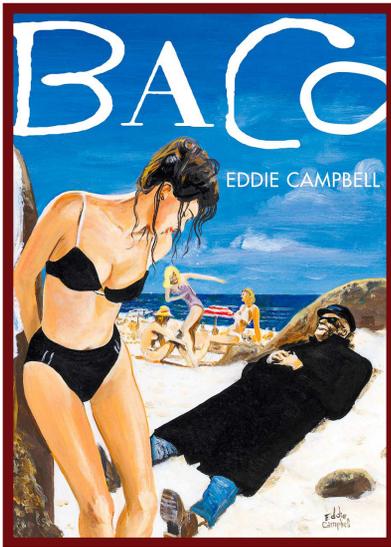

Baco

EDDIE CAMPBELL

Astiberri, 2013-2015



DECÍA el biólogo francés François Jacob que mitología y ciencia cumplen una función similar: ambos ofrecen a los seres humanos una representación del mundo y de las fuerzas que se supone que lo gobiernan, y ambos fijan los límites de lo que se considera como posible. El discurso mítico se asocia a una era anterior al logos y a la razón, a un momento en que el hombre necesita respuestas rápidas para entender lo que ocurre a su alrededor. Y ahí está el mitos para dárselas. Pero el mito es mucho más que eso. Es un vehículo del pensamiento que usa de manera brillante la mejor herramienta de la literatura: la metáfora. En estos tres mil, cuatro mil años de civilización occidental no hemos dejado de contar historias, y el mito no ha dejado de estar presente en nuestra cultura. Quizá solo ha cambiado sus ropajes para

adaptarse a los tiempos, pero sigue ahí. En este sentido, la obra *Baco*, de Eddie Campbell, reeditada en Astiberri desde 2013 y de la que de momento han aparecido tres tomos, es una reivindicación del mito clásico como reflexión de la condición humana.

Eddie Campbell no debería ser un nombre que extrañase al lector de cómics: ilustró los guiones de Alan Moore en *From Hell*, *El amnios natal* y *Serpientes y escaleras* y es autor en solitario de varios tomos autobiográficos de gran valor como son *Alec* o *El destino del artista*. En *Baco*, una serie serializada originalmente entre 1986 y 1999, Campbell se propuso hacer un acercamiento moderno a la mitología clásica. Baco es el dios del vino griego, hijo ilegítimo de Zeus, y que, contrariamente a algunos de sus colegas olímpicos, sigue paseándose por el mundo tras 4.000 años a cuestas, recordando viejos tiempos, enrolando a nuevos adeptos a su causa, pero también encontrando a viejos enemigos.

Hay que aclarar, ante todo, que los volúmenes de Astiberri recopilan tanto la serie *Bacchus* como la dedicada a *Eyeball Kid*, que, aunque diferentes, están íntimamente ligadas por los acontecimientos que narran y por sus personajes. En varios momentos de la serie, Campbell realiza una transposición directa del mundo de los héroes clásicos al de los superhéroes modernos, porque, al fin y al cabo, ¿qué son estos últimos sino una actualización de aquellos? Por eso, las andanzas del Niño Ojos y de Hermes son casi un guiño al género que reinven-

taron a finales de los 60 Stan Lee y Jack Kirby. Esa quizá es la parte más anodina del cómic, o mejor dicho, más previsible.

En el primer volumen, la historia nos presenta a un Baco crepuscular, en horas bajas. No es el joven de las representaciones helénicas, sino un hombre ajado por el tiempo, tuerto y arrugado. Y sin embargo, sigue presente en el mundo, como muchos otros de sus parientes olímpicos. La serie se inicia con Baco buscando venganza de Joe Teseo, un Teseo de la mitología que tras traicionar a Ariadna (algo que ya aparece en el mito original), se ha convertido en un dirigente de la mafia. Los dioses y los héroes han desaparecido, o bien han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos. Pero no por la falta de adeptos, como Gaiman razona en *The Sandman* o *American Gods*, sino porque su esencia se ha perdido por el camino.

Lo mejor de *Baco*, en mi opinión, está concentrado en el segundo tomo (en el arco original *Doing the Islands with Bacchus*). En él, Baco emprende un viaje nostálgico junto al profesor Simpson por las islas griegas. La estructuración en capítulos cortos permite al autor engarzar pequeñas historias. Y así, en algunas de ellas, simplemente recuenta algún mito clásico (la historia de Hefesto, Hermes, o el nacimiento de Afrodita), ejerciendo de una suerte de Ovidio, y en otras, lo que hace es devolver la carnalidad al mito, acercando a los personajes a la realidad moderna, como en la escena en la que Baco se encuentra por primera vez con quien se convertirá en su compañero de viaje, Simpson.

El tema mitológico le sirve a Campbell como vehículo para hablar de temas universales: la muerte, la religión, la naturaleza humana, el destino, la locura, el sentido último del vino... Es tan amplio el abanico que el autor puede convertir la serie casi en una silva de varia lección, en una miscelánea hipercultural de esas que gustaban tanto en el barroco, donde, siempre con una excusa pertinente, puede hablarnos de orfismo, de la historia de la moda, de las pelucas de la Francia prerrevolucionaria, el tiempo cíclico que reflejan las estaciones, el concepto de monstruosidad, la viticultura...

Para Nietzsche, que no tuvo reparos en llamarse a sí mismo el último discípulo de Dioniso, en su origen, Baco representaba un sí rotundo a la vida, lejos del aspecto casi paródico que había llegado a alcanzar en su asimilación romana, donde era poco menos que la figura de un borrachín que adornaba los frescos de los patricios. Al inicio del cómic, conocemos a Baco en la cárcel, hecho polvo por “demasiado vino, mujeres y canciones”, y pese a que vemos en él a un personaje vencido, su esencia es la que pervive y da aliento a su canto. ¿Qué hay, en el fondo, más humano que los dioses?

La lectura del cómic, con el añadido, además, de la innegable destreza





de Campbell a la hora de utilizar los engranajes de la novela gráfica, se puede equiparar en algunos momentos a obras divulgativas como *Los mitos griegos* de Robert Graves, por la atenta y personal mirada que Campbell realiza sobre el material del que parte. *Baco* se convierte así en un pequeño tratado de mitología, pero también una historia de la humanidad, y sobre todo una historia de la viticultura, que incluye sus orígenes o el anecdótico caso del Don Pérignon.

He diferenciado antes, a pesar de que en la edición de Astiberri van de la mano, la serie de Niño Ojos de la Baco, porque además de ser diferentes en cuanto a su planteamiento, lo son también, y mucho, en el apartado gráfico. En *El niño ojos*, el autor deja el apartado gráfico completo para dejarlo en manos de otros artistas como Peter Mullins, April Post o Ed Hillyer, que se encargan de entintar los lápices de Campbell. En cuanto al guión, el de Glasgow también recibe la ayuda de Wes Kublick. Con todo ello, no es descabellado pensar que la serie no es tan personal como la que realiza Campbell en solitario. El toque de Mullins o Hillyer contribuye a dar una naturaleza más estable al dibujo, lo aparte en cierta forma del expresionismo sucio y le da una apariencia de cómic de género más tradicional. Argumentalmente es también menos excitante, a pesar de que el tono sea totalmente diferente: mientras en *Baco* lo que prima sobre todo es la digresión, en *El Niño Ojos* se pone el énfasis en la acción y los conflictos violentos, enlazando con lo ya comentado del guión al cómic de género de superhéroes. Aunque sí es verdad que Campbell no puede evitarlo y la serie contiene interesantes reflexiones, como las que se vierten sobre el arte, su naturaleza y su valor intrínseco o extrínseco.

Baco resulta apasionante, porque es un canto a la pervivencia del pensamiento mítico como vehículo de nuestra cultura, una reflexión sobre la necesidad de contar historias. A pesar de que Robert Graves determinase en uno de sus ensayos (“Los dos nacimientos de Dionisio”) que el origen del mito de Baco está relacionado con el uso de los hongos (de la *amanita muscaria* en particular) en los ritos místicos, después de acabar la lectura de *Baco* resulta inevitable para el lector abrir una botella de vino y brindar por aquel cuyo espíritu sigue rondando e inspirando a los hombres.

JOSEF OLIVER

Josef Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico Ultima Hora. Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en Secundaria. También es el creador y guionista del cómic El joven Lovecraft.