

EL COMIC

Biblioteca Cultural



Llega un nuevo
amigo a Piñón;
se llama Gato
y os enseñará
muchas cosas.
En este número,
"Los cometas..."
¡No os lo acordáis!



10/3
10/3

10/3

Alejandro Mendoza Orellana

Cuenca - Ecuador

El comic

Milagros Arizmendi



EDITORIAL PLANETA
EDITORIA NACIONAL

Ilustraciones: Editorial Bruguera, Editorial Boga, Editorial Magisterio Español y autora

Diseño cubierta: Valeriano Pérez, S.A.

Foto: Editoriales Bruguera, Boga y Magisterio Español

© Milagros Arizmendi, 1975

Editorial Planeta, S.A.

Calvet, 51-53 Barcelona

Depósito legal: B. 35831-1975

ISBN 84-320-2626-3

Impreso sobre papeles Martelé y Offset PM, de Sarrió, C.P.L., S.A.

Composición, reproducción, impresión y encuadernación:

Printer, industria gráfica sa Sant Vicenç dels Horts Barcelona

Printed in Spain - Impreso en España

EL COMIC

Desde hace pocos años, el comic es una palabra estrechamente vinculada con nuestra sociedad que se usa con frecuencia. El comic ha pasado de ser algo que, simplemente, se leía, a ser algo que se lee, medita y estudia (digamos que también se *explota* con distintos fines).

Precisemos brevemente, y como principio, que el *comic* es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista).

El comic nació en las páginas dominicales del periódico norteamericano *World*. Cuando, en 1895, los lectores de *World*, asistieron, sorprendidos, a la aparición de un extraño personaje: de Yellow Kid. Desde el marco de un suburbio neoyorkino, un muchacho de rasgos mongoloides, calvo, de grandes orejas, desdentado, les observaba, criticaba o despreciaba, y ellos, asombrados, se reconocían entre los personajes de su relato. Se veían reflejados en un mundo abigarrado, caótico y con ellos sus derrotas diarias, sus amargas. Insensiblemente, casi sin advertirlo, comenzaron a participar en la aventura dominical de tan grotesco protagonista.

Se establecía así, de forma espontánea, el primer contacto entre Yellow Kid y sus lectores. Se trata de un contacto significativo, importante, de indiscutible repercusión porque el personaje de Richard Felton Outcault pasará a la historia como el primer protagonista del comic.

Paralelamente, en 1859 y en las páginas de otro diario, *Fliegende Blätter*, Wilhelm Busch delineaba unos personajes con un dibujo eficaz, denso. Los caracterizaba mediante la sencillez de unos trazos. A través de unas líneas curvas, observaba, caricaturizaba una sociedad de extracción burguesa, con un pesimismo que le impulsaba a agudizar sensiblemente sus aspectos grotescos. Eran apenas unos bocetos, que suscitaban una

comicidad inmediata e impedían en un primer, superficial contacto advertir la complejidad de su significado.

La dificultad de captación radicaba fundamentalmente en que la imagen, el dibujo, aparecía solo, sin el apoyo de la palabra escrita, y exigía por tanto del lector una mayor tensión comprensiva. Precisamente por ello en un primer momento, y en apoyo de una comprensión, Busch elegía una gama de situaciones muy próximas entre sí, que se mantenían en su linealidad dentro de un esquema (código) de gran sencillez, de fácil acceso a los lectores que el autor buscaba como consumidores-receptores de su expresión. Una vez sensibilizada una opinión, captado el lector, Busch iniciaba un diálogo mucho más complejo con la evidente intención de producir un *impacto* en su oyente, de obligarle a adoptar una actitud dinámica que le impulsara a conocer unas situaciones sociales, políticas, vitales en definitiva, en una realidad sin paliativos, para posteriormente poder actuar sobre ellas. Abordaba entonces una problemática humana procurando acogerla en todos sus matices y los hacía con una extraordinaria escasez de medios, es decir, con la exclusiva utilización de un dibujo (imagen) y una serie de breves textos explicativos (narración) en forma de dísticos.

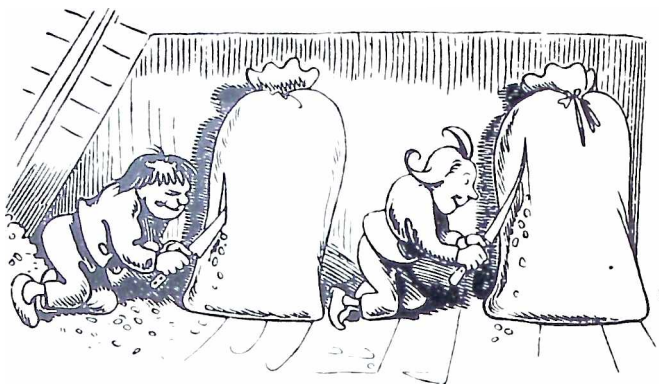
De este modo creaba una serie de historias, cuyo auténtico significado tamizaba mediante la ironía, impidiendo al lector captarlo de un modo inmediato, aprehenderlo con rapidez, obligándole por lo tanto a reflexionar.

En apoyo de esta actividad reflexiva alejaba a sus personajes de una completa identificación con sus lectores, eligiendo como protagonistas de muchas de sus historias a dos golfillos: Max y Moritz. Pretendía con ello desplazar la realidad de un contexto adulto, disminuyendo (o quizás aumentando) la impresión, la fuerza de su comunicación.

En realidad, el quehacer de Busch no participa en su totalidad de las características esenciales del comic, pero es indiscutible que su labor ha sido una válida aportación, una contribución que podemos considerar decisiva para su desarrollo.



THE YELLOW KID™
THE MOST POPULAR PHOENIX
CREATION OF THE CENTURY. THE YELLOW
KID WAS FIRST PRODUCED
IN THE "WORLD" IN 1895.
BY R. F. OUTCAULT.

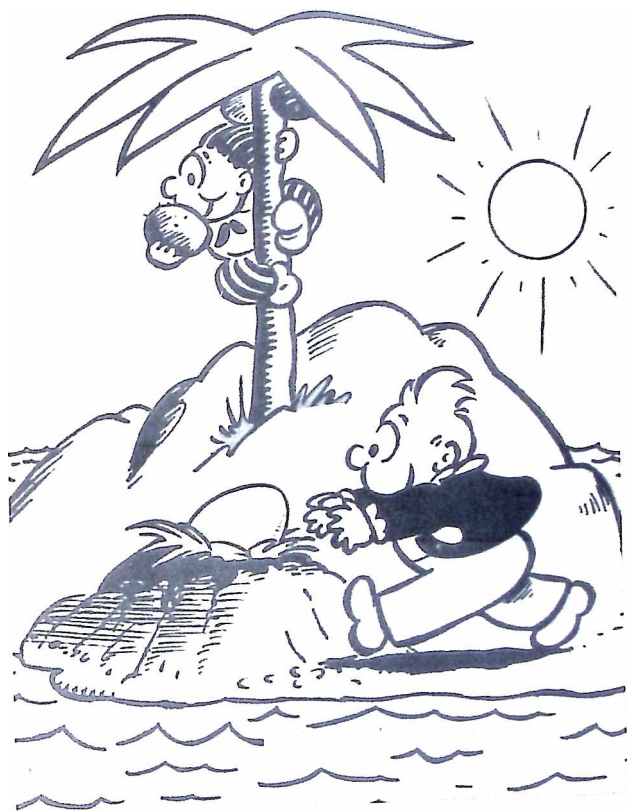


Max e Moritz questa è
la vostra ultima beffa.
Perchè mai i due monelli tagliano
i sacchi di frumento?

Determinando incluso que sus pequeños protagonistas tuvieran una continuidad, inspiraron el nacimiento de dos nuevos personajes, que presentan análogas características aunque surgen en un contexto socioeconómico, cultural, completamente distinto. Nacen en América y se llaman Fritz y Hans Katzenjammer.

Fritz y Hans iniciaban una aventura que respondía a un esquema narrativo de extremada sencillez, a un módulo cuyo eje es la «hazaña» de los dos golfillos, que indefectiblemente les conduce a recibir un castigo. Paralela a esta acción (travesura-castigo) transcurre el idilio de la madre y el capitán, que nunca concluye en boda y que exige (precisamente por ser una acción inacabada) una continuidad en espera de un desenlace que el lector presupone o conoce de antemano. Sin embargo, a pesar de ser una acción secundaria que se mantiene en un segundo

Los Cebollitas en
"NAUFRAGOS"



plano, sostiene en cierto modo la débil trama narrativa de los *Katzenjammer Kids*.

Una trama que, desde su recreación en 1897 por Rudolph Dirks para el *The American Humorist* hasta hoy, ha permanecido fiel a esta linealidad argumental, no ofreciendo por tanto una gran calidad. Sin embargo, su contribución en el desarrollo del comic ha sido eficaz, ha significado un importante paso hacia delante por una innovación que su autor, Dirks, introducía quizá sin advertir su trascendencia. Se trata de que la acción no se presenta al lector en la globalidad de un solo encuadre como habían hecho hasta este momento Outcault o el mismo Busch, sino que aparece dividida en una serie de secuencias, cada una de ellas incluida en una única viñeta.

En quince viñetas, Winsor Mac Cay nos presenta en 1905 a su protagonista *Little Nemo*, que aparece precedido por su nombre en la cuarta viñeta, sentado en la cama escuchando atentamente las palabras de un payaso que le invita a visitar a Morfeo, rey de Slumberland. De esta manera comienza la aventura.

La inicia un personaje perfectamente definido con unas características muy precisas. Nemo es un niño de apenas cinco años, de cabellos rizados, con una expresión entre ingenua y sorprendida y que pertenece (lo sabremos después) a una numerosa familia acomodada. Son una serie de peculiaridades adecuadas para vivir unas aventuras cuyo origen también conocemos de antemano.

Nemo, claro está, acepta la invitación del payaso y en sueños parte para Slumberland, para visitar a Morfeo, para conocer a su hija... Así, en el breve espacio-tiempo de unas viñetas, Mac Cay nos define gráficamente a su personaje y nos cuenta su pre-historia. Nos ofrece los datos esenciales que debemos saber previamente para comprender (y seguir) la continuidad de unas aventuras. Es una trama que no debemos olvidar porque constituye el esquema previo sobre el que se instalan una serie ininterrumpida de acontecimientos, cuyo principio y des-

enlace (sobresaltado despertar del pequeño Nemo) es siempre el mismo.

El conocimiento a priori de esta serie de elementos gráfico-argumentales contribuye eficazmente a que el lector participe en la vida de Little Nemo, a la vez que le permite a su autor desplegar una serie de ideas que el receptor aprehende insensiblemente, casi sin advertirlo y que asimilándolas comparte. Supone una aceptación sin resistencia en la que intervienen dos factores de indiscutible importancia por su posterior repercusión.

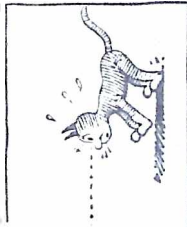
El primero es la reducción de una problemática humana a una dimensión infantil, y el segundo es envolver esta misma problemática en un aire de sueño; ambos factores apoyan un alejamiento, actúan para disminuir, aparentemente al menos, la intensidad, el impacto del contenido. Su aportación es eficaz.

Porque es esta dimensión infantil, esta sucesión de sueños, la que le permite a Little Nemo convertirse en el símbolo idóneo de una específica coordenada espacio-temporal, asumir los sueños, las ilusiones, acoger las tristezas, los defraudamientos de la sociedad burguesa americana. El mundo de Nemo actúa entonces como reflejo de esta sociedad y precisamente por ello es un mundo cómodo, sin demasiadas aristas, con un protagonista cándido y sentimental, que no puede (o no quiere) enfrentarse directamente con una realidad que consciente (o inconscientemente) rechaza. Sin embargo, insinúa una duda, porque quizá sabe que la evasión no es posible. Como reflejo de esta inquietud, surge Flip Flap, cubierto por un extraño sombrero en el que significativamente aparece un imperativo: «Despierta.»

Y en ayuda de este despertar se conduce como el perfecto antagonista, acepta todas las cualidades negativas que Nemo rechaza para impedirle (e impedirnos) ignorar su existencia.

También en alejamiento de un mundo de sueños, en apuntalamiento de una aceptación de la realidad, aparecían en 1911, un ratón, un ladrillo un gato, y un perro. Se convertían en los hé-

CICERO'S CAT



¿QUE VEO?
 EL GATO
 EURIPIDES,
 MI PEOR
 ENEMIGO!



¡PATILA
 DETENTE!
 ¡NO CORRAS
 TANTO!

¡GUAUUU!
 ¡GUAUUU!

roes de una insólita aventura que su autor, Herriman, empapaba de lirismo, en la que refugiaba su fantasía, su ironía. Ahora bien, Herriman creaba una fábula de extraordinaria sugestividad, utilizando fundamentalmente un elemento: la imagen y, gracias a ella, lograba reflejar, apoyándose apenas en la palabra escrita, la psicología, la expresividad, el constante movimiento de sus protagonistas. A través del dibujo plasmaba con gran perfección sus inquietudes, sus dudas, sus alegrías.

Pero lo más importante es que para transmitirnos su mensaje, Herriman utilizaba una serie de elementos (imagen, balloon, palabra, etc) insertos en la viñeta, que constituyen, en definitiva, el código del comic y actúan por lo tanto como rasgos pertinentes, es decir, adquieren una función específica a menudo sólo válida en el ámbito de esta técnica comunicativa. Son elementos que fundidos determinan que el comic posea una entidad propia, se comporte como un género literario autónomo. Revisémoslos brevemente.

RASGOS PERTINENTES



Dentro de estas concretas características estilísticas, la viñeta casi siempre cuadrada (englobando el mensaje icónico [imagen] y el mensaje lingüístico [texto]) marca un momento preciso, determina una distinción espacio-temporal que permite al lector (receptor) captar gradual y sucesivamente (estableciendo una continuidad narrativa) los distintos instantes en que se desarrolla la acción. No solo, sino que el mismo trazo de la viñeta es significativo, porque depende de su intensidad, de que aparezcan unidas o quebradas sus líneas o sencillamente que el encuadre haya desaparecido para darnos las características del relato. Es decir, que si el personaje sueña, los trazos que le delimitan aparecerán en una línea discontinua; si el personaje recuerda, la línea será más tenue en relación con la intensidad de las demás, etc.

De un modo análogo se comporta el *balloon* (nube o globo) que encierra la palabra y que usualmente se sitúa en la viñeta de arriba hacia abajo y señala, sólo con su posición, el distinto orden de intervención del personaje, marcando una importante diferenciación temporal. Se une al hablante mediante una especie de flecha, (zigzag o rayo) indicando con ello que le pertenece, e impidiendo cualquier confusión. A veces, la flecha aparece sustituida por unos pequeños círculos que parten de la frente del personaje, indicando que éste no expresa en alta voz lo que piensa, que habla consigo mismo; otras la flecha adquiere forma ondulante, para señalarnos la ira o quizá el miedo. Cuando el discurso se desarrolla dentro de la normalidad, el baloon aparece con un trazo firme y continuo sin ofrecer ninguna peculiaridad específica, otorgándole a la palabra una contundencia, una tangibilidad que la convierte en *imagen*. Y aunque a menudo la línea que delimita el globo está perfectamente definida, a veces su continuidad se espacia para expresar que el sujeto está hablando en voz baja o incluso se rompe bruscamente para subrayar que el personaje está gritando.

El tono de la voz, la alegría o la pena se reflejan adecuadamente mediante el grosor del trazo, mediante el tamaño de la

palabra. Sin embargo, a veces el balloon no encierra el texto que aparece sustituido por puntos de exclamación o interrogación para acentuar la intensidad de una situación emotiva de sorpresa, de miedo, de asombro... Una emotividad que quiebra la línea del globo, rompe su equilibrio adquiriendo un dinamismo que se amolda al movimiento anímico (o físico) del personaje. O incluso determina la presencia de una palabra no limitada por ninguna línea.

Ahora bien, esta ausencia de balloon no siempre señala la presencia de un sentimiento agudo de asombro, de miedo o de dolor, ni siquiera la fuerza de un grito o la sonoridad de un ruido, sino que puede adquirir una función narrativa de aclaración espacial, de delimitación de un ámbito específico, donde se va a desarrollar la acción. Entonces el texto se convierte en didascalia (explicación o apoyo de la acción) y aparece encuadrado en un simple rectángulo, que carece de significatividad específica y asume, como señala Caprettini, diversas e importantes funciones:

a) la primera, y fundamental, la *narrativa* (que a su vez se subdivide en *identificación*, espacial por ejemplo, en *Astérix y Cleopatra*, página 5: «Alejandría, capital del reino egipcio. Estamos en el palacio de Cleopatra...») cronológica («Estamos en el año 50 antes de Jesucristo...»); *descripción* (Obelix, el inseparable amigo de Astérix. Repartidor de menhires de su estado y gran amante de los puercoespines); y *síntesis*, que resume la acción anterior o cuenta episodios pasados.

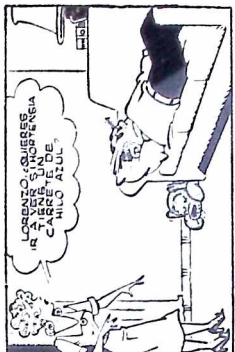
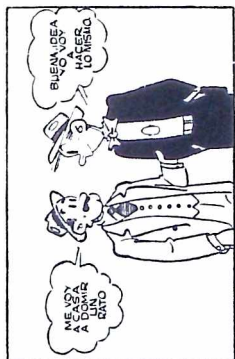
b) *emotiva*, dividida en interna, directa o indirecta.

c) *retórica*, que aclara un elemento oscuro de la historia, incluso mediante asteriscos.

Normalmente, el texto de la didascalia está compuesto por letras cuya forma no sufre variaciones, para acentuar que no constituyen fragmento de diálogo, y se colocan en la viñeta ajenas a la figura del o de los protagonistas. O se destacan porque aparecen coloreadas, contrastando con el blanco del balloon.

En algunos globos, y manteniendo sin embargo una función

© **LORENZO**
PARAGHOQUES
 por
CHIC YOUNG



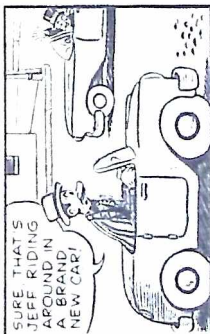
51
 4402

lingüística, aparecen, en sustitución del texto, dibujos que no reproducen el diálogo de los distintos personajes, sino que reflejan la evocación por parte del protagonista de acciones soñadas o, por lo general, sustituyen, mediante la representación figurativa y naturalmente simbólica, aquellas expresiones de cólera o ira que unas convenciones sociales impiden pronunciar. De esta manera dos imágenes cumplen en la viñeta la doble función lingüística e icónica, aunque el dibujo que ocupa el lugar de la palabra se atiene a las características del mensaje lingüístico propias de la historieta, sometiéndose a los límites del balloon. Por otro lado estos límites son decisivos porque, encierran (gracias, claro está, a una convención previamente establecida y que el lector acepta de inmediato) el lenguaje directo del sujeto hablante.

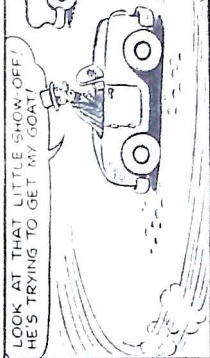
Es decir que, en definitiva, la función esencial del balloon en la viñeta consiste en englobar el estilo directo, o sea las palabras que emiten, en ese momento concreto, los distintos personajes y que son necesariamente *directas* porque tienen que amoldarse al *presente* de la imagen. Sin embargo, y a pesar de la necesidad del globo, algunas veces la viñeta se compone exclusivamente de dibujo debido a que éste logra por sí solo expresar el mensaje. Se trata de casos muy concretos (casi siempre descripciones) en los que no sólo el globo desaparece sustituido por un rectángulo sino que incluso se suprime la palabra porque evidentemente la expresividad de la imagen no admite ninguna ambigüedad y no necesita, por tanto, ninguna explicación. También se prescinde del texto cuando se pretende subrayar el tiempo que dura la meditación del protagonista, meditación cuyo desenlace se marca en la última viñeta a través de la alteración figurativa de las palabras emitidas.

Son evidentemente casos límite como, de un modo análogo, puede considerarse, a grandes rasgos, una excepción cuando la imagen pierde significado y se convierte exclusivamente en un apoyo explicativo del texto que, claro está, se hace insustituible. Son excepciones porque el comic exige un perfecto equili-

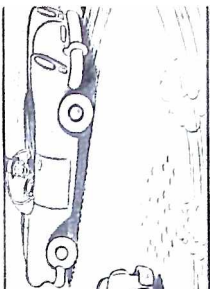
MUTT and JEFF



SURE THAT'S
JEFF RIDING
AROUND IN
A BRAND
NEW CAR!



LOOK AT THAT LITTLE SHOW-OFF!
HE'S TRYING TO GET MY GOAT!



THAT SHRIMP HAS A BRAND
NEW CAR AND I STILL
HAVE AN OLD CRATE!
HOW DOES HE DO IT?



HI, MUTT!
HOW'D YOU
LIKE THE
NEW CAR?



OH, IT LOOKS BEAUTIFUL, BUT
THEY DON'T MAKE CARS THE
WAY THEY USED TO! - LOOK!

BANG!
BANG!



THERE'S NOTHING TO 'EM - THEY'
LIKE TIN CANS - - - LOOK - YOU
CAN'T EVEN TOUCH 'EM!

BANG!

brio entre imagen y palabra para la expresión rotunda, clara, inmediata de su contenido.

Evidentemente el vínculo que se establece entre figura y texto contribuye sin duda alguna a la claridad del mensaje porque los dos elementos (imagen y palabra) no sólo se completan, sino que incluso a veces repiten (insistiendo) un mismo contenido y permiten debido a esta *redundancia* una completa comprensión de la historieta. Así, por ejemplo, *Mafalda*, 4, tira 16.

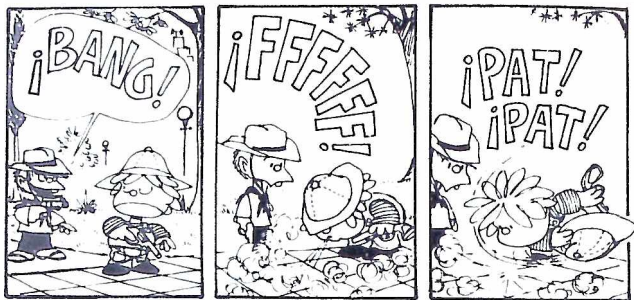


Apoyándose exclusivamente en el gesto, Quino logra comunicar en el espacio-tiempo de cuatro viñetas, dos sentimientos antitéticos. La alegría inconsciente de Mafalda, subrayada, en la primera imagen por una expresión inconfundible de entusiasmo, se diluye en la segunda (eje del relato) frente a la crudeza de la realidad. La acción se detiene y cambia. El cambio está marcado esencialmente por la aparición, en la tercera viñeta, de un espacio distinto, y un tiempo diferente, que se corresponde (por lo que conlleva de búsqueda de refugio y consuelo) con el gesto pensativo o asombrado de la pequeña protagonista. La narración concluye y se resuelve en el cuarto encuadre: Mafalda aparece sentada, meditando, inmensamente triste. Su estado de ánimo se percibe claramente no sólo por la desolación, el desamparo que refleja su cara, su postura, sus manos, sino incluso porque del espacio que la rodea ha desaparecido todo elemento ajeno a ella (excepto la silla) para impedir la más mínima distracción que diluiría el impacto pretendido por el emisor.

Sólo para intensificar este impacto surge, en este cuarto y último momento, la palabra que, inscrita en un globo de límites imprecisos, matiza la intencionalidad, moral, del mensaje, reduciendo, al mismo tiempo, su posible ambigüedad.

Quino consigue plenamente la eficacia de estas cuatro viñetas debido a una extraordinaria distribución de tiempos y espacios que le permiten destacar la acción más significativa, subrayar el detalle más importante porque considera las coordenadas espacio-temporales como elementos primordiales de la narración. Asimismo no utiliza ningún rasgo cuya función sea simplemente decorativa, plástica, sino que lleva a cabo una minuciosa selección de trazos determinando un dibujo esquemático, de gran sencillez y a la vez sumamente sugestivo que evidencia no sólo la maestría de su autor sino la excepcional capacidad expresiva que posee el comic.

Hemos visto como, en algunos casos, el balloon puede servir, simplemente, para matizar un aspecto del relato ya suficientemente claro gracias a la expresividad de la imagen. Ahora bien,



la función del globo en la historieta es sumamente compleja. Porque no se limita a establecer una relación entre imagen y palabra dentro de un encuadre sino que, como es obvio, establece una línea de continuidad entre las distintas viñetas y se comporta como un imprescindible instrumento de unión entre las diferentes imágenes, permitiendo, de esta manera, la comprensión completa del relato.

Otro elemento primordial del código del comic es la *onomatopeya*. Se comporta como un rasgo pertinente esencial que, junto a los términos lingüísticos, contribuye a la sonorización de la historieta. Se trata de un artificio que ha surgido como reproducción visual de elementos fónicos que han perdido su exacto significado integrándose en el código convencional del comic. Por eso no importa que la mayoría de las onomatopeyas deriven de la lengua inglesa porque, perdiendo su valor semántico, se han convertido en una serie de instrumentos gráficos de indiscutible sencillez, que actúan como elementos significativos con valor icónico, con valor figurativo. Es decir, adquieren caracteres de dibujo que *significa* por su grosor, tamaño, etc., y aunque presentan cierta ambigüedad que les obliga a necesitar una aclaración, o bien el apoyo de la palabra, contribuyen, eficazmente, a determinar un extraordinario esquematismo.

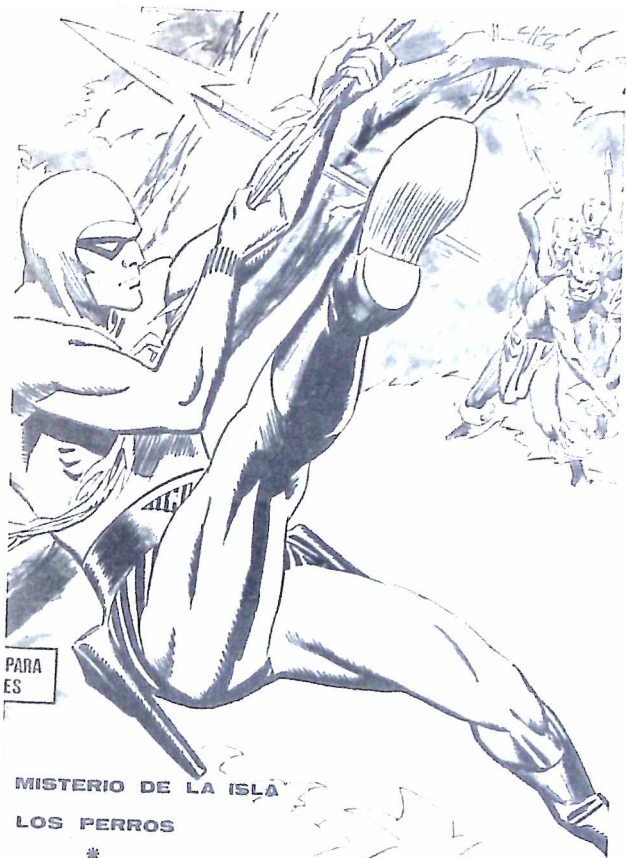
Un esquematismo que le permite a la historieta conseguir con



un mínimo de medios un máximo de efectos, reduciendo a una expresión de claridad lineal la complejidad de su contenido, ateniéndose siempre a un código cultural. De un modo análogo a como los egipcios se atenían a una convención cuando utilizaban como instrumento de comunicación unos pictogramas (escritura jeroglífica) constituidos por unos signos que representaban a través de su semejanza los objetos y que aun en las formas más cursivas conservaban su parecido. E incluso, alejándose de un primitivo valor pictográfico, emplearon una serie de ideogramas (unilíteros, bilíteros y trilíteros) con valor fonético, que si bien no respondían (gráficamente) a los conceptos primitivamente expresados conservaban una cierta analogía de pronunciación, y evitaban su ambigüedad (debido a que a menudo un signo ofrecía distintas posibilidades de lectura— recurriendo a la utilización de «complementos fonéticos» o añadiendo una especie de «determinativos»). Es evidente que la escritura pictográfica plantea una dificultad de precisión representativa que les inducía a emplear signos que expresaban genéricamente la naturaleza del objeto, así como en apoyo de una mayor comprensión acudían (en las primeras dinastías) a simplificar la escritura, determinando una escritura cursiva (hierática) que se trazaba especialmente en los *ostraca* y que con posterioridad sufrió una nueva simplificación (*demótica*) hasta ser sustituida en el siglo III por un sistema silábico (el alfabeto griego o más exactamente el *copto* que se componía de elementos pictográficos unidos a elementos silábicos).

Eran, en definitiva, unos ideogramas que *representaban* a través de unas reglas, compartidas por el dibujo, y que consistían en la falta de perspectiva (se atenían conscientemente a un sólo plano, evitando los volúmenes); y en reflejar de perfil a los personajes. Fundamentalmente esta segunda norma exigía una serie de acomodaciones, que radicaban en seleccionar los rasgos más significativos, es decir que más contribuyeran a la individualización, al reconocimiento del personaje reproducido.

En idéntica perspectiva, el comic, impulsado por la necesidad



PARA
ES

MISTERIO DE LA ISLA

LOS PERROS

*

TAMBOR DE TIMPENNI

de simplificar al máximo, elige, para reflejar a sus protagonistas, unos signos esenciales, caracterizadores, que, repitiéndose, le permiten al lector un fácil (rápido) reconocimiento. Ahora bien, la historieta no sólo define a sus personajes reproduciendo esquemáticamente unos rasgos somáticos que los aproximan (en mayor o menor grado) a la realidad sino que, para transmitir los sentimientos y las ideas, o en otras palabras para comunicarnos su mensaje, va a recurrir, esencialmente, a la expresión gestual. Una expresión que adquiere una extraordinaria importancia en el ámbito convencional del comic porque permite la transformación de lo figurativo, de lo visual, en una experiencia emotiva.

Es evidente que cualquier acto del comportamiento humano transmite una cierta información, debido a que puede ser percibido por los demás miembros de la sociedad. Claro está que para que se realice un auténtico contacto comunicativo entre emisor (autor) y receptor (lector) se requiere la existencia de unas normas (o códigos) reconocidos previamente por el emisor y su destinatario. Por ello, y teniendo en cuenta que el comportamiento comunicativo admite muchas y diversas actitudes, es necesario subrayar que el código del comic se compone de una diversidad de códigos: el figurativo, el lingüístico, el cromático y, por último, el cinésico.

Birdwhistell, en *Cinésica y Comunicación* precisaba: «La cinésica es el estudio de los aspectos visuales de comunicación no verbal, interpersonal.» Y añadía «Se divide en tres ramas: la precinésica, que trata de los aspectos fisiológicos, precomunicativos del movimiento corporal. La micro-cinésica que se ocupa de la derivación de los Kine (partículas mínimas de movimiento corporal aislable) en clases morfológicas manejables. Y la cinésica social que se ocupa de estas construcciones morfológicas en su relación con la comunicación.»

Birdwhistell, eligiendo como ejemplo el cierre y apertura de los párpados de un ojo, recababa interesantes conclusiones:

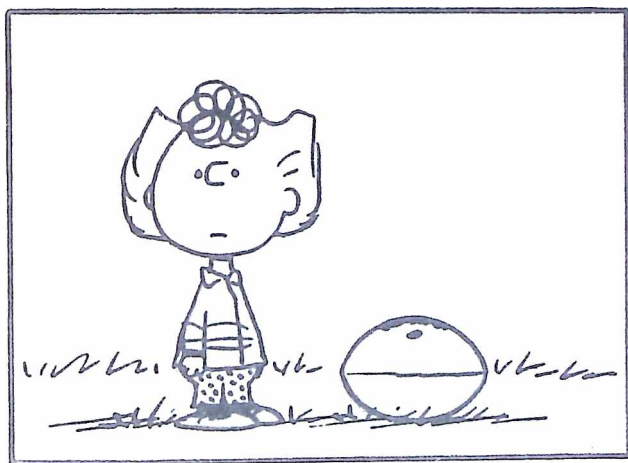
1.º) Existen en este acto una serie de elementos que no son

significativos, debido a que la sociedad aprehende y selecciona sólo algunos de los kines para la comunicación:

2.º Los kines producen una serie de variaciones, es decir, cambian su significado diferencial, según la combinación en la que se inserten. Por ejemplo, «cejas fruncidas» y «párpados semicerrados» transmite una información distinta a «cejas no elevadas» y «párpados bajos».

Con ello destacaba que los más pequeños desplazamientos corporales perceptibles a través del órgano visual transmiten información (no aceptada en su totalidad por la sociedad) y subrayaba, por lo tanto, la importancia decisiva del gesto en la comunicación.

Si observamos una situación comunicativa oral percibimos claramente que el lenguaje resuelve la función referencial de la comunicación, es decir transmite conceptos, mientras que el gesto que habitualmente acompaña a la palabra, tiene un papel de excepcional importancia porque consciente o inconscientemente

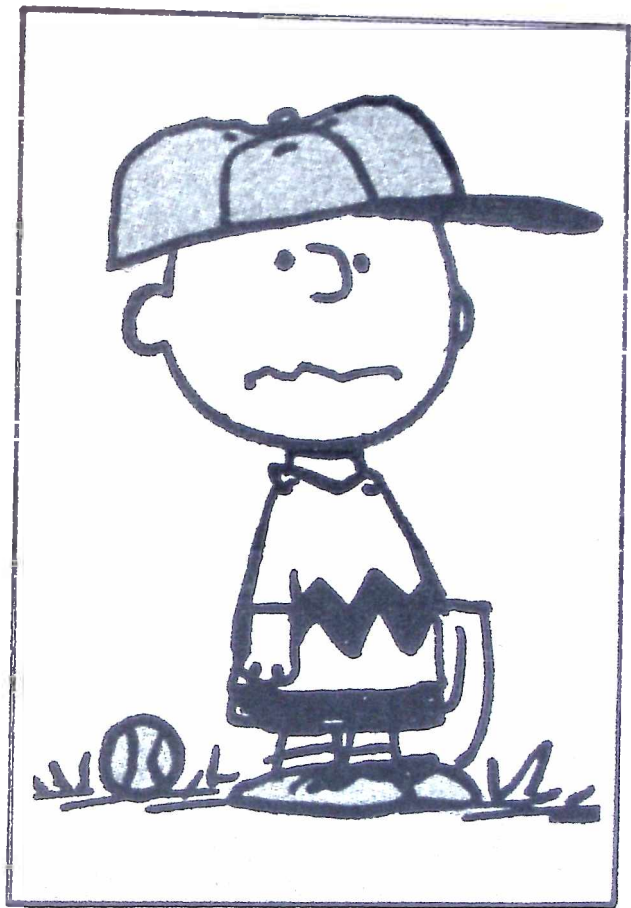


comunica emociones o experiencias íntimas que, de otra manera, permanecerían inexpresadas. Además, los gestos enriquecen la comunicación debido a que, comportándose como complementos visuales, introducen un elemento suplementario: el óptico. Esto permite transmitir, en un mismo espacio temporal, más información dada la mayor laconicidad de los gestos en relación con los elementos lingüísticos correspondientes.

Normalmente las expresiones gestuales no presentan grandes diferencias siempre que se trate, claro está, de ámbitos culturales afines, y permiten en su homogeneidad, una rápida comprensión. Porque como dice Edmund Carpenter: «La expresión facial es una experiencia humana que se hace inmediatamente visible sin el intermedio de la palabra.»

Sin compartir plenamente el parcialismo de algunas de las afirmaciones que Carpenter postula en su artículo *Los nuevos Lenguajes* respecto, sobre todo, a la intervención de la imprenta en los intercambios culturales, es necesario subrayar que el papel de la comunicación cinésica, como complemento para transmitir el comportamiento, adquiere un extraordinario relieve. Aún más, puede llegar, en algunos casos, incluso, a sustituir a la expresión lingüística, realizándose, entonces, la comunicación únicamente a través de gestos. Y no me refiero sólo, claro está, a los grupos de gestos que, respondiendo a una convención precisa, poseen un complejo significado, debido a que se atienen a unas concretas reglas de combinación, como, por ejemplo, el lenguaje de los sordomudos usando las manos.

Es evidente que los nuevos medios de comunicación, es decir, cine, televisión, comics, etc., utilizan la expresión gestual como un instrumento insustituible que les permite reflejar una inmensa gama de emociones, de experiencias, de acciones, conscientes de que los gestos asumen todo el complejo conjunto de las funciones comunicativas. Sin olvidar, claro está, que cada una de estas formas comunicativas posee sus propios (diferenciativos) rasgos pertinentes, o en otras palabras, se aproxima y codifica la realidad de forma, a veces, completamente distinta.



En un principio sin sonoro, el cine descubrió las extraordinarias posibilidades que le ofrecía la expresión facial para representar la realidad sin recurrir a la palabra y construyó un lenguaje sumamente sugestivo, con el que transmitir sentimientos y emociones, ideas y pensamientos. De un modo análogo el comic ha necesitado elaborar un auténtico diccionario de gestos que se corresponden con conceptos abstractos (amor, ira, miedo, etc.) y reproducen, en la esencialidad de unos rasgos, en la brevedad de unos trazos, la expresividad excepcional del rostro humano.

Claude Bremond, en su análisis del gesto en las historietas, concreta: «En un código gestual determinado, tendremos gestos y actitudes que serán únicamente "funcionales": los efectuarán de modo idéntico todos los personajes cuando se encuentren comprometidos en la situación correspondiente, como, por ejemplo, la mímica de la cólera, del miedo y de todos los sentimientos fundamentales. Otros conjuntos de gestos y de mímicas serán puramente "indiciales" caracterizan un tipo de personaje independientemente de su participación en la historia; por ejemplo, los personajes que no desempeñan ningún papel en la intriga y que figuran en la imagen a título simplemente decorativo o ambiental (orientales en cuclillas, servidores chinos que cruzan los brazos en sus amplias mangas). Aquí deberían incluirse las expresiones, actitudes y gestos que indican una posición caracterológica permanente: rostro patibulario, ingenuidad, expresión traviesa. Muchas veces, por último, gestos, actitudes y mímicas desempeñarán a la vez un papel "funcional" en la intriga e "indicial" en relación con los personajes.»

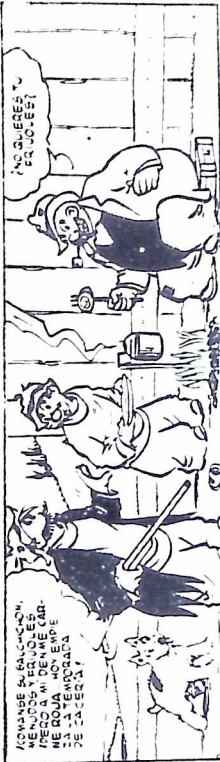
La distinción de Bremond es clara y convincente. Y si resulta obvio insistir en la importancia de las actitudes funcionales que se comportan como el elemento primordial del código cinésico de los comics, se debe, sin embargo, subrayar la trascendencia del papel indicial que cumple el gesto. Porque no sólo permite identificar a un personaje (la cara de Mafalda entre traviesa e ingenua caracteriza a la pequeña protagonista de Quino; el rostro de Charlie Brown responde en la normalidad de

Pedro

Harapos

CD RUSSELL

¡COMANDE SU GALICIÓN,
MENUDOS Y ERUJOS
¡DEJO A MI DENME CAR-
NE ROJA, NON EMPÉ
LA A TEMPRADA
DE SACERA!



LOS PERROCCOS DISEN QUE NUNCA HA HABIDO TANTA CATZA,
SONEJOS, SORROCNES, PERROCES SA NEDS VENADOS
¡DE TODO!



¡OYA SER DE LOS PRIMEROS, TRAREE CATAABONDANTE

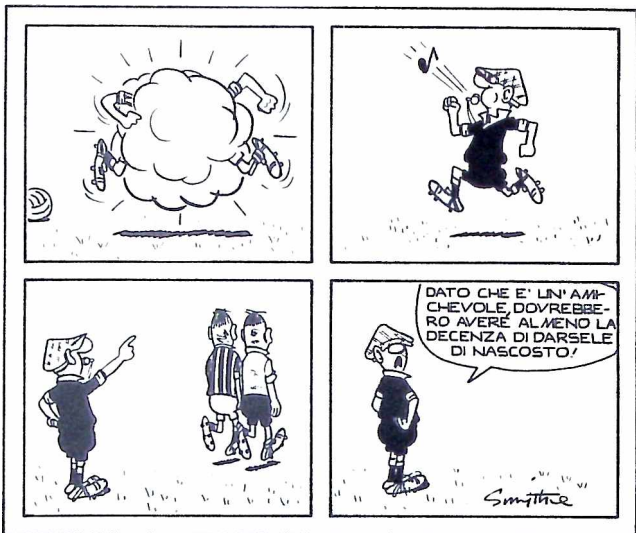


¡ADONDA
TE ENO

sus líneas a su incapacidad de resultar atractivo; o la energía de los rasgos somáticos de Superman le señala como «héroe» frente al anonimato de Clark Kent), no sólo define a través de su apariencia externa, física, sus cualidades morales (la fealdad de las brujas de tantos cuentos de hadas), sino que incluso su ausencia se comporta como extraordinariamente significativa. Veamos un ejemplo. Andy Capp caminará por el mundo Reg Smythe con su gorra a cuadros calada hasta la nariz, apretando entre unos labios apenas insinuados una eterna colilla. La ausencia de los ojos define plenamente la actitud vital del personaje. Porque Andy es un protagonista cínico y desenvuelto, incorregible bebedor de cerveza y acérrimo defensor del más «dulce far niente». No acepta compromisos, pero tampoco se margina de la sociedad que le rodea porque en definitiva es un abúlico, un egoísta, incapaz de reaccionar frente a situaciones insostenibles.

En definitiva, la viñeta, el globo, la onomatopeya, el gesto... se conjugan para constituir, como elementos pertinentes, el código del comic. Ahora bien, es necesario señalar por último, que no tienen un carácter de obligatoriedad estática, que reduciría la capacidad de enriquecimiento formal (y por lo tanto de contenido) del comic sino que, apoyándose en una asimilación ya realizada por el receptor se decodifican, es decir, desaparecen o incluso adquieren una función diversa siempre en virtud de ese esquematismo, de esa simplificación a que se atiene cada vez más el código del comic. Un esquematismo que se logra plenamente, claro está, debido a que la imagen es un extraordinario instrumento expresivo, un medio comunicativo excepcional. Es decir, permite la transmisión (rápida) de un complejo mensaje que, a pesar de su dificultad, es *inmediatamente* descifrado por el receptor. Hasta el punto de que a través de la exclusiva *lectura* de la imagen se puede captar claramente el desarrollo de una narración, distinguiendo su encadenamiento en el tiempo y en el espacio. Porque, es evidente que una figura visual proporciona un elevado número de información, que se





percibe globalmente, sin que ello implique la pérdida o desconocimiento de los mínimos elementos que la componen.

Aún más. La imagen (gracias a su inmediatez) cumple una función emotiva sumamente importante, porque facilita una posibilidad evocativa y fomenta una capacidad de desplazamiento-evocación. De tal manera que el público acepta, insensiblemente, un contenido (artístico o simplemente comunicativo) que, apoyado en unos elementos de extraordinaria sugestividad, (color, forma, etc. etc.) estimula su imaginación.

En definitiva, la imagen se comporta, debido a sus excepcionales características, como un fascinante *lenguaje* que se adapta plenamente a las necesidades de la sociedad industrial.

CARACTERÍSTICAS DEL MENSAJE

Toda comunicación debe tener en cuenta al receptor, al sentido del mensaje emitido y las características del comunicante. Ahora bien, cuando el mensaje pretende obtener la máxima difusión (o, en otros términos, conseguir un amplio número de consumidores-lectores) se ve afectado no sólo por una exigencia de rapidez, que deteriora un contenido e implica a menudo una transitoriedad, sino sobre todo, por una indiscriminación. Una indiscriminación lógica, evidente, porque el mensaje así emitido carece de un concreto destinatario y se dirige a una colectividad que necesita (y absorbe) esta información como medio para establecer una relación con un contorno.

Gillo Dorfles, en su volumen *Símbolo, comunicación y consumo*, adoptando una perspectiva de futuro, afirma que la constante que define al siglo xx es la comunicación. Y precisa: «La comunicación-entendida en su acepción más vasta, como utilización de la *mass-media*, como comunicación escrita, hablada, cantada, recitada, visual, auditiva, o figurativa— está, sin duda, en la base de toda nuestra actividad pensante.» En efecto, la realidad social se sostiene sobre la información porque la comunicación no es sólo una insoslayable necesidad psicológica (y vital) del ser humano, sino que integra y constituye la sociedad. E incluso, como opina Williams, la sociedad es «una especie de comunicación, a través de la cual se describe, se comparte, se modifica y se conserva la práctica social». Y es evidente que la civilización contemporánea, más allá de una relación directa entre individuos, pretende y consigue un nivel masivo de difusión. Sobre todo porque cuenta con importantes instrumentos multiplicadores o canales de comunicación que permiten la inmediata transmisión de una idea, un acontecimiento o una imagen a lo largo de todas las coordenadas del mundo.

El extraordinario avance de los instrumentos tecnológicos, el perfeccionamiento de los canales informativos, han convertido en nuestra actualidad la comunicación en una interrelación masiva que cumple una diversidad de funciones, (simplemente informativas-educativas o evasivas) y establece una comunidad



de pensamientos, de actitudes e incluso, a veces, de sentimientos. De esta manera se masifica el grupo receptor que prescinde —en su condición de masa— de su capacidad crítica y acepta, sin reservas, el carácter invasor de una información no siempre válida. (Esto no significa, claro está, que el papel de los medios de comunicación no sea muy a menudo excepcional porque difunde mensajes que, si no, permanecerían desconocidos para amplios sectores de la sociedad.)

Evidentemente la utilización de nuevos instrumentos de emisión (y de difusión) que permiten ampliar extraordinariamente las zonas receptoras y la cantidad de destinatarios, plantea un nuevo y sugestivo problema. Por lo general el proceso comunicativo se cumple en un concreto circuito: emisor-mensaje-receptor, que ahora es necesario ampliar, abarcando no sólo el instrumento utilizado para transmitir el contenido, sino que además es necesario destacar el papel, decisivo, de los que rigen estos medios de comunicación. Es decir, en definitiva, la actividad informativa exige (siguiendo fundamentalmente el esquema trazado por Fattorello) un objeto (contenido o mensaje), un sujeto (emisor-autor o promotor), un medio y un receptor.

En las actuales formas comunicativas, apoyadas en importantes máquinas multiplicadoras, el papel del difusor adquiere una especial relevancia. No se trata, naturalmente, de una misión individual, sino que, en la mayoría de los casos, la función promo-

tora o difusora se realiza de forma colectiva, a través de grupos o de organizaciones que, con mentalidad empresarial, acogen el producto y programan su aceptación y llegada a una colectividad receptora. Para ello el promotor, ateniéndose a muy diversas presiones, a muy distintos intereses, selecciona el mensaje, decide su forma, determina su distribución, ejerce, en definitiva, una influencia decisiva, y a veces, deformadora.

Recordemos como surgió la historieta. Su nacimiento está ya indisolublemente unido al nombre de dos grandes financieros del periodismo norteamericano: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst. En torno a 1895, y en Nueva York, Hearst (más tarde inspiraría la película de Orson Wells *Citizen Kane*) y Pulitzer se disputaban la supremacía sobre la industria periodística. Poseían un extraordinario instrumento porque el periodismo había alcanzado ya (sobre todo en los Estados Unidos) una increíble madurez. No sólo porque se utilizaban los últimos descubrimientos tecnológicos (rotativa de dos cilindros, tendido de cables submarinos transatlánticos, etc. etc.) sino porque se conocían y usaban los medios más sugerentes y atractivos (sensacionalismo, humor, etc.) para captar al público, convirtiéndole en voraz consumidor de letra impresa.

Pulitzer, entusiasta y hábil, había convertido el *World* en un diario ágil y ameno, moderno y completo. Y como complemento de insospechada repercusión, creaba un festivo suplemento dominical, en el que dominaba, absolutamente, la imagen. Era el medio más eficaz, más directo, para establecer un contacto con los lectores.

El éxito estaba asegurado. Se lo garantizaba muy poco tiempo después, un dibujante formado en París, Richard Felton Outcault.

Desde una viñeta de amplias dimensiones, bajo el título global de *Down Hogan's Alley*, Outcault mostraba (lo he dicho ya) con una técnica excepcional, un extraño mundo que, integrado por los habitantes grotescos y crueles, despreciables y tristes de un suburbio neoyorquino, bullía en un continuo.



atractivo dinamismo. Era el entorno adecuado para que Yellow Kid viviera desde 1895 una dominical y extraña aventura.

Las peripecias del muchacho (casualmente) amarillo despertaron un inmediato, extraordinario interés entre los compradores del *World* y originaron una singular lucha entre Pulitzer y Hearts (dueño del *Journal*) que se disputaron la «compra» del autor de Yellow. Venció, sin apelación posible, el *Journal*. Fue una victoria rotunda, completa, porque a pesar de que Pulitzer recabó su derecho a que Yellow continuara viviendo en su dominical en el dibujo y texto de George Luks, no pudieron competir con la malicia, la desenvoltura y la insolencia, que Outcault transmitía a su protagonista. Y que puesta al servicio incondicional del programa Hearts bautizaba con el apelativo de amarilla una prensa sensacionalista, con escasos o ningún prejuicio moral y contribuía a forjar una opinión pública.

De esta manera el comic se convertía en un elemento más (a pesar de su considerable importancia) que ayudaba, eficazmente, a conseguir el fin pretendido por el promotor. Se comprende que Hearts se proponía fundamentalmente una meta: ampliar el número de receptores que se transformaban en consumidores del producto.

Es evidente que el comic es una forma de expresión que, de un modo análogo a otras formas comunicativas, necesita una difusión máxima que comporta un máximo consumo. Y es asimismo claro que para su difusión depende de una organización editorial que dirige no sólo la reproducción mecánica de sus originales sino su distribución y venta. Este proceso implica una compleja red de interrelaciones porque el productor conforma el mensaje no sólo según sus propios y muy diversos intereses sino también de acuerdo con el público consumidor al que va destinado. Porque como afirma Eco: «El producto debe agradar al cliente, no debe ocasionarle problemas. El cliente debe desear el producto y debe ser inducido a un recambio progresivo del producto.»

Se trata de una interrelación sumamente significativa porque

Natale è...



... perdere la mamma in mezzo alla folla di un grande magazzino.

determina el establecimiento de una cultura de masas basada fundamentalmente en la capacidad de consumo del público y que, degradando a menudo, el mensaje cultural, lo convierte, como subraya Adorno, en mercancía. Es decir, en un simple objeto de consumo que se amolda a una serie de exigencias que

incluso pueden llegar a convertirse en rasgos pertinentes, en elementos definidores. Así, por ejemplo, son productos que se atienen a un código de gran sencillez (que a menudo incluso puede ser sustituido por un esquema lineal que se mantiene inmutable y sobre el que se instalan pequeñas variaciones, como es el caso de muchas fotonovelas), que exige una mínima tensión comprensiva, una mínima actividad de captación y que permiten, por tanto, una asimilación completa.

De forma análoga y siempre en apoyo de una rápida compren-

Natale è...



... attendere che gli adulti abbiano finito di pranzare per poter aprire i pacchi dei regali.

sión, sus protagonistas son arquetipos fácilmente reconocibles que, en ausencia de un carácter que los identifique, se convierten en modelos, en estereotipos que, mitificados, catalizan las aspiraciones del público consumidor.

Ahora bien, esto no significa que el receptor masificado sea un elemento exclusivamente pasivo que acepta un producto sin reaccionar frente a él, sino que precisamente su *reacción pasiva* configura y determina la expresión de un contenido.

El promotor (emisor y editor) para lograr un nivel masivo de difusión necesita conocer las características del público consumidor. es decir, sexo, edad, educación, nivel de vida... Fundamentalmente se centra en dos categorías: edad y sexo. Sin necesidad de realizar un análisis exhaustivo se puede afirmar sin temor a equivocarse que mujeres y jóvenes son dos de los sectores que gozan de más cantidad de publicaciones especializadas. (Por ejemplo, la denominada «novela rosa» o novela de amor que surge destinada específicamente a un público femenino, logra un amplísimo nivel de receptividad, e incluso como afirma Diez Borque en *Literatura y cultura de masas* «La lectura subliteraria femenina se agota en la novela de amor.» De un modo análogo y, ateniéndonos a la exhaustiva aportación de Luis Gasca en *Los comics en España*, la mayoría de las historietas nacen para ser consumidas por un lector infantil.)

En definitiva el promotor para configurar un público que acepte el producto tiene que amoldar el mensaje a los gustos y deseos del receptor, porque de otra manera corre el grave riesgo de perder clientes. Por ello necesita satisfacer las exigencias de una audiencia masiva que implica atenerse a unas normas (códigos o esquemas) en cuya elaboración ha intervenido (o al menos ha aportado una contribución decisiva) y que el público comprendiéndolas comparte. Se establece de esta manera una compleja red de relaciones y dependencias que, respondiendo a lo que Berelson considera un mecanismo de retorno, grava, en última instancia, sobre el contenido. Porque el deseo de no defraudar al público consumidor comporta ofrecer senci-



llamente el producto que le interesa o amoldar un material pliegándolo a las exigencias del receptor. E incluso, como en el caso concreto del comic, el mensaje llega a realizarse en su globalidad, cuando es recibido por el receptor.

En efecto, la historieta padece una serie de condicionamientos, se pliega a muy diversas exigencias en relación con el contorno socio-político-cultural al que pertenece, la coordenada histórica de la que depende, pero, sobre todo, se atiende al receptor-consumidor al que va dirigido. Porque el autor emite un mensaje que voluntariamente se mantiene en los límites de un determinado código (cuyos significantes a menudo sólo son válidos en el ámbito convencional del comic) que no sólo comparte el destinatario (a través de un conocimiento previo de los elementos estructurales que lo componen) sino que aceptándolo completa.

Así, por ejemplo, es el receptor el que leyendo las imágenes en una rápida sucesión establece una relación entre los encuadres, una continuidad entre las viñetas, permite una interacción que determina que una visión sobre una superficie plana, detenida, estática, adquiera una dinamicidad. No sólo, sino que para comprender la totalidad del mensaje, el lector debe completar el significado porque la imagen de la historieta es indiscutiblemente elíptica, es decir suprime, en su aproximación a la realidad, una serie de actitudes, eligiendo el gesto más representativo, más significativo para la claridad del relato. Y asimismo interviene el receptor con su capacidad aprehensiva para impedir que esta falta de sincronización entre el gesto estático del protagonista y la expresión del discurso verbal distorsione la continuidad narrativa.

Ahora bien, no sólo el mensaje se realiza en su globalidad cuando es recibido por el receptor, sino que el destinatario asume en esta forma comunicativa un papel esencial, un papel condicionante que obliga al emisor a aceptar una serie de modificaciones, le impulsa a buscar una dimensión que a la vez que acoge su expresión, permite al lector evadirse de una problemá-



tica cuya proximidad le acucia, identificarse con una realidad que comparte (o padece) y de la que por lo tanto puede llevar a cabo una valoración crítica. De esta manera el comic puede cumplir las tres funciones que Juan Beneyto señala como elementos primordiales del mensaje: función formativa, informativa o lúdica. «Advirtiendo —añade Beneyto— que como ya señaló Mendelsohn, el contenido y la función no pueden ser identificados, porque lo que es formativo para unos es sencillamente informativo para otros, y puede ser sencillamente lúdico para los ya formados e informados.»

Y aunque es necesario señalar la función evasiva como la finalidad primordial del comic, no se puede soslayar que, a veces, la historieta pretende y lleva a cabo una importante función crítica, ejerce una influencia positiva, en el público consumidor. Se trata evidentemente, de una actuación paralela, de acciones aparentemente antitéticas que se producen de una manera simultánea, y cuya realización determina que el mensaje del comic padezca una serie de desplazamientos, porque el emisor no aborda (o al menos lo hace pocas veces) directamente una problemática, que implica enfrentarse (y enfrentar) al receptor con una realidad sin paliativos que el lector rechazaría, sino que acude para reflejarla a distintas perspectivas, disminuyendo o ampliando sus dimensiones.

Por estas razones Vincent T. Hamlin elige, como Johnny Hart, la prehistoria. Es decir, para poder establecer un diálogo con su público desplaza su mensaje, se aleja cronológicamente de la realidad contemporánea, y con su cavernícola OOp se entristece, se burla y critica todas las lacras, los vicios de nuestra cotidianidad, y logra hacernos sonreír porque creemos (¿o quizá lo fingimos?) que la distancia es infinita. Como Hamlin, también Schulz tamiza la realidad eligiendo como protagonistas de una extraordinaria aventura a una pandilla de niños y un perro: Snoopy. Y Snoopy (ya lo habían hecho los animales protagonistas de Fedro o La Fontaine) acepta y comparte los defectos de los hombres. Schulz se ha acercado significativamente a

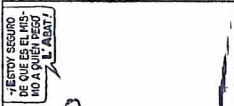
JIM EL TEMERARIO

por ALEX RAYMOND

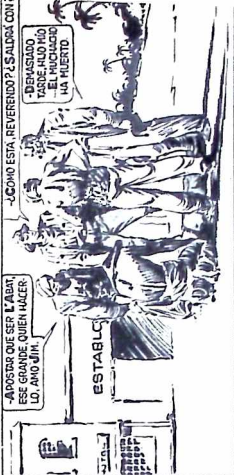
JIM EL TEMERARIO CORRIÓ A ENTERRARSE DE LO QUE DEBÍA DE EL CIERTO RESCORTADO MORIBUNDO



MUCHACHO JOVEN. EL MAL HERIDO SU NOMBRE BOB.



"ESTOY SEGURO DE QUE ES EL NIS- MIO A QUEN PEGO L' ABAT!"



"ADOSTAR QUE SER L' ABAT. ESE GRANDE QUEN HAZER LO. AHO JIM."

ESTABL

¿COMO ESTA, REVERENDO? ¿S ALDRA CON?

-DEBEMOS TARDAR. HUBO MIO EL MUCHACHO HA FUERTO.

NO TENGO LA MENOR IDEA DE QUIEN ES EL SEÑOR JIM. SE QUE LOS MIERDES BLANCOS INFERNALES COMO MORSER E NUESTRO REINO. EL CUIDO UNA MUEVA RELACION ENTRE LOS INDIGENAS. UN CUITO SALLAJE BRUTAL. COMO SACERDOTE. TE. CRED MI DEBER INVESTIGAR LO.



-PERO, REVERENDO. LOS INDIGENAS DE LA SELVA DEL NORTE SON CANIBALES... PUEDERAN MATARLE...



-YA LO SE... NO ES DE MI DE QUIEN ME PREOCUPADO. SINO DE MI HIJA LYNN, QUE SE EMPENA EN SEGUIRME A DONDE QUEDA QUE VAYA.



ENTRETANTO EN EL CORAZON DE LA JUNGLA, AL ACOMPAÑAMIENTO DE TOM, TANKS Y DE LOS Gritos DE LOS INDIGENAS, UN VAMPIRO HUMANO OPERABA EN UNA CEREMONIA RELIGIOSA SALLAJE...

la fábula, porque en la acción de los animales-humanos (que hablan o que en silencio sueñan y piensan) es difícil, muy difícil reconocerse.

Claro está que no siempre la historieta se aleja de la realidad concreta y cotidiana desenfocando y minimizando una problemática para permitir su aceptación, sino que, a menudo, la distorsiona, creando una serie de fantásticos, extraordinarios héroes que catalizan las aspiraciones de un lector inmerso y oprimido en una insostenible *mediocritas*. Y Clark Kent mediocre y tímido, miope y apocado se libera de su ropa de hombre gris para que surja valiente y generoso, inteligente y perfecto *Superman*. Entonces la identificación es posible y el lector «mediocre y tímido, gris y apocado» cree en su propio mito. Después Al Capp, Feiffer, Smythe, Caloi... quebrarán el mito. Su sátira directa, su parodia cruel rasga un sueño dulce y dorado. Querámoslo o no la realidad es insoslayable.

Ahora bien estas distinciones en el mensaje del comic, estos diferentes desplazamientos de la realidad (alejamiento cronológico; progresión decreciente a través de un sujeto infantil o un protagonista animal; el mito del héroe o la realidad paródica del anti-héroe) no aparecen con una clara y total diferenciación sino que, debido a la gran permeabilidad de la historieta, se funden y entrecruzan, determinando un complejo mensaje en el que por ejemplo, un personaje como *El Príncipe Valiente* acusa un desplazamiento cronológico para acogerse a una heroicidad. Y para desarrollar una actividad heroica tiene que apelar a un elemento histórico: el mundo bretón que actúa como fondo *real* de las hazañas del protagonista y le confiere verosimilitud.

DESPLAZAMIENTO CRONOLÓGICO



Estamos en el Cuaternario, en el año cero. Un insólito cavernícola desde lo alto de una pequeña colina observa atentamente el paisaje: nubes, pájaros, montañas y un río... *Before Christ* ya «ha visto el mundo». Así, inmersos en un paisaje desnudo, nítido y esencial, Johnny Hart nos presentaba en 1958 en las páginas del *Saturday Evening Post* a su protagonista.

B. C. (sigla de «ante Christum») es un cándido e imperturbable hombrecillo prehistórico que, viñeta a viñeta, va a ir descubriéndose a sí mismo y conociendo el extraño mundo que le rodea. Ingenuamente medita sobre una realidad que, poco a poco, intenta comprender: el hombre no es herbívoro; cuando las hojas del árbol se caen bruscamente ha llegado el otoño; los días se deslizan rápidos sin que apenas nos demos cuenta...

Junto a B. C., Peter locuaz y decidido parte a la ventura «en búsqueda de los extremos límites del mundo» y mientras Clumsy Carp investigador y miope escribe la primera novela «realista», Thor realiza el más importante descubrimiento de la humanidad: inventa una multiforme rueda, cuadrada, triangular e incluso redonda. Aún más, Wiley filósofo y poeta invoca a la Musa para que le ayude a narrar las «aventuras» de un astuto héroe llamado Ulises; Curly se burla sardónico de todo y de todos; un grupo de inteligentes hormigas trata de subsistir frente a la insaciable avidez de Benedict; y además dinosaurios, mamuts, piedras, flores, cavernas, ríos, extraños pájaros y Grog. Después, un día, aparecen insólitas criaturas «horribles, amenazadoras, rudas, escuálidas, cadavéricas» pero también... «románticas».

Éste es el asombroso, sugestivo mundo de Jonny Hart. Desconcertante pero verosímil. Sus protagonistas ingenuos y metafísicos, reflexivos y defraudados, van a ir inventando, viñeta tras viñeta, día tras día, nuestra actualidad, y la rueda, el periódico, o las señales de circulación son los elementos que, transformados en experiencia, les permiten desde su aparente distancia, interpretar y a menudo condenar, nuestra realidad.

Se establece entonces una interesante correlación temporal en

B.C.



la que el pasado (la actualidad de B. C.) se convierte en el reflejo desvirtuado de nuestro presente. Desvirtuado no sólo por la distancia cronológica sino además porque *Before Christ* y sus amigos conocen (como proyección de la experiencia que cotidianamente vive su autor) la problemática contemporánea y por lo tanto pueden someterla a un juicio agrio, incluso despiadado. Una crítica que ejercen imperturbables, serenos, porque desde su tiempo, casi idílico, fingen creer que estamos demasiado lejos.

En un relato de tres viñetas, Peter pinta en la pared rocosa de su caverna un estilizado guerrero mientras Clumsy Curp, crítico, señala la pobreza técnica del dibujo. Peter, rápido, en la segunda viñeta protesta «¿Pero, qué importancia tiene la técnica?» E irónico, autosuficiente, paternal le advierte a su amigo: «Dentro de miles de años verás como se tragan estas cosas.»

Evidentemente la perspectiva de los personajes de Hart es doble, es decir no son sólo los protagonistas, actores de su propia cotidianidad, no viven sólo inmersos en un mundo edénico, autónomo y completo, en el que sin opresiones ni prejuicios pueden contemplar el sol o descubrir tímidamente el amor, sino que actúan conscientes de cómo será el futuro, de cómo se comportarán sus descendientes. Aún más, saben que su actitud tendrá un eco, una evidente consecuencia en nuestros días. Veamos un ejemplo.

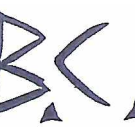
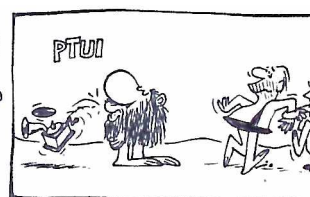
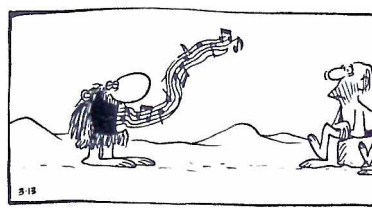
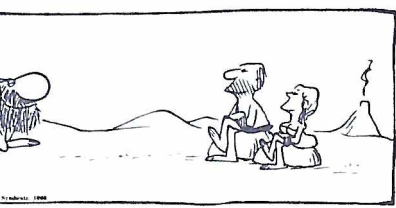
Cerca del mar, Peter sentado de espaldas a B. C. le pregunta: «¿Puedes soportar la idea de que las futuras generaciones sean tan felices como nosotros? Sin dudarlo, enérgico, B. C. contesta: «¡No!» En el tercer y último encuadre Peter, de pie, maligno, encuentra la solución: «Estupendo, formemos un gobierno.»

La intencionalidad crítica de Hart es clara y evidente. Fustiga sin herir porque sus excepcionales personajes conservan, a pesar de todo, una sorprendente ingenuidad, que determina que el lector participe en tan increíble aventura, comparta, en íntima solidaridad, las opiniones de sus posibles, remotos ascendientes.

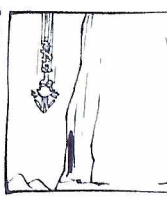
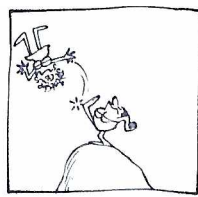
En 1964, en colaboración con Brant Parker, Hart creaba



DI JOHNNY HART



DI JOHNNY HART

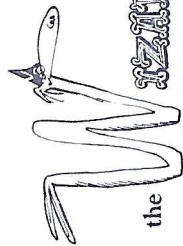


The Wizard of Id. Y buscaba, como para B. C., una distinta coordenada cronológica, situando su historia en la Edad Media. En un castillo medieval con almenas, puente levadizo, torres de vigía, salas de tortura, un gran salón con trono, vive una extraña corte de fracasados. El rey, enano y acomplejado tiraniza a una masa amorfa e idéntica de súbditos que día tras día protestan, sin jamás ser escuchados, por los impuestos; sir Brandolph noble guerrero es el héroe de una continua derrota; Bung el juglar siente una irresistible atracción por el vino y es el más asiduo cliente de la sala de torturas; y con ellos Wiz, el mago, el más incapacitado de todos. Porque su insoslayable destino es mezclar equivocadas pociones, obtener, con sus inauditos inventos, los más insospechados resultados, consultar a unas estrellas que permanecen en el más hermético de los silencios. Pero sobre todo está condenado a no conseguir nunca su más acariciado sueño: lograr que su mujer desaparezca, se esfume en un mágico vacío.

Son una gama de situaciones y respuestas que constituyen un esquema idéntico y reiterado sobre el que se instalan distintos y humorísticos efectos que provocan una inmediata sonrisa.

En relación con B. C., los personajes de *El mago Wiz* presentan una linealidad, una simplicidad evidente, y si Before y sus compañeros maduran psicológicamente a lo largo de su historia, adquiriendo una personalidad diversa y rica de matices, los habitantes de Id son unos seres que de antemano están vencidos, representan un reino de marginados, de fracasados, donde nadie logra cumplir la misión, el papel que también de antemano le ha sido otorgado. Por eso no llevan a cabo una auténtica función crítica, se limitan únicamente a rozarla: tiranía, ineficacia, un insinuado misoginismo que es un probable enfrentamiento al actual matriarcado americano, etc. etc., sólo pretenden suscitar en el lector, con su actitud grotesca, una sonrisa alegre sin complicaciones, y no polemizan porque quizá temen su ineficacia.

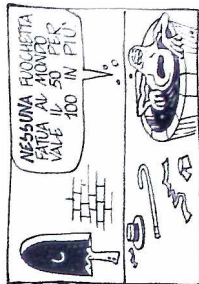
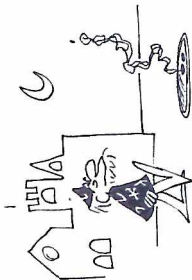
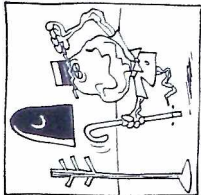
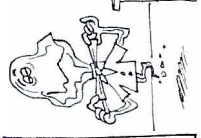
Incluso el dibujo de *The Wizard of Id* presenta una simplifi-



WIZARD of ID

the

© Fantasy Publisher © Johnny Hunt



© Field Entertainco / Distributed by Edizioni per la Stampa
Per gentile concessione di Linus-Milano Libri Edizioni

cación respecto al trazado inigualable de B. C. Porque mientras el grafismo de *Before Christ* es incisivo, desnudo y logra, con una extraordinaria expresividad, esencializar al personaje y su contexto sin recurrir a ningún detalle externo, decorativo, el trazado de *Id* es menos rápido, más minucioso, aunque mantiene, claro está, su excepcional espontaneidad.

De un modo análogo a Hart, el autor italiano Enzo Lunari sitúa (impulsado por la necesidad de evadir una concreta, cercana realidad) a su protagonista de extraño nombre *Girighiz* en la prehistoria, en la era mesozoica, rodeado por un grupo de personajes de inusitada y muy parecida fisonomía: un intelectual, un poeta, un mago fracasado, un político pesimista. Son los espectadores solitarios y amargados de una defraudada realidad que, abúlicamente, comparten.

Y quizás el rasgo más significativo de este grupo de caberñícolas sea, sin duda alguna, su apariencia física, su expresión gestual. Sus ojos grandes, sus largas barbas, sus cuerpos burdamente cubiertos por pieles, determinan, en su extraordinario parecido, una dificultad de diferenciarlos entre sí (la única característica distintiva sería la nariz o algún que otro adorno) y se convierten en la más clara, evidente caracterización. Porque *Girighiz* y sus amigos se comportan como seres en cierto modo masificados y ofrecen con su hieratismo y perenne sorpresa, una desolada, negativa, visión de la realidad suya y nuestra.

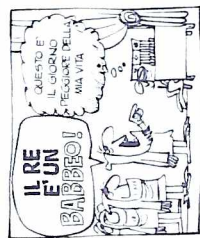
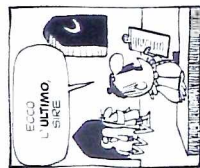
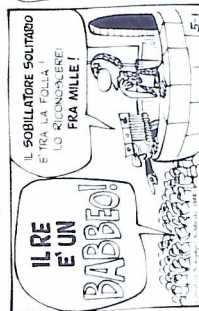
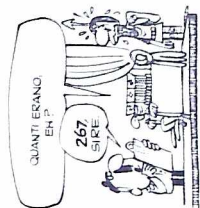
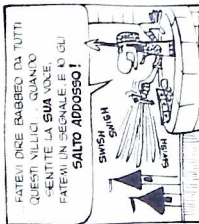
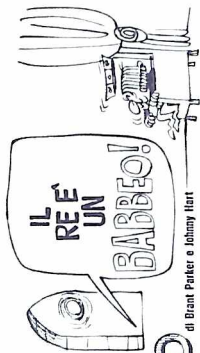
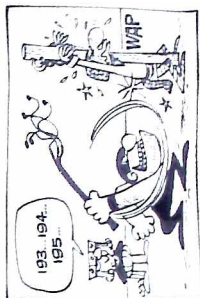
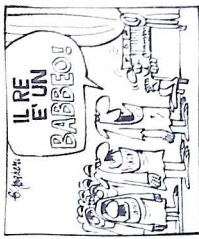
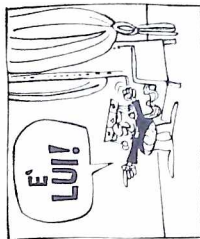
Con muy parecidas características somáticas Enzo Lunari presentaba en la revista *Linus* en 1966 a *Fra'Salmastro da Venegono* y sus *Crónicas*.

Fra'Salmastro es un mediocre, bienintencionado predicador franciscano que vive en el siglo XII. Va de lugar en lugar tratando de ofrecer su limitada sabiduría para redimir y redimirse. Y a través de su errar continuo nos permite observar la realidad social, política, económica medieval, para desde su problemática poder abordar las características de la sociedad contemporánea.

Apoyándose continuamente en la autoridad de los prover-

the Wizard of ID

di Brent Parker e Jimmy Hart



QUESTO E' IL GIORNO DELL'ESIGIANZA DELLA MIA VITA

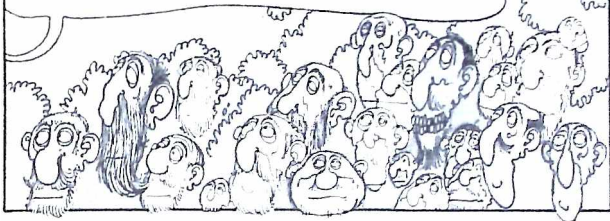
bios y de la Biblia, Fra'Salmastro narra a un público de anónimos oyentes viejas historias con la ingenua intención (continuamente fracasada) de que sus receptores adquieran una experiencia en el aprendizaje de la historia. En la trama del relato introduce casi imperceptiblemente una serie de irónicas alusiones, claras y evidentes a las costumbres y mitos del siglo xx.

Así, por ejemplo, satiriza, siempre con un tono de tranquila indiferencia, la ineficacia de los gobernantes, la opresión de los países más débiles, el inaudito y absurdo poder de la burocracia, y para que nadie dude quien es el destinatario de su crítica transforma a un astuto «signor Giraltacco» en un valiente superagente 007 y considera rebeldes a los habitantes de un imaginado lugar porque se niegan a consumir insaciablemente una famosa y «venenosa» bebida llamada «Cocca Cocca.»

Desde el principio y de forma sistemática Lunari nos presenta una narración doble. Por un lado la historia de Fra'Sal-



«C'ERA UN ORSO CHE RUBAVA SEMPRE IL MIELE DA UN VESPAIO.
LE VESPE SI SECCAVANO MOLTISSIMO MA NON SAPEVANO COME FARE
PER PORRE FINE ALLE RAZZIE DATO CHE I LORO PICCOLI PUNGIGLIONI
NULLA POTEVANO CONTRO LA SPESSE PELLICCIA DEL BESTIONE
MA UN GIORNO DIO GUIDO IL VOLO DI UNA DI ESSE FIN DENTRO
L'ORECCHIO DEL PREPOTENTE IL QUALE, IMPAZZITO PER IL FASTIDIO
E IL DOLORE, SI UCCISE DANDO DI COZZO NEI TRONCHI.»



VERO È CHE L'ESOSO SIGNOROTTO, STANDO
ALLA FINESTRA, UDÌ BERNARDINO FARE QUESTI
DISCORSI E LO FECE SUBITO LEGARE SU UN
ALVEARE, MA ANCHE LUI PIÙ TARDI
FECE UNA BRUTTA FINE



mastro que siempre idéntica (incluso no es necesario repetirla, basta con que en la primera imagen aparezca el personaje rodeado de caras anónimas para que el lector sitúe la acción) origina y enmarca una serie de distintos relatos que constituyen el auténtico contenido. Son relatos cuyos protagonistas e incluso coordenadas espacio-temporales son distintas pero que se conectan con la primera narración debido fundamentalmente a que desde el punto de vista figurativo los protagonistas son idénticos. Y como se han señalado recuerdan a los bajorrelieves medievales.

Lunari ha organizado su narración ateniéndose a una trama introductiva que le permite sencillamente abordar una amplia diversidad temática para, en definitiva, remitir a dos series de acontecimientos: aquello que (quizá) sucedió en el siglo XII y lo que (realmente) está sucediendo en nuestros días. Y ha utilizado asimismo aunque de forma secundaria un elemento de extraordinaria significatividad: el viaje. Es un elemento importante porque constituye el eje argumental sobre el que se instala la aventura de muchos de los protagonistas de la historieta. Y que va a exigir un distinto espacio narrativo.

Antes de continuar precisemos un aspecto.

La publicación del comic en periódicos (diarios o semanales) determina la necesidad de atenerse a un espacio concreto que usualmente oscila en las cuatro o diez viñetas. Se trata de una limitación sumamente importante porque implica o bien interrumpir el relato en el punto culminante y continuarlo en días sucesivos o resolver en el espacio de una sola tira (cuatro encuadres) la narración. En este segundo caso el autor crea un esquema básico, una situación concreta, (unos protagonistas-personajes determinados) sobre la que instala una serie ininterrumpida de variaciones porque aunque la acción se concluye en una sola tira sólo la reiteración de las situaciones permite captar en su totalidad la complejidad de un mensaje. Y *Mafalda*, *Charlie Brown*, *Krazy Kat*... son ejemplos suficientemente significativos de cómo una tira constituye una secuencia única

que plantea, argumenta y resuelve una cierta problemática. Como asimismo demuestran la posterior necesidad de recopilar estas tiras y componerlas en libro, dotándolas de una continuidad que facilita la recepción.

En torno a 1911 los periódicos comienzan a reimprimir para sus lectores una serie de historietas reunidas en volumen. Así se recopilan las aventuras de *Yellow Kid*, *Happy Hooligan*, *Mutt and Jeff*, y se ponen a disposición del público consumidor mediante la entrega de unos cupones que aparecían en las páginas de los diarios. El éxito fue rotundo y determinó que años más tarde, en 1929, George Delacorte imprimiera volúmenes de historietas exclusivamente destinados para ser vendidos en los quioscos. Así *The Funnies* se convertía en el antecedente del «book» que en 1934 editaba la Eastern Color Printing con el título de *Famous Funnies* y que contenía series de *Toornewille Folks*, *Mutt and Jeff*, *Dixie Dugan*, *Ben Webster*, etc.

Sin embargo, sólo en 1937 (exceptuando una serie de ensayos previos como la publicación *Detective Dan*, 1933, o *New Funs*, 1935) se publican aventuras completas con tema o protagonista único. Surge el *Detective Comics* que reunirá en sus páginas una innumerable cantidad de superhéroes. Una nueva etapa ha comenzado en la historia del comic.

Evidentemente en la segunda mitad de los años treinta la historieta tiene ya una consistencia que le permite desgajarse de los medios gráficos de información logrando una importante, significativa, autonomía. «Fue —como señala Waugh, importante teórico del comic— el origen de algo nuevo, audaz y sensacionalista.» El cambio es decisivo porque el book se comporta como un medio de comunicación independiente que, ajeno a los intereses, presiones y directrices de la prensa informativa, se destina a un concreto receptor-consumidor y acepta una serie de nuevas e importantes características que no sólo afectan al formato sino que, sobre todo, determinan un contenido.

Y en efecto, una vez logrado el impacto que se proponía con la concisión y brevedad, el comic amplía sus líneas, y se apunta-

la en el relato de una aventura distendida cuya nota esencial es, obviamente, la acción.

Una acción que Goscinny sitúa en el año 50 antes de Jesucristo «cuando toda la Galia está ocupada por los Romanos». ¿Toda? ¡No! Porque una pequeña, diminuta aldea, resiste «invicta» al invasor. Es el poblado del jefe Abraracourcix, «viejo guerrero, respetado por sus hombres y temido por sus enemigos», en el que un «venerable druida», de larguísima barba y de nombre Panoramix, prepara una extraordinaria, mágica poción que da una fuerza sobrehumana a quien la toma. Es, sobre todo, la aldea de dos entrañables compañeros, de dos inseparables amigos: Astérix y Obélix.

Desde el principio los autores de *Astérix*, Goscinny y el dibujante Uderzo delinear a sus personajes, los definen perfectamente, a través de una serie de características peculiares, figurativas y psicológicas, que no sufren variaciones a lo largo de las más diversas y emocionantes aventuras. Y sobre todo delinear un contexto geográfico: la aldea, y eligen una coordenada temporal: 50 años antes de Jesucristo. Entonces los romanos dominaban el «mundo».

Y si el desplazamiento cronológico cumple perfectamente la función de hacer sonreír al lector, alejándole de su cotidianidad, la delimitación espacial adquiere una importante relevancia. Porque el poblado «galo», más allá de un concreto paisaje,



se convierte en símbolo de valores morales irreductibles; libertad, valor, solidaridad... Y en su defensa, acérrima, de la libertad se mantiene (gracias a un filtro mágico) ajena a todas las presiones del mundo exterior, vive sin contaminarse (o lo que es igual se niega enérgica, violentamente a aceptar la «romanización») y por lo tanto puede llevar a cabo, con un sutil, estu-pendo sentido del humor, una crítica suave y decidida de un tiempo: las últimas décadas del siglo xx y desde un concreto ámbito geográfico: Francia. Para ello, Astérix y Obelix deberán abandonar su aldea, alejarse (el breve tiempo que dura un episodio) del poblado para poder, sonrientes y confiados, observar el mundo.

El esquema de las aventuras del pequeño héroe galo responde, por lo tanto, a una estructura episódica que gira en torno al motivo del viaje. Indiscutiblemente el recurso es acertado, permite a Astérix y a Obelix conocer a otras gentes, otras costumbres, entrar en contacto con diversas actitudes vitales, distintas problemáticas y abre una gama extraordinaria de posibilidades narrativas.

Como señala Baquero Goyanes, por lo general, en las novelas que introducen el viaje como elemento estructural, éste se relaciona íntimamente con la *Búsqueda*. El protagonista camina al encuentro de su pasado o sencillamente guiado por un afán de aventuras y en su itinerario, a menudo, debe demostrar su valor. Y de lugar en lugar, de tiempo en tiempo, va cumpliendo un aprendizaje; su búsqueda se reduce a la consecución de la madurez. Sin embargo, en el relato de Goscinny la intencionalidad del viaje es, en cierto modo distinta. Le permite, eso sí, enriquecer su historia, aceptar una articulación episódica que evita su posible fragmentación gracias a la presencia protagonista de los dos personajes centrales. Ahora bien, Astérix y Obelix no abandonan su aldea en persecución de un nombre o de un pasado, ni siquiera de una madurez psicológica, sino que parten, extraordinariamente seguros de sí mismos, (¿o de su poción mágica?), para poner a disposición de los demás su

valor y su inteligencia y ayudarles a conseguir aquello que pretendían y eran incapaces de lograr por sí solos.

Más allá de la evidente intención de exaltar unos valores nacionales, Astérix y Obelix constituyen una pareja nueva de caballeros andantes. A través del paisaje europeo caminan, como caballero y escudero, audaces, decididos, siempre dispuestos a emprender las más arriesgadas aventuras para «liberar» y defender a los oprimidos. Su lucha contra el mal se reduce a un enfrentamiento continuo contra los romanos, porque éstos simbólicamente representan la antítesis de las virtudes de los galos e incluso, a veces, representan los problemas y los errores de la civilización. Así, por ejemplo, en el episodio titulado *La residencia de los dioses*, un Julio César, soberbio y engreído, decide obligar a la aldea gala a aceptar la civilización. ¿Cómo? Construyendo un extraordinario conjunto residencial que, en el bosque, muy próximo al poblado, presente sugestivamente, todas las «ventajas» de una sociedad de consumo.

Y esta sociedad se convierte en objeto de una burla sarcástica, de una ironía certera, eficaz. Porque la civilización es sinónimo de destrucción indiscriminada de la naturaleza (sólo Idefix, el perro de Obelix, no puede soportar ver un árbol derribado); de problemas laborales e interminables discusiones con las comisiones permanentes; de campañas de promoción y en definitiva, de lucha, de discordia. El plan de César está a punto de convertirse en una magnífica victoria, pero Astérix consigue, con una idea genial e increíble, arrojar a los romanos y lograr que la paz vuelva a la aldea. De momento, los galos han conseguido detener el curso de las cosas, han vencido, sólo de momento, al tiempo... Aunque Panoramix, su anciano druida, sabe que el futuro llega inexorable...

Lo desorbitado, inverosímil, de la solución maquinada por Astérix cumple plenamente su efecto: tamiza la intencionalidad crítica, palia la ironía (quizás amarga) utilizando como instrumento la comicidad. Es un extraordinario medio. Porque evidentemente permite soslayar una forma directa de expresión

y enjuiciando sin agresividad una concreta, determinada problemática, consigue que el lector se *identifique* con las opiniones del autor, comprenda y comparta una realidad, sin que su *comprensión* signifique, en modo alguno, aceptar un compromiso activo.

Se trata de una visión humorística (y deformada) de la realidad, que halla un perfecto reflejo en la representación figurativa de los personajes. Astérix es pequeño, de apariencia increíblemente frágil, con un largo bigote rubio y extraña nariz acusada y redonda. Lleva un casco dinámicamente alado y colgada una espada que todavía no ha desenvainado; mientras, en significativo contraste, Obelix es voluminoso (se niega rotundo a ser considerado gordo), sus piernas son cortas y dos trenzas largas y de intenso color rojizo enmarcan un rostro cordial y no demasiado inteligente. Quizás en esta diversidad física (y psicológica) radique la clave de su perfecta compenetración. Astérix es inteligente, astuto, precavido e incluso un poco sabio, dirige la acción y controla la exuberante energía de su compañero debida, fundamentalmente, a que de pequeño, se cayó dentro del caldero de poción mágica de Panorámix. Un simple accidente que le hizo más invulnerable que Aquiles y Sigfrido. Invenible, vuelca su ternura sobre un minúsculo personaje: su perro Idefix, o se enamora tímida, tímidsimamente, de una bellísima joven de nombre Fabala.

Es evidente que los dos protagonistas no responden a aquella «norma» de los libros de caballería que exigía a sus héroes no sólo un alto linaje sino además una belleza física como insoslayable reflejo de una perfección moral. Y que en el *Palmerin de Olivia*, subrayaba Florendos, contemplando admirado al héroe «soys el más hermoso cavallero que yo nunca vi. La bondad y ardimiento Dios vos la puede dar, tan buen aparejo vos dio...» Sin ostentaciones Astérix y Obelix intentan, también, cumplir su ideal. Sólo que, de un modo análogo a cómo en las novelas caballerescas del *xvi* se filtraba un mundo contemporáneo en la narración de Gosciny penetran los problemas, la

mentalidad y las costumbres de nuestra cotidianidad, y Astérix se adapta (debe adaptarse) a sus exigencias.

Por otro lado no puede evitarlo, porque insertándose, (a pesar de su aparente distancia), en una realidad contemporánea, le permite al lector desplazarse imaginativamente, proyectarse en la historia de un héroe, difuminando, casi sin advertirlo, los límites entre fantasía y realidad.

Una característica de la historieta, como por otro lado de distintas formas narrativas más o menos afines, es la recapitulación. Se trata de recuperar, en un determinado momento, (para impedir que el lector olvide e incluso a veces pierda el hilo de la trama), aquellos elementos (personajes y acontecimientos) que han constituido básicamente el relato. Es un retroceso que, a menudo, implica una serie de cambios en la narración.

Efectivamente en el último número aparecido en España, *Astérix en Córcega* (1973), la delimitación geográfica ha variado (manteniendo, sin embargo, su intención nacionalista) y en la primera página aparece el mapa físico de la isla de Córcega. Se celebra (lo sabemos muy poco después) el «día del aniversario de Gergovia» y, para ello, van a acudir al poblado los más viejos, entrañables amigos de sus habitantes. Así, sencillamente, en sólo seis viñetas y con la llegada de distintos personajes, Goscinny evoca una ya larga serie de aventuras. Reconociéndolos no sólo recordamos los distintos y sugestivos episodios sino que podemos ya trazar un mapa, todavía incompleto, de Europa. Suiza, España, Inglaterra, Italia, la misma Francia... han sido escenario de las hazañas de los dos guerreros galos. Y sobre todo los dos héroes han observado (ateniéndose demasiado a menudo a desgastados tópicos) sus características, tejiendo en torno a ellas, una crítica de las costumbres contemporáneas.

También Harold Foster, (como en cierto modo los autores de *Astérix*), sintió la tentación de resucitar el mito de los antiguos héroes y creó un extraordinario personaje: *El Príncipe Valiente* que desde 1937 y semanalmente iba a vivir una larga serie de apasionantes aventuras.



Y DESPUÉS DE CENAR,
HORRIT LE DICE A VAL:
-FIGATE BIEN EN LAS
CENIZAS, MUCHACHO...
¡VÁS A VER LO QUE
TE AGUARDA!



EL REFLEJO
DEL FUEGO LE
HACE SONAR,
PERO VE CLARA
MENTE LA SILUE
TA DE UN GUE
RRERO QUE VA
TOMANDO FOR
MA.

UN EXTRAÑO TERROR SE ADUEÑA
DE VAL, MIENTRAS, CONTIENE EL
FUEGO. - ¡UN GOAN OJOO TE
ESPERA YA! - CHILLA LA VIEJA ALE
GREMENTE. - ¡MIRA DE NUEVO Y
VERAS LO QUE TE SUCEDERA!



DESPUÉS, CASTI
LLOS - FORTALE
ZAS Y GRANDES
EJERCITOS...

BATAILLAS Y COM
BATES VIOLENTOS.

UN REY Y UNA REINA:
¡ES ESE ESTUPIDO AGHUR
Y SU VOLUBLE ESPOSA
GINEBGA! - MURMURA LA
HECHICERA.

Un día el rey de Thule (un legendario país nórdico) debe abandonar su ciudad «acosado por sus implacables enemigos» y consigue llegar, después de recorrer un camino incierto y lleno de peligros, a una isla pequeña y misteriosa rodeada de pantanos. En ella empieza la vida del joven Val, comienza su aprendizaje.

Desde un principio, Val muestra ya su excepcional capacidad para cazar, pescar, manejar las armas y una decidida atracción por lo desconocido, por la aventura. Desde un principio y a pesar de su juventud se nos presenta como el prototipo del héroe; físicamente perfecto que une a su fuerza y a su audacia, ingenio y astucia. Especialmente dotado para cumplir un destino heroico va a conocer de antemano su futuro.

Una mañana Val atraído por una misteriosa luz se interna por los «tortuosos canales» de los pantanos y allí se enfrenta a Thorg, un hombre gigantesco y deforme, casi monstruoso que, vencido, le conduce hasta una sórdida cabaña donde se encuentra la hechicera Horrit. La bruja decide castigar la osadía del joven príncipe: «Esta noche te enseñaré el porvenir —le dice— no hay desgracia más grande para el hombre que conocer su destino.» En el resplandor de la hoguera, Horrit lee el futuro de Val. Un mundo apasionante de hazañas, luchas, torneos le espera, un mundo en el que el valiente caballero difícilmente encontrará la dicha.

Pronto se cumple la profecía de la hechicera. Un gran dolor espera a Val apenas llega a su casa, durante su ausencia, su madre ha muerto. Triste, profundamente triste, el príncipe refugia su dolor entregándose a una continua actividad y lleva a cabo su aprendizaje de caballero; por último decide partir. Debe abandonar la protección de su padre, la tranquilidad de su hogar, para realizar grandes empresas, para cumplir un maravilloso sueño o quizás únicamente, una profecía. Solo, armado exclusivamente de su juventud y su audacia, inicia un camino difícil y glorioso en el que irá consiguiendo, poco a poco, prestigio, fama, como reconocimiento a su indiscutible valor. Encarna,



perfectamente, un ideal heroico porque lucha guiado esencialmente por un elevado concepto de honor. Se trata de un sentido del honor que, aceptado de antemano por el príncipe, consiste en «mantener la palabra dada, mostrar lealtad hacia los demás, demostrar valor en las batallas, fidelidad a la dama y generosidad hacia todos aquellos que le rodean; e impide, en su aplicación lineal, cualquier duda, cualquier titubeo en la actitud que debe seguir el caballero».

Así el heroísmo de Val (como el de Amadís, o el de Palmerín) constituye sin ninguna duda una parte esencial de su personalidad; no se trata sólo de una cualidad espontánea que, diferenciándole, determina su superioridad respecto a los demás, sino que además le impulsa a luchar sólo para conseguir la gloria. Aunque combate fundamentalmente para lograr su propia afirmación personal (amoldada, en definitiva, a un ideal común) necesita para valorar sus propias acciones que los demás (el coro) le admiren, reconozcan sus méritos, acepten su excepcionalidad.

Poco a poco, el Príncipe Val se convierte en un perfecto caballero. (Cumple esas condiciones que Antonio de Guevara destacaba en sus *Epistolas familiares* como características del caballero: «Lo que al caballero le hace ser caballero —escribía— es ser medido en el hablar, largo en el dar, sobrio en el comer, honesto en el vivir, tierno en el perdonar y animoso en el pelear... Vileza, pereza, escasez, malicia, mentira y cobardía, nunca se compadecieron con la caballería, porque en el buen caballero, aunque se halle en él que reprehender, no se ha de hallar qué afear...») Para ello Val se enfrenta en una serie de escaramuzas, torneos, luchas, a distintos adversarios; logrando (gracias a la multiplicidad de lances) evitar, en un constante alarde de fantasía, la monotonía de un relato cuyo desenlace el lector conoce de antemano. De esta manera Val protagoniza una sugestiva historia de amor y de guerra, donde, debido a sus «concretas cualidades», tiene garantizado el triunfo. Sobre todo porque, en su mundo, de ficción ideal, el bien y el mal (el he-

roísmo y la cobardía) se distinguen claramente en un contraste simplicista que, a menudo, se marca ya en unas apriorísticas y definidas características somáticas. Por lo tanto el interés del lector (del autor) se desplaza, se aleja del héroe protagonista y se centra en el colorido, la belleza de un torneo o en la historia y actitud de los antagonistas, condenados a una eterna derrota.

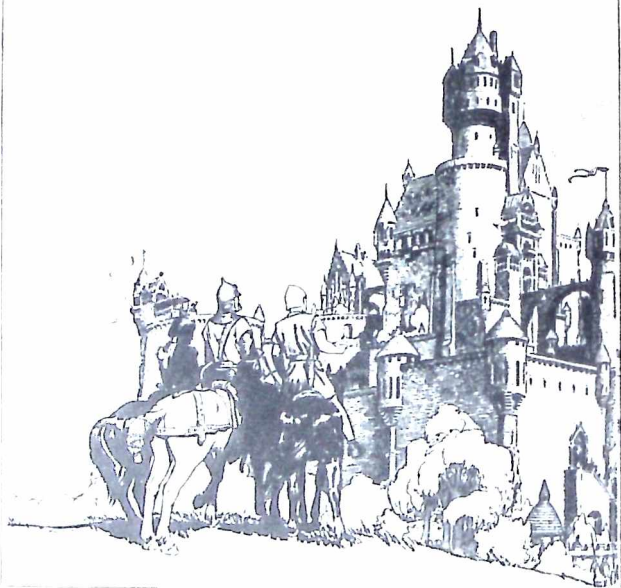
También el elemento amoroso contribuye a crear esta diversidad, originando una serie de aventuras. En sueños Val contempla la belleza rubia y suave de Aleta y, enamorándose, la convierte en su dama mientras ella, serena, lejana, recibe su vasallaje amoroso. Después, los dos jóvenes deberán vencer una serie de dificultades hasta alcanzar la felicidad representada por el matrimonio.

Entonces Aleta se transforma y de un ideal de amor que inspira, guía las hazañas, las empresas del héroe, se convierte en compañera solícita, dotada de un sentido realista y práctico, que consuela y aconseja. Como el amor de aquel caballero llamado Tirant lo Blanc el sentimiento amoroso de Val es puro y fuerte, sinceramente correspondido y no presenta la más mínima tensión dramática.

Así, Harold Foster ha construido una sugestiva novela de caballerías conociendo (y aceptando) todas o casi todas sus características. Y Val puede contemplar aquel reino legendario y sugestivo que se llamó Camelot; asistir a un juicio presidido por el rey Arturo, su esposa Ginebra y el sabio Merlín; luchar y vencer al escudero de un arrogante caballero conocido por Sir Lancelot; combatir junto a Sir Gawain e incluso caminar hacia Tierra Santa y en búsqueda del Santo Grial. Se comprende que despierte en el lector una irreprimible nostalgia. Se comprende que le impulse a evadirse de su realidad, para proyectarse en un mundo extraordinario, fantástico.

Se trata de un desplazamiento fácil, espontáneo, porque la historieta de Foster carece de una auténtica problemática, es un relato agradable y poco complicado que permite una compren-

AL AMANECER, LLEGAN A
CAMELOT. LA MARAVILLOSA
CIUDAD RESPLANDECE EN
TODA SU BELLEZA, ELEVAN-
DO SUS TORRES AL
CIELO....



sión (y aceptación) inmediata. Carece de toda intención crítica porque la ironía destruiría su fascinante mundo caballeresco, su sugestivo sueño heroico, que es posible debido a que Val cree en el ideal que representa, aunque no se cumpla en la realidad.

Sin embargo, la historia de *El Príncipe Valiente* no es un relato exclusivamente fantástico, sino que, en apoyo de una necesaria verosimilitud, Foster, muy documentado históricamente, sitúa la acción en un escenario real, en el que sus protagonistas transcurren el día (desde el alba al anochecer) dedicados a una serie de actividades prácticas, se enfrentan a una serie de problemas cotidianos y, en definitiva, ríen, sufren o envejecen, permitiéndole al lector una identificación más completa. La transformación fantástica de una empresa se lleva a cabo de una forma casi imperceptible: es decir, el autor cuenta una historia con un agudo sentido realista, con una detención minuciosa en los detalles, y en ella inserta hazañas que poseen un halo de excepcionalidad. En definitiva, Foster determina un clima heroico utilizando una extraordinaria sencillez, una inusitada espontaneidad o mejor aún, crea una atmósfera fantástica sumergiéndola en una realidad coherente y sobre todo verosímil; así evita que la fantasía desborde y supere la realidad, estableciendo un importante equilibrio que capta y convence de inmediato al receptor.

Por ello, en la historia de Val, fantasía y realidad se alternan constantemente. De tal manera que la acción heroica pertenece por completo a un mundo ideal, a un mundo soñado que, a pesar de que se sabe inexistente, (o precisamete por ello), ejerce sobre el lector una sugestiva atracción. Porque, el *Príncipe Valiente* con su evocación de un excepcional mundo heroico, con su caminar continuo y aventurero para proteger a los débiles y «desfacer entuertos» cataliza, en su ideal de perfección, la aspiraciones del receptor; cumple en definitiva el sueño de un lector que, inactivo, desea escapar, evadirse (a través de la imaginación) de una realidad burguesa, concreta y cómoda que parece haber desterrado para siempre al caballero y que por eso,

porque no se corresponde con un ambiente real, necesita convertirlo en mito.

Entonces se establece entre Val y sus lectores una relación análoga a la que se establecía entre los libros de caballería y sus receptores del siglo xvi. Cuando (como señala Guido Mancini) la «sociedad se transforma de medieval y cortesana en renacentista y burguesa» y el caballero muere porque no logra adaptarse «al dramatismo de la nueva visión de la vida». Y cuando el héroe no refleja ya una auténtica aventura caballeresca, fácilmente comprobable en una realidad ambiental de justas y torneos, comienza a pertenecer plenamente al mundo de lo soñado, a actuar, en relación con una colectividad receptora, como una bella fábula, como un atractivo mito.

En efecto, según subraya Serrano Poncela (en una opinión reproducida por Mancini) las novelas hispánicas de caballería participan de una «categoría mítico-histórica» debido a que en ellas se encuentran «las características del mito literario convertido en realidad temporalizable», es decir: repetición de unos constantes (protagonista ejemplar, hazañas excepcionales, etc.); atemporalidad; correspondencia con un deseo colectivo, etcétera, etcétera.

Soslayando que consideran los libros de caballería como un simple (o complejo) fenómeno social, puede resultar demasiado simplista, es importante destacar la validez de la perspectiva de Serrano Poncela que contribuye a aclarar el éxito o el popularismo de una producción literaria. Y que por lo tanto, puede ayudarnos a comprender (manteniendo, claro está, las distancias) la aceptación de un lejano mundo heroico por los lectores del siglo xx. Porque si en el xvi los libros de caballería despertaron un entusiasmo colectivo, y podemos recordar significativamente la anécdota que recoge Don Pedro de Portugal en el *Arte de Galantería* sobre toda una familia llorando porque se había muerto Amadís o aquella otra que cuenta Don Gaspar Galcerán de Pinós de un estudiante de Salamanca que se volvió loco leyendo las hazañas de los caballeros, el siglo xx ha forjado



una estirpe de héroes (de papel) que han sido aceptados sin reserva e incluso con una participación entusiasta, determinando un análogo fenómeno de masas. (En 1933, Henry Ford enviaba un telegrama a Harold Gray el autor de la historieta *Little Orphan Annie* suplicando: «por favor haga todo lo que pueda para encontrar a Sandy. Todos estamos interesados.»)

Se trata de un popularismo que siempre en relación con los libros de caballería, analiza Irving Leonard: «esta literatura ejerció una profunda influencia en la conducta, la moral y el pensamiento de la sociedad de su tiempo, y propició la aceptación de valores artificiales y de falsas actitudes con respecto a la realidad. Facilitó además, un escape agradable de la dura monotonía de una existencia esencialmente primitiva, y puso algún

color en la existencia gris de los lectores, quienes a pesar de las denuncias de los moralistas contra aquellas "historias mentirosas" continuaron hallando en ellas retratos auténticos de la vida, de los que adquirieron no sólo modalidades de conducta e idea sobre una realidad más amplia, sino una incitación para las hazañas...»

Es decir, en definitiva y según Leonard el éxito «masivo» de los libros de caballerías se debió fundamentalmente a que le permitían al lector identificarse y evadirse. Son dos notas de extraordinaria importancia porque, sin duda alguna, la *identificación* (desplazamiento y fusión con el protagonista-héroe) y la *evasión* (alejamiento de una concreta problemática) determinan, en nuestros días, la creación de un mito heroico y su aceptación colectiva.

UN MITO HEROICO

Es evidente que a través de todos los tiempos el hombre ha necesitado, en su aprehensión del mundo, crear mitos. Para las sociedades primitivas el mito, como señala Mircea Eliade, consistía en una «historia verdadera» y lo que es más, en una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa, «y cuya pervivencia a lo largo del tiempo no sólo ha sufrido diversos procesos de transformación, sino que se ha ido enriqueciendo por la superposición de otras experiencias o debido a la intervención modificadora de un creador. Así, por ejemplo, son extraordinariamente válidas (y conocidas) las reinterpretaciones de Hesiodo, de Homero o las elaboraciones del Próximo Oriente. Sin embargo para una comprensión más exacta del mito es necesario (antes de abordar un proceso evolutivo) observar el comportamiento mítico de los pueblos que, lejos de la civilización, se conservan en estado primitivo y, por lo tanto, se trata de sociedades donde «los mitos están aún vivos y fundamentan y justifican todo el comportamiento y la actividad del hombre». Además, acudiendo a contextos socio-religiosos primitivos, se advierte, según Mircea Eliade, una característica esencial del mito: su condición «sagrada», «primordial» o, en otras palabras «que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, ab initio».

El carácter sagrado a que alude el autor, está determinado, además, porque los protagonistas del mito no son seres humanos sino dioses o héroes civilizadores que, actuando al principio del tiempo, se han convertido «en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas»; y adquiere asimismo una importancia fundamental debido a que permiten distinguir una historia falsa de una historia verdadera. Naturalmente las auténticas son aquellas (parece innecesaria la aclaración) que tratan de los orígenes del mundo; que narran las aventuras excepcionales del héroe que actúa exclusivamente guiado por los intereses de los demás o, por último, las historias que explican la adquisición de poderes sobrenaturales. De esta manera se establece contacto con una realidad trans-

humana que permite conocer la existencia de «valores absolutos, susceptibles de conducir al hombre y de conferir una significación a la existencia humana». En definitiva se trata de lo *sacro* frente a lo *profano*.

Mircea Eliade concluye su análisis con las palabras de Bronislaw Malinowski que nos aclaran perfectamente el carácter esencial de la experiencia mítica y su posibilidad de pervivir. Repitámoslas: «Enfocado en lo que tiene de vivo, el mito no es una explicación destinada a satisfacer una curiosidad científica, sino un relato que hace revivir una realidad original y que responde a una profunda necesidad religiosa, a aspiraciones morales, a coacciones e imperativos de orden social, e incluso a exigencias prácticas (...). El mito es, pues, un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir; no es en modo alguno una teoría abstracta o un desfile de imágenes, sino «una verdadera codificación de la religión primitiva y de la sabiduría práctica». Ahora bien, el mito, a través de la historia, ha ido perdiendo su halo sagrado, contaminándose con lo «profano». En un determinado momento (ya en el siglo VI a. de C., Jenófanes rechazaba a Homero y a Hesiodo) el mito pierde su valor religioso, sagrado, y el término *mythos* empieza a significar aquello que no existe, que no ha existido en la realidad, es decir fábula, ficción. O mejor *logos*. Porque más allá de una explicación mítica se pretende una interpretación filosófica (ontológica) de la realidad. Naturalmente el pensamiento mítico no desaparece, sino que sobrevive y cambia. Y, sobre todo, pervive, nutriendo la civilización occidental, en obra literaria. Y ya en la Edad Media el héroe de Chrétien de Troyes recoge míticamente las aspiraciones de campesinos, burgueses y mercaderes que imitan (o lo intentan) un modelo ejemplar.

Regresemos a nuestra actualidad para observar que, aunque frente a la concepción primitiva del mito con un sentido sagrado se ofrece una explicación racional (no siempre desmitifi-

cadora), aparecen en nuestros días una extraordinaria gama de manifestaciones míticas que se unen a la persistencia inconsciente de elementos o motivos míticos que subyacen en nuestro comportamiento y que se reflejan en la repetición de ciertos temas o en la apelación a imágenes arquetípicas. Evidentemente estas expresiones (debido a que el mito es una «realidad viviente» que responde a «profundas aspiraciones») se amoldan a las «realidades» y «aspiraciones» de nuestro tiempo y, por lo tanto se adaptan a una profunda transformación cultural, sin perder, claro está, una cierta irracionalidad que, por otro lado, define al mito.

La cultura contemporánea sostenida (y a menudo creada) por una poderosa red industrial forja una peculiarísima mitología basada, fundamentalmente, en la capacidad difusora (y consumidora) de los actuales medios de comunicación. De tal manera que, apoyados en canales comunicativos, se configuran «nuevos mitos», plenamente integrados en un sistema, y cuya característica más evidente no es sólo su condición de impuestos para ser aceptados sino que, precisamente porque se «entregan» a una masa de receptores, son de inmediato consumidos y, por lo tanto, desgastados. Es decir, se produce un importante paralelismo que consiste en la creación e inmediata transmisión de elementos mitificados que se aceptan, sin ninguna resistencia, y consumidos con inaudita rapidez se desmitifican. Veamos un ejemplo. Cuando Italia vivía aún su «mito» neorrealista e intelectuales como el novelista Vittorini desde las apasionadas páginas de un periódico, el *Politécnico*, proclamaba el ideal de un «hombre nuevo» y de una «nueva cultura» para todos, en Nápoles y gracias a un concurso de «mises» nació una *Star*. Recibía el nombre «artístico» de Sofía Loren. El fascinante mito había nacido. Una hábil publicidad se puso en movimiento creando, en torno a la sugestiva estrella, una atmósfera de expectación ofreciendo, (y quizá deformando) una historia (niñez y adolescencia en la Nápoles mísera de la postguerra) hecha de pobreza y tristeza. Una historia que *real* y amar-

gamente habían vivido los italianos. El éxito fue rotundo e indiscutible. Porque el público se identificaba plenamente con su «heroína». No sólo eso, sino que además Sofía Loren representaba, con su físico exuberante, un ideal erótico, aproximándose (a pesar de conservar sus «características» latinas) a la mujer-objeto que Hollywood levantaba como reflejo de un *status* económico. Aún más. El público creía que sus ansias de éxito, sus aspiraciones de alejarse de un ambiente hostil y difícil se podían cumplir.

El tiempo y diversas películas estabilizan el mito. Hasta que Carlo Ponti, productor con nostalgias de Pigmalion, forja una actriz. Entonces el mito se desgasta y empieza a formar parte del pasado, empieza a ser recuerdo. Sobre este recuerdo se construye un nuevo mito: una *star* se ha convertido en actriz. Y el *Oscar* reconoce y premia «todos los esfuerzos». El público, cuando Sofía Loren sube a recoger la horrible figurilla, prueba intensamente la emoción del triunfo. Su aplauso es delirante. Nostalgia y realidad se funden y se compenetran, impidiendo que el personaje se destruya, se pierda en el defraudado vacío del olvido. Y Sofía (o Ponti) tienen que amoldar su personaje a las distintas exigencias de un tiempo, de un público. Por eso, (y es el último, sintomático cambio) en las páginas de la revista *Annabella*, (noviembre, 1973) la Loren, ofreciendo una imagen de madre solícita, se hace eco (débil) de una actitud «contestataria» y apoya la liberación de la mujer. El mito sigue vivo, porque sabe que cambiar es importante para lograr una participación plena de sus consumidores.

Una participación que se refleja en actitudes, a veces, incluso desconcertantes. Otro ejemplo. Marilyn Chambers, modelo publicitaria americana, ofrecía, desde una caja de jabón para niños, una imagen de atractiva ingenuidad. Su sonrisa o su delicada belleza había logrado que las amas de casa americanas consumieran, a grandes dosis, el jabón *Ivory Snow*. Pero Marilyn Chambers se ha negado a someterse a su asignado papel de adolescente dulce y cándida y ha aceptado, con entusiasmo,

convertirse en una «pornostar». El escándalo ha sido inaudito. Ha temblado la empresa productora del jabón, las ventas han decrecido de una forma alarmante y las morales mujeres americanas (¿Watergate tiene realmente importancia?) han protestado enérgicas y asombradas. Su «fuerza persuasiva», ya lo sabemos, es decisiva. El *Ivory Snow* si quiere sobrevivir tendrá que confiar en el tiempo que siempre es olvido y resurgir con un nuevo rostro y quizás un nombre distinto.

Son dos «casos», dos situaciones distintas y análogas, sumamente expresivas, significativas, de la capacidad creativa (y mítica) de los medios contemporáneos de comunicación social. Y acertadamente puede afirmar Dorfles: «Aquí es donde



reina sobre todo la diferencia entre el hoy y el ayer, o sea, entre la diversa manera de la institución de un elemento mítico que, por un lado será afectado hoy por un infalible desgaste, (...), pero que, por el otro lado tendrá de su parte la posibilidad de una divulgación mucho más amplia y eficaz a través de los *mass media* puestos a nuestra disposición.» En efecto frente a distintas opiniones críticas que sostienen que la distinción estriba en el carácter racionalista que define, al menos a grandes rasgos, nuestra época, las interesantes observaciones de Dorfles sitúan el fenómeno en un adecuado y concreto contexto: la sociedad actual y su cultura. Una cultura no sólo racionalista sino, fundamentalmente, una cultura de masas. Y en la que destaca, con extraordinaria importancia, el elemento técnico.

Es indiscutible que la tecnología representa una de las características más evidentes de nuestro siglo que no sólo nos permite dominar muchas facetas de la realidad sino que incluso, a veces, llega a convertirse en mito. Porque perdiendo su auténtica dimensión de instrumento adquiere una independencia, una autonomía que, precisamente porque escapa a un completo control o a un perfecto conocimiento, la rodea de un halo mágico-mítico. El ejemplo más cercano o quizá más sugestivo lo ofrece el mismo Dorfles señalando las complejas relaciones que se establecen entre el hombre y su automóvil. El desconocimiento casi total que el individuo tiene de la mecánica y de los elementos que componen su coche, le impulsan a dotarle de unas características «humanas»: le bautiza, le llena de adornos o de «affiches», es decir, le atribuye cualidades «que despiertan y suscitan en él adormilados impulsos de carácter mágico, quizá nunca evidenciados con anterioridad, y que acrecientan la condición mitagógica en la que el individuo se encuentra sumergido».

Pero más allá de una relación directa (y mítica) entre individuo-máquina, la tecnología (aunque también es obvio, ofrece infinitas posibilidades y abre inusitadas perspectivas) condi-

ciona nuestras actitudes vitales, determina una realidad. Y si permite la existencia de un mayor espacio de tiempo libre ofrece la posibilidad de llenarlo a través de ocupaciones evasivas que no excluyen, sin embargo, un carácter cultural. Porque el destinatario de los actuales medios tecnológicos de comunicación social (cine, TV, comics, etc.) no pretende sólo divertirse, distraerse, sino que, a menudo, exige, que su evasión le informe, le culturre. (Claro está que, desprovisto de una auténtica capacidad crítica, acepta muchas veces la «información» sin analizar su autenticidad o su validez educativa.)

Quizás en este punto sería válido recordar las polémicas que en torno a la cultura de masas se han producido en los últimos años. Frente a acusaciones indiscriminadas (y por lo tanto injustas) contra una industria cultural porque a veces comporta una degradación del elemento cultural convirtiéndolo en mercancía, se ha esgrimido, como defensa, que se trata de un instrumento de incalculable importancia porque permite a una colectividad el acceso a productos que hasta hace poco tiempo estaban reservados a una minoría intelectual. Permite, en definitiva, una democratización de la cultura o que las masas puedan convertirse en protagonistas. Sin embargo esto no es cierto. Porque las masas reciben, a través de los canales comunicativos, una información que les «enseña» a divertirse, a pensar y, por lo tanto, consumen productos elaborados por otros niveles intelectuales.

Dwight Mac Donald, apoyándose en la clásica distinción entre los diversos niveles intelectuales (denominados *high*, *middle* y *lowbrow*), señalaba que junto (o frente) a una cultura de minorías, de *élite*, se establecía una cultura media, burguesa (*midcult*) que transformaba en objeto de consumo las manifestaciones artísticas, y una cultura de masas (*masscult*) que difundía productos de ínfima calidad.

Si la postura de Mac Donald, como ha subrayado Umberto Eco, acusa un evidente clasismo, es indiscutible, sin embargo que la cultura de masas es el resultado de una actitud manipu-

ladora (y por lo tanto ajena a ella) que, elaborando productos consumibles, utiliza a los destinatarios sin ofrecerles la posibilidad de ejercer sobre ellos una función crítica y selectiva. Es decir, la cultura de masas adolece de una serie de defectos que, ateniéndonos al esquema de Eco, podemos sintetizar: los *mass media* se dirigen a un público indiscriminado. Y este receptor comporta:

- 1) el nivel medio del mensaje
- 2) la falta de originalidad
- 3) la aceptación de una postura conservadora, rechazando elementos perturbadores (o renovadores)
- 4) la carga «emotiva» y no conceptual del producto;
- 5) la sumisión del mensaje a su posibilidad de consumo, que a la vez implica a) simplificar (o degradar) un contenido; b) elaborar una información con una finalidad evasiva; c) creación e imposición de mitos, tipificando personajes y emociones.

En definitiva, se puede concluir afirmando que, en la actualidad, el papel de los *mass media* o medios de comunicación es decisivo, ya que configura una sociedad (y a la vez es su reflejo). Es obvio, y he insistido en ello ya, que ofrecen, unido a los graves inconvenientes señalados, una serie (importante) de ventajas. Acudiendo de nuevo a Eco, que sintetiza un interesante panorama global, podemos resumir estas aportaciones en el acceso de las clases menos privilegiadas o más maltratadas en el pasado a la información. Y aunque es cierto que esta información no es del todo válida, después de todo, *forma*, porque a través del entretenimiento o la evasión, incita a aprender e incluso, en última instancia, sensibiliza al individuo en relación con los distintos problemas que atraviesa la humanidad.

Indiscutiblemente el mito se integra y por completo en este proceso de industrialización e incluso se convierte, como he insinuado ya, en un instrumento más, aunque de extraordinario valor, de los *mass cult*. Se construyen entonces imágenes míticas de fácil consumo para amoldarse a una tendencia inconsciente

de la masa que, plegándose (también inconscientemente) a distintas imposiciones, las acepta sin reserva y permite la consecución plena de unos objetivos. Por eso, sin duda alguna, en muchas de las manifestaciones de nuestra actualidad se percibe la presencia del elemento mítico: el deporte, el baile, formas artísticas como las expresiones de *pop-art*... logran (gracias, precisamente a su carga mítica que, a veces, llega a rozar el fetichismo) movilizar a las masas, y sacudiéndolas consiguen que cada persona, perdiendo su individualidad, se sienta plenamente absorbida por la colectividad. Se comprende que escuchar en silencio, frente al tocadiscos, a los *Beatles* mientras interpretan (magistralmente) *Girls* es completamente distinto a verlos desde una silla del *Garden Square* cuando una masa frenética y fanática (fans) de adolescentes se agitan convulsivamente, gritan o lloran sacudidas por un fenómeno de sensibilización colectiva. Probablemente el valor artístico (indiscutible y excepcional) del conjunto de Liverpool no se percibe diluido en el estruendo, pero lo que sí es innegable que se advierte la capacidad «persuasiva», electrificadora del mito. (Apoyado naturalmente en una serie de factores importantes como puede ser la posibilidad que se le ofrece al público de participar directa y activamente en un espectáculo, la identificación con los triunfadores, la manifestación de una agresividad contenida, etc.)

El fenómeno es complejo y de una gran importancia. Porque señala la pérdida de una autonomía, de una individualidad diluida en una sociedad masificada. En efecto, la actual civilización basada en el consumo ha despersonalizado y aislado al hombre del siglo xx, y le ha sumergido en el anonimato. Y aunque es cierto que existe una tendencia general y obsesiva a igualarse a los demás (a poseer idénticos bienes de consumo: televisor, coche, casa, vestidos, títulos etc., etc.) es asimismo cierto que el hombre trata de reaccionar, frente a la homogeneidad y el anonimato, de muy diversas maneras. Se trata, claro está, de una respuesta compleja que aborda una amplia gama de ma-

nifestaciones y que en el comic se refleja, de un modo inmediato, en la construcción de un mito heroico. Sin olvidar un contexto y aceptando como primordiales las características de un contorno que forja mitos (en desplazamiento y, o identificación) apoyándolos en cauces, medios e instrumentos tecnológicos, recordemos el principio de una aventura.

Un meteorito se aproxima vertiginoso y amenazador hacia la Tierra. La colisión parece inevitable. Los habitantes terrestres tratan de huir aterrados. Mientras el avión en el que viajan Flash Gordon ex oficial de policía (¿o quizá graduado en Yale?) y una atractiva pasajera de nombre Dale Arden sufre un accidente. Los dos personajes (unidos ya en un noviazgo eterno) caerán en paracaídas cerca del laboratorio de Zarkov un extraño doctor que ha inventado y construido un insólito artefacto volador que puede desviar, mediante un rotundo y arriesgado choque, al meteorito que amenaza con destruir la Tierra.

Presionados por Zarkov, Flash y Dale se embarcan, no con demasiado entusiasmo, en la peligrosa aventura. No es necesario señalar que el triunfo es completo, nuestros héroes logran plenamente su objetivo, la Tierra está (y parece que para siempre, o al menos mientras viva Gordon) salvada.

En el espacio, un desconocido planeta llamado Mongo, espera a Flash, a su prometida y al científico inventor. Es un lugar fantasmagórico de sugestivos paisajes habitado por extraños seres, por monstruosas criaturas mitad-hombre, mitad-animal y dominado por Ming, un perverso tirano de color amarillo, que se convierte en el perfecto antagonista del héroe espacial y que pretenderá, sin ningún éxito, conseguir el amor de la fiel y dulce Dale. Mientras su hija la sugestiva Aura tratará inútilmente de conquistar al imperturbable Gordon.

Una trama extremadamente sencilla, que origina una inagotable serie de aventuras y que atrajo de inmediato a un considerable número de lectores. No sólo, claro está, por la sencillez de su argumentación, sino porque en el comic de Alex Raymond



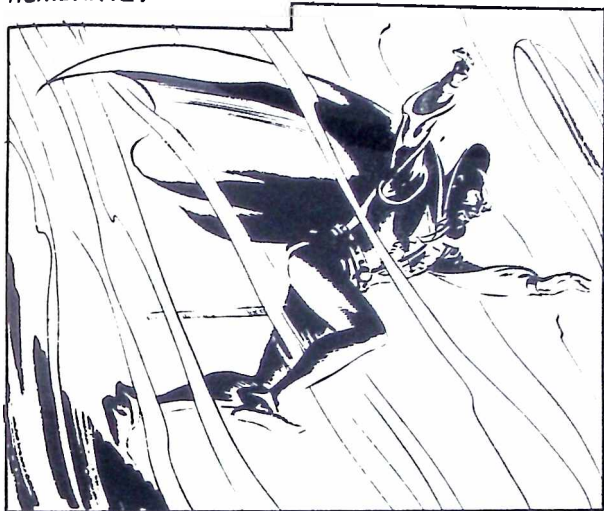
confluyen una serie de factores, de extraordinaria importancia para captar al público.

El primero e indiscutiblemente el más importante es la creación del prototipo del héroe, que en la historieta adquirirá un carácter de constante, debido a que el protagonista mítico del comic debe comportarse como un arquetipo y catalizando una serie de aspiraciones colectivas debe adquirir desde un principio unas características inamovibles que permitan su reconocimiento sin admitir ninguna ambigüedad. Significativamente, Flash está dotado de una belleza apolínea que le aproxima ya en su aspecto físico a aquellos héroes que cantó Homero en la antigua epopeya o quizás (el protagonista de Raymond no está exento de una intencionalidad política) recuerda, con sus cabellos rubios y su perfección anatómica, viejas leyendas sajonas. Perfectamente definido desde el principio física y psicológicamente su actitud vital se rige por un postulado moral o mejor aún, por un estricto código del honor: convertirse en paladín del bien y perseguir incansable el mal, y aunque resulta siempre victorioso no logra nunca desenraizarlo. No sólo como reflejo de una realidad innegable sino porque una vez derrotado por completo el mal, la misión de Gordon carecería de sentido, y el héroe tendría ineludiblemente, que jubilarse.

(En la historieta de 29-6-41, Gordon lucha por enésima vez frente a Ming. Sólo que ahora logra derrotarle definitivamente. Después el héroe, magnánimo, devuelve la libertad a los habitantes del planeta Mongo. Ha llegado el momento, largamente deseado, de disfrutar del merecido descanso. De repente y como anuncio de nuevas y apasionantes aventuras, llega una noticia alarmante, la libertad de la tierra está seriamente amenazada y Flash debe regresar (¿no ha sentido siempre una intensa nostalgia?) a su planeta de origen. La continuidad de las aventuras está plenamente garantizada).

Su enfrentamiento al mal no admite ninguna dispersión porque, de un modo análogo a como Flash representa, sin posibilidad de ambigüedades o matizaciones, el bien; Ming es el sím-

**SÚBITAMENTE MING SALTA AL POZO
HUMEANTE.**



bolo, en un frágil maniqueísmo, de los aspectos más negativos de la conducta humana. Tampoco el sentimiento amoroso presenta ninguna complejidad, de antemano Flash elige a Dale como ideal femenino, que encarna todas sus aspiraciones y a lo largo de tantísimas aventuras resiste impertérrito, inmutable (¿o sorprendido?) las asechanzas amorosas de sofisticadas y apasionadas aventuras que, sin embargo, suscitan los continuos celos de Dale.

Su trama argumental presenta una aparente linealidad (principio y fin conocido de antemano) en la que se insertan una serie inagotable de acontecimientos, de aventuras, de lances. Se trata, por lo tanto, de una estructura episódica, en la que cada una de estas aventuras cumple un desarrollo completo, es

decir, se inicia y concluye para dejar paso a una nueva y distinta aventura. Es un recurso acertado debido a que impide que el lector se disperse siguiendo una compleja argumentación y sin embargo le impulsa, por su renovado interés, a seguir unos acontecimientos análogos y distintos, a través de un largo período de años.

Un interés que no sólo radica en su desplazamiento mítico, en la fantasía de unas aventuras, sino al que contribuye también y decididamente el que Flash, de un modo análogo a tantos héroes del comic, es un ser mortal, y, a pesar de sus excepcionales facultades, su ciclo vital puede ser quebrado por la muerte. Además Raymond acude, siempre en búsqueda de una insoslayable verosimilitud, a acontecimientos, situaciones y personajes que a pesar de estar deformados, le remiten al receptor a su propia realidad (pasado y presente) histórica. Lo señala Roberto Leydi en las páginas del *Europeo*: «Ojea las historias de Gordon implica revivir, en un caos que haría enloquecer a un historiador, las etapas de nuestra civilización. Tan pronto nos encontramos con guerreros que son la copia sólo en parte deformada de los guerreros galos de Vercingétorix; y estos celtas revividos combaten con un pueblo alado que parece salido directamente de las figuraciones angélicas que Gustavo Doré imaginó para la Divina Comedia. En otra aventura conocemos a los Hombres Rojos, que no pueden no recordarnos en seguida, con su capote, el yelmo y las bandoleras blancas cruzadas sobre el pecho, a los soldados de la primera armada soviética. ¿Quiénes son sus adversarios? Soldados con impecables uniformes blancos que a veces tienen las facciones de Guillermo II y a veces las de Eric von Stroheim. Y además chinos de las grandes épocas imperiales, romanos que tienen la cara y los gestos de César y de Pompeyo, húngaros que parecen salir directamente de las operetas de Lehar y de Ralman, hombres de las cavernas cuyos modelos están en las páginas de Flammarion, mujeres fascinantes cuyo parecido con Mata-Hari no es, ciertamente, pura coincidencia.»

Evidentemente la misión de Flash Gordon es difícil, muy difícil. Debe ser un mito, atemporal y lejano para que el lector sueñe que él también (basta tan poco) es un extraordinario héroe a cuyos pies caen los más terribles adversarios y por el que suspiran las más bellas y sugestivas mujeres; y, a la vez, sabe que si se aleja de una cotidianidad o de una inmediata realidad tangible se arriesga a no ser aceptado.

El tiempo no transcurre para el héroe de la historietita. Como ha señalado Eco en relación con Superman (y es válido para todos) si cada hazaña realizada (o contada) supusiese para el protagonista un desgaste de su línea vital, supusiese crecer, envejecer (*Superman* por ejemplo, nació en el número uno de *Action Comics* en 1938) al ritmo (más o menos lento) de sus lectores, el héroe tendría que enfrentarse, necesariamente, con el tiempo y ello comporta la pérdida paulatina de facul-



tades y, por fin, inexorable, la muerte. El mito, claro está, se derrumbaría. La solución para que el lector perciba que el tiempo transcurre es utilizar una serie de recursos, como puede ser contar la historia de diversos personajes que han participado en distintas etapas de la vida del héroe, o retroceder en la narración para relatar su infancia, o su juventud. Asimismo se juega a suponer una serie de situaciones en las que el protagonista se podría ver envuelto; sobre todo para pulsar la opinión del público receptor. (Es un recurso que utiliza paradójicamente la revista *Mad* que, por ejemplo, en el número X-VII-72, «hace crecer» a los personajes de Schulz y finge conocer un futuro lleno de amargas y fracasos.)

Sólo olvidando la realidad del tiempo, que significa abandonar el pasado para ser un instante presente y tender hacia el futuro, podemos aceptar la ficción del mundo de Quino, en el que Mafalda y sus pequeños amigos, a pesar de haber aprendido tantas cosas, de haber adquirido tanta experiencia, no pueden abandonar la infancia porque supondría dejar de existir. Como Charlie Brown o Linus no pueden crecer porque perderían la razón misma de su existencia.

En definitiva, se trata de un sistema iterativo (que consiste, como subraya Eco, en que «cada acontecimiento parte desde una especie de inicio posible, ignorando el punto de llegada del acontecimiento anterior») que le ha permitido a Flash Gordon, después de mucho tiempo e inserto en un fenómeno de reactualización «camp» regresar en los cuadernos de Buru-Lan, y en su colección *Héroes del comic*. (En España el primer contacto con el héroe de Raymond se produjo en 1935, año en el que la *Revista de Tin Tuler* acogía en sus páginas a distintos héroes: Brick Badford, Buck Rogers y el mencionado Gordon. Sin duda Flash logró un éxito muy superior al de sus «colegas», se convirtió en uno de los personajes más editados y más exigidos por el público receptor.)

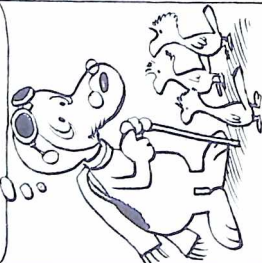
En el éxito de las historietas de Flash Gordon intervienen dos factores decisivos, primero: el magistral dibujo de Raymond



¡MINGEL
CRUEL!

SÍ, SIGO CON
VIDA. COMO PUEDES
VER TUS AMIGOS ES-
TÁN EN MI PODER. HA-
RÉ DE TU BELLA DALE
MI ESCLAVA...
PARA TU DES-
GRACIA...

HEH-HEH! YOU SHOULD HAVE SEEN ME BACK IN THOSE DAYS IN MY **SOPWITH-CAMEL**, MIXING IT UP WITH THE **RED BARON!** I WAS SOME FLIER, BY CRACK! I REALLY WAS!



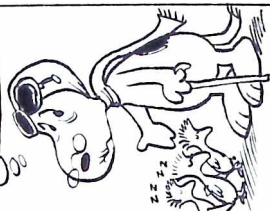
LIFE WAS **THRILLING** BACK THEN! WHY I CAN REMEMBER **ONE DOGFIGHT** WHEN MY **AMMUNITION WAS PRACTICALLY EXHAUSTED!** IT WAS OVER **ST. MAZAIRE!** NO--I THINK IT WAS OVER THE **CHANNEL!** OR MAYBE IT WAS **CALCUTTA--**



Zzzzz!



LET'S FACE IT! **NOBODY'S REALLY INTERESTED** IN LISTENING TO A **SENILE OLD BEAGLE!**



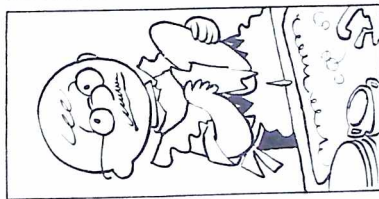
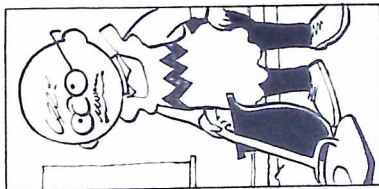
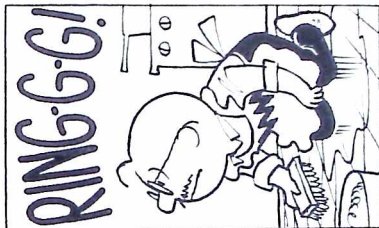
que delinea a sus protagonistas con contornos precisos y bien delimitados, y segundo: la creación inusitadamente fantástica de un extraordinario ambiente de ficción futurista en el que se desarrollan las hazañas del héroe. Este mundo de ficción apasionante y sugerente (cuyo antecedente, en el comic era el *Buck Rogers* de Kallins, aparecido en 1929) contribuye a suscitar en el lector un extraordinario interés fundamentalmente porque le permite desplazarse a una realidad lejana (en el tiempo y en el espacio) y su imaginación puede construir mundos y situaciones maravillosamente fantásticas: abandonar el espacio terrestre en un avión super-veloz; no es estar sometido a la ley de gravedad; recorrer el pasado o vivir en el futuro; conocer a extraños seres y comprobar que, más allá de los límites de un planeta llamado Tierra, existe también vida... es, sin duda, una empresa increíblemente sugestiva, que atrae porque, en definitiva, es una respuesta a numerosos interrogantes que la ciencia se plantea hoy.

Por eso es indudable que la ciencia ficción constituye uno de los géneros de comunicación masiva más atractivo de nuestra época. Incluso se ha llegado a afirmar que «es el equivalente contemporáneo de las novelas de caballería, los cuentos de hadas o los relatos mitológicos». Aceptando relativamente esta opinión, lo que sí es evidente es que es una forma, fantástica de especulación científico-imaginativa, una manera de interpretar el presente a través del distanciamiento que supone aceptar como coordinada temporal un futuro más o menos inmediato. Un próximo mañana, que es, claro está, reflejo y consecuencia, de nuestro presente, es decir se anticipa un mañana sin perder, en absoluto, la realidad de hoy. Y si ello comporta (al menos en escritores maestros del género como Asimov, Bradbury o Sturgeon) ofrecer una visión extremadamente pesimista de la relación del hombre con su medio, permite asimismo que el lector acepte un producto basado en presupuestos científicos que, en la mayoría de los casos, ignora. Sin embargo y, a pesar de este desconocimiento, el elemento científico

(a veces de pseudo-ciencia) constituye posiblemente el motivo más sugestivo, más atractivo para el público receptor que, en definitiva, vive inmerso en una sociedad sumamente tecnificada y que ha descubierto, gracias a la tecnología, insospechados recursos a menudo muy por encima de la imaginación más desbordada.

Detengámonos un momento para revisar algunos de los aspectos que conforman la ciencia-ficción. Por ejemplo la temática. Es sabido que la argumentación que abordea el relato fantacientífico es de una gran amplitud y usualmente gira en torno a los viajes espaciales y al conocimiento de otros mundos, en los que el cosmonauta terrestre se enfrenta a unas situaciones ambientales de difícil adaptación, que logra superar debido a su valentía e invulnerabilidad. De esta manera se convierte en el héroe característico de una época que se ha habituado a ver la otra cara de la Luna y a la que apenas sorprende la maravillosa aventura del *Skylab*, pero que, por otro lado, siente una extraordinaria fascinación, un gran entusiasmo por lo sobrehumano, lo paranormal. Por eso estas narraciones, a pesar de sus fundamentos científicos, relatan las situaciones más extremas y dentro de una aparente verosimilitud, no rechazan lo absurdo o lo paradójico.

Frecuentemente el protagonista de la aventura espacial abandona la tierra y llegado a una extraña galaxia entra en contacto con formas de vida completamente distintas a las terrestres. Los habitantes de estos mundos son, a menudo, seres que han conseguido, debido a su extraordinario desarrollo científico, establecer sistemas sociales que le permiten al astronauta terrestre ejercer una crítica (desde «increíble» distancia) de la problemática de su anterior sistema de vida. No sólo eso, sino que adaptándose a una realidad distinta (la de un tiempo muy futuro y de un espacio muy lejano) nos predicen el posible mañana de la Humanidad que para seguir viviendo tendrá que adaptarse a unas condiciones vitales muy distintas a las actuales.



Domingo Santos, señala que después de los viajes interplanetarios, el segundo tema de la ciencia ficción es (sobre todo a partir de *La guerra de los mundos* de Wells) el de la invasión de nuestro planeta por seres extraterrestres. Una invasión que, en la mayoría de los casos, responde a una intención bélica de conquista o incluso de destrucción. También frente a estos «soldados» casi invencibles, que aterrorizan a la humanidad con su sola presencia, se yergue, valiente y generoso el héroe, que, naturalmente, logra una victoria total.

El tema se amplía y se escriben historias fantacientíficas en las que se trata de analizar el distinto contacto que la Tierra establece con el resto de los mundos; un contacto que admite diversas posibilidades: la de un intercambio pacífico o la destrucción de una civilización debido a la violenta incompreensión de la otra. Aunque quizás uno de los argumentos más tratados es, sin duda, el de la guerra atómica. Una experiencia a la que la humanidad puede, realmente, enfrentarse y que, por lo tanto, ejerce sobre el lector una mezcla de atracción y de miedo, de sugestión y de desaliento que contribuye, indiscutiblemente, a determinar un éxito, y claro está, favorece un consumo.

Porque no podemos olvidar (soslayando naturalmente, a escritores y obras de ciencia-ficción que alcanzan un considerable nivel literario) que estas narraciones se integran plenamente en una industria cultural y debido a ello se atienen a una serie de características en definitiva análogas a productos culturales como la TV, comic y demás formas comunicativas de masas. Por ejemplo responden a una argumentación constante, que introducen leves cambios (sin duda, una variación radical perturbaría y sería, de inmediato, rechazada) y que gira, por lo general, en torno a temas como el de los *mutantes*, el de los *robots* o aborda la problemática del tiempo.

La guerra atómica ha ofrecido para este tipo de relatos una gama extraordinaria de sugerencias y les ha proporcionado fundamentalmente un protagonista: el mutante. Una de las consecuencias que comporta el estallido de una bomba atómica

PEANUTS...at the age of 65

YOU'RE HOME EARLY, CHARLIE BROWN! DID THEY FINALLY HAVE THE GOOD SENSE TO FIRE YOU?

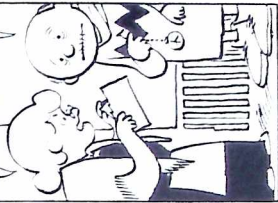


YOU'LL BE HAPPY TO KNOW THAT I AM NOW OFFICIALLY RETIRED AFTER 37 YEARS IN THE FILING DEPARTMENT! THEY GAVE ME TWO WEEKS SALARY, AND THIS SOLID GOLD WATCH AS A TRIBUTE!

HIMPH! NOW YOU'LL BE HANGING AROUND THE HOUSE ALL DAY! WELL-- DON'T JUST STAND THERE! HAND OVER THE TWO WEEKS SALARY!!!



HAH! SOME TRIBUTE THEY GAVE YOU, CHARLIE BROWN!



WHAT DO YOU MEAN?

THEY DEDUCTED THE COST OF THE WATCH!!



es que causa mutaciones, cambios en los genes de los seres vivos. De tal manera que después de un hipotético conflicto bélico en el que se hubiera utilizado el átomo como fuerza destructiva, los sobrevivientes padecen una serie de mutaciones genéticas y se transforman, convirtiéndose en monstruos o adquiriendo facultades extra-normales: telepatía, teleportación, fuerza... que les permite, sin duda, actuar con mucha más eficacia que si fueran sencillamente igual que el resto de los mortales. Su campo de acción narrativa evidentemente se ha ampliado. Ahora bien, no siempre el mutante es una consecuencia directa de la guerra, a veces incluso puede ser el resultado de investigaciones biológicas o del progreso (sobre todo psíquico) que tiene que ir cumpliendo la humanidad.

Otras veces el héroe del relato es un robot. Capek en su novela *RUR* creó y utilizó por primera vez el término robot, introduciendo así, sencillamente, un personaje insustituible de mucha ciencia ficción. Con ello reflejaba un problema de tre-



menda actualidad: la intervención, en casi todos los campos de la actividad humana, de las máquinas. El enfrentamiento (pacífico o bélico) hombre-robot ofrece inagotables sugerencias. Así, por ejemplo, en *Las rotas alas de los dioses* Domingo Santos cuenta cómo la pérdida de facultades de los hombres ha determinado que los robots (humanizándose) les sustituyen en todas las actividades, excepto en una función: la de ser su dios, porque, en definitiva, el hombre es su creador.

De esta manera la máquina (técnica o ciencia) se convierte en el tema favorito de la ciencia ficción porque permite construir en torno a ella y su problemática una serie extraordinaria de hipótesis narrativas. Así la máquina del tiempo (es clásico ya el relato de Wells, *The Time Machine*, publicado en 1895 en Londres) se convierte en uno de los recursos-clave más tratados y agotados porque destruyendo la continuidad pasado-presente-futuro sirve para que el protagonista pueda caminar tranquilamente por la historia o, mejor aún, desplazarse al futuro para observar (y quizá criticar) las consecuencias de nuestro presente.

En resumen (creo que ha sido útil recordar brevemente unas notas) la ciencia ficción se comporta en nuestra actualidad como un mito, sumamente sugestivo, que se integra plenamente en la cultura de masas. Precisamente por ello se ha convertido en excepcional fuente de inspiración, para diversas formas comunicativas. Y si el cine, acogiendo con entusiasmo la temática fantacientífica, ha logrado darle una insólita y más rica perspectiva y sobre todo una mayor verosimilitud gracias a la concreción de la imagen, para el comic la fantasía futurista ha significado una importante experiencia. No sólo, claro está, porque ha contribuido a lograr un desplazamiento (facilitando por lo tanto una evasión), sino incluso porque ha permitido a autores como Raymond (incluso a su continuador Williamson), delineando unas imágenes *fantásticas*, extraordinariamente atractivas, crear sugestivos mundos de ficción.

El primer héroe del comic que vivió una aventura espacial



fue *Buck Rogers*. Philip Francis Nowlan, inspirándose en la novela *Armageddon 2419 A.D.*, creaba un protagonista (dibujado con sencillez por Dick Calkins) que, por primera vez en la historia de la humanidad, iba a visitar y conocer ciudades sumergidas en el mar, la luna de Saturno, Júpiter o iba a participar, con intervenciones decisivas, en las distintas contiendas bélicas que agitaban lejanas galaxias. De un modo análogo, es decir, desplazándose de su tiempo y de su espacio, *Brick Badford* (con texto de William Ritt y dibujo de Clarence Gray) entraba en contacto, allá por el agosto de 1933, con inusitadas civilizaciones, que habitaban en un curioso archipiélago llamado

Lamak; llegaba al reino de las amazonas, o utilizando un «aparato del tiempo», una cronosfera inventada por el científico Horacio Southern, asistía a la guerra mundial de 1982. En el mismo año de 1933 nacía Flash Gordon y desplazaba definitivamente a sus antecesores en la aventura fantacientífica.

Ahora bien, el comic de Gordon no es plenamente una historia de ciencia ficción (como puede serlo, actualmente, *Cinco por Infinito* de Esteban Maroto o incluso *Barbarella* de Jean Claude Forest) sino que su autor, Raymond, utiliza elementos fantacientíficos (personajes extraterrestres, naves siderales, artefactos y máquinas futuristas, etc., etc.) como pretexto no sólo gráfico para ensayar y demostrar su habilidad de dibujante sino y sobre todo para situar la figura, tópica, de su héroe. Flash Gordon se amolda entonces (lo hemos visto) a un tipo, a una convención gráfico-argumental que consiste en construir un protagonista dotado de unas cualidades estereotipadas (físicas y psicológicas) que le permiten realizar toda clase de hazañas heroicas.

Se comprende que no importa el ámbito en el cual un héroe, previamente condicionado, despliega su actividad. Sin embargo, situarlo en una atmósfera o en una «realidad» de aparente ciencia ficción es un recurso sumamente válido, porque sí es cierto que puede comportarse como un eje narrativo estático y único (a pesar de su aparente movilidad) es asimismo indiscutible que facilita, extraordinariamente, la construcción de un mito de fácil aceptación y consumo. El éxito rotundo de Gordon, creo haberlo indicado ya, corrobora esta afirmación.

En efecto, unido a otros factores, que veremos más adelante, el elemento de fantasía científica contribuye a determinar esa atmósfera de ensoñación-realidad que el receptor exige para lograr plenamente una identificación-evasión. «La ciencia ficción —escribe Alfonso Álvarez Villar— es un sueño más de la humanidad.» Y como tal se inserta en una mitología popular, análogo (y tan diferente) a muchos sueños que, a lo largo del tiempo, ha forjado el hombre.



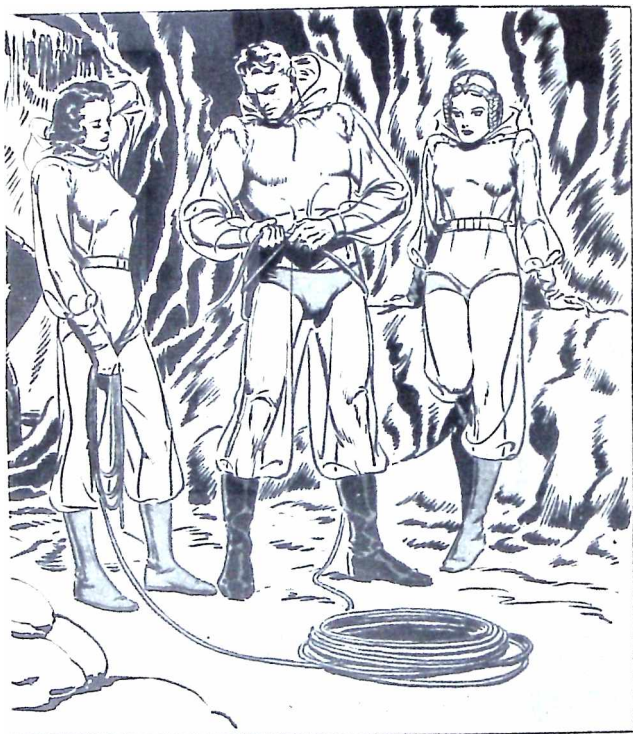
ARMADO DE
UN HACHA, FLASH
SE APROXIMA
FURTIVAMENTE AL
ANIMAL, PERO RESBALA
EN UNA ROCA CUBIERTA DE
HIELO.

Más aún. Contribuye perfectamente a lograr un desplazamiento. Por lo general el lector, sumido en una realidad anodina y en una actividad sedentaria, sueña con el riesgo y la acción. Ama (o al menos lo cree) la inestabilidad, la inseguridad de una aventura en un mundo que no conoce, que quizás no existe, frente a extrañas criaturas que le intimidan y sugestionan. Y piensa, claro está, que como su héroe, vencerá siempre. La realidad es completamente distinta. Porque la realidad de la que pretende evadirse, escaparse Flash Gordon y sus lectores es la depresión americana, la crisis de 1929. Es un contexto insustituible que ayuda a comprender, en idónea perspectiva, la creación en el comic del mito del héroe.

Recordemos brevemente unos datos cronológicos:

- 1931: Dick Tracy (Chester Gould)
- 1933: Flash Gordon (Alex Raymond)
Terry and the Pirates (Milton Caniff)
- 1934: Mandrake (Lee Falk y Phil Davis)
Li'l Abner (Al Capp)
The Lone Ranger (Charles Flanders)
El Agente Secreto x-9 (Alex Raymond y Dashiell Hammert)
- 1936: The Phantom (Lee Falk y Ray Moore)
- 1937: El Príncipe Valiente (Harold Foster)
- 1938: Superman (Jerry Siegel y Joe Shuter)
- 1939: Batman (Bob Kane)
- 1940: Captain America (Joe Simons y Jack Kirby)

Significativamente los más conocidos superhéroes nacen en la década americana de 1930-1940. Una etapa de dificultades económicas y sociales que, como lógica contrapartida, se lanza a una búsqueda frenética de distracción, tratando de huir de una cotidianidad a menudo insostenible. Frente a esta realidad, el comic de aventuras nace con una clara, evidente intencionalidad evasiva que cumple perfectamente, configurando unos protagonistas-héroes que se amoldan sin titubeos a una serie concreta de características.



La primera y más importante es dotar a los héroes de unas condiciones extra-humanas. Se trata de una serie de actitudes (fantacientíficas) que les permiten lograr siempre la victoria y realizar, por lo tanto, los ideales de sus lectores, (ideales que, dependientes de una específica coyuntura, responden a un concreto programa político). Ahora bien, estas condiciones, aunque poseen una finalidad análoga, son distintas y sirven para diferenciar a los protagonistas y definir sus aventuras. De tal manera que podríamos agrupar a estos héroes en dos apartados: el primero integrado por aquellos que, debido a una causa externa, están dotados de superpoderes, por completo inalcanzables para el ser humano; mientras que, el segundo grupo lo componen aquellos protagonistas que extraordinariamente capacitados, han desarrollado al máximo las actitudes humanas y, además, se sirven (para obtener el triunfo) de una serie de instrumentos científico-técnicos.

Al primer grupo pertenece por derecho propio un personaje de inaudita popularidad, conocido como *Superman*. En Krypton, un lejano lugar en el espacio, un científico, Jor El, descubre, angustiado, que su planeta está a punto de desaparecer. Frente a la incredulidad de los demás científicos decide salvar a su pequeño hijo, *Kal El*, y lo confía a una velocísima nave que aterriza, muy poco tiempo después en una ciudad de los Estados Unidos. Jonathan y Martha Kent le encuentran y, entusiasmados, deciden adoptarlo. Así, sencillamente, Kal El, se convierte en un ciudadano medio americano llamado Clark Kent.

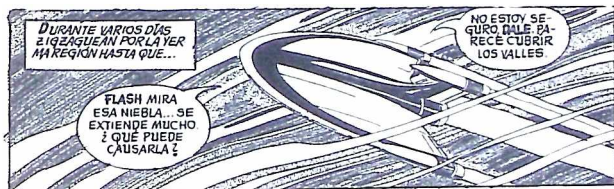
Pronto los padres adoptivos de Clark descubren, asombrados, que no es un niño como los demás. El pequeño posee una fuerza extra-humana, puede incluso volar y sus superpoderes parecen aumentar día a día. Pocos años más tarde (después de una serie de aventuras como super-baby y super-boy) Clark Kent se convertirá con sólo desprenderse de su anodino traje de burgués en Superman. Es decir, en un magnífico atleta, cuyos superpoderes (super-oído, vista rayos X, capacidad de volar a la velocidad de la luz, etcétera, etcétera) están puestos incondicional-



mente, sin la más mínima duda, al servicio del bien. Un bien, eso sí, limitado, porque Superman no se enfrentará jamás (es incapaz de realizar una función crítica) al sistema que lo sostiene.

El éxito de las aventuras de Superman es extraordinario. Aparece en el número uno de *Action Comics* en junio de 1938. Muy pocos meses después se funda la *Superman Quarterly Magazine* que se encarga de su publicación y difusión. Apenas dos años más tarde, en 1940, se venden 1 400 000 ejemplares. Sin duda ninguna se trata de una aceptación masiva y sin reservas, debida, fundamentalmente, a la doble identidad del héroe. El recurso es un acierto pleno. Porque le permite al receptor identificarse plenamente con un personaje mítico.

En efecto, Clark Kent es el representante típico de un ciudadano medio, burgués. Anodino y gris vive en una pequeña ciudad, aceptando plenamente todas sus normas, no percibiendo ni siquiera sus defectos. Desarrolla una actividad laboral corriente, incluso rutinaria. Es, sencillamente, uno más. Y como el lector vive inmerso en una sociedad masificada, en la que es difícil, difícilísimo, sobresalir. Sin embargo, hasta que alguien (o algo) corra peligro para que Clark Kent, despojándose simplemente de su indumentaria (de su disfraz de hombre vulgar) se transforme en un magnífico y heroico personaje. El lector, creo que es obvio señalarlo, se transforma con él. Abandona su anonimato y por un instante (la breve duración de un sueño) surca el cielo con la vertiginosidad del rayo, atraviesa la barrera infranqueable del tiempo y observa otras épocas, otras costum-



bres. En pocos segundos levanta edificios, construye diques, apaga incendios, lucha incansable, contra bandas de bandidos.

Frederic Wertham, en su conocido libro *La seducción del Inocente* en relación con el maniqueísmo simplista del héroe, ha escrito: «Superman no podría existir si no existieran una serie de infrahombres y criminales; el crimen es la única posibilidad de su existencia. Al lector sólo le caben dos actitudes: imaginar que él mismo es Superman, rodeado de una raza de infrahombres o bien desarrollar su tendencia a la sumisión».

Ajeno a polémicas críticas, el lector, se funde con su héroe y conoce la emoción del miedo. Porque también Superman tiene su talón de Aquiles y frente a las radiaciones de la criptonita (extraño metal procedente de su planeta nativo), pierde su fuerza, se debilita increíblemente y puede casi (sólo casi, claro está) ser vencido. Después de la aventura, el lector regresa más optimista (¿o quizás irónico?) a su cotidiana realidad.

Es evidente (como subraya Umberto Eco en su *Diario mínimo*) que la historia de Superman no admite un desarrollo narrativo. Necesariamente tiene que atenerse a insertar sobre un esquema de gran sencillez y previamente establecido (nacimiento en Kriptón —posibilidad fantacientífica de poseer superpoderes— y vida en la Tierra) una serie de variaciones constantes que se realizan siempre en un tiempo presente. La aventura, por lo tanto, carece de continuidad, no se conecta a la de ayer ni tiene una sucesión, sino que se cumple (comienza y finaliza) en un espacio temporal coagulado, detenido. Esto no sólo permite construir un «personaje ejemplar, auténtico ídolo y aspiración inconsciente para el lector de los *mass media*», sino que se debe —afirma Eco— a «una decisión activa a través de la cual una industria de la cultura de masa educa a su público heterodirigido en una pacífica pasividad, en una invitación continua a ignorar las posibilidades de un desarrollo, porque la paz está en una aceptación del eterno presente, cuyas modificaciones pueden ser experimentales o imaginarias, pero no factivas»

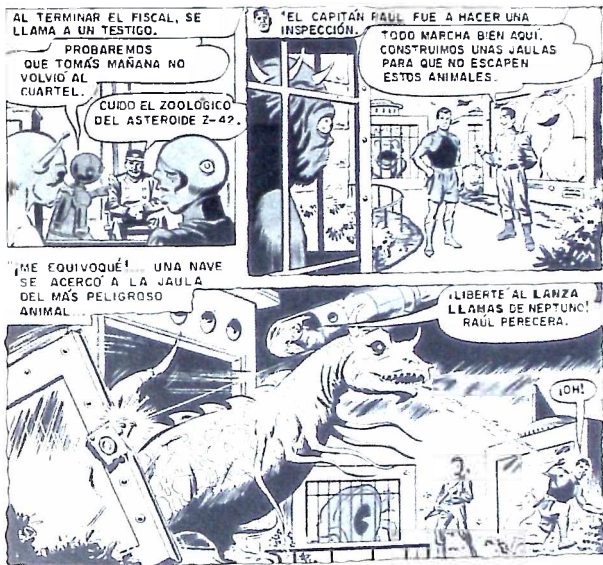


viaje al centro de la **TIERRA**

JULIO VERNE



Con análogas características van a surgir, siempre en la década de los treinta, atraídos por el éxito espectacular de Superman, una serie de super-héroes. Se atienen a una idéntica estructura narrativa, y su aparente novedad radica en que se trata de personajes que no conservan la fisonomía humana. Así por ejemplo, en noviembre de 1939, en *Marvel Mystery* (publicación de Timely, primer nombre de la *Marvel Comics Group*, empresa que hoy monopoliza la historieta norteamericana) aparecen *The Human Torch* y *Submarines*. La antorcha humana de Carl Burgos evoca, en cierta medida, al Dr. Frankenstein de Mary Shelley. Creado por el profesor Horton como un hombre sintético, se escapa de su vigilancia e incluso, inconscientemente, causa la muerte de su inventor. Sin control, inicia una serie



de extrañas aventuras en las que, perseguido por la policía, se convierte, a su vez, en perseguidor de hombres fuera de la ley. Una vez aceptado por los demás, su heroísmo se centrará en combatir en un continuo duelo a *Sub-Mariner* (príncipe del mar, hijo de la princesa Fen, del reino submarino de Atlantis y de un comandante de la Fuerza Naval estadounidense, que odia a la humanidad por la destrucción de su reino). El duelo concluye cuando el héroe marino decide pactar con los aliados y participar, en defensa de su país, en la Segunda Guerra Mundial.

Al lado de estos super-hombres, protagonistas de una aventura que roza sugestivos mundos de ficción, se alinean unos personajes cuyas condiciones humanas están potenciadas al máximo. Responden, obviamente, a un análogo código moral e incluso a veces pueden recurrir, a utilizar la doble personalidad. Ahora bien se trata de un desdoblamiento que se realiza de un modo





completamente distinto al de Superman, porque, claro está, no pueden perder su personalidad humana. Así, por ejemplo, *El Llanero Solitario*, (creado en 1934 por Charles Flanders) o *El Hombre Enmascarado* de Lee Falk y Ray Moore, se esconden detrás de una sencilla o complicada máscara que oculta sus facciones y evitando ser reconocidos, no sólo actúan con mayor libertad frente a un concreto y desconcertado enemigo, sino que determinan un sugestivo clima de suspense. Su disfraz también es distinto al que viste Bruce Wayne para convertirse en *Batman*. Porque, en cierto modo, Wayne no se esconde debajo de la indumentaria de hombre-murciélago, sino que se transforma plenamente en *Batman*. Es decir, olvida su realidad para poder cumplir su heroica y arriesgada misión. Y aunque su fuerza radica en una continua ejercitación física y su poder estriba en la hábil utilización de unos extraordinarios medios tecnológicos, la verdad es que su proximidad a Superman es inmensa.

En definitiva estos héroes carentes de poderes sobrenaturales responden a una necesidad de verosimilitud, a una exigencia de mayor realismo, y, por lo tanto, van a participar en aventuras policíacas, de espionaje o bélicas, cuya proximidad a la realidad cotidiana contribuye a facilitar su aceptación por un gran número de lectores. Surgen entonces protagonistas como el Dick Tracy, de Chester Gould, policía vestido de paisano, que se enfrenta, implacable, al gansterismo americano de los años treinta. Su inflexible sentido del deber le convierten en el paladín de una justicia que no admite la más mínima duda, el menor asomo de compasión, frente al delito y sus protagonistas. Y aunque es cierto que el personaje de Gould refleja plenamente una concreta necesidad social (cuando nace Dick Tracy, inspirado en una narración de Dashiell Hammett, acaba de ser arrestado y encarcelado Al Capone), su postura acusa un pesimismo o incluso, a veces, una amargura, cuya dureza no logra paliar la especial ironía de su autor. A pesar de todo (o precisamente por ello) la aventura de Dick Tracy se convierte,



BATMAN escapa...

*El Hombre Murciélago
tripula a velocidades
fantásticas su
Batimóvil...*



BATMAN y **ROBIN**
salvan a ciudad
GÓTICA...



dentro de la historieta, en prototipo de relatos policíacos, que se construyen ateniéndose a un sencillísimo esquema, es decir, descubrimiento casi inmediato del culpable, posterior persecución y castigo ejemplar. Es un esquema que, en cierto modo, se invierte en los relatos que protagonizan detectives, en los que, naturalmente, lo más importante es el descubrimiento del «misterio» o lo que es igual, del responsable del delito. En esta línea, *Rip Kirby*, dibujado por Raymond, sobre texto de Ward Greene, es un magnífico ejemplo de como puede desarrollarse una intriga detectivesca en las páginas del comic. Rip Kirby, un excomandante de «Marines», representa perfectamente la clásica imagen del detective intelectual y, en su valoración de la inteligencia, rompe por completo el ideal del héroe musculoso y apolíneo, dotado de fuerza pero de poca capacidad mental.

Una realidad que el comic no podía dejar de abordar es, sin duda alguna, la guerra. Cualquier conflicto bélico (además de permitir la emisión, más o menos velada, de una ideología) ofrece la posibilidad de crear extraordinarios héroes, protagonistas de hazañas y batallas contra los más encarnizados (y a veces concretos) adversarios. Mientras Terry lucha en el Pacífico y Jonhy Hazard rescata huérfanos del Vietnam, el coronel Steve Canyon (extraordinario el dibujo de Caniff) defiende, incansable y siempre vencedor, a su país (los Estados Unidos de América) de cualquier complot, de todas las insidias. El tema, se comprende, es sugestivo e inagotable.



En torno a los años veinte el comic encontraba una nueva y estupenda posibilidad temática, que se apresuraba a explotar. Se trataba de la incorporación de la mujer. Primero, en las *family strip*, nos la presentaba con la función delimitada de madre de familia y, por lo tanto, comportándose como eje de un concreto status.

Poco a poco, desgajándose de estos relatos y como reflejo de una profunda transformación socio-económica, surgía una protagonista joven y desenvuelta que, activa, pretendía participar en una cotidiana aventura. Abordaba decidida una amplia problemática: situaciones laborales, controversias políticas... y pretendía, como fin primordial, el matrimonio. Su emancipación, todavía, no era completa porque en el fondo su único deseo era integrarse plenamente para constituir una familia estable y burguesa, es decir, pretendía protagonizar una *family strip*. Por eso *Blondie* concentra todas sus energías en conquistar al ingenuo y optimista *Dagwood*, y una vez conseguido (después de tres años) se convierten en el símbolo de una joven pareja que vive en la América conservadora de Roosevelt.

Su autor, Chic Young, nos permite observar, a través de la cotidianidad de sus protagonistas, la cara menos brillante pero más auténtica de la sociedad americana. Forja una «pequeña comedia humana» que gira en torno a un hombre cándido y apocado incapaz de oponerse a la energía arrolladora y al autoritarismo de su «frágil, delicada y dulce» mujer. *Dagwood* no lucha frente a nada ni contra nadie, se limita a aceptar, de buen grado, la mediocridad, el gris anonimato de su situación, ateniéndose en todo y para todo a los modelos tradicionales que le presta un mundo puritano y capitalista. Sí, la auténtica protagonista es *Blondie* y con ella y, en cierto modo, el matriarcado norteamericano. Sin embargo, a pesar de reflejar una específica realidad social, centrada en una concreta coordenada geográfica y temporal, *Blondie* y *Dagwood* (o Lorenzo y Pepita) *representan* una perfecta condición humana eterna y nueva,



que les permite ser aceptados por los más diversos lectores.

Frente a esta realidad (lo hemos visto ya) el comic levanta un mito heroico que exige, naturalmente, una distinta presencia femenina. Se trata de una heroína enamorada y angelical que, eterna acompañante del héroe, espera resignada el fin de tantas aventuras para disfrutar de una bien merecida paz y tranquilidad. Un justísimo anhelo que Diane Palmer, Dale Arden, Narda o Ana María de Torres, reprimirán a lo largo de muchísimo tiempo, de muchísimas desventuras (padecen no sólo la soledad sino incluso la persecución de los malvados enemigos de su compañero) y que sólo algunas lograrán realizar. Ahora bien, a partir de este arquetipo femenino de novia eterna, dócilmente subordinada a la figura del héroe del que cataliza las aspiraciones amorosas, surgen, en la década de los cuarenta-cincuenta, una serie de heroínas que protagonizan su propia historia. De forma paralela a Superman, a Batman..., aparecen las super-heroínas que como *Wonder Woman* (dibujada por Harry Peter sobre guión del psicoanalista William Moulton Marston) establecen una distinta relación de dependencia en la que el personaje masculino pierde su predominancia y acepta un papel secundario: el de acompañante (e incluso víctima) de la protagonista.

Es una nueva relación de interdependencia que se agudiza en los años sesenta, coincidiendo con los movimientos de liberación de la mujer y determina la aparición de sugestivas protagonistas que, sin recurrir a mágicos superpoderes, demuestran plenamente su capacidad no sólo para igualarse al hombre sino incluso para superarle y poder, por lo tanto, conducir, por sí mismas, la acción. Y si *Modesty Blaise* despliega una increíble actividad frente a su obediente y pasivo ayudante Willie Garvin; *Barbarella* descubre, más allá de muchos límites y convenciones, su extraordinaria capacidad para comportarse como un personaje activo, eje indiscutible e insustituible del relato. Protagoniza una aventura fantacientífica dominada por una mezcla de erotismo y experimentación artística.

XIRIS BARBARELLA PRAVDA



trois créatures
démoniaques
trois chefs d'œuvre
de la bande dessinée.

De esta manera Barbarella, publicada por Jean-Claude Forest en 1962 y en la revista de ciencia ficción *V-Magazine* se convierte en la pionera de una estirpe de heroínas, emancipadas sexual y socialmente, que cuenta con figuras de importante repercusión popular como *Jodelle* de Pellaert y Bartier o la *Saga de Xam* de Deril, y que culmina en la extraordinaria *Valentina* de Guido Crepax.

Es evidente que el concepto de héroe (o heroína) que elabora el comic responde a la concepción clásica que exigía al protagonista de una acción épica la posesión de unas virtudes extraordinarias. En efecto, en la antigua epopeya se consideraba héroe por excelencia a personajes como Aquiles, que, hijo de un mortal, Peleo, y de una diosa marina, Tetis, era invulnerable (excepto el talón) debido a que de pequeño su madre le había sumergido en las aguas del Estige. Su excepcionalidad no era sólo, claro está, física sino que, además, había sido espléndidamente educado por la sabiduría del centauro Quirón. De tal manera que, dotado de magníficas cualidades, se convertía en un personaje superior a los demás, semidivino y grandioso, capaz de cumplir un destino heroico. No es necesario insistir en que muchos de los héroes de la historieta se atienen a análogas características; sustituyendo naturalmente una serie de elementos mítico-mágicos por un contacto con la ciencia contemporánea.



JEAN-CLAUDE FOREST



barbarella



Ahora bien, frente a estos héroes extraordinarios e irreales el comic forja, en nuestros días, un «ideal» distinto. Crea anti-héroes. Es decir, protagonistas que se amoldan plenamente a una realidad anodina y cotidiana, seres anónimos que, a menudo, proyectan un mundo degradado como reflejo de una sociedad que, intensamente masificada, tiende a eliminar al superhombre, configurando un tipo humano por completo integrado, y cuyo sistema de valores es antitético (o al menos distinto) al estricto código moral que rige la epopeya. Su intencionalidad crítica es clara y contundente. Porque no tratan, evidentemente, de constituir un modelo de conducta, sino que intentan llevar a cabo el análisis, a veces despiadado, de la crisis de la sociedad contemporánea. Así, por ejemplo, *Bristow* (creado en 1960 por Frank Dickens) desde su anonimato de empleado medio, idéntico a miles de empleados medios de la Chester-Perry Company, insinúa una acertada sátira de sí mismo y de nuestra sociedad. Es un hombrecillo patético y humilde, cubierto por un curioso bombín, atrapado, sin remedio, en las ruedas de un sistema que pretende su anulación total. Su reacción es débil y negativa. Su oposición consiste sencillamente en adoptar una postura de irritante pasividad. No acepta ser sometido y por eso rechaza el estímulo, positivo, de la ambición. Acepta su ineficacia, su insostenible inercia, no para confundirse con los demás, ni para ser uno más en un mundo inerte e ineficaz, sino para no convertirse (como su odiado oponente el «jefe» Fudge) en una víctima más de la deshumanización y de la esclavitud contemporánea. Es una «respuesta» muy similar a la que nos ofrece *Andy Capp*. Sólo que Andy es un personaje feliz. Vive en una casa normal (de la que jamás paga el alquiler), tiene una familia y Flo, su mujer, afectuosa y maternal, solícita y paciente, dotada de un increíble sentido del humor, soporta sus continuas borracheras, no le reprocha (o al menos lo hace poquísimo) su situación permanente de desempleo, e incluso comparte (y participa) plenamente en su desmedida afición por el fútbol, el bridge o el rugby. No cabe la menor duda, Andy es un «per-



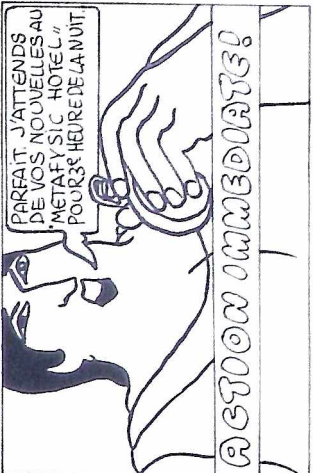
VOS RENSEIGNEMENTS, MES POULETTES, ONT ÉTÉ FORT UTILES. À L'EMPEREUR UN ÉLÉMENT NOUS FAIT DÉFAUT, CEPENDANT. DES PREUVES!



POUR CELA, NOUS AVONS NOTRE PLAN!



1° GALLIA ET MOI, PÉNÉTRONS DANS LES APPARTEMENTS DE LA PROCONSULE
2° NOUS CHERCHONS DES PREUVES DE SON INFAMIE
3° NOUS TE LES REMETTONS, CHÉFFE!



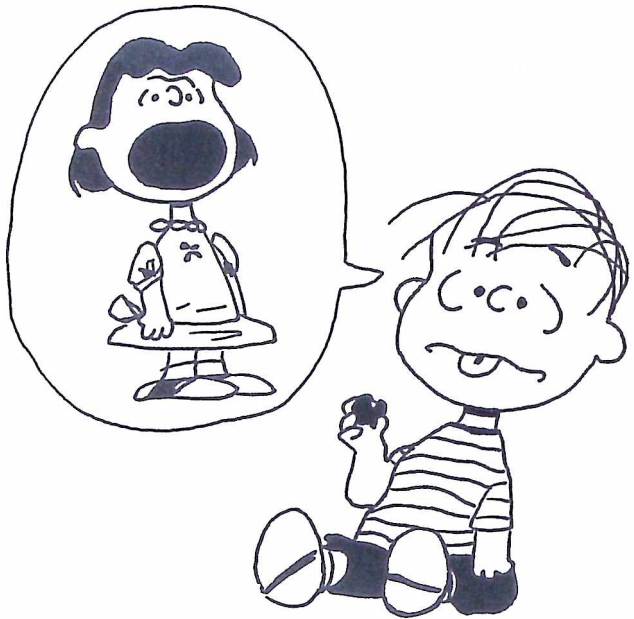
PARFAIT. J'ATTENDS DE VOS NOUVELLES AU "METAFYSIC HOTEL" POUR 3^È HEURE DE LA NUIT.

ACTION IMMÉDIATE!

fecto» antihéroe. Agresivo y bebedor, abúlico e increíblemente vago, es el más perfecto de los egoístas. Pero quizás su egoísmo es una forma (su forma) de oponerse, de enfrentarse a una vida superorganizada, a la soledad, a la neurosis, a la angustia... esa soledad, esa neurosis, esa angustia que, patéticamente, reflejan Munro o Bernard Mergendeiler. Porque su autor, Jules Feiffer, no busca paliativos sino que, decididamente, acepta un compromiso vital y fustiga, con amargura, nuestra sociedad de masas, o mejor, la actual *american way of life*. Bernard es un hombre débil e inseguro, un marginado lleno de complejos, que sueña con los ojos abiertos, y a través de sus sueños, Feiffer satiriza, con un humorismo sutil y refinado, la masificación, las frustraciones, la paranoia de una realidad que no admite evasiones.

UN MICROCOSMOS INFANTIL

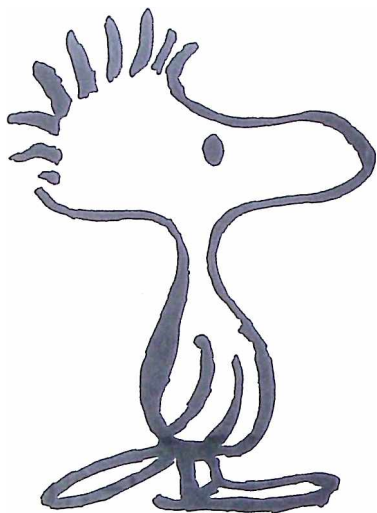
Esencialmente el comic nace destinado a un público infantil. Se trata, evidentemente, de un concreto receptor que condiciona notablemente el producto y que exige, para su aceptación, determinadas condiciones. Si por ejemplo, observamos breve y cronológicamente el panorama de la historieta en España (con la extraordinaria ayuda del volumen de Luis Gasca *Los comics en España*) podemos constatar, de inmediato, como en los primeros años de nuestro siglo (de forma paralela a algunas publicaciones satíricas) se editan revistas para niños, que utilizan la imagen fundida al texto para la expresión de un contenido narrativo. Por lo general, y es una primera e importante característica, los protagonistas de estos relatos son niños. Así en 1904, en Cataluña, nace un pequeño personaje llamado *En Patufet* y tres años más tarde ABC confecciona un suplemento titulado *Gente Menuda*. Los títulos se suceden, pero tendrá que llegar 1916 para que en la recién nacida revista *Charlot* se publiquen «historietas en viñetas, que pronto van a evolucionar hacia la estética y procedimiento habitual en el comic americano», Y ya en 1919 en las páginas de una revista infantil llamada *TBO* se utilizan por primera vez los globos, aunque alternándolos con didascalías. Pero será bastantes años más tarde, en 1938, cuando se consiga un válido nivel artístico con la aparición de *Chicos*. «La mejor revista española» —opina Gasca— y precisa: «Si *Aventurero*, *Mickey* y *Pinocho* son tres exponentes de revistas con cuidado material extranjero, en aceptables reproducciones, y todo un ejemplo a seguir, *Chicos* es la revista completa, vista desde el prisma español e ilustrada —excepto en su última etapa— totalmente en España, por dibujantes nacionales. Su formato, y especialmente las características del material que incluye, en acertadas dosis de humor y aventuras, hacen de *Chicos* un modelo en su género.» Pues bien, en las páginas de *Chicos* aparecerá *El pequeño policía*, historia de Jesús Blasco protagonizada por Cuto, una especie de golfillo, con pantalones bombacho y cara pícaro que se convierte en personaje central de una serie extraordinaria



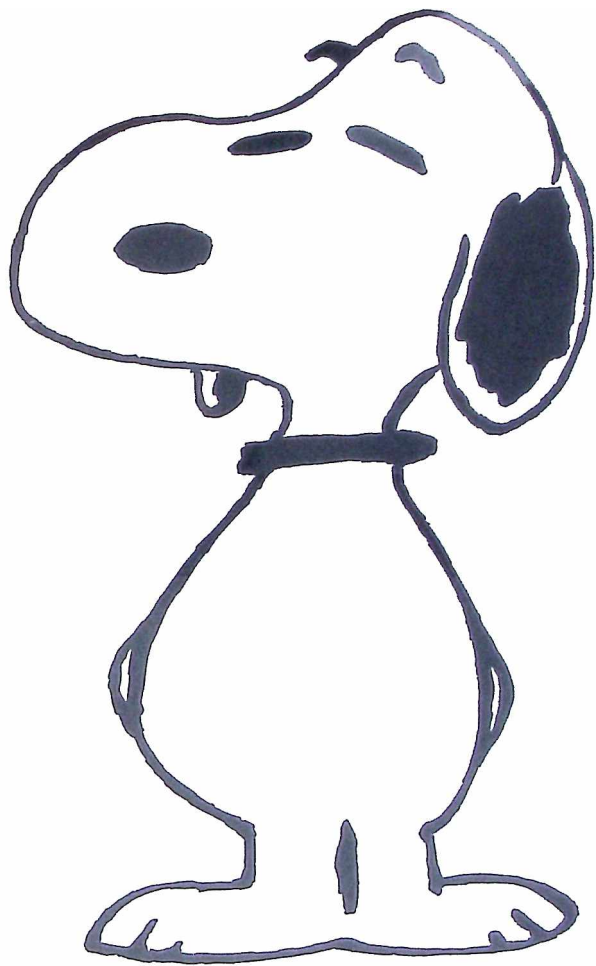
F. Aszmaudi

de aventuras. Cuto, sin duda alguna, es uno de los protagonistas infantiles del comic español que más éxito ha alcanzado debido, probablemente, a la importante repercusión y aceptación que logró entre un público infantil. Una popularidad que comparte con otro personaje, esta vez una graciosa niña rubia, que responde al nombre y apodo de Anita Diminuta y que comienza a dibujar Blasco en 1941 para *Mis Chicas*.

La temática que abordan estas publicaciones y otras más o menos similares es, naturalmente, una argumentación atractiva y sugerente, en la que la alegría, el desenfado se une a la más sugestiva fantasía. La evasión es, por lo tanto, una de las características esenciales de estos relatos. Ahora bien, una necesidad de distracción que no excluye, en modo alguno, una posibilidad didáctica. Porque en muchos casos se pretende poner en práctica un viejo y repetido postulado, el de «deleitar aprovechando». No siempre naturalmente conseguido. De tal manera que estas expresiones gráficas sustituyen, en cierto modo, y para un receptor infantil, a los cuentos transmitidos por vía oral. En un cercano pasado los niños escuchaban, atentos, viejos relatos, viejos y fantásticos *cuentos de hadas*, narraciones protagonizadas por ogros y dragones, bellísimas hadas y malvadas brujas. En la actualidad los niños contemplan absortos, como un hada espléndida castiga a Pinocho devolviéndole su apariencia de muñeco de madera o como el atractivo Príncipe despierta a la dulce y cándida Blancanieves. La imagen ha desplazado la voz del narrador de cuentos. Y el cambio ha sido significativo, porque, como señala Antonio Martínez Menchen, implica una serie, importante, de transformaciones. En primer lugar sustituye al destinatario individual por el miembro de un grupo, debido a que el relato se emite, a través de la televisión, el cine o los comics, de forma indiscriminada y colectiva. En segundo lugar disminuye el esfuerzo imaginativo del niño que, a través de la imagen, recibe nítida y clara una realidad. Por último supone aceptar un mensaje estereotipado porque es el producto de una industria de la cultura.



Sin embargo, al margen de estos cambios y sus condicionamientos las historietas infantiles mantienen, como constante, una intencionalidad evasivo-didáctica. Es decir, se proponen una concreta finalidad, que, a menudo, comporta la configuración de un contenido válido para ser aceptado por un doble receptor o, en otras palabras, se dirige, a la vez, al niño y al adulto. Ahora bien, para lograr esta simultaneidad se utilizan una serie de recursos como, por ejemplo, tamizar lo irreal a través de la ironía. El emisor consciente de que su relato adolece de un exceso de elementos fantásticos, inserta comentarios irónicos o situaciones graciosas dirigidas, específicamente, al lector adulto que puede captarlos en su complejidad, mientras pasan inad-



vertidos para el receptor infantil. Es un recurso interesante, aunque, sin duda ninguna, se consigue mayor efectividad utilizando como protagonistas de la acción a niños.

Es indiscutible que la elección de un protagonista infantil determina que el niño acepte el producto porque se siente identificado y atraído por las aventuras de un personaje cercano a él, mientras que, para el adulto, la distancia establecida significa una mayor capacidad de evasión, implica una posibilidad de distraerse que, incluso a veces, permite aprehender y compartir insensiblemente un mensaje sin advertir su complejidad. En efecto, si por ejemplo analizamos *Charlie Brown* de Schulz, advertimos como, mediante unos protagonistas infantiles y una magnífica dosificación de humor y de ironía se transmite un extraordinario contenido. Acertadamente se ha escrito: «La mayoría de los noventa millones de lectores que se divierten con los problemas de Charlie Brown no sospecha que mientras ríe, acepta una dosis de teología y de psicología. La ingiere porque no le perturba y por lo tanto la acepta como experiencia.»

Es obvio que Schulz posee una capacidad excepcional que le permite, acogiendo toda la problemática de nuestra época, tejer, en torno a un único tema, una polémica en clave lírica y llevar a cabo una función crítica con un lenguaje eficaz, incisivo, con un dibujo extraordinario, extremadamente sencillo, capaz de plasmar el más mínimo cambio psicológico. A través de una magistral simplicidad de líneas, Schulz consigue desplazar la atención desde el contexto, desde unos elementos escenográficos, hacia los personajes, obteniendo con una exaltación de los valores mímicos y del gesto su auténtica definición. Elige, conscientemente, un mundo infantil del que excluye la presencia de protagonistas adultos, y de esta manera logra tamizar su mensaje, permitiéndole al lector el suficiente alejamiento para una comprensión sin heridas. Porque en la aventura cotidiana de Charlie Brown y sus pequeños amigos se reducen adecuadamente los mitos adultos, de la angustia y la esperanza, de la

La Genialenta



COS B

neurosis y la fe, a mitos infantiles para, en idónea perspectiva, analizar la vida a través de una evasión.

Los *Peanuts* carecen de una auténtica trama narrativa. Utilizando una mecánica iterativa, abordan las preocupaciones contemporáneas, sin lugar y sin tiempo, envolviéndolas en un aire de fábula, en una concepción de la infancia como el momento en que el ser humano se afirma a través del padecimiento de sus primeras derrotas.

Charlie Brown cobijado, amparado en su apellido (su incapacidad absoluta de prescindir de él será su mejor definición) camina, como un nuevo Amadís de Gaula o un renacido Palmerín de Olivia, en búsqueda de una comunicación con los demás, como el único medio de realizarse, de comprenderse a sí mismo. Es un personaje tímido, sumamente sensible, solitario, que se refugia en la reflexión. Incapaz de actitudes y actividades prácticas, trata de superar su complejo de inferioridad mediante un respeto hacia la humanidad y una fe en la existencia de la felicidad, y día a día, viñeta a viñeta, es derrotado por la sociedad que le rechaza a través del personaje de Lucy.

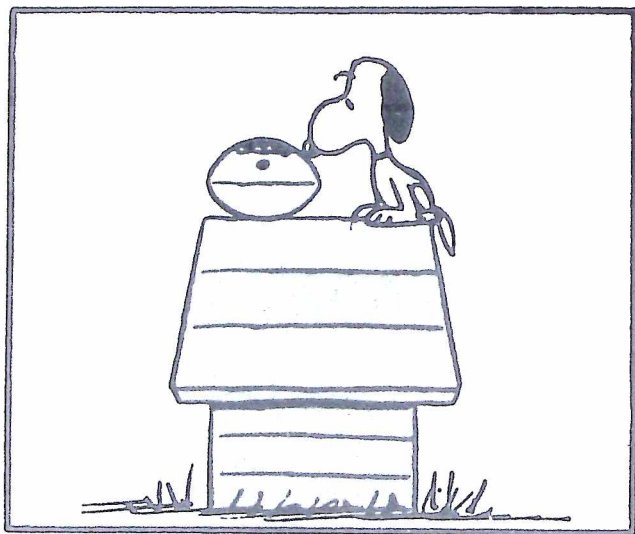
A su lado, extrovertido e inseguro, Lino se defiende de su inestabilidad emotiva, se aferra a sus símbolos de protección, abrazándose a una sábana o chupándose un dedo, o más aún, por medio de la fantasía, crea su propio mundo de sueños; en modo análogo a como Shroeder se protege mediante la imaginación, en una admiración hacia Beethoven, que es deseo de enfrentamiento a una música de consumo. O también como Pig Pen elige, existencialmente, permanecer siempre manchado como aplastado por la conciencia que sobre él «pesa el polvo del tiempo». En convivencia antagónica los personajes femeninos viven su propia aventura. Lucy antagonista de Charlie Brown recoge en símbolo la negatividad de un matriarcado; con una violencia apenas contenida trata de dominar a los demás, de obligarles a conducirse según ella desea. Sin embargo, creo que frente a lo que se ha señalado no es un personaje incapacitado para suscitar ternura, sino que su agresividad no es



CLASICOS BOGA

más que el reflejo de un miedo agudo a enfrentarse al mundo, es el deseo de reprimir su inseguridad, de encubrir su sensibilidad.

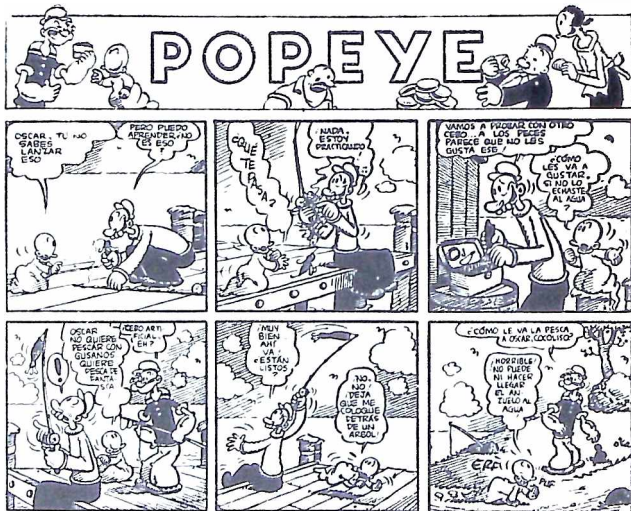
Frente a esta galería de personajes se yergue Snoopy, que ejerce su proteccionismo sobre los demás protagonistas. Tiene una entidad humana (Piperita Patty dirá de él que es el «niño más gracioso que ha visto») y es consciente de su condición de perro. A lo largo de las viñetas de Schulz es el único personaje que se ha ido gradualmente desarrollando, creciendo desde cachorro hasta alcanzar una madurez. Y es precisamente esta madurez conseguida la que le permite liberarse de sus complejos a la vez que le ha permitido ir poco a poco desplazando a los demás personajes, adquiriendo un carácter de protagonista-héroe. Posee una exacta sensación del tiempo que pasa, percibe amargamente que la vida se le escapa y añora, en una continua





evocación, la alegría inconsciente de la infancia. A través de la imaginación, de la fantasía cambia el mundo e intenta liberarse, evadirse de sí mismo, asumiendo las más diversas personificaciones. Recoge el ansia de aventura de los hombres, la búsqueda constante de nuevas inquietudes, el descubrimiento de otros horizontes, y se rinde en esta aventura diaria, por hambre o por pereza, porque, en definitiva, está dominado por una acedia que le impide romper los moldes (biológicos) en los que ha sido insertado.

El mundo de Charlie Brown es un microcosmos que no se enfrenta enérgicamente a un macrocosmos adulto, sino que vive paralelamente, realizando una crítica global, sin adversarios concretos. Frente a ello Mafalda, el protagonista infantil de Quino, se opone decididamente a los mayores porque participa con sus compañeros de una auténtica dimensión infantil, sin padecer un desplazamiento o la minimización de una problemá-

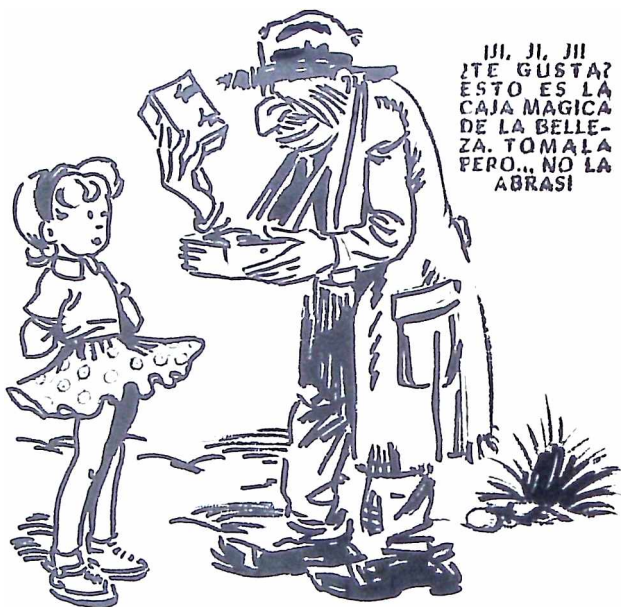


tica adulta ejemplificada en un mundo de niños. Se enfrenta a una realidad concreta que exige inmediatas soluciones. En definitiva, Schulz y Quino reflejan dos mundos que adoptan, involuntariamente, comportamientos antitéticos. Por ejemplo Charlie Brown, sufrirá doloridamente la soledad, que le conduce a una introversión como posibilidad de ahondar en sí mismo para comprenderse, para aceptarse; en oposición Mafalda, dinámica, activa, participando de los problemas del mundo, al menos de su mundo (a menudo aparece absorta junto a un globo terráqueo), no comprenderá en absoluto la introversión, es más la rechazará considerándola como egoísmo.

Análogamente existe una distinción entre los mismos nombres propios, los personajes de Quino responden a un deseo de adherencia a la realidad en alejamiento de una búsqueda de símbolos, mientras que Schulz nombra a uno de sus protagonistas, Lino, precisamente porque se arroja, se protege con una sábana.

Mafalda, el personaje-eje de las tiras de Quino, es una protagonista desenvuelta, decidida, «contestataria», sarcástica, destruye todo sin piedad; vive protegida por un *sense of humour*, y por una candidez que suscita en el lector un deseo de protección o al menos una comprensión de su escepticismo, una participación en su arremeter contra todo y contra todos. Constituye con sus compañeros la vanguardia de una generación nueva que, dotada de una gran sinceridad, se plantea seriamente unas específicas circunstancias vitales que influyen o determinan la sociedad que les rodea. En apuntalamiento de Mafalda se alinea Felipe, que, receptor ideal, escucha atentamente las opiniones (sentencias) de su amiga; tranquilo, no logra comprender la agresividad de su pequeña compañera; sin embargo comparte con ella, entusiasta, una concepción vital. Mafalda y Felipe comparten juegos e ídolos (los Beatles catalizan su entusiasmo) y sobre todo se unen frente a los otros dos personajes que componen este grupo infantil.

Susanita y Manolito surgen, en una técnica de contraste (sub-



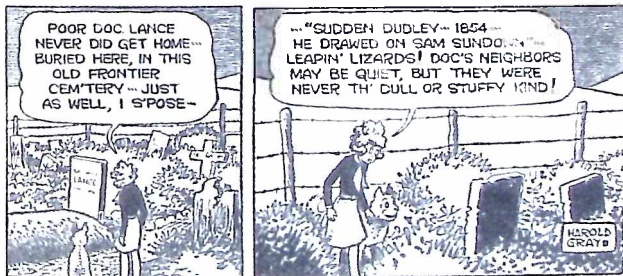
¡¡¡, ¡¡, ¡¡
¿TE GUSTA?
ESTO ES LA
CAJA MÁGICA
DE LA BELLE-
ZA. TOMÁLA
PERO... NO LA
ABRASI

rayada significativamente por el uso del diminutivo) y su comportamiento es el de dos integrados en una sociedad de consumo de la que no perciben sus lacras. Susanita padece constantemente una preocupación por un futuro personal, egocéntrico, de éxito social, logra exasperar a Mafalda con su constante apelación a la maternidad. A su vez con Manolito, Quino simbolizará a todos aquellos que han convertido el dinero, el poder económico, en meta indiscutible de vida, concediéndole el máximo poder de alienación. Un quinto personaje, Miguelito, vive, sin participar en nada ni con nadie, convirtiéndose en símbolo de la pasividad, acepta la protección, la ternura del mundo que gira a su alrededor.

El enfrentamiento de Mafalda con la sociedad se realiza de un modo gradual. Primero es un choque de carácter generacional. Entre Mafalda y sus padres existe una auténtica, angustiosa incomunicabilidad que se resuelve, a veces, en una abierta polémica. Es una lucha que se sintetiza en una marcada aversión hacia la sopa (símbolo de todos aquellos elementos que componen una sociedad organizada, o mejor aún, programada) y sobre todo se refleja en la preocupación constante por la diversidad de nivel cultural que comporta una incompreensión absoluta, determina un choque.

Un paso más y se opone al mundo, arremetiendo (dialécticamente) contra las armas nucleares, la guerra del Vietnam, la ineficacia de la O.N.U. en una exaltación confiada, llena de ingenuidad, de los auténticos valores de la humanidad.

En definitiva, creo que pueden definirse estos dos comics según la postura que adoptan sus protagonistas frente a una sociedad adulta. De esta manera y en relación con las líneas anteriores, Charlie Brown conserva una autonomía frente a la sociedad, no se plantea el problema de una integración porque constituye su reflejo en una progresión decreciente. Mientras que Mafalda es un microcosmos que se inserta a través de un enfrentamiento en un macrocosmos. Por eso tiene que defender a capa y espada su inconformismo porque integrarse supondría dejar de existir.



Schulz y Quino aspiran a transmitirnos un mensaje complejo y conscientes de que está señalado, marcado por la tristeza, eligen para ello un mundo infantil que, a la vez, que acoge la expresión de sus sentimientos, logra su extraordinaria fuerza comunicativa a través de un instrumento ideal: la imagen; y nos impulsa a nosotros (receptores pasivos) a una meditación que quizás nos permita una comprensión. Precisamente por eso la ternura se convierte en la característica más evidente, más destacable de estos pequeños, entrañables protagonistas, es el sentimiento que, en esperanza, funde, unifica dos mundos de raíces antitéticas.

ÍNDICE

El Comic	5
Rasgos pertinentes	17
Características del mensaje	39
Desplazamiento cronológico	55
Un mito heroico	85
Un microcosmos infantil	139

VOLÚMENES PUBLICADOS:

1. *¿A qué se llama aborto?* Juan Jiménez Vargas y Guillermo López García
2. *Europa, una tarea inacabada.* Antonio Sánchez-Gijón
3. *La población, entre la vida y la muerte.* Manuel Ferrer Regales
4. *La revolución cultural.* Luis Antonio de Villena
5. *Un signo de nuestro tiempo: las drogas.* Salvador Cervera Enguix
6. *El teatro español hoy.* Luciano García Lorenzo
7. *¿Sabemos ser padres?* Enrique Miralbell Andreu
8. *La vida rural en la España del siglo XX.* José Sánchez Jiménez
9. *Ateísmo, hoy.* José Miguel Pero-Sanz Elorz
10. *Sociedad y formas políticas en Iberoamérica.* Mario Sánchez-Barba
11. *El conflicto de Oriente Medio.* José David Solar
12. *Sistemas de comunicación.* Jorge Urrutia
13. *China, gigante del Este.* J. N. Servert
14. *Música pop y música folk.* José María Iñigo y Joaquín Díaz
15. *Las fuentes de energía.* José Filipovich
16. *Estética y tiranía de la moda.* María José Vilar
17. *Los ocho espíritus de la cumbre.* Pablo J. de Irazábal
18. *África joven.* José Urbano Martínez Carreras
19. *La literatura de ciencia-ficción.* Juan José Plans
20. *El cine.* Eduardo Calvo
21. *El hombre y la política.* Gonzalo Lobo Méndez
22. *La Historia de España vista por los extranjeros.* José Cepeda Adán
23. *El desarme imposible.* Manuel Piedrahita
24. *Las literaturas de kiosko.* Francisco Alemán Sainz
25. *La encrucijada de la Seguridad Social española.* Bernardo María Cremades
26. *La guerra fría.* Julio Salom
27. *El deporte en la sociedad actual.* José M.^a Cagigal
28. *Literatura norteamericana.* Cándido Pérez Gállego

29. *Escritores europeos contemporáneos.* Juan Gutiérrez Palacio
30. *El comic.* Milagros Arizmendi

EN PREPARACIÓN:

31. *Introducción a la sociología.* José Jiménez Blanco
32. *Diccionario de literatura española I.* Autores



Después de casi un siglo de existencia, al Comic se le ha reconocido su valor como género y expresión figurativa, que contiene múltiples manifestaciones artísticas e incluso ideológicas. Artistas reconocidos y admirados mundialmente crearon personajes que influyeron y siguen influyendo en otros valores artísticos como el cine, la moda, etc. La forma de expresión figurativa del Comic

—viñeta y globo— tan vinculada con nuestra sociedad, ha pasado de ser algo que, simplemente, se leía, a ser algo que se lee, estudia y medita. MILAGROS ARIZMENDI, profesora de Literatura en la Universidad Complutense de Madrid y especialista en crítica contemporánea, historia en este libro las vicisitudes del Comic desde su aparición —1895— hasta nuestros días.



514401

Coedición de las editoriales:

PLANETA
MAGISTERIO ESPAÑOL
PRENSA ESPAÑOLA
EDITORIA NACIONAL