC. De todas estas recreaciones contemporáneas del personaje es, sin embargo, *Fate* la que ha despertado un mayor interés.

5. La franquicia *Fate*

Fate es una franquicia inaugurada en 2004 cuyos orígenes remontan a la publicación de las novelas visuales digitales (en CD-Rom) *Fate Stay Night* (2004) y *Fate Hollow Ataraxia* (2005) por la compañía Type-Moon. Este tipo de obras, muy del gusto del público japonés, adoptaba en un principio una estructura similar a nuestros clásicos de “Elige tu propia aventura”, en la que el lector asume el papel del personaje principal de la historia y selecciona progresivamente las diferentes acciones que construirán la/s narrativa/s de la novela. En estas dos obras fundacionales se establecen ya las premisas fundamentales a nivel argumental del universo *Fate*: la lucha de magos modernos y de héroes del pasado y de la cultura popular en el contexto de las Guerras del Grial.

²⁰ En su obra seminal *The Hero with a Thousand Faces* (1949), Joseph Campbell reserva una sección a Gilgamesh y describe su viaje iniciático, que acaba convirtiendo al joven fuerte e indomable en un rey sabio y poderoso (Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 1959, pp. 170-174).

²¹ Un análisis pormenorizado del impacto contemporáneo de Gilgamesh se encuentra en Ziolkowski, Theodore, *Gilgamesh among Us. Modern encounters with the Ancient Epic*, Ithaca, Cornell University Press. 2011.

²² Incluso el cine de Hollywood se inspira en la figura del héroe mesopotámico para la construcción de algunos de sus personajes, como es el caso de Gil, uno de los protagonistas de *Eternals*, de Chloé Zhao (2021). Véase a este respecto de Beus, Emma, “Marvel Presents a Global Utopia and Confronts Nationalism: Eternals as a New Mythology Forged From Western Roots”, en *Humanities*, Vol. 11, 60 (2022), p. 7. <https://doi.org/10.3390/h11030060>

Poco después, a partir de finales de 2005, *Fate* se convierte en un auténtico acontecimiento transmedia, siguiendo una evolución que llega incluso hasta nuestros días. En este proceso de difusión masiva de los productos de la franquicia son escasos los formatos que quedan fuera de su explotación. Entre ellos cabe citar mangas, con sus posteriores adaptaciones en *anime* y largometrajes de animación (OVA u *Original Video Animation*); novelas visuales digitales y novelas gráficas; videojuegos para móviles, consolas y ordenadores; sin olvidar una ingente cantidad de *merchandising*. A ello habría aún que añadir, por la iniciativa del *fandom* en todo el mundo, la producción de material vinculado al *cosplay*, los *fanart* o las emisiones de contenidos a través de canales como Youtube, Twitch o Discord.

Todo ello evidencia el ingente impacto de *Fate* en los últimos 20 años, primero en el mundo *otaku* a nivel internacional, y, posteriormente, entre un público más amplio fuera de su grupo de fans clásico²³. A esto último contribuyó principalmente la emisión de series de la franquicia en Netflix desde 2015²⁴. En los últimos meses, Type-Moon ha anunciado la aparición en 2024 y 2025 de la remasterización de algunos de sus videojuegos para las plataformas de Steam y Nintendo Switch²⁵. En este sentido, y como podemos observar, la vitalidad del fenómeno *Fate* en la actualidad está fuera de toda duda.

Dentro del vasto repertorio de obras vinculadas a la franquicia *Fate* nos centraremos a continuación en aquellas pertenecientes al género *shōnen* en *anime* y mangas en las que Gilgamesh es un personaje principal o secundario. Estas obras son *Fate Stay Night*, *Fate Zero*, *Fate Strange Fake* y, por último, *Fate Grand Order*²⁶.

En estas obras, los personajes (magos y héroes) evolucionan mediante la consecución de diferentes objetivos, ya sea a través de pruebas y retos o mediante la lucha directa entre ellos²⁷. Todos estos eventos se inscriben en el contexto de una competición entre siete magos²⁸, en la que estos no luchan entre sí de forma directa sino a través de siete avatares o héroes llamados Servants. Estos Servants son invocados por medio de reliquias y su lucha tiene como única

²³ A este respecto, véase Tomotani, Joao Vitor y Salvador, Rodrigo Brincalpe, “The Astolfo Effect: the popularity of *Fate/Grand Order* characters in comparison to their real counterparts”, en *Journal of Geek Studies*, Vol. 2 (2021), pp. 59-69. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8241594>.

²⁴ En Netflix España es el caso de *Fate Stay Night: Unlimited Blade Works* (Takahiro Miura, 2014) y *Fate Zero* (Ei Aoki, 2011) y más recientemente de *Fate Last Encore* (Hikaru Sakurai, 2018) y *Fate Apocrypha* (Kiyomune Miwa y Ukyo Kodachi, 2017).

²⁵ A este respecto, véase la noticia publicada en la web Kudasai el 30 de enero de 2024: «<https://somoskudasai.com/noticias/cultura-otaku/fate-stay-night-celebra-veinte-anos-de-existencia/>» [consultado el 19 de julio de 2024].

²⁶ Las obras que analizaremos serán 1) los mangas *Fate Stay Night* (Datto Nishiwaki, 2005-2012) y *Fate Strange Fake* (Ryōgo Narita, 2015-) y 2) los *anime* *Fate Stay Night* (Yuji Yamaguchi, 2006), *Fate Stay Night Unlimited Blade Works* (Takahiro Miura, 2014-2015), *Fate Zero* (Ei Aoki, 2011-2012) y *Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* (Toshifumi Akai, 2019-2020).

²⁷ Sobre estas características definitorias del *shōnen*, género dirigido principalmente a jóvenes de sexo masculino de entre 12 y 18 años, véase Bersabé Cabezuolo, Carmen María, “La plasmación del arte y de la cultura grecolatina a través de una visión japonesa. Los Caballeros del zodiaco (Saint Seiya) y Sailor Moon”, en *Revista Eviterna*, 7 (2020), pp. 28-29. <https://doi.org/10.24310/Eviternare.v0i7.8371>

²⁸ El valor simbólico del número 7 en la cultura popular remite con frecuencia a la importancia de esta cifra en la numerología hebrea y cristiana. A este respecto, véase Carvajal, María Isabel, “Símbolos Lingüísticos, musicales y matemáticos: íconos del conocimiento humano”, en *Revista Herencia*, Vol. 22, 1 (2009), pp. 131-133. Esta cuestión está claramente presente en *Fate*, en cuya caracterización de la magia juega un papel fundamental la cábala judía.

motivación la de hacerse con el Santo Grial, objeto mágico que concede cualquier deseo a aquel que lo posee²⁹. Este cáliz recoge en su interior la magia de los contendientes caídos en cada una de las batallas de las sucesivas “Guerras del Santo Grial”³⁰, que pasará al vencedor de cada contienda, consiguiendo, de este modo, una ampliación de sus poderes y habilidades.

Los Servants pertenecen, cada uno de ellos, a una clase diferente de héroe: tres consagradas al combate cuerpo a cuerpo, como *Saber* (maestro en la esgrima), *Lancer* (especializado en el uso de lanzas) y *Berserker* (resistente al daño); otra más vinculada con el combate a distancia, como *Archer* (arquero); una destinada a personajes que se basan en la velocidad, *Rider*; la clase *Caster* (magos o sanadores que alteran la realidad), y, finalmente, la clase *Assassin* o asesinos. Ejemplos de estos son, entre otros, Artoria Pendragón (= el rey Arturo) (*Saber*), Cú Chulainn (*Lancer*), Hércules (*Berserker*), Gilgamesh (*Archer*), Iskandar (= Alejandro Magno) (*Rider*), Medea (*Caster*) y Hassan el de las 100 caras (*Assassin*).

Estos avatares, como podemos observar, encuentran su inspiración en personajes del pasado, en cuya descripción intervienen las nociones de puente cultural y de reformulación anteriormente descritas. Así, Iskandar/Alejandro Magno en *Fate Zero* no se corresponde plenamente con la imagen occidental del personaje histórico. En esta obra, el rey macedonio es un hombre de mediana edad, vigoréxico, pelirrojo y obsesionado con conquistar todas las naciones de la tierra [fig. 1]. Es además disoluto, algo borracho y jovial, pero a la vez es una persona culta e instruida. En esta caracterización de Alejandro Magno conviven numerosas informaciones tomadas de los autores grecolatinos de la Antigüedad, principalmente Plutarco³¹. Resulta igualmente interesante señalar que cada héroe en *Fate* posee un conocimiento o memoria de su vida en el pasado (es decir, en la Historia humana), sus proezas y logros, o sus derrotas y mezquindades. En la configuración de esta memoria personal intervienen de manera conjunta la Historia y la cultura popular. Así Vlad, un Servant de la clase *Lancer* en el *anime* de *Fate Apocrypha* (2017), recuerda que fue un príncipe de Valaquia del s. XV que empalaba a sus enemigos. Sin embargo, le atormenta que su historia también incluya su conversión en vampiro como Drácula, mito de la cultura literaria y audiovisual elaborado desde finales del s. XIX con la publicación de la obra homónima de Bram Stoker.

²⁹ Aunque el Grial en *Fate* remitiría nominalmente al cáliz mencionado en la literatura medieval (en primera instancia en Chretien de Troyes en el s. XII) y su posterior recreación en la cultura popular (en *Indiana Jones y la última cruzada* (1989) de Steven Spielberg, entre otros), no existe vinculación aparente en este universo ficticio con la leyenda cristiana.

³⁰ En la franquicia *Fate* se narran los episodios de 5 Guerras del grial: la primera en 1800, la segunda en 1860, la tercera en 1930, la cuarta en 1994 y la quinta en el año 2004. La totalidad de estas contiendas tienen lugar en Fuyuki, Japón, si bien en otros arcos argumentales, como en *Fate Strange Fake* y en *Fate Apocrypha*, los eventos se localizan en EEUU y en Rumanía respectivamente. Véase a este respecto «https://typemoon.fandom.com/es/wiki/Guerra_del_Santo_Grial_de_Fuyuki#Primera_Guerra_del_Santo_Grial» [consultado el 19 de julio de 2024].

³¹ En su “Vidas Paralelas”, Plutarco menciona la propensión al enfado y a la bebida de Alejandro (Plu. Alex. 4, 7) al igual que su afán por la virtud y la gloria, más que por la riqueza (Plu. Alex. 5,5-6). Este autor destaca igualmente su educación guiada por Aristóteles, quien imprimió en él el amor por la filosofía (Plu. Alex. 7, 1-8, 5).



Figura 1: Iskandar, héroe de Fate Zero, acompañado de su Master (S01E02). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Con estas pautas argumentales que rigen la franquicia *Fate* queda establecido el escenario donde los Servants van a luchar dirigidos por los magos del mundo moderno (llamados a su vez Masters). Gilgamesh, el rey de los héroes, es un Servant más en estas guerras.

6. Gilgamesh en *Fate*: ¿héroe o villano?

Gilgamesh es el primer héroe de la Historia, según la habitual concepción de la antigua Mesopotamia como cuna de la civilización³². En la definición de sus rasgos fundamentales, el equipo creativo de *Fate* pretendió, en un primer momento, basarse en la figura del rey tirano tal y como este aparece descrito en la primera tablilla de la epopeya³³. En numerosas narrativas de

³² Sobre esta noción de los orígenes, véase Fernández Pichel, Abraham Ignacio, “When the Egyptian Gods Ruled the (Future) World: Egypt, Science Fiction and Fantasy in Modern Popular Culture”, en *Aegyptiaca* 8 (2024), p. 245. Fernández Pichel, Abraham Ignacio, Orriols Llonch, Marc, “Sex, Gender and Sexualisation: Ancient Egypt in Contemporary Popular Culture”, en Fernández Pichel, Abraham Ignacio (coord.), *How Pharaohs Became Media Stars...* op. cit., pp. 265-266.

³³ “A los jóvenes de Uruk hostiga sin justificación, Gilgamesh no deja que ningún hijo vaya libre a su padre. / De día y de noche su tiranía se hace más severa, Gilgamesh, [el guía del pueblo tembloroso.] / Es él quien es el pastor de Uruk la Cercada, [pero Gilgamesh] no deja que ninguna [hija vaya libre a su] madre. / [Las mujeres expusieron] sus [tribulaciones a las diosas], [llevaron su] queja ante [ellas] (Tablilla I, líneas 69-74: Chueca Crespo, Fabián,

este universo ficcional, sin embargo, este personaje presenta un carácter más heroico y benéfico, como por ejemplo en *Fate Strange Fake* y en *Fate Grand Order: Absolute Demonic Front: Babylonia*. Y aún podemos señalar una tercera vía, presente tanto en las novelas visuales desde 2004 como, sobre todo, en el *anime* (2006) y el manga original *Fate Stay Night* (2005-2012) y en *Fate Zero* (2006-2017)³⁴, en la que Gilgamesh será representado como una síntesis de ambas caracterizaciones, erigiéndose, de este modo, como icono del héroe hermoso y misterioso, pero a la vez hedonista, arrogante y déspota.

En todas estas series, Gilgamesh es un antagonista que permanece oculto hasta un momento bien avanzado de la trama principal. Como expusimos previamente, el universo *Fate* queda configurada como una serie de guerras sucesivas entre magos o Masters para conseguir el dominio del Grial. En el desarrollo de la denominada cuarta guerra, Gilgamesh, creado por el mago Tokiomi Tohsaka, será derrotado por Artoria, versión femenina del rey Arturo y Servant del mago Kiritsugu Emiya. En el desarrollo de la quinta guerra, por su parte, el hijo adoptivo de este último, Shiro Emiya, pretende convertirse en un héroe salvador y para ello invoca a Artoria, que tendrá de nuevo como enemigo final a Gilgamesh³⁵.

El tema principal de estas narrativas es el concepto de héroe, que aparece caracterizado en estas obras a dos niveles diferentes. Por un lado, Shiro Emiya busca el “bien de la comunidad”, y, para ello, desea convertirse en héroe de la misma manera que su padre lo fue antes que él³⁶. Por otro, en la franquicia *Fate*, todos los Servants representan diferentes vertientes del heroísmo. En este contexto, Gilgamesh se autoproclama “Rey de los héroes”, pero entendiendo a estos como exponentes de autoridad y dominio sobre sus súbditos, tal y como recoge la tablilla de la epopeya mencionada previamente.

Desde el punto de vista estético, Gilgamesh en *Fate* es un joven de físico apolíneo, de cabellos rubios y cuerpo musculoso [fig. 2]. Suele aparecer ataviado de una armadura dorada y porta la espada de Ea, cuyo poder de destrucción se denomina “Enuma Elish” (como el poema babilónico de la creación) y que se inspira en el nombre del dios mesopotámico Ea/Enki. A

La epopeya de Gilgamesh ... op. cit., p. 97). En *Fate*, la descripción negativa de Gilgamesh como tirano aparece con frecuencia en boca de otros personajes de la trama, como Iskandar en el *anime Fate Zero* (S01E11), Merlín en *Fate Grand Order: Absolute Demonic Front: Babylonia* (S01E2) o su propio amigo Enkidu en el manga *Fate Strange Fake* (Vol. II, cap. 1).

³⁴ Aunque, con respecto a este último, en este artículo solo abordaremos el *anime* de *Fate Zero* emitido entre 2011 y 2012, existe una novela publicada entre 2006 y 2007 (Gen Urobuchi) y un manga (Gen Urobuchi, 2010-2017) insertos en la misma línea argumental.

³⁵ Los combates de la cuarta guerra son relatados en la novela, el manga y el *anime* integrados en *Fate Zero*, mientras que la quinta guerra constituye el evento principal de las novelas, mangas, *anime* y OVA's de *Fate Stay Night* y *Fate Stay Night Unlimited Blade Works*. A estas podrían aún añadirse las narrativas de las obras *Fate Stay Night Hollow Ataraxia* y *Fate Stay Night: Heaven's Feel*, que no abordaremos debido a la pérdida de relevancia en ellas del personaje de Gilgamesh.

³⁶ La idea del “bien de la comunidad” en *Fate* encuentra evidente inspiración en la obra de Campbell, Joseph, *El héroe... op. cit.*, p. 179, según la cual la labor del héroe no estaría completada sin el regreso para traer la bendición a sus súbditos, siendo precisamente este sacrificio por la comunidad el que convierte al individuo en héroe. Así aparece en *Fate Zero* (S02E05 y E06) y en el manga *Fate Stay Night* (Vol. XX, cap. 84) y en su *anime* (S01E24).

su servicio se encuentran igualmente los tesoros y las armas de toda las épocas y lugares del mundo, denominadas de manera conjunta como “Puertas de Babilonia”.



Figura 2: Gilgamesh equipado de las “Puertas de Babilonia” (Fate Stay Night S01E23). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Partiendo de esta temática principal y de esta caracterización del personaje, atenderemos a continuación al análisis de cómo Gilgamesh aparece presentado en *Fate*. A este respecto, las páginas que siguen no pretenden ser un análisis detallado de cada una de las narrativas en las que el personaje aparece involucrado, sino exclusivamente de aquellas en las que un comentario desde una perspectiva de la Historia y de la Asiriología nos parece pertinente. Por tanto, el presente artículo ha sido concebido como una selección, y, como tal, sujeta a posibles contribuciones futuras por parte de colegas que tengan en cuenta otros enfoques metodológicos o que se centren en productos de la franquicia no analizados aquí.

En las novelas y el *anime* integrados en *Fate Stay Night* (2004-2006) Gilgamesh actúa de la forma ambigua descrita previamente. En el contexto de la quinta guerra del Grial (en 2004), Gilgamesh salva a Shiro Emiya y a Artoria tras vencer a Medea y a su Master (S01E19, 2006). Entonces reclama la posesión de Artoria, pues se considera legítimo poseedor de todos los bienes de este mundo, incluidos los Servants a los que vence en combate. Se muestra, así, arrogante y trata a sus aliados y enemigos con condescendencia. Posteriormente, Gilgamesh y Artoria luchan entre sí y el primero explica cómo en el comienzo de los tiempos, cuando todo lo existente estaba confundido en un solo lugar, todos los tesoros pertenecían a una sola persona, el primer rey, es decir, el propio Gilgamesh (S01E21, 2006).

Si atendemos a continuación al manga (2005-2012), este sigue la misma línea argumental sin aportar novedades significativas. Sin embargo y debido a la multiplicidad de narrativas paralelas que permiten las primeras novelas visuales, los autores de *Fate Stay Night* desarrollaron el *anime* y el OVA *Fate Stay Night: Unlimited Blade Works* (2010-2015), en el que se focaliza, entre otros, en la relación entre Shiro Emiya y Gilgamesh, eclipsando en cierta medida el papel desempeñado por Artoria en el *anime* anteriormente aludido [fig. 3]. Con ello se explicita claramente que en la oposición entre ambos personajes se preconfigura un enfrentamiento final entre el bien o el interés común representado por el primero contra el egoísmo y el individualismo que encarna Gilgamesh.



Figura 3: Diferentes versiones de Gilgamesh en Fate, como caster a la izquierda y en el centro y como archer a la derecha. Montaje por @harubaru en Twitter. Fuente: «<https://es.pinterest.com/pin/699817229574655433/>» [Consultado el 19 de julio de 2024].

En cuanto a *Fate Zero*, se publicó en su versión manga de 2010 a 2017 y el *anime* se emitió entre 2011 y 2012. Las narrativas integradas en esta serie se ubican cronológicamente en la cuarta guerra del Grial (en 1994), una década antes, por tanto, de los acontecimientos narrados en *Fate Stay Night*. En este conflicto, Gilgamesh es invocado por el mago o Master Tokiomi Tohsaka por medio de un ritual mágico que emplea el fósil de la primera serpiente³⁷, procedente del Próximo Oriente contemporáneo³⁸. El uso del motivo de la serpiente en esta

³⁷ En S01E01 del *anime Fate Zero* se explica la necesidad de todos los Master o magos de utilizar cada uno su propia reliquia, obtenida tras una búsqueda por todo el planeta, para invocar a sus diferentes héroes. Así, por ejemplo, los restos de Alejandro Magno, traídos de Macedonia, consiguen invocar a Iskandar, y la funda de Excalibur se usa para el mismo fin en el caso de Artoria.

³⁸ Capítulo 12 del manga *Fate Zero* y S01E01 del *anime* homónimo.

ficción por parte de los creadores de *Fate* se vincula claramente con la parte final de la epopeya de Gilgamesh. Según esta, este animal arrebató a Gilgamesh la planta de la inmortalidad aprovechando un momento de descanso de este a orillas de un estanque³⁹. Al mismo tiempo, la serpiente en *Fate* presenta claras reminiscencias del tema bíblico de la expulsión del paraíso. De hecho, Gilgamesh es frecuentemente descrito en *Fate* como el “señor del jardín del Edén” y en razón de la presencia en él de la serpiente, el héroe adquiere el carácter sibilino, tentador y traicionero del animal en el libro del Génesis⁴⁰.

Tras su invocación inicial, Gilgamesh se revela inmediatamente como un héroe indómito, al que su Master debe tratar con la sumisión y el respeto que se deben a un rey. Asimismo, trata con evidente desprecio a los demás Servants y lamenta tener que destruir a algunos de ellos recurriendo a sus tesoros de las Puertas de Babilonia. Se muestra, igualmente, manipulador e intrigante en algunos pasajes de *Fate Zero* en los que tienta a otros magos para conseguir sus objetivos⁴¹.

Un caso preciso tomado de la secuencia denominada “Banquete de los Reyes” del capítulo “Diálogos del Grial” (S01E11) redundante de manera explícita en algunos de los aspectos referidos previamente para caracterizar al personaje de Gilgamesh y el concepto de poder que este representa. Esta secuencia tiene evidentes analogías con el debate, recogido por el historiador griego Heródoto en el libro III de su obra *Historias*, entre Otanes, Megabizo y Darío acerca de cuál es la mejor forma de gobierno para el imperio persa⁴². En *Fate Zero*, tres Servants, Gilgamesh, Artoria e Iskandar, establecen un duelo dialéctico acerca de cuál de ellos es más digno de ser el legítimo poseedor del Grial y, por tanto, de conseguir todos sus deseos. Gilgamesh, representa el modelo oriental, que define al monarca como señor absoluto, encargado de imponer la ley y ejecutarla, incorporando así la noción del rey legislador de tradición sumeria. La segunda, Artoria, caracteriza al rey extraído de las novelas de caballería medievales, y, por lo tanto, defiende el rol del monarca como mártir que se sacrifica por el bienestar de sus súbditos. Finalmente, Iskandar (Alejandro Magno) representa al rey que ansía y busca la gloria a través de sus conquistas, configurándose en modelo que sea recordado por la Historia.

³⁹ Tablilla XI, líneas 300-306: Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh ... op. cit.*, pp. 238-239.

⁴⁰ *Gen.* 3.1-3.15.

⁴¹ El mejor ejemplo de esta actitud se aprecia en S01E12 de *Fate Zero* en el que Gilgamesh conversa con el sacerdote Kirei Kotomine, Master aliado de Tokiomi Tohsaka. En esta conversación Gilgamesh pretende corromper a Kirei instándole a disfrutar del placer inherente a la violencia del que este se ha visto privado al tomar el sacerdocio. La finalidad de tal maquinación por parte de Gilgamesh es que Kirei traicione a Tokiomi y el primero se convierta en su nuevo Master.

⁴² Este debate tuvo lugar, según Heródoto, tras la revuelta contra la usurpación del trono persa por Esmerdis y los magos (Hdt. 3, 74-80). Los instigadores de la revuelta, tras su éxito, defienden distintos sistemas de gobierno: Otanes habla de isonomía y democracia (Hdt. 3, 80), Megabizo, de un sistema oligárquico (Hdt. 3, 81), y Darío de una monarquía (Hdt. 3, 82). Asimismo, el Banquete de los reyes de *Fate Zero* ha sido asociado a los diálogos platónicos por fans en diversos foros y plataformas. Según estos, al ser Iskandar (Alejandro Magno) un discípulo de Aristóteles, el *anime* copia el sistema de banquete como medio de discusión filosófica y política. Véase a este respecto los videos siguientes tomados de Youtube: «<https://www.youtube.com/watch?v=wSGMLaPuleg>» y «<https://www.youtube.com/watch?v=jNe5L6Q9MzA>» [consultado el 19 de julio de 2024].

El debate entre estos tres Servants se cierra sin ganador, a diferencia de lo narrado en el relato de Heródoto⁴³. Posteriormente, en el momento de la derrota de Iskandar a manos de Gilgamesh en la cuarta guerra del Grial (S02E10), este último responde a los argumentos de sus interlocutores en el debate anterior al exponer que ni el sacrificio por los súbditos (Artoria) ni la gloria por las conquistas (Iskandar) otorgan la verdadera inmortalidad, al ser virtudes eminentemente efímeras. Esta idea entronca con la opinión de Gilgamesh en la epopeya mesopotámica⁴⁴.

Otra serie de la franquicia fate en la que Gilgamesh desempeña un papel relevante es *Fate Strange Fake*, creada por Ryōgo Narita y publicada desde 2015 y hasta la actualidad en formato manga exclusivamente⁴⁵. Esta nueva obra fue concebida como secuela de *Fate Stay Night*, pero ambientada, esta vez, no ya en Japón (concretamente en Fuyuki) sino en los Estados Unidos en la actualidad. En esta ocasión, un grupo de magos norteamericanos conocedores de la Guerra del Santo Grial pretende crear una réplica de esta en el desierto de Nevada, motivo por el cual fundarán *ex novo* la ciudad de Snowfield, que servirá de escenario para este conflicto. Se invoca entonces a algunos de los Servants ya conocidos por guerras anteriores, siendo Gilgamesh uno de sus miembros destacados y actuando una vez más como Archer. Tras su derrota al final de la quinta guerra, el rey de los héroes permaneció en una especie de limbo a la espera de una nueva invocación, que se producirá gracias a una nueva reliquia (la llave de las Puertas de Babilonia) en el primer capítulo del manga *Fate Strange Fake*.

En esta saga se recuperan algunas de las características definitorias del personaje de Gilgamesh, a la vez que se desarrollan nuevas narrativas que encuentran en la epopeya mesopotámica su principal fuente de inspiración. Con respecto a las primeras, al aparecer por primera vez tras su invocación, Gilgamesh desprecia al mago norteamericano y no tiene reparos en aceptar a la asesina de este, la niña indígena Tiné Chelc, como Master que habrá de dirigirla desde entonces⁴⁶. A partir de este momento, la alianza entre ambos queda establecida y Gilgamesh inicia la ejecución sistemática de los magos norteamericanos que invadieron el territorio indígena para comenzar la construcción de Snowfield. Esta faceta del rey sumerio, aunque despiadada, no está exenta de una dimensión benéfica, al convertirse, por intermediación de Tiné, en defensor de la población nativa. Con ello, Gilgamesh consigue aunar, por un lado, su faceta agresiva y violenta, con, por otro, el arquetipo del héroe y el ideal de monarca mesopotámico como benefactor de la comunidad. En esta segunda cuestión redundante, igualmente, el tono paternalista que este adopta en su relación con Tiné.

⁴³ En la discusión entre los persas se impuso finalmente la opción de Darío, un sistema monárquico, que terminó por dirigir él mismo (Hdt., 3, 84-88).

⁴⁴ Tablilla XI, líneas 306-317: Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh ... op. cit.*, p. 239.

⁴⁵ A esto hemos de añadir el largometraje *Whisper of Dawn* (2023), de Shun Enokido y Takahito Sakazume, versión animada de los primeros volúmenes del manga *Fate Strange Fake* y que sirve de introducción para un futuro *anime* aún no estrenado.

⁴⁶ Capítulo 1 del volumen I del manga *Fate Strange Fake*.

Si, a continuación, atendemos a las narrativas tomadas de la epopeya, en el transcurso de esta guerra en Norteamérica se introduce un nuevo personaje: Enkidu, Servant integrado en la clase *Lancer*. Enkidu es un joven andrógino, de pelo largo y vestido con una larga túnica de color blanco [fig. 4]. Como en el poema babilónico, en *Fate* Gilgamesh quiere en un principio medir sus fuerzas con la de este nuevo héroe, aunque son conscientes de la amistad que ambos se profesaban en el pasado⁴⁷. En los diálogos y recuerdos de estos héroes, los autores de *Fate* introducen, asimismo, la referencia a diferentes acontecimientos de su pasado mítico compartido. Se menciona así, el origen de Enkidu, su encuentro con la sacerdotisa-prostituta Shamahat, su combate contra Gilgamesh y su temor a una confrontación con Humbaba⁴⁸.



Figura 4: Enkidu en *Fate Strange Fake* (vol. I, cap. 6). Fuente: Captura de pantalla del autor.

⁴⁷ En el manga Enkidu es el único y mejor amigo de Gilgamesh. Sobre la naturaleza de la relación entre ambos, el propio texto del poema permite entrever, más allá de una estrecha relación de amistad, evidentes elementos de androginia, que han llevado a diversos autores a plantear la unión carnal entre los héroes. En torno a este debate, véase Helle, Sophus, “Emotions in Gilgamesh. Desire”, en *Grief, and Identity in the Standard Babylonian Epic of Gilgamesh*, tesis doctoral, University of Copenhagen, 2016, pp. 16-49 y Ziolkowski, *Gilgamesh among us... op. cit.* 29-30, 94.

⁴⁸ Sobre el nacimiento de Enkidu, véase Tablilla I, líneas 100-112: Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh ... op. cit.*, p. 99. Sobre Shamahat y sus relaciones sexuales con Enkidu, Tablilla I, líneas 180-205: *Ibidem*, pp. 102-104. El combate y la reconciliación con Gilgamesh se narra en Tablilla II, líneas 110-162: *Ibidem*, pp. 115-116; y el miedo de Enkidu hacia Humbaba, en Tablilla II, líneas 216-230: *Ibidem*, pp. 119-120. En torno a Enkidu y Shamahat, resultan de gran interés las ideas formuladas por Abusch, Tsvi *Male and female in the epic of Gilgamesh: Encounters, literary history, and interpretation*, Winona Lake, Eisenbrauns, 2015, pp. 144-166 y 177-219.

Finalmente, quedaría por analizar la serie *Fate Grand Order* (2015-)⁴⁹ videojuego para móviles estructurado en múltiples arcos argumentales ambientados en diferentes lugares y en diferentes épocas. Uno de estos arcos, el que nos va a interesar aquí, es el recogido en el *anime Absolute Demonic Front: Babylonia* (2019-2020), dirigido por Toshifumi Akai.

Fate Grand Order introduce como premisa fundamental de la trama el desequilibrio en la continuidad del espacio-tiempo provocado por las sucesivas guerras del Grial y por el empleo masivo de la magia en nuestro mundo. Para evitar el apocalipsis, un grupo de magos crea entonces un observatorio mágico llamado Caldea, en clara alusión a la región de la antigua Mesopotamia y su vinculación a la magia y la astrología antiguas. En este lugar, se entrenan Masters que habrán de ser enviados a diferentes coordenadas espacio-temporales con el objetivo de equilibrar los desastres provocados por el Grial. Sin embargo, un accidente en Caldea tiene como consecuencia la destrucción de una parte importante de sus instalaciones y la muerte de todos los Masters y Servants, excepto de un representante de cada una de estas categorías: el/la Master Ritsuka Fujimaru, y su Servant Mash Kyrielight⁵⁰. A partir de este momento, serán estos dos personajes los encargados de solucionar los problemas de la magia en todo el mundo y durante toda la Historia y, por tanto, los que, en *Absolute Demonic Front: Babylonia*, viajen a la Mesopotamia del año 2655 a. C. El problema suscitado en este territorio y en esta época tiene que ver con la distorsión de la magia que se ha originado como resultado de la lucha entre Gilgamesh, rey de Uruk, y una liga de diosas (Servants de clase divina) que buscan la posesión del santo Grial para destruir la Humanidad.

Para la preparación de esta guerra, Gilgamesh, ahora un Servant de clase *Caster* (mago), conduce un ritual de invocación de los héroes de todas las épocas y lugares (como el espartano Leónidas, el mago Merlín y el comandante japonés Minamoto no Yoshitsune, entre otros) con el fin de luchar contra las diosas Tiamat, Ishtar y Quetzalcóatl. El líder del ejército de las diosas es el personaje sincrético Enkidu-Kingu. La razón de esta cohabitación entre ambos, el héroe Enkidu y el espíritu Kingu, se debe a la síntesis entre ambos personajes elaborada por los creadores de *Fate*, pues Enkidu, según la epopeya, fue creado por los dioses a partir del barro, y es de la sangre de Kingu mezclada con el barro que se modela la Humanidad en el poema de la creación *Enuma Elish*⁵¹.

En la recreación de la Mesopotamia antigua en el *anime*, esta civilización aparece representada como un mundo de ciudades ricas y florecientes, principalmente en el sur, con Ur, Uruk o Eridu, pero también con muchas otras que han sido destruidas por las diosas, como

⁴⁹ Los orígenes de *Fate Grand Order* se encuentran en un juego para móviles estrenado en Japón en 2015. De esta línea argumental se derivaron a continuación mangas, OVAs y *anime* hasta la actualidad. Sobre las diversas adaptaciones de *Fate Grand Order*, véase <https://typemoon.fandom.com/es/wiki/Fate/Grand_Order?so=search#Adaptaciones> [consultado el 19 de julio de 2024].

⁵⁰ Este evento es narrado en *Fate Grand Order: First Order* (2016), de Nanba Hitoshi.

⁵¹ Sobre la creación de Enkidu, véase Tablilla I, líneas 100-104: Chueca Crespo, Fabian, *La epopeya de Gilgamesh* ... op. cit., p. 99. En cuanto a la creación de la humanidad a partir del barro y la sangre de Kingu, véase *Enuma Elish*, Tablilla VI, líneas 30-34; Talon, Philippe, *The Standard Babylonian Creation Myth. Enuma Eliš*, Helsinki, University of Helsinki, 2005, p. 99.

por ejemplo Babilonia. El bando de los héroes tiene en Uruk su centro principal, en el que se encuentra el zigurat de Anu, sede del poder de Gilgamesh [fig. 5]⁵². En la recreación de este zigurat en *Absolute Demonic Front: Babylonia* el equipo de dibujantes respetó su forma original, pero añadiendo un mayor número de terrazas, a la vez que se le añaden estatuas y otros elementos arquitectónicos que confieren al conjunto un aspecto netamente idealizado. En el santuario que corona el edificio en el *anime* se encuentra el salón del trono de Gilgamesh, cuya decoración mural se basa en el célebre friso de los leones de la puerta de Ishtar en Nínive [fig. 6].



Figura 5: Recreación del Zigurat de Uruk en *Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* (S01E02). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Este es el marco geográfico y temporal esencial (Mesopotamia del III milenio a. C.) en el que se desarrolla la narrativa del *anime* y de los eventos que en él se describen. Pero dentro de esta narración la recepción de la Historia en *Fate Grand Order* se construye igualmente a partir de los recuerdos y los diálogos de los personajes entre sí. Por ejemplo, en el capítulo 2, Merlín, que procede del futuro, entra en la ciudad de Uruk en compañía de Ritsuka Fujimaru y Mash Kyrielight, a los que relata los acontecimientos principales de la historia de Sumer. También este carácter narrativo expositivo ahonda en cuestiones de la mitología mesopotámica no implicados directamente en la trama: cuando Ishtar desciende a los infiernos acompañado de Fujimaru y Mash para rescatar a Gilgamesh, su avance se acompaña de numerosas alusiones

⁵² Sobre los zigurats de Uruk, véase Margueron, Jean Claude, *Los Mesopotámicos*, Madrid, Cátedra, 2002, pp. 303-388. Más recientemente, véase Hageneuer, Sebastian, “The visualisation of Uruk. First impressions of the first metropolis in the world”, en *Proceedings of the 18th International Conference on Cultural Heritage and New Technologies* 18. November 11-13, 2013, Vienna, Stadt Archäologie Wien, «https://archiv.chnt.at/wp-content/uploads/Hageneuer_2014.pdf» [consultado el 19 de julio de 2024].

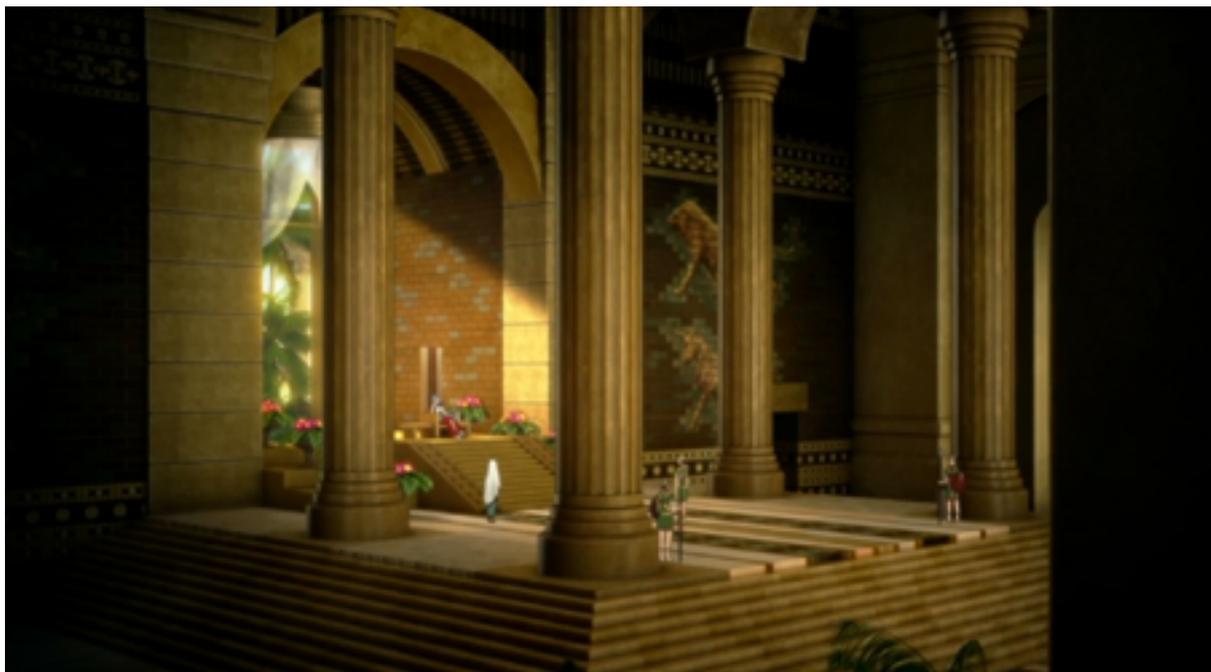


Figura 6: Salón del trono de Gilgamesh en la parte superior del zigurat de Uruk, con el célebre friso de la puerta de Ishtar en Babilonia decorando sus muros (Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia S01E02). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Con relación al análisis de los personajes del *anime*, además de Gilgamesh y otras figuras de la epopeya, como Enkidu, Siduri y Utnapishtim (también denominado Ziusudra), encontramos a las diosas Ishtar, Ereshkigal y Tiamat.

En primer lugar, Gilgamesh es, como hemos mencionado previamente, un Servant de la clase Caster, principalmente dedicado a la magia y a los hechizos. El cambio de clase del personaje en *Absolute Demonic Front: Babylonia*⁵⁴ tendría que ver, según ciertos fans, con la conclusión del viaje narrado en la epopeya, que convierte al rey de Uruk en un soberano sabio y poderoso, por tanto, más acorde a las características definitorias de un Caster en *Fate*⁵⁵.

Gilgamesh es el poseedor del Grial, y, como tal, responsable de frustrar los planes de Tiamat para apoderarse del poderoso cáliz. Con este fin, porta, además del hacha con que derrotó al gigante Humbaba, los Me del destino, tablas inscritas que registran los acontecimientos del futuro que permitirán al héroe anticipar los sucesos que aún están por venir en el *anime*⁵⁶.

⁵³ Este pasaje se recoge en este *anime* en el capítulo 12, en el que se hace referencia al poema en que Ishtar o Innana (en la versión sumeria del poema) baja a los infiernos armada de los siete poderes. A este respecto, véase Bottero, Jean y Kramer, Samuel Noah *Cuando los dioses hacían de hombres. Mitología mesopotámica*, Madrid, Akal Oriente, 2004, pp. 291-309.

⁵⁴ Recordemos que en las obras anteriormente señaladas de la franquicia *Fate* Gilgamesh es siempre un Servant de clase *Archer*.

⁵⁵ Una descripción de las características esenciales de Gilgamesh como Caster se encuentra en «[https://typemoon.fandom.com/es/wiki/Gilgamesh_\(Caster\)](https://typemoon.fandom.com/es/wiki/Gilgamesh_(Caster))» [consultado el 19 de julio de 2024].

⁵⁶ Como señalan Bottero, Jean y Kramer, Samuel Noah, *Cuando los dioses... op. cit.*, pp. 84-85, los dioses establecían el destino de los hombres mediante decisiones que grababan en las tablillas de los destinos, o Me.

Gilgamesh es, asimismo, un semi-dios, coronado con la tiara de cuernos que caracteriza con frecuencia a las divinidades del panteón mesopotámico [fig. 7]⁵⁷.



Figura 7: Gilgamesh tocado de la tiara de cuernos en *Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* (S01E17). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Aunque su carácter arrogante y soberbio no represente en sí ninguna novedad, siendo algo ya mencionado en el caso de las sagas precedentes, Gilgamesh evidencia ahora, sin embargo, una actitud más afable y empática hacia personajes como Siduri (capítulo 2) o Fujimaru y Mash en el capítulo 5, manifestando igualmente unas inquietudes más loables y desinteresadas hacia sus súbditos y la Humanidad en su conjunto.

Siduri, en segundo lugar, es la consejera de Gilgamesh, al que asesora y cuyo comportamiento apacigua en repetidas ocasiones. Este personaje se basa en la figura de la tabernera que habita en los confines del mundo presente en la epopeya⁵⁸. Será ella la encargada de informar a Gilgamesh del emplazamiento de la morada de Utnapishtim, a la que el rey se dirige en su búsqueda de la inmortalidad. En *Absolute Demonic Front: Babylonia*, Siduri es una joven misteriosa cuyo rostro aparece oculto tras un velo y que porta las tablillas en las que esta escribe todo lo ordenado por su señor. Su presencia es recurrente en las narrativas del *anime*, si bien su participación es eminentemente pasiva y como mera espectadora encargada de registrar

⁵⁷ Bottero, Jean, *La religión más antigua. Mesopotamia*, Madrid, Trotta, 2001, pp. 50-51, señala que en la antigua Mesopotamia la iconografía divina es similar a la humana, pero magnificada a través de ciertos elementos definitorios de la divinidad, como la tiara de cuernos.

⁵⁸ Tablilla X, líneas 1-5: Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh ... op. cit.*, p. 206. Sobre Siduri en la Epopeya, véase principalmente Abusch, *Male and Female ...op. cit.*, 58-108 .

los eventos protagonizados por el rey o de informar al resto de personajes de las decisiones de este [fig. 8].



Figura 8: Siduri y Gilgamesh en el salón del trono (*Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* S01E03). Fuente: Captura de pantalla del autor.

En tercer lugar se encuentra otro de los grandes protagonistas de la epopeya: Enkidu. Este personaje, creado del barro por los dioses para enfrentarse al tiránico Gilgamesh, tiene una enorme relevancia para explicar los cambios que este experimenta a lo largo de la obra. De este modo, tras su inicial enfrentamiento en Uruk, su rivalidad se torna amistad y juntos emprenderán el camino épico hacia la inmortalidad a través del recuerdo. Con la muerte de Enkidu, Gilgamesh sufre una catarsis que le lleva a emprender la búsqueda de una inmortalidad física y real, esta vez⁵⁹.

En el *anime*, Enkidu es parte de este mundo mesopotámico al que viajan los personajes del laboratorio Caldea del futuro. Sin embargo, Gilgamesh es consciente de la ficción que representa la nueva existencia de Enkidu, pues recuerda su muerte y no olvida su sufrimiento posterior. Este Enkidu, por tanto, no puede ser el verdadero, y Gilgamesh, en el capítulo 18, afirma saber que el ser que tiene ante sí no es Enkidu a pesar de que compartan la misma apariencia.

Ambos se enfrentarán en combate al final del viaje de Gilgamesh a las tierras del sur con el objetivo de revisar diversas obras hidráulicas y la torre-observatorio que allí se encuentra como preparación para la guerra contra las diosas Tiamat, Ishtar y Quetzalcóatl (capítulo 5).

En la oposición entre Gilgamesh y Enkidu destaca la descripción de este último como hijo de Tiamat, la diosa mesopotámica del caos primordial. De este modo, Enkidu es igualmente

⁵⁹ Tablilla IX, líneas 1-6, 74-76: *Ibidem*, pp. 197, 200.

Kingu, general de los ejércitos de la diosa, y como tal, reviste su forma sincrética Enkidu-Kingu en el *anime* (capítulo 8). Este representa el caos, mientras Gilgamesh es el orden.



Figura 9: Gilgamesh (izquierda) y Enkidu (derecha) en *Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* S01E21). Fuente: Captura de pantalla del autor.

La apariencia de Enkidu no presenta variaciones con respecto a lo observado en *Fate Strange Fake*, es decir, el héroe se viste como una mujer y tiene el pelo largo [fig. 9]⁶⁰. Sin embargo, en el *anime Absolute Demonic Front: Babylonia*, la descripción del personaje explicita un fuerte carácter femenino que no presenta en las obras anteriores del mismo universo, y que lleva a los autores a plantear incluso la homosexualidad entre Enkidu y Gilgamesh (capítulo 21)⁶¹. Esta amistad de connotaciones sexuales no es ajena al texto mesopotámico, pues en el célebre pasaje de los sueños de Gilgamesh sobre la llegada de Enkidu, la epopeya afirma: “Hijo mío, el hacha que viste es un amigo (Enkidu), como una esposa lo amarás, acariciarás y abrazarás, y yo, Ninun, lo haré tu igual”⁶².

En cuarto lugar, Utanapishtin es, según la tradición mesopotámica, el hombre que sobrevivió al diluvio universal y la epopeya lo menciona como aquel que guía a Gilgamesh hacia la planta de la inmortalidad⁶³. Su aparición en el *anime* es puntual en el contexto del rescate de Gilgamesh del Inframundo, una narrativa que no encuentra paralelos en la literatura antigua.

⁶⁰ Las analogías de esta descripción con lo transmitido por la Epopeya resultan evidentes. Así, Shamhat, la prostituta de Uruk enviada por Gilgamesh para calmar a Enkidu, desnuda a este y le cubre con parte de sus vestimentas femeninas (Tablilla II, líneas 66-70: *Ibidem*, p. 110). En cuanto a su apariencia física, se dice de él: “Todo su cuerpo estaba cubierto de pelo, lleva larga cabellera como la de una mujer” (Tablilla I, líneas 105-106: *Ibidem*, p. 99).

⁶¹ A este respecto, véase la bibliografía mencionada en la nota 48.

⁶² Tablilla I, líneas 288-290: *Ibidem*, p. 107.

⁶³ La historia de Utanapishtin o del diluvio es un clásico de la literatura mesopotámica antigua. Véase Bottero, Jean y Kramer, Samuel Noah, *Cuando los dioses... op. cit.*, 2001, pp. 540-615.

En cuanto a las diosas Ishtar, Ereshkigal y Tiamat, las dos primeras tienen una clara vinculación con Gilgamesh en el *anime*, recuperando su papel en la propia epopeya, mientras que la aparición de Tiamat presenta una clara inspiración en el poema babilónico de la creación, el Enuma Elish.

La diosa Ishtar en la franquicia *Fate* es una Servant de clase Archer obsesionada con la belleza, las joyas y la riqueza. Su representación en el *anime* es la de una joven con el cuerpo apenas cubierto por unas exiguas vestimentas y de cuyo cuello pende un llamativo collar azul y oro [fig. 10]. Es vanidosa y engreída y muestra un rencor visceral hacia Gilgamesh. Aunque la razón de esta animadversión no aparece claramente expresada en la serie, la epopeya podría ofrecer una posible explicación: en los momentos posteriores a la travesía por el bosque de los cedros, Ishtar se aparece ante Gilgamesh de manera insinuante. Este rechaza, sin embargo, los ofrecimientos sexuales de la diosa⁶⁴. Ereshkigal, por su parte, es la triste y solitaria diosa del Inframundo, en el que habita desde los tiempos primordiales en que fueron establecidas las regiones sobre las que cada divinidad ejercería desde entonces su autoridad. Esta narrativa, tomada de la mitología mesopotámica, se integra en el contenido de la parte final del episodio 12 del *anime*: Gilgamesh describe a Fujimaru y a Mash los diferentes ámbitos del infierno, dando una especial importancia a cómo es el carácter y el temperamento de su señora, la diosa Ereshkigal. Así, se relata que esta se encuentra en la región subterránea en compañía tan solo de los espíritus-*gallu*, fuegos fatuos consagrados a satisfacer sus eventuales necesidades⁶⁵. Queriendo salir de esta existencia monótona sumida en una total oscuridad la diosa desea obtener el Grial, con el que podría materializar su único deseo: traer a los vivos al Inframundo para así poner fin a su soledad.

⁶⁴ Tablilla VI, líneas 5-45: Chueca Crespo, Fabián, *La epopeya de Gilgamesh ... op. cit.*, p. 163-165.

⁶⁵ Los espíritus *galla* (*gallu*, en singular) son criaturas del inframundo que se asocian frecuentemente a enfermedades y maldiciones. Véase a este respecto, Bottero, Jean, *La religión más antigua... op. cit.* 2001, p. 132-133.



Figura 10: Las hermanas Ereshkigal (izquierda) e Ishtar (derecha) en *Fate Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* (S01E17). Fuente: Captura de pantalla del autor.

Su relación con Gilgamesh aparece claramente formulada en los capítulos 12 y 13, cuando, tras la muerte del héroe, un grupo formado por Fujimaru, Mash y la diosa Ishtar, desciende a los infiernos para recuperar su alma. La presencia de Ishtar en este contexto retoma una vez más algunos de los mitos de la tradición sumeria, concretamente el del poema que narra el descenso de la diosa al Inframundo⁶⁶. Ishtar es, además, hermana de Ereshkigal, con la que se disputa el dominio de esta región subterránea. El parentesco y oposición entre ambas diosas queda definido explícitamente en el *anime* por medio de sus apariencias: Ereshkigal e Ishtar son jóvenes físicamente idénticas, simplemente diferenciadas por el cabello rubio de la primera y moreno en el caso de la segunda [fig 10]. En la resolución de estos episodios, Ereshkigal acaba aceptando la liberación del alma de Gilgamesh, que, de este modo, vuelve al mundo de los vivos para proseguir la lucha en favor de su ciudad, Uruk, y de la Humanidad. A cambio, Ereshkigal recibe la amistad de Gilgamesh y de sus rescatadores, con lo que consigue paliar, aun de manera parcial, su hasta ahora completa soledad.

Finalmente, la diosa Tiamat es una Servant de clase divina que lidera un ejército maligno de criaturas mitológicas que buscan arrebatarse el Grial a Gilgamesh para acabar con la Humanidad⁶⁷. Este último creará entonces el “Frente de Babilonia”, línea defensiva compuesta

⁶⁶ Para una versión completa del poema, véase Bottero, Jean y Kramer, Samuel Noah, *Cuando los dioses... op. cit.*, 2001, pp. 291-314.

⁶⁷ Este ejército se encuentra, en el *anime*, integrado, principalmente, por leones demoniacos, la bestia Ugallu (capítulo 7) y los Lahmu (capítulo 15). Para una breve descripción de las criaturas de Tiamat en la mitología, véase

por héroes de diferentes períodos históricos convocados por el rey de Uruk para defenderse de la propia Tiamat y sus aliadas Ishtar y Quetzalcóatl. Ese frente es el que da nombre a *Absolute Demonic Front: Babylonia*. Tiamat es, asimismo, la creadora de Enkidu-Kingu en el *anime*, basándose sin duda en el pasaje del Enuma Elish en el que se identifica a Kingu como general de las huestes de la diosa⁶⁸.

7. Conclusiones

El personaje de Gilgamesh en *Fate* constituye un claro exponente de la recepción de la Antigüedad en la cultura popular japonesa contemporánea. Su aparición en diferentes narrativas integradas en *anime* y mangas permite establecer un análisis comparativo de sus características esenciales en las fuentes históricas y mitológicas del pasado, por un lado, y la reformulación de estas por parte de los autores contemporáneos en el presente, por otro. De este modo, el Gilgamesh histórico y literario dialoga con el Gilgamesh del siglo XXI, al tiempo que el personaje de la Mesopotamia antigua es recreado en el contexto de unos productos audiovisuales y literarios eminentemente consumidos por adolescentes del Asia oriental. Esta doble dinámica de recepción, cronológica y geográfica de manera simultánea, ejemplifica la noción de puente o préstamo cultural entre Oriente y Occidente.

Otros muchos personajes, eventos, lugares y elementos culturales del pasado intervienen en esta recreación de la Mesopotamia antigua. A este respecto son la epopeya de Gilgamesh y, en menor medida, el Enuma Elish las dos grandes fuentes de inspiración de *Fate*. Ni siquiera en el caso de *Fate Grand Order*, sin embargo, se trata de ofrecer a los espectadores y lectores una reproducción literal de los contenidos de las obras señaladas, sino de la reelaboración de estas adaptándolas a las necesidades y preferencias de unas audiencias precisas. La relación del manga y del *anime* con su hipotexto, por tanto, más allá de las tipologías de adaptación, reformulación, dicotomía o paralelismo comentadas, explicita fenómenos de intertextualidad/intermedialidad y re-semantización. Por el primero, los episodios de la epopeya, principalmente, resultan reconocibles a partir de las alusiones a sus personajes y lugares, que adquieren, no obstante, una expresión muy diferente en razón del *Medienwechsel* y de las influencias del lenguaje narrativo de mangas y *anime*. En cuanto a la re-semantización, los zigurats pierden su significado original de templo a la divinidad para convertirse en la sede del poder de Gilgamesh,

Black, Jeremy y Green, Anthony, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia. An Illustrated Dictionary*, London, British Museum Press, 2004, pp. 177-178.

⁶⁸ Tablilla III, líneas 95-105: Talon, Philippe, *The Standard Babylonian Creation Myth... op. cit.*, p. 89.

o la serpiente, presente de manera decisiva en la epopeya, pasa a ser considerada la reliquia necesaria para traer de vuelta al propio Gilgamesh.

En cuanto al personaje en sí, Gilgamesh encarna al rey de los héroes, pero su caracterización a lo largo de las diferentes obras de la franquicia *Fate* es la de un héroe a menudo concebido como antagonista, e incluso como antihéroe. De este modo, y aunque represente, principalmente, la universalidad del concepto del héroe cuyas gestas y benéficas acciones perdurarán para siempre en la memoria de los hombres, su comportamiento es a menudo caprichoso y su carácter tiránico, rasgos que retoman parcialmente algunas de las características del rey de Uruk en la epopeya mesopotámica. Esta concepción del personaje, alejada de planteamientos maniqueos, es, asimismo, una característica fundamental de la tradición mesopotámica, en la que los dioses y los héroes presentan luces y sombras, dotándoles de las virtudes, pero también de los vicios propios de los seres humanos.

Asimismo, la propia concepción del universo ficticio de *Fate* como una lucha entre Masters y Servants/héroes introduce la noción del héroe que fracasa en el cumplimiento de su cometido. De este modo, Gilgamesh es vencido al final de la cuarta guerra del Grial, con lo que su derrota parece, de algún modo, reproducir el carácter patético del rey en la epopeya, al no haber conseguido su objetivo de alcanzar la inmortalidad.