CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

16

• Junio de 2021 •

CuCo 16
CUADERNOS DE CÓMIC

DIRECCIÓN

Gerardo Vilches Fuentes (Universidad Europea)
Francisco Sáez de Adana (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

EDICIÓN

Octavio Beares San Martín (investigador independiente)

SECRETARÍA EDITORIAL

Anna Marta Marini (Instituto Franklin/Universidad de Alcalá)

COMITÉ EDITORIAL

Viviane Alary (Universidad Clermont Auvergne)
Roberto Bartual Moreno (Universidad de Valladolid)
Esther Claudio (University of California in Los Angeles)
Enrique del Rey Cabero (University of Exeter/University of Oxford)
Laura Vazquez (CONICET, Universidad de Buenos Aires)

EQUIPO TÉCNICO

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárate
Corrección Gerardo Vilches y Elena Masarah Revuelta

CuCo 16
CUADERNOS DE CÓMIC

CÓMITÉ CIENTÍFICO

María Abellán (Universidad de Murcia)
Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Irene Costa (Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea)
Raquel Crisóstomo (Universitat Pompeu Fabra)
Amadeo Gandolfo (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Gino Frezza (Università degli Studi di Salerno)
Óscar Gual Boronat (Universitat de València (Estudi General))
Elisa G. McCausland (Universidad Complutense de Madrid)
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) (Universidad de Málaga)
Iván Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra)
Álvaro M. Pons Moreno (Universitat de València (Estudi General))
Ivan Rodrigues Martin (Universidade Federal de São Paulo)
Pablo Turnes (Universidad de Buenos Aires-CONICET)
Rubén Varillas (Universidad de Salamanca)

www.cuadernosdecomic.com

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds*. New York, NY: The Macmillan Company, 1900.

Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.

Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Bienvenidos al número 16 de la revista *CuCo, Cuadernos de cómic,* el primero correspondiente al año 2021. En este número queremos destacar el gran número de artículos recibidos en los últimos meses, lo que muestra el crecimiento que los estudios de cómic están teniendo en el ámbito hispanohablante. Agradecemos además que, en ese crecimiento, muchos autores hayan confiado en nuestra revista para la publicación de sus trabajos.

De entre todos los artículos recibidos, se publican en este número, dentro de la sección *CuCoEstudio*, seis excelentes contribuciones que tratan temas muy variados, desde el cómic español, tanto de la época de la posguerra como de los años ochenta, la industria del cómic mexicana, la censura en el cómic estadounidense, la presencia de lo esotérico en el *comic-book* o la representación de lo abyecto en la novela gráfica. Un amplio menú que demuestra, una vez más, la riqueza del cómic como medio. Complementa el número una extensa entrevista realizada por Eva Van de Wiele a Gabri Molist y la habitual sección de *CuCoCrítica*, dedicada en su integridad, desde este número, a los libros teóricos sobre cómic.

Pero la mayor novedad de este número es que *CuCo* pasa a formar parte del elenco de revistas publicadas por la Editorial Universidad de Alcalá, gracias a la iniciativa del Instituto Franklin de la misma universidad. Este cambio es un paso más en la consolidación de nuestra revista como un referente en el ámbito de los estudios de cómic en lengua española. Entre las ventajas de esta nueva etapa, está el aumento de la visibilidad de los trabajos publicados en *CuCo* a través de la plataforma Open Journal Systems de la UAH que redundará en una mejora de la indexación de la revista a corto y medio plazo. Desde la dirección de *CuCo*, en todo caso, estamos muy contentos por el comienzo de esta nueva etapa, satisfacción que esperamos compartan tanto nuestros autores como nuestros lectores.

El Comité Editorial

Índice

CuCoEstudio

Viñetas hechizadas. Los cómics de la occulture. Roger Ferrer Ventosa 7

El control institucional y social sobre los cómics.
Ignacio Fernández Sarasola 38

Lo abyecto y lo inmirable: la muerte de la metáfora en Spiegelman,
Scafati, Schrauwen y Shaw. Gustavo Faverón Patriau 64

Lo implícito en el tebeo humorístico de posguerra.
Lectura del iconotexto en Carpanta. Tatiana Blanco-Cordón 88

«La verás y no la tocarás»: Cleopatra corporeizada. Anotaciones sobre
el cómic de Martz-Schmidt y Pérez Navarro. M.ª de la Luz García Fleitas 112

La industria cultural de la historieta mexicana:
una visión desde la economía política. Jesús Enciso González
y Emmanuel Román Espinosa Lucas 132

CuCoEntrevista

Entrevista Gabri Molist por Eva de Wiele. El cómic como punto
de encuentro: de los primeros fanzines a *Dormir es morir* 155

CuCoCrítica

La función del cómic. Jesús Gisbert Sampedro 171

La secuencia gráfica: El cómic y la evolución teórica
de su lenguaje. Breixo Harguindey Barrio 179

Segni della memoria. Disegnare la Guerra civile spagnola.
Antonio Candeloro 187

Comics Studies: A Guidebook. Francisco Saez de Adana 193

CuCoEstudio

Viñetas hechizadas. Los cómics de la *occulture*

Bewitched comic strips. The occulture comic-books

Roger Ferrer Ventosa
Universidad de Lisboa

Doctor en humanidades por la Universitat de Girona (2018), con una tesis en la que estudió las relaciones entre el pensamiento mágico-simbólico y el arte. Investigador post doctoral en la Universidad de Lisboa. Especializado en analizar las características poseídas por las imágenes para difundir ideas con una gran eficacia comunicativa, en un estudio transdisciplinar que une la estética con la antropología, la filosofía y los estudios culturales y religiosos. Además, también ha publicado artículos sobre el cine en su aspecto metafórico como plasmador de ideas, sobre todo en el cine fantástico.

Fecha de recepción: 24 de diciembre de 2020

Fecha de aceptación definitiva: 16 de febrero de 2021

Resumen

Un rasgo en común que comparten alguno de los cómics más importantes desde los años noventa es el peso del ocultismo en ellos. Tanto en *The Sandman*, como en *Los invisibles, Promethea, Strangehaven* o *Saucer country* se hallan rastros notorios de lo que el investigador Christopher Partridge denominó *occulture*, obras de arte que se sirven del esoterismo. En las siguientes páginas se analizará ese factor en las obras citadas, mostrando la manera en que se aprovechan de temas, así como también sus citas directas a algunos de los principales exponentes del esoterismo.

Palabras clave: Alan Moore, *Los invisibles,* Occulture, *Promethea*, *The Sandman*

Abstract

Some of the most important comic books from the nineties share a common trait: occultism has a relevant role in them. The scholar Christopher Partridge coined the term occulture to refer to these art works that include references to esotericism. We can observe this in *The Sandman*, *The invisibles, Promethea, Strangehaven* or *Saucer country*. In the following pages, you will find an analysis of the presence of this factor in the works above mentioned. We will show how the authors use these topics. We will also talk about their direct mentions of some of the main exponents of esotericism.

Keywords: Alan Moore, *The Invisibles,* Occulture, *Promethea*, *The Sandman*

Cita bibliográfica

Ferrer Ventosa, R. «Viñetas hechizadas. Los cómics de la *occulture*», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 16 (2021), pp. 7-37.

A los iconos del infinito ofrezco
las bandas carmesíes de Cyttorak.[1]

Occulture

Como elemento fundamental para contextualizar los cómics que se comentarán, conviene primero introducir un término que no pertenece exclusivamente a los cómics sino a un marco cultural genérico. En 2004 Christopher Partridge introdujo en el ámbito académico una etiqueta que ha gozado de gran éxito, utilizada por muchos otros investigadores desde entonces; parecería que el concepto flotaba en el aire y solo faltaba acuñarlo con una etiqueta: se trata de *occulture*, nuevo concepto que pretende definir un fenómeno cultural que, en el sentido dado inicialmente por Partridge, viene sucediendo en las últimas décadas.[2] Dicho neologismo señala y en cierta medida cartografía un cambio cultural: el de nuevas obras artísticas, tanto pop como *underground*, que se sirven de la terminología o de las ideas del esoterismo.[3]

Partridge publicó en el año 2004 *The Re-Enchantment of the West*, un estudio sobre la cultura popular influida, a su juicio, por lo esotérico, con ejemplos que van de Marilyn Manson a Drácula, del techno-trance al *dub* jamaicano o a la ciencia-ficción. En la investigación presente se empleará *occulture* en el sentido amplio que le otorga Partridge, con un pie en el esoterismo y el otro en formas de arte de la cultura popular, como fenómeno histórico de las últimas décadas.

De acuerdo con la forma de juzgar el pensamiento mágico y religioso desde el XVIII, la cultura europea viviría inmersa en una transformación —entendida como evolución— de desencantamiento del mundo, expresión acuñada por el influyente sociólogo Max Weber. En *Sociología de la religión* (1920) consideró que la mentalidad empírico-racional había desencadenado dicho proceso.[4]

Que lo religioso retrocedía resultaba aún un motivo recurrente en el mundo académico dominante hasta los años ochenta del siglo pasado. Muchos sociólogos estaban

---

[1] Doctor Extraño, *Strange Tales* n.º 156. [Traducción por el autor de este artículo].

[2] Partridge, C. *The Re-Enchantment of the West.* Volume 2. London / New York, T&T Clark International, 2005, p. 68.

[3] En el artículo, se empleará esoterismo y ocultismo como sinónimos.

[4] «A medida que el intelectualismo hace retroceder la fe en la magia y los acontecimientos del mundo pierden su hechizo, pierden su contenido mágico». En Weber, M. *Sociología de la religión*. Madrid, Itsmo, 1997, p. 178.

persuadidos de que la religión vivía un proceso de disminución de creyentes, así como de poder social. Pero la teoría fuerte de Partridge afirma que lo que ha acabado sucediendo desde las dos últimas décadas del siglo xx, como atestigua la referida *occulture*, ha sido un pasar a pensar lo contrario, que lo mágico está entrelazado con lo real —puesto que lo están lo imaginario y lo simbólico—.[5] Según él, lo que ha sucedido ha sido una especie de corrimiento de tierras, que ha significado la pérdida de poder y autoridad de las iglesias mayoritarias —y no de todas ellas— pero el incremento de seguidores de nuevas formas de espiritualidad no institucionalizada.

Por tanto, más que un desencantamiento del mundo en la hipótesis weberiana, lo que ha acontecido en las últimas décadas ha sido un movimiento hacia formas religiosas fuera de las ortodoxias. Ese movimiento, que toma impulso después de la contracultura, explica el incremento exponencial vivido por el ocultismo en el mismo periodo, en que ha pasado del ostracismo a finales del xviii, al extremo opuesto en los últimos veinte años: su estudio universitario (por ejemplo, en la Universidad de Ámsterdam, en el grupo dirigido por Wouter Hanegraaff), el continuo éxito de ventas de productos *New Age*, o su aparición en los grandes medios de comunicación de masas.

Además, esas nuevas espiritualidades se han difundido en múltiples obras culturales de estratos muy diversos: del *mainstream* a obras *underground* de culto. Con ello, tenemos la *occulture* y esa preponderancia central del ocultismo en sus muchas variantes dentro del arte.[6] Partridge primero le imprimió un sentido estricto, como fenómeno histórico preciso, a raíz del nuevo espíritu de época impulsado por la contracultura y la *New Age*.

Pensemos, por ejemplo, en el auge del cine o las series de tema fantástico en innumerables *blockbusters*. Se trata de un sostenido éxito cultural que emplea parafernalia esotérica. En cualquier caso, esos *blockbusters* de fantástico demuestran la gran transformación operada en el gusto de las masas, no hay más que comparar el número de producciones de *blockbusters* de ese tipo hasta los años setenta, con la mucha mayor cantidad que se observa después.

Pero luego el concepto amplió su alcance. Por ejemplo, Nina Kokkinen argumentó que, además de como fenómeno histórico preciso derivado de la contracultura, se podía emplear como constructo teórico o herramienta de análisis observable también en otras épocas, un campo discursivo de buscadores de una verdad oculta; en ese proceso en ocasiones esos buscadores toman algunas obras de arte como sagradas o al menos como reveladoras de la trama secreta del mundo.[7] De hecho, el amplio eco del

[5] Partridge, C. *The Re-Enchantment of the West. Volume 1*. London / New York, T&T Clark International, 2004, p. 43.

[6] Partridge, C. (2005), *Op. cit.,* pp. 66-86.

[7] Kokkinen, N. «Occulture as an Analytical Tool in the Study of Art», en *Aries* n.º 13 (2013), pp. 11 y 31.

que ha gozado la etiqueta en el mundo académico ha hecho que en la actualidad se entienda más en esa acepción mayor, casi como sinónimo de pensamiento mágico en lo artístico, como puede comprobarse en *The Occult World*, libro editado por Partridge en el 2013 y que bajo esa etiqueta engloba estudios sobre arte y esoterismo medieval y renacentista, por ejemplo.

Por ello, aunque las raíces de la *occulture* se hallen en la contracultura de los años cincuenta y sesenta, también se encuentra en la literatura fantástica romántica,[8] o heredera de este movimiento, con lo esotérico como horizonte cultural en autores como E.T.A. Hoffmann, Edward Bulwer-Lytton y Gustav Meyrink. De hecho, una parte significativa de la literatura fantástica históricamente ha tenido mucha relación con la *occulture* en sentido amplio, dadas sus características, de literatura en general popular, que amenaza a lo que un contexto sociocultural determinado considera real, con posible origen sobrenatural, según la definición de Roas. Suscita un efecto de incertidumbre hacia la percepción de la realidad y sobre la autoconciencia del yo. Por ello, la amenaza a lo real lleva a plantearse la impensada existencia de una realidad alternativa, imbricada en la hasta entonces tomada como pétrea, de ahí que Roas titule así su ensayo.[9]

Pero respecto a los autores de fantástico románticos o simbolistas, incluso los más próximos al ocultismo, existe una diferencia de grado y cuantitativa. La brujería se inscribe en la narración como algo normal, existente sin duda. Un ejemplo se encuentra en la manera de exponer la brujería, con los cambios de posición constatables en clásicos fílmicos como *Häxan (La brujería a través de los tiempos,* 1922*)* o teatrales como *Las brujas de Salem* (1953), en las que la hechicería se interpreta como un problema psicológico, de unas mujeres que sufren delirios a causa de la opresión social que sufren. Ahora bien, lejos de ser unas personas perturbadas sufriendo alucinaciones, en películas o series de los últimos años como *American Horror Story: Coven* (2013), *Suspiria* (1977, 2018), o *La bruja* (2015), lo sobrenatural resulta bien real, constituye el eje de lo que acontece en la pantalla. La posibilidad de lo mágico fundamenta el universo retratado, algo que, sociológicamente, coincide con la emergencia de nuevas corrientes religiosas como la Wicca.

Así, lejos de terminar el pensamiento mágico aplastado por lo religioso, y ambos rematados por el científico, como creía la antropología evolucionista de finales del xix, lo que ha pasado es que esa forma ritualística, simbólica y proclive al mito se ha adaptado a la nueva realidad económica, mediática y tecnológica del capitalismo avanzado. Con esas nuevas encarnaciones «we are witnessing a return to a form of

[8] Kokkinen sitúa sus inicios a principios del siglo xix. En Kokkinen, N. *Op. cit*., p. 9.

[9] Roas, D. «La amenaza de lo fantástico», en Roas, D. (comp). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco / Libros, 2001, pp. 7-46

magical culture».[10] En definitiva, la tesis de Partridge es que el encantamiento no ha desaparecido, sino que ha cambiado de formas.

La *occulture* en el cómic. *The Sandman:* El precursor rey de los sueños

La *occulture* y los principios fundamentales esotéricos, tal y como se exponen en algunos cómics de las últimas décadas, serán el eje de este artículo. Y es que si la *occulture* se circunscribe a la cultura popular, como sostienen Partridge y Kokkinen, pocas formas hay que lo sean más que el cómic. Por orden cronológico, se comentarán filtrados según este criterio: *The Sandman* (Neil Gaiman guionista, diversos dibujantes, 1988-1996), *Los invisibles* (Grant Morrison guionista, diversos dibujantes, 1994-2000), *Promethea* (Alan Moore guionista, J.H. Williams III dibujante, 1999-2005), *Strangehaven* (Gary Spencer Millidge guionista y dibujante, 1995-) *y Saucer Country* (Paul Cornell guionista, Ryan Kelly dibujante, 2012-2013).

Se analizará estas obras no por su papel dentro de la historia de los *comic-books* sino por su uso de referencias provenientes del horizonte cultural ocultista, como expositores de temas ocultistas que resultan sus motores narrativos. Tanto Moore como Gaiman o Morrison pertenecen a la que se ha denominado era de cobre[11] (o moderna) de los cómics, en la que se produce una renovación completa. Los tres comparten características claramente posmodernas, con su uso de referencias a la cultura popular, su inventiva y originalidad estructural que juega con los tópicos de cada género, su potencia autorreflexiva respecto al medio del cómic, o su combinación de estratos culturales. Otro rasgo de unión entre ellos es que *The Sandman* (desde su número 47) o *Los Invisibles* fueron publicadas por la misma editorial, Vertigo, una línea de publicación especial de DC Comics, lanzada para diferenciarse de la matriz DC, mucho más *mainstream*.[12]

Debe recalcarse, además, que descuellan como grandes clásicos de ese medio artístico, más allá de esos aires ocultistas. M. Keith Booker subraya el valor de Gaiman y Moore como autores gracias a los cuales el género artístico ha ganado respeto crítico.[13] O Shirrel Rhoades, para quien el impulso renovador que supuso Moore sirvió como punta de lanza de la renovación general del cómic.[14]

---

[10] Partridge, C. (2004), *Op. cit.,* p. 40.

[11] Algunos analistas también sitúan las primeras obras de Moore a la era previa, de bronce.

[12] Rhoades, S. *A Complete History of American Comic Books*. Nueva York, Peter Lang Publishing, 2008, pp. 138-139. Naranjo, F. *Alan Moore: magia y precisión*. Madrid, Sins Entido, 2004, p. 22.

[13] Booker, M. K. «Preface», en Booker, M. K. (ed.). *Encyclopedia of Comic Books and Graphical Novels*. Santa Barbara, Greenwood, 2010, pp. XXI-XXII.

[14] Rhoades, S. *Op. cit.*, p. 112.

Pero si Alan Moore fue la punta de lanza de esta renovación, entre los seleccionados para este análisis el primer título cronológicamente dentro de la *occulture* fue *The Sandman*, «an existential story of myth and horror»,[15] uno de los grandes hitos de las novelas gráficas en un momento,[16] finales de los ochenta, de gran transformación del medio.

Resultaría un ejemplo canónico de lo que Beville llamó gótico posmodernista, una narrativa autoconsciente que entrelaza lo sobrenatural con lo metaficcional, teñido el conjunto de una atmósfera misteriosa para aprovechar los efectos de sublimidad del terror, que explora lo subterráneo dentro de lo cotidiano, desplegando una sobrerrealidad en la realidad. Además, la categoría muestra una querencia a lo sombrío y lo monstruoso. Otra característica posmodernista de *The Sandman* es que expone los mecanismos de la narración para ironizar sobre ellos y sobre la cultura *mainstream*. La obra de Gaiman sobresale en una de las principales virtudes del gótico posmodernista: el terror sublime, un horror que permite trascender los límites de la existencia humana para otear algo más allá.[17]

Argumenta Beville que el gótico ha experimentado diversas mutaciones, una de ellas en la cultura de la posmodernidad. Lo fantástico ha ido tendiendo hacia lo gótico, que ha influido además a la literatura posmodernista no fantástica, hasta el punto de que esta académica sostiene que el fantástico se ha reencarnado en el gótico posmodernista.[18] Respecto al tema de este artículo, esta nueva mutación en la categoría de lo gótico ha mantenido la fascinación por lo oculto ya sentida por el horror gótico de finales del xviii y sus continuadores.[19]

The Sandman destaca como ficción gótica posmodernista al basarse en personajes sobrenaturales como el protagonista que da título a la serie, señor del sueño. En la serie, lo cotidiano humano está atravesado por lo sobrenatural de seres feéricos, no físicos, pero que influyen en el plano de la humanidad. Y su forma de terror es claramente gótica, con una tendencia a buscar efectos de sublimidad, insuflado el conjunto de una atmósfera misteriosa.

De hecho, la *occulture* ya funciona como motor argumental del n.º 1, protagonizado por una sociedad secreta de magos, la Orden de los Antiguos Misterios, notoria refe-

[15] *Idem*.

[16] Isabella escoge un número (n.º 19) como de los mejores de la historia del cómic, un número que mereció el *World Fantasy Award* del 91: Isabella, T. *1000 Comic Books You Must Read*. Iola, Krause Publications, 2009 [e-book], p. 166.

[17] Beville, M. *Gothic-postmodernism*. Amsterdam, Rodopi, 2009, p. 15 y ss.

[18] *Ibid.*, p. 94.

[19] *Ibid.*, p. 55.

rencia a la Hermetic Order of the Golden Dawn y a Aleister Crowley.[20] En el primer arco argumental, que se extiende del n.º 1 al n.º 7, titulado *Preludios y nocturnos*, se explica cómo es recreado el reino de los sueños, gobernado por Morfeo, una vez que este se libera de la Orden de los Antiguos Misterios, la cual, impulsada por su líder y trasunto de Crowley, lo ha encarcelado durante décadas. Este personaje había invocado a Morfeo pensando que acudiría su hermana Muerte. Pero se personó este, señor del reino de los sueños, protagonista de la colección y hombre de arena del título, una referencia proveniente de la mitología celta. El personaje de Gaiman a menudo es citado como ejemplo por antonomasia de superhéroe posmoderno, complejo, con reacciones imprevistas, de gran poder de atracción y potencia emocional.[21]

En los primeros capítulos aparece un personaje con uno de los nombres más relevantes en el ámbito esotérico anglosajón: John Dee, es decir, el famoso mago que trabajó a las órdenes de la reina Elizabeth de Inglaterra, en la segunda mitad del siglo XVI.[22] Con todo, el John Dee sandmaniano no guarda relación con aquel: se trata de un loco, hijo de una ladrona de la Orden de los Antiguos Misterios, quien robó una joya que concentra el poder de Morfeo; con dicho dispositivo, el loco John Dee provoca veinticuatro horas de locura en las que el mundo de vigilia y el de los sueños se funden en una pesadilla. Pero el John Dee loco se presenta de una manera que suscribiría el consejero de la reina Elizabeth I, como filósofo hermético además de científico, lo que entronca directamente con aquel.

El uso de un universo ocultista cambia las reglas del mundo expuesto, haciéndolo mágico. Pero no solo modifican la ontología de ese cosmos desde su raíz, también la forma de incorporar la información a las viñetas, así como su diseño, que rompe la cuadrícula rectangular formada por series uniformes de rectángulos más pequeños o incluso en ocasiones su lectura de derecha a izquierda y de arriba abajo, incluso su disposición, de forma que obliga a girar el volumen.

Con la ruptura de la rejilla se añade capacidad expresiva, impacto visual y fuerza dramática. Esta tendencia a la disposición orgánica no constituye propiamente una novedad del título, ya que hay otros previos como *La cosa del pantano* (guionizada durante

[20] Gilbert, R. A. «Hermetic Order of the Golden Dawn», en Hanegraaff, W. J. (ed.). *Dictionary of Gnosis & Esotericism*. Leiden – Boston, Brill, 2006, pp. 544-550. Pasi, M. «Crowley, Aleister (born Edward Alexander)», en Hanegraaff, W. J. (ed.). *Op. cit.*, pp. 281-287.

[21] Rhoades, S. *Op. cit.,* p. 131.

[22] Entre otros temas esotéricos, Dee se interesó por un supuesto lenguaje de los ángeles, el enochiano (del profeta, último hombre mortal en hablarlo), fruto de sus sesiones espiritistas, cuando creía comunicarse con ángeles (en Asprem, E. *Arguing with Angels. Enochian Magic & Modern Occulture*. Albany, Sunny Press. State University of New York, 2012), tema que volverá a aparecer más adelante en este artículo. La monografía más relevante de las últimas décadas sobre el ocultismo del diplomático isabelino es la de Szonyi: Szonyi, G. E. *John Dee's Occultism. Magical Exaltation through Powerful Signs*. Albany, State University of New York Press, 2004.

una época por Alan Moore) que ya lo exploraban. Pero en *The Sandman* esa tendencia se agudiza. Por ejemplo, según especifica Julia Round, en el primer capítulo de *The Sandman* cada vez que interviene la magia el diseño de la viñeta florece, encuadrada por marcos ornamentados.[23] Igualmente, se innovó en la tipografía de los diálogos, presentados de forma diferente al convencional blanco y negro dependiendo del personaje, como Morfeo o su hermana Delirio.[24] De esta manera, el diseño de la página se adapta a menudo a las necesidades expresivas de la historia, ya que contienen sentido, una tendencia que, según se verá, prosiguió en *Los invisibles* y en *Promethea*.

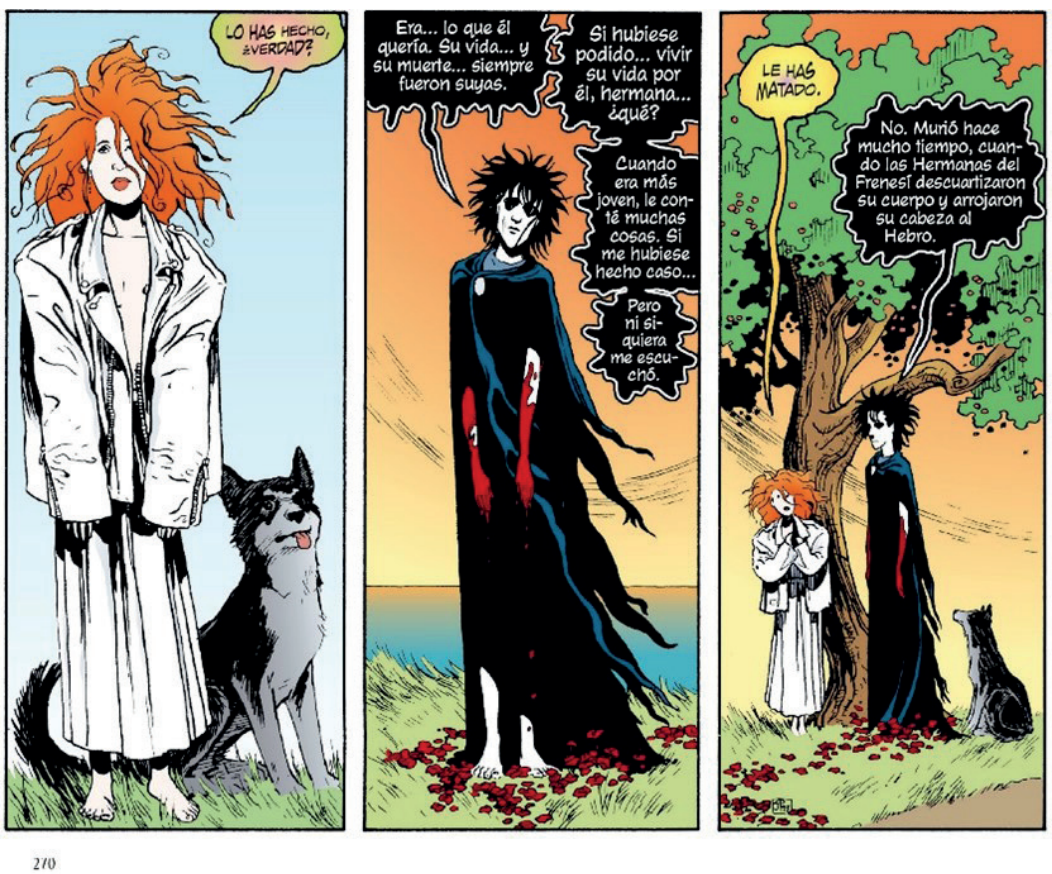


FIG. 1. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Gaiman, G. y Thompson, J. *The Sandman* n.º 49 (1993), p. 7. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

[23] Round, J. *Gothic in Comics and Graphic Novels*. Jefferson, McFarland & Company, 2014, p. 123.

[24] La creación de este apartado de la visualidad de la obra fue más bien una cuestión colectiva: McCabe, J. *Junto al rey del sueño: conversaciones con Neil Gaiman y sus colaboradores*. Barcelona, Norma, 2007, p. 288.

Pero nos ceñiremos más a la cuestión temática que a la formal. Se modifica por ejemplo el relato sobre el ciclo del mundo, concebido de manera muy diferente al relato dominante. Entre otras diferencias, se incluyen Atlántidas donde vivieron otras humanidades, en otro *topos* del esoterismo occidental —en especial tras el influjo de la teosofía de Blavatsky y la antroposofía de Steiner—, con personas conviviendo con grandes saurios, o incluso seres existentes antes de la condensación terráquea. El n.º 43 empieza resumiéndolo un poco al comentar la existencia de los ancianos, seres humanos que compartieron espacio con los mamuts, que vivieron en la Atlántida, o incluso antes, y continúan todavía con vida. Por consiguiente, esos ancianos pueden vivir miles de años.

Sobre este tema del humano inmortal, uno de los grandes mitemas ocultistas, por así expresarlo, citado con variantes muy diversas en algunas de sus corrientes, resulta central en otro de sus números, el n.º 13. En este caso, y a diferencia de los ancianos recién apuntados, el superhombre logra la inmortalidad gracias a su voluntad, férreamente decidido a no fallecer.

Además de la inmortalidad, la reencarnación constituye otro tema de este horizonte cultural esotérico, por ejemplo, así concluirá el hilo narrativo de Nada (n.º 9, n.º 21, n.º 22). Esta mujer rechazó el amor de Morfeo, obligada por las circunstancias. Por ello fue castigada a pasar miles de años en el infierno regentado por Lucifer. Finalmente, ella y Morfeo pueden llegar a un pacto: las circunstancias —su condición humana—, siguen impidiendo el amor, pero Nada puede reencarnarse y gozar de otra vida fuera del infierno.

Y todavía hay otro tipo de personaje que roza la inmortalidad: los dioses. De hecho, en el *comic-book* aparecen pertenecientes a un gran número de religiones, desde Odín a Anubis. Es más, en el mundo de *The Sandman* algunos dioses han dejado de serlo para camuflarse entre los humanos (n.º 44) y ejercer, por ejemplo, de grandes magnates de los servicios de transporte. O Ishtar, quien trabaja como *showgirl*.

También intervienen como personajes grandes figuras del mundo judeocristiano, como el ya mencionado Lucifer. El reino del inframundo sirve de objeto de una de las series de capítulos de *The Sandman*, *Estación de nieblas* (n.º 21-n.º 28),[25] cuando Lucifer decide despedirse de su papel de rey de esas tierras. Ese arco de historias trata sobre quién debe ser el nuevo dios del reino infernal, que acabará siendo gobernado por dos ángeles enviados por Dios con ese propósito, lo cual supondrá una nueva tortura, aún más sofisticada: la redención.

[25] *The Sandman* está muy documentado respecto a las religiones, lo mítico y el esoterismo. A título probatorio, en uno de los episodios de *Estación de nieblas*, el n.º 22, mientras se prepara un descenso de Morfeo al infierno, se informa de la secta gnóstica de la Antigüedad tardía de los cainitas; se domina ese horizonte cultural con referencias que van más allá de las mejor conocidas.

Finalmente, un rasgo fundamental de *The Sandman*, no exclusivamente ocultista pero sí vinculado, es el del placer por lo narrativo,[26] con cada relato equiparado a un sueño, en el que Morfeo actúa de dios regente.

FIG. 2. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Gaiman, N. y Vess, M. *The Sandman* n.º 75 (1995), p. 22. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

La *occulture* más conspiranoica: *Los invisibles*

Ese mismo goce por la narración se repite en *Los invisibles*, serie guionizada enteramente por Grant Morrison, pero en la que participaron diversos dibujantes.[27] Respecto al tema de este artículo, *Los invisibles* se postula como un gran expositor de temas y citas ocultistas, incluso con un acopio de citas mayor que en la serie anterior.

Con todo, si la piedra axial que sostiene *The Sandman* radica en la quintaesencia de lo onírico y la narración, la de *Los invisibles*, pasa a basarse en el recelo conspiranoi-

[26] Entre las muchas destrezas narrativas y textuales de la serie, William Grady apunta que Gaiman fue de los primeros en utilizar una voz narrativa heterodiegética en tercera persona. En Grady, W. «Transcending the Frontier Myth: Dime Novel Narration and (Jesse) Custer's Last Stand in Preacher», en Pustz, M. (ed.). *Comic Books and American Cultural History*. New York, Continuum, 2012, p. 56, n. 34.

[27] Este título y *The Sandman* contradicen a Antonio Altarriba cuando afirmaba que en los cómics se identifica al autor con los dibujantes. Claro que Altarriba se refiere a un periodo de la historia del medio previo al de los autores comentados aquí, y que en el mundo anglosajón está tendencia de identificación nunca fue tan intensa como en la Europa continental: Altarriba, A. «Características del relato en el cómic», en *Neuróptica*, n.º 1 (1983), p. 16.

co.[28] El cómic presenta una tendencia ideológica antisistema. Entre los ejemplos de este artículo probablemente este título resulte aquel más situado en el radicalismo político de raíz anarquista. Aunque también Alan Moore presenta una clara querencia por ello, es en *Los invisibles* donde más se enfatiza la desconfianza hacia las élites o los diversos poderes, hasta devenir en buena medida el motor narrativo principal, siempre desde una perspectiva que hermana ese marco mental con el esoterismo.

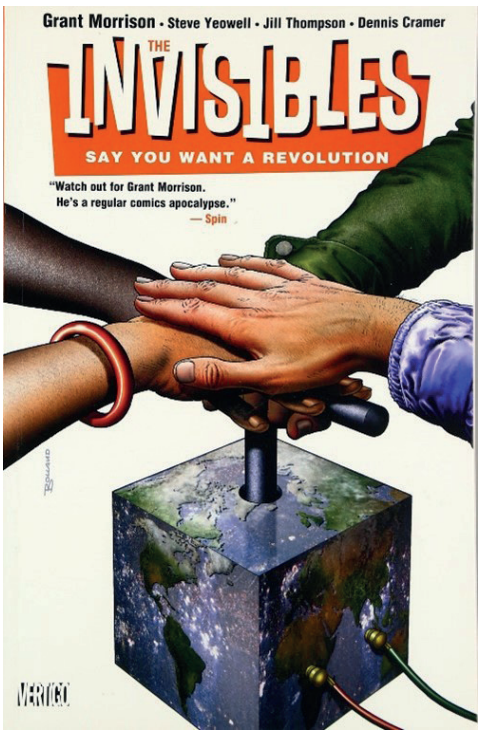


FIG. 3. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Morrison, G. Weston, C. y Stokes, J. *Los invisibles*, volumen 2, n.º 22 (1999), portada. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

Como toda obra contracultural «antisistema», utiliza los temas favoritos de la sospecha. Como mitema inicial de la conspiranoia, el control mental impuesto por los

[28] Las teorías conspirativas constituyen uno de los lineamientos del esoterismo, mezclado con el milenarismo a partir de la emergencia del fenómeno New Age, uno de cuyos textos canónicos se titulaba precisamente *La conspiración de Acuario*, aunque sin el sentido peyorativo que irá adquiriendo el término "conspiración". Sobre el milenarismo de la corriente: Hanegraaff, W. J. *New Age Religion and Western Culture*. Leiden-New York-Koln, Brill, 1996, p. 98 y ss. Probablemente la forma fantasiosa de entender la francmasonería, junto al antisemitismo, haya multiplicado ese tipo de pensamiento. Sobre masonería y teorías de la conspiración: Liagre, G. «Freemasonry and Protestantism», en Bogdan, H. y Snoek, J. A. M. (eds.). *Handbook of Freemasonry*. Leiden / Boston, Brill, 2014, p. 176 y ss.

gobernantes —básicamente el Reino Unido y los USA, aunque se colige que también el resto de «élites»— para dominar a la población mundial. Los malvados señores que controlan el mundo se llaman archones, cita directa a los arcontes gnósticos.[29] Ellos intervienen como aquellos que dominan el universo físico y esclavizan a los humanos. El sentido de los archones en el cómic resulta, pues, muy cercano al de los arcontes gnósticos, juzgados de manera muy negativa.

Pero frente a ellos se alza otra élite rival, la de los invisibles, una sociedad secreta de iniciados en los misterios, la cual lucharía a favor de la libertad humana, instigadora de las revoluciones francesa y estadounidense, con los *illuminati* como fraternidad arquetípica. De hecho, esa cuestión se sugiere ya desde su mismo título. Los mismos rosacruces fueron conocidos como los Invisibles, como se autodefinían.[30] O también cabe recordar al colegio invisible de filósofos naturales precursores de la mentalidad científica, que pusieron las bases del método mientras investigaban en la alquimia, caso de Robert Boyle.[31]

Junto al gobierno mundial manejado por una élite infame, aparecen muchos otros de los argumentos favoritos dentro del imaginario ocultista conspiranoico. Por ejemplo, el virus del SIDA habría sido probado primero y difundido después desde una base militar en el que trabajarían aliados los estadounidenses y extraterrestres. Si se estira este hilo argumental, en el n.º 5 del vol. 2 se dialoga sobre otro de los grandes temas del recelo contemporáneo: las grandes farmacéuticas disponen de curas para todo, pero no las ofrecen al público, ya que los enormes beneficios económicos que reciben se basan en la enfermedad, de manera que los medicamentos la prolongarían en vez de curarla o cuando menos paliarla.

O el aprovechamiento de sistemas de dominio psíquico aprendidos gracias al OVNI que supuestamente se estrellara en Roswell. Y es que el papel del lenguaje y el del dominio o esclavitud psicológica que puede acarrear aparece de continuo y con variantes tan diversas como el de una supuesta lengua primordial, que ha tomado nombres diversos, como angélica o prebabélica, simplemente lengua secreta en *Los invisibles*.[32]

---

[29] Arconte en inglés es *archon*, pero probablemente el traductor de la obra no conocía el gnosticismo. En varios autores de la corriente religiosa gnóstica los arcontes se correspondían con los planetas, los siete dioses planetarios, señores de los vicios, que intervenían para producir el cuerpo psíquico de cada ser en el que, por tanto, imprimían dichos vicios: Couliano, I. P. *Experiencias del éxtasis*. Barcelona, Paidós, 1994, pp. 122-128; Luttikhuizen, G. P. «The Demonic Demiurge in Gnostic Mythology», en Auffarth, C. y Stuckenbruck, L. T. (eds.). *The Fall of the Angels*. Leiden-Boston, Brill, 2004, pp. 148-160.

[30] Yates, F. A. *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Barcelona, Ariel, 1983, p. 504.

[31] Newman, W. & Principe, L. *Alchemy Tried in the Fire: Starkey, Boyle, and the Fate of Helmontian Chymistry*. Chicago, University of Chicago Press, 2005

[32] Ursini, F., Mahmutovic, A. y Bramlett, F. «Which Side Are You On? The Worlds of Grant Morrison». *Conference Paper*, [sin más datos], 2014. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/314875769_Which_side_are_you_on_The_worlds_of_Grant_Morrison [último acceso 11/12/2020], pp. 21-22.

Una tesis del lenguaje como constructor de percepción y, así, de realidad, que une el posestructuralismo (como bien indica Ramos)[33] con la cábala, de manera que quien domina ese lenguaje primordial ha entrado en la esencia de la vida, su nivel ontológico fundamental, que restaura la escisión lenguaje-realidad y materia-espíritu.

Entre las diversas formas de concebir la magia y lo esotérico se privilegian aquellas variantes con un fuerte componente espectacular, las que pueden suscitar más impacto. Por ejemplo, citas al neochamanismo de Castaneda (vol. 2, n.º 2), las vinculadas con enteógenos o drogas alucinógenas, con comentarios sobre Terence McKenna o William S. Burroughs,[34] la psicología transpersonal de Stanislav Grof, o también la magia ceremonial tipo Aleister Crowley. Estos tipos de temas, estrellas o corrientes ocultistas resultan privilegiados por encima de aquellos otros más austeros o más interesados en lo metafísico en sí.

De hecho, la serie descuella como compendio de referencias a los autores más destacados del ocultismo, *New Age* y áreas afines.[35] La mezcolanza de referencias justifica el que Morrison llame a su teoría de la magia como magia pop, sin olvidar el fuerte componente sexual de la propuesta.

Una diosa para lo imaginario: *Promethea*

La magia tal y como yo la veo; como algo bello.[36]

Las dos series analizadas anticipan la *occulture* en el ámbito de la viñeta, pero el cetro de gran enunciador de esta sensibilidad y temática en el mundo del *comic-book* pertenece a Alan Moore, hasta el punto de que John Higgs se permite sostener, un tanto

[33] Ramos Vera, M. «Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), p. 59. Disponible en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista15/3%20M%C3%A1s%20que%20superh%C3%A9roes%20-%20Mario%20Ramos.pdf

[34] El uso de enteógenos destaca como otro punto axial de *Los invisibles*. Morrison dio con el esbozo de la serie durante una visión que tuvo en un hotel de Katmandú, en lo que las drogas también tuvieron su papel: Kripal, J. *Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal*. Chicago, University of Chicago Press, 2015 [e-book], pos. 488.

[35] Por citar a algunos, se mencionan a Robert Turner —investigador en textos clásicos de la magia—, Von Daniken, Eliphas Lévi —de quien se cita sutilmente a su mano de sombra (n.º 5), ilustración presente en *Dogma y alto ritual de la magia*—, el teórico de la magia del caos Phil Hine y su *Pseudonomicon*, Ken Wilber, Whitley Streiber (extraterrestres y abducciones). Sobre el paso de Strieber de la novela de terror a la autobiografía en la que relata como él mismo fue abducido, véase Palacios, J. *Satán en Hollywood: una historia mágica del cine*. Madrid, Valdemar, 1997, pp. 223-224. O el uso del imaginario de *El hombre de mimbre*, filme de imaginario neopagano que, por esa razón, constituye una referencia continua en todo el tercer volumen de la serie.

[36] Millidge, G. S. *Alan Moore: storyteller*. Barcelona, Planeta de Agostini, 2012, p. 236.

enfáticamente, que: «If you want to know about magic in the modern era, Moore is the man to ask».[37] El académico especializado en la historia del esoterismo Jeffrey Kripal, por su parte, señala que la manera de entender el arte del escritor bebe directamente del ocultismo,[38] algo que puede atestiguar tanto su trabajo teórico *Ángeles fósiles* como alguno de sus cómics, especialmente el protagonizado por la heroína imaginal.

Porque si hay un título de Moore en el que esta faceta se muestra plenamente, ese es *Promethea*, publicado en America's Best Comics, con los dibujos de J. H. Williams III y la participación asimismo de artistas como Mick Gray y José Villarrubia. El cómic resulta un compendio de temas esotéricos.[39] El propio Moore comentó: «Utilizing my occult experiences, I could see a way that it would be possible to do a new kind of occult comic, that was more psychedelic, that was more sophisticated, more experimental, more ecstatic and exuberant».[40] Es más, en algunos grupos esotéricos actuales el cómic ha servido como introducción a esa cosmovisión.[41]

Con ello, *Promethea* constituiría un ejemplo de lo que Kokkinen llama *religioning*, en su sentido de volver la cultura popular como algo sagrado, difuminando los márgenes entre literatura religiosa y otra aparentemente secular.[42] De hecho, esta serie pone en duda las fronteras entre arte elevado y popular, entre espiritualidad y religión, así como entre arte y religión, siguiendo los argumentos de Kokkinen para su matización a la *occulture* de Partridge.

La gran cantidad de información ocultista en el cómic excedería los límites de este panorama general.[43] Por ello, las siguientes páginas pivotarán sobre dos conceptos: su idea de un mundo de imaginación, en la que radica uno de los puntos esenciales del esoterismo, así como la gran destreza e inventiva formal, plenamente entrelazada con las ideas esotéricas, con la que plasma todo ello en las viñetas, dado que este artículo constituye un estudio visual sobre los cómics.

---

[37] Higgs, J. *The K.L.F.: Chaos, Magic and the Band Who Burned a Million Pounds*. London, Weidenfeld & Nicolson, 2012, p. 79.

[38] Kripal, J. *Op. cit*., pos. 354.

[39] *Promethea* obra de tesis (ocultista): Naranjo, F. *Op. cit.*, p. 42. *Promethea* suma esotérica: Kripal, J. *Op. cit.,* pos. 358. *Promethea* cómic hermético: Ferrer Ventosa, R. «Pensando en imágenes jeroglíficas», en *Arte, individuo y Sociedad*, 30, n.º 2 (2018), pp. 311-328, p. 323.

[40] Kripal, J. *Op. cit.,* pos. 378.

[41] Kraemer, C. H. y Winslade, J. L. «"The Magic Circus of the Mind": Alan Moore's *Promethea* and the Transformation of Consciousness through Comics», en Lewis, A. D. y Kraemer, C. H. (eds.). *Graven Images: Religion in Comics and Graphic Novels*. New York, Continuum, 2010, pp. 274-291, pp. 287-288.

[42] Kokkinen, N. *Op. cit*., pp. 25-26.

[43] Un marco esotérico que, precisamente, hizo que sus ventas cayeran, una vez se introdujo con decidida fuerza, en el número 12. Kraemer, C. H. y Winslade, J. L. *Op. cit.*, pp. 274-275.

Y es que la protagonista de la obra, Promethea, es un ser hecho de imaginación. Esta facultad constituye, según se acaba de anticipar, uno de los ejes teóricos del ocultismo. Así lo enunció uno de sus grandes teóricos en la academia, Antoine Faivre, con su famosa sistematización sobre qué es lo esotérico, formada por cuatro leyes fijas: un sistema de correspondencias; la noción de naturaleza viva; la experiencia de transmutación; y la susodicha imaginación, utilizada junto al uso de mediadores como objetos o imágenes.[44]

Ya el maestro de Antoine Faivre, Henry Corbin, había hecho de la imaginación trascendental una de sus áreas de especialización, acuñando un término para referirse a ese mundo autónomo e infinito de la imaginación que ha gozado de gran predicamento académico: lo imaginal.[45] Constituye una dimensión ontológica denominada de muy diversa manera a lo largo de la historia: desde Malakût[46] o ciudad esmeralda en la gnosis sufí, al reino de las hadas, o el *anima mundi* del platonismo y sobre todo del neoplatonismo, situada entre lo sensible y lo inteligible. Infinidad de posibilidades referidas a la esfera de lo psíquico. En este título Alan Moore lo llamó Inmateria.

Moore inventó al ser feérico Promethea, ser imaginal quien, unido a una persona,[47] serviría de guía para acceder y explorar ese universo de la imaginación, inmaterial pero objetivo, al tiempo tan personal como impersonal. La heroína personifica dicho mundo. La Inmateria es el reino de la imaginación y de la magia, un lugar en el que los símbolos resultan lo único real y existen en toda su integridad (n.º 3), un mundo unitario, como el físico, por tanto, compartido por todos los seres (n.º 5). Las obras de arte pueden devenir petrificaciones de ese nivel de realidad, fósiles en feliz metáfora de Alan Moore, que nos capacitan para hacernos una idea de la dimensión mágica que, sin esas obras, quedaría sin manifestar. Alan Moore las estima como las «pruebas» más convincentes.[48]

La serie se construye a partir del horizonte cultural hermético. De hecho, ¿cómo y cuándo nació Promethea? Al final del paganismo un sacerdote hermético envía a su hija al desierto, antes de que las hordas cristianas den con ella y sufra el mismo destino fatal que el padre. Las especiales condiciones del desierto provocarán que la

[44] Faivre, A. «Introducción I», en Faivre, A. y Needleman, J. (eds.). *Espiritualidad de los movimientos esotéricos modernos*. Barcelona, Paidós, 2000, pp. 9-22 y 14-18. Fuente secundaria: Oviedo Salazar, M. «Reseña de Estudios sobre la historia del esoterismo occidental en América Latina», en *Rehmlac+*, vol. 9, n.º 2 (2018), pp. 288-295.

[45] Corbin describe los *mundus imaginalis* como «el mundo autónomo de las figuras-arquetipos»: Corbin, H. *El hombre de luz en el sufismo iranio.* Madrid, Siruela, 2000, p. 61.

[46] Corbin, H. *Cuerpo espiritual y Tierra celeste*. Madrid, Siruela, 1996, p. 22, 26.

[47] Con ese ser dual Promethea sigue la tendencia posmodernista, apuntada por Beville, a explorar nuevas formas de pensar en el ser, que lo pluraliza, acentuando una característica que ya se encontraba en el modernismo: Beville, M. *Op. cit.,* p. 46.

[48] Moore, A. Ángeles fósiles. Madrid, La Felguera, 2014, p. 136.

niña tenga una visión, y se le aparezca el dios Hermes. Él le propondrá que viaje a Inmateria, reino en el que cambiará de estado, de lo físico a la naturaleza del cuento; se convertirá en un ser narrativo. Así que ella nace, como el hermetismo del que es deudora, en la cultura alejandrina de la Antigüedad tardía.

El cómic traza continuos paralelismos entre las peripecias que narra y los puntos esenciales del ocultismo entendido a la manera contemporánea, es decir, heterogénea y sincrética. Se trata de un ocultismo que une el hermetismo de la Antigüedad tardía o del Renacimiento, con el tantrismo, la *New Age*, cierta filosofía continental, la psicología transpersonal, el pensamiento simbólico masón, la magia ritual a lo Crowley, junto a muchas otras influencias próximas de una manera esencial o simplemente contingente con el esoterismo.

Por lo que se refiere a la gran inventiva formal, la serie de 32 números resulta asombrosa. En casi cada página y viñeta se desarrollan soluciones originales. La narrativa de *Promethea* ofrece un despliegue complejo, en ocasiones lineal, pero también juega con las simetrías, los saltos temporales, la disposición de secuencias en paralelo… acompañado por soluciones visuales muy variadas adaptadas a dicha complejidad.

Apunta con razón Thierry Groensteen una característica que se adapta también a *Promethea*: la variedad de estilos rompe con la búsqueda de armonía del clasicismo, con su mantenimiento de la unidad.[49] Rasgo posmoderno que viene del modernismo de un Joyce, en el cómic del tándem Moore / Williams III la variedad estilística utilizada en cada caso se adapta a la que resulta más adecuada para las intenciones expresivas de los creadores. Se trata de un rasgo posmoderno, equivalente por ejemplo al de Pynchon en *El arco iris de la gravedad*.[50]

El ingenio narrativo-formal lleva a que una escena de sexo (n.º 10) entre la protagonista y un viejo mago se convierta en sexo tántrico metafísico, que va de la sordidez de su presente en un cuchitril a la experiencia última de amor cósmico en términos neoplatónico-tántricos, por inventar un neologismo de una escuela que no existe, y que uniría a Ficino con el budismo tántrico tibetano. Siguiendo la clasificación propuesta por Antonio Altarriba,[51] la escena utiliza una composición simbólica, en la que juega a asociarse con la forma del caduceo hermético, que plasma la teoría del amor no-dual tántrica, en la que se combina lo masculino con lo femenino.

---

[49] Groensteen, T. *Bande dessinée et narration*. Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 125.

[50] Sobre el posmodernismo de Moore, Millidge califica específicamente como tal algunas series de Moore, como *From Hell* o el *Black Dossier* para la *League of Extraordinary Gentlemen*. En Millidge, G. S. *Op. cit.*, p. 174 y 216.

[51] Altarriba, A. *Op. cit.*, pp. 31-36.

En esa escena de amor se explica la historia del mundo, desde una cosmogonía al presente, narrada por las dos serpientes del caduceo hermético, aquí Mike y Mack, por micro y macrocosmos, otra de las ideas nucleares del pensamiento esotérico. La historia se explica según cierto evolucionismo espiritualista, como en diversos autores *New Age* y transpersonales.[52] O la manera de dibujar, partiendo de fotografías, los últimos números, dedicados a un apocalíptico final del mundo que lo metamorfosea, siendo lo apocalíptico otra de las ideas más repetidas en tantas corrientes espirituales y un mitema dentro del esoterismo occidental.[53]

En medio de esa exuberancia formal destaca especialmente el n.º 12, un cómic de gran brillantez. Cada página contiene tres registros de información, pero sin dividirlas por ello en viñetas, ya que cada hoja (de hecho, cada doble hoja) constituye una unidad: uno de los registros está formado por una anécdota protagonizada por Aleister Crowley, otro de los niveles expone una teoría de la magia explicada a partir de los veintidós arcanos mayores del tarot del mismo Crowley, uno por página; finalmente, en cada una de ellas se combinan las letras de Promethea, que son las mismas que *metaphore*, para dar nuevos juegos de palabras.[54]

Con ello, los arcanos mayores de la baraja se convierten en percutores de una teoría sobre la magia que tiene consecuencias en una cosmología y una ontología del ser. Como Crowley está tan presente, las cartas que se exponen siguen su tarot, cambiando algunas respecto a la baraja de Marsella, como la Lujuria en lugar de la Fuerza, el Arte por la Templanza, el Eón por el Juicio y el Universo por el Mundo. Las veintidós cartas pasan a ser caminos a la comprensión de los misterios últimos del mundo y del ser humano. También se explican desde esos códigos simbólicos las edades del ser

[52] Esa lectura evolucionista lleva a situar a Moore, dentro de los nuevos movimientos espirituales, en una posición compleja, que combina una sensibilidad tanto posmoderna como moderna, dentro de la tipología establecida por Dawson. Este sociólogo de la religión señaló diferencias entre corrientes más modernas, antimodernas y posmodernas. Dawson, L. L. «Anti-Modernism, Modernism, and Postmodernism: Struggling with the Cultural Significance of New Religious Movements», en *Sociology of Religion*, 59, n.º 2 (1999), pp. 131-156. Se podria definir a Moore como un posmoderno que integra características modernas: como estos últimos, Moore es holístico, evolucionista y defensor de una «verdad», aunque al tiempo esta sea proteica, su teología sea sincrética, demuestre un espíritu lúdico notorio y siempre recubra sus creaciones de ironía, es decir, con rasgos claramente posmodernos. En cambio, Morrison se muestra mucho más antimoderno.

[53] Según reflexionó uno de los especialistas en esta mentalidad, Barkun: «Earth changes refers to imminent cataclysmic events affecting all or most of the planet, involving dramatic alterations such as massive earthquakes, the meeting of the polar ice cap, and the shifting of the planet's axis. These predictions occur frequently in New Age literature». En Barkun, M. *A Culture of Conspiracy. Apocalyptic Visions in Contemporary America*. Berkeley, University of California Press., 2003, p. 172. Este factor también se analiza por el investigador académico en la historia del esoterismo Wouter Hanegraaff, en Hanegraaff, W. J. «Alan Moore's *Promethea*: Countercultural Gnosis and the End of the World», en *Gnosis. Journal of Gnostic Studies* n.º 1 (2016), pp. 234-258.

[54] El ocultismo ha tenido una fructífera relación con las permutaciones de letras, desde la esteganografía de Tritemio y otros códigos cifrados al uso de palíndromos (el más famoso es el presudopalíndromo abracadabra), los cuadrados mágicos de letras, como *sator-rotas* o los anagramas.

humano. Sobre ese número de *Promethea* declaró Moore: «probably the most experimental story I have ever done».[55]

Juegos similares de composición simbólica se desarrollan en otro de los arcos argumentales, dedicado a un viaje a Inmateria. En ese viaje más allá de lo físico se ordena según el árbol de la vida de las sefirots, que sirve para explicarse el tránsito de la vida y de la muerte. Además, el orden de exposición se basa en la estructura de la cosmología clásica en siete planetas y las correspondencias, que como ya se indicó, era para Antoine Faivre un punto clave en el esoterismo occidental.

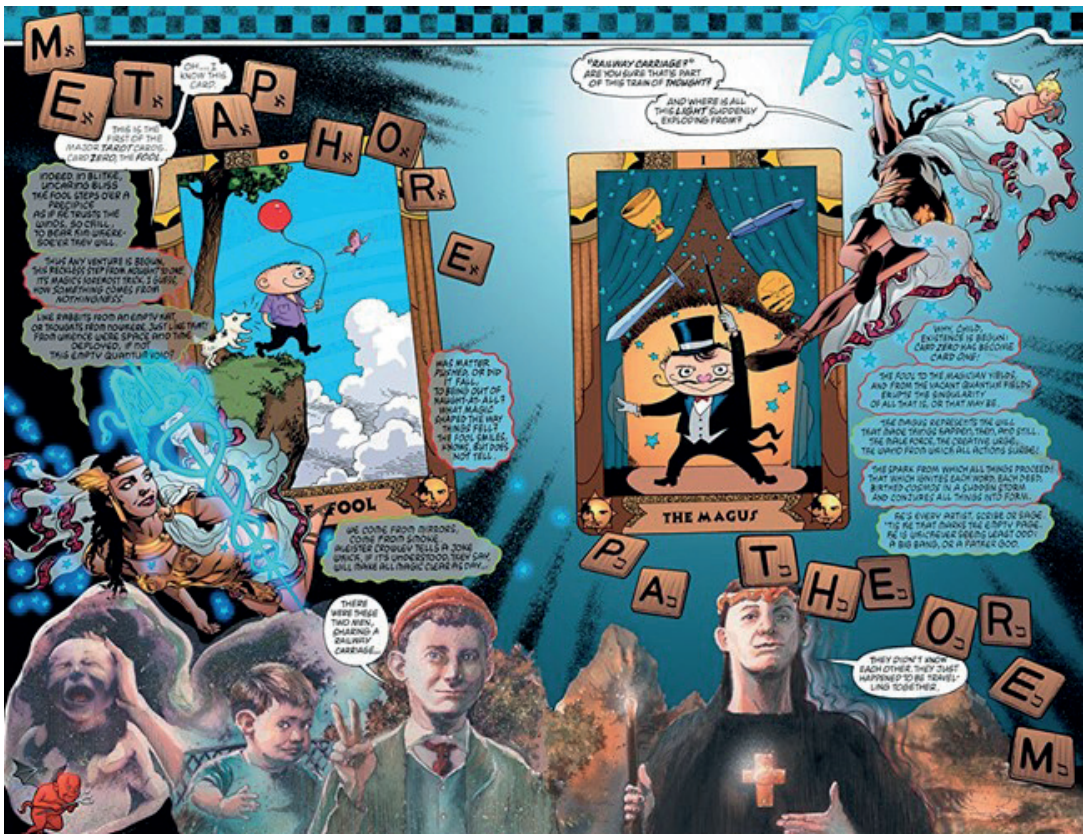


FIG. 4. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Moore, A., Williams III, J.H. y Gray, M. *Promethea*, n.º 12 (2001), pp. 3-4. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

En esa larga serie, en el ecuador del cómic, la Promethea naciente, encarnada en Sophie, va al Otro Mundo para ayudar y para despedirse de su predecesora, que acaba de morir. El viaje permite revisar muchos de los temas cosmológicos y ontológicos

[55] Kraemer, C. H. y Winslade, J. L. *Op. cit.*, pp. 274.

del esoterismo, entendido en la tradición europea que va del hermetismo hasta el presente, pasando por el ocultismo del xix o la *magick* crowleyiana del siglo xx. Ello lleva a que J. H. Williams adapte el color del dibujo al color dominante en cada planeta según la teoría de las correspondencias. Se sirve de ellos con fines expresivos, en composiciones simbólicas, en una plasmación de lo afirmado por McCloud de protagonizar escenas desde la faceta de la coloración del cómic.[56] Según el marco conceptual del hermetismo neoplatónico, existen correspondencias entre planetas, estado de ánimo, metales, materiales y colores, entre otros. En el número de *Promethea* en que pasan por Venus, el tono se vuelve verde, mientras que en Marte predomina el rojo o en Júpiter el azul. Lo mismo sucede con los elementos: agua en Venus, fuego en Marte. Sin olvidar las correspondencias con las sefirot y los veintidós senderos de la cábala.

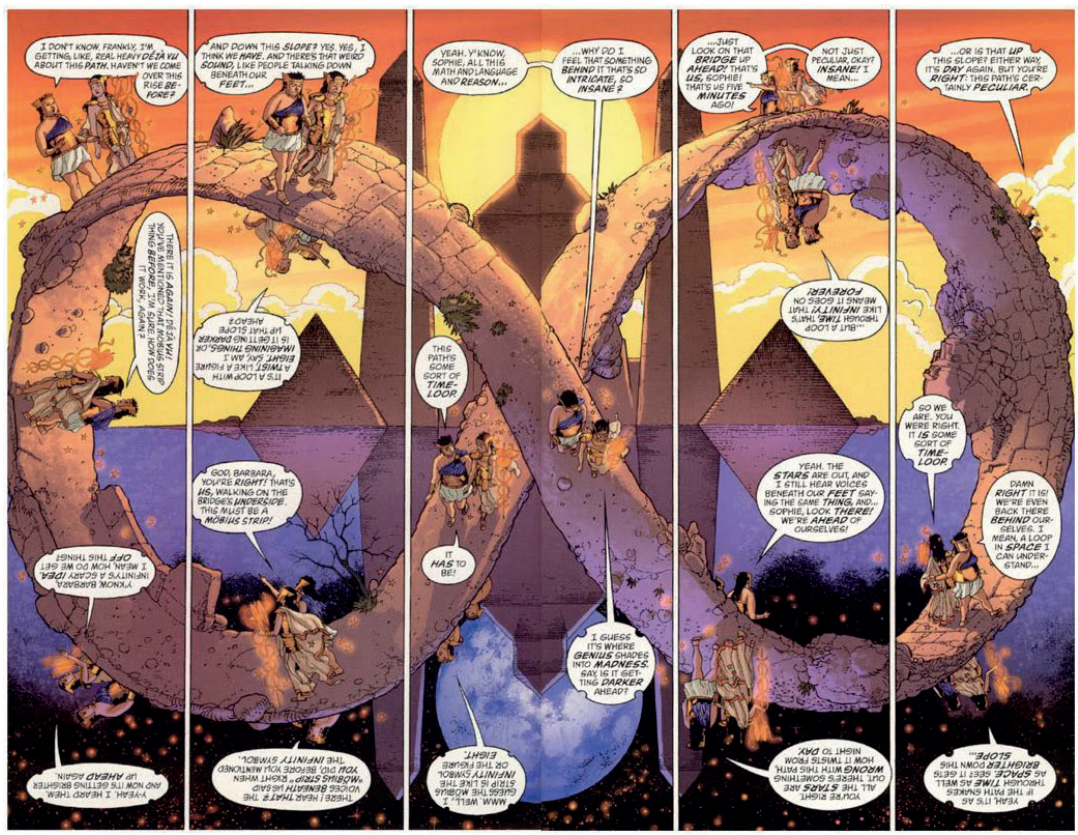


FIG. 5. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Moore, A., Williams III, J.H. y Gray, M. *Promethea*, n.º 15 (2001), pp. 8-9. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

[56] McCloud, S. *Entender el còmic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2016 [2005], p. 190.

Otros juegos formales propuestos por el tándem Moore / Williams III incluyen que el volumen deba ser girado noventa grados para leerlo, ya que el número está compuesto para leerse como un papiro, con la doble hoja unida para ser leída así entera, verticalmente, como sucede en el n.º 11.

FIG. 6. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Moore, A., Williams III, J.H. y Gray, M. *Promethea*, n.º 23 (2002), pp. 6-7. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

O una página doble en el n.º 15, unificada por una banda de Möbius, que es a la vez el signo de infinito y el ocho girado. ¿La razón de ello? Dentro del arco argumental ya comentado, que pasa por los siete planetas de la cosmología clásica y la energía simbólica que canalizan (por expresarlo en terminología ocultista), se hallan en la octava sefirot, la que se corresponde con Hermes y el planeta Mercurio. La banda representa a ese planeta, así que la composición simbólica busca soluciones ingeniosas para mostrarlo visualmente. Además de la razón formal, existe otra de índole técnica: Moore compuso tantas escenas a doble página o página extendida porque esta constituía la estructura predilecta de J. H. Williams III, según este le había confesado.[57]

El arco concluye con una estancia en Kéter, la Corona esplendorosa, la sefirot cabalística más elevada, con lo que supone de sumergirse en una experiencia divina,

[57] Millidge, G. S. *Op. cit.*, 231.

explicada en el n.º 23 de una manera muy original, con una explosión de luz pura, de nuevo jugando con los colores, las formas y el formato. Otra vez encontramos páginas extendidas, con una única imagen ocupando la doble página, que detienen el ritmo de la narración para obtener un fuerte impacto visual.[58] De entre los diez números en los que se pretendía establecer una simbología del color, dentro de este arco argumental, este número fue el más complicado de colorear, ya que debía mostrar diversos matices y gradaciones del blanco, con la dificultad consiguiente,[59] en un cómic que se aproxima a la visión mística, con el esfuerzo de ingenio visual y expresivo que ello comporta.

Referente a ello, el propio Alan Moore afirmó que con *Promethea* había llevado los recursos y posibilidades del medio tan lejos como él había sido capaz de llegar.[60] Una virtud del cómic también elogiada por los analistas. Por ejemplo, en su estudio sobre Alan Moore, Gary Spencer Millidge afirma con rotundidad que la serie «contiene algunas de las experimentaciones formales más radicales de la historia del cómic».[61] Esta valoración de este investigador resulta particularmente interesante, ya que se trata del creador del siguiente título que se comentará en este artículo, *Strangehaven*.

Pero antes de pasar a dicha serie, conviene apuntar un factor que hace este cómic aún más singular. Los personajes de Moore resultan complejos, por superhéroes que sean, uno de los géneros más estereotipados y con más pautas a seguir. Pero en un universo dominado por las fantasías masculinas como el del cómic más o menos de superhéroes, descuella este título, protagonizado por una heroína, que además no se origina de un sosías masculino (Supergirl, Batwoman). Sin duda, se trata de uno de los *comic-books* que más poder y preponderancia han otorgado a lo femenino, hasta el extremo que Hanegraaff lo considera feminista.[62]

La comunidad misteriosa

Como últimos títulos analizados en este artículo, se añadirán de manera más sumaria dos títulos menos célebres, aunque asimismo interesantes. Se comenzará por *Strangehaven*, un título muy innovador en cuanto a la dimensión creativo-industrial, puesto

[58] Thierry Groensteen ya apunta a ese uso en otra serie de Alan Moore, *Watchmen*, aunque en ese caso se trate de *splash pages* y no *spread pages*, es decir, ocupen una página en lugar de las dos, pero se buscan por la misma razón del esplendor visual que ofrecen, si acaso multiplicado por dos en las extendidas a la doble hoja: Groensteen, T. *Op. cit.,* p. 164.

[59] Millidge, G. S. *Op. cit.,* 233.

[60] *Ibid.*, p. 237.

[61] *Ibid.*, p. 232.

[62] Hanegraaff, W. J. (2016), *Op. cit.*, pp. 235. Millidge considera de similar manera que el guionista construye personajes femeninos convincentes y fuertes, lo cual constituye una anomalía en un mundo tan masculino como el del cómic de superhéroes: Millidge, G. S. *Op. cit.*, p. 301.

que resulta la obra de una única persona, Gary Spencer Millidge, quien incluso auto-publicó los primeros números, con lo que lleva la independencia de los otros tres a un nivel mucho más extremo. Igualmente, Millidge ha escrito algunos ensayos sobre teoría del medio o ha analizado la trayectoria de Alan Moore, según se comentó más arriba.

En cuanto al diseño de página o al dibujo, resulta más convencional, en el sentido de que se trata de una obra mucho más clásica, con el panel dividido a menudo por las nueve viñetas de rigor. Eso sí, el estilo de dibujo resulta muy detallado, hiperrealista en la gestualidad, hasta el punto que se diría que parte de fotografías tanto en las figuras como en los espacios.

El lector sabe de la existencia del pueblo de Strangehaven, en el Reino Unido, pese a que no aparezca en los mapas, porque el protagonista del cómic ha tenido un accidente de coche y ha despertado allí. El protagonista intenta escapar del villorrio, pero no puede alejarse de él. Las carreteras secundarias de Strangehaven presentan un diseño laberíntico, que hace girar por ellas eternamente, dentro de un circuito circular, en banda de Möbius, cuyo destino final retorna a la entrada del pueblo.

Además, el extraño fenómeno no le acontece únicamente al protagonista: como descubrirá, la aldea se lo impide también a otros, como si poseyera voluntad propia, capacidad para hacerla cumplir y se sintiera celosa del resto de lugares del mundo.[63] El pueblo resulta un trasunto de Twin Peaks, tan misterioso como aquel de la teleserie, una especie de arquetipo de la comunidad rural británica. De hecho, destaca como uno de los ejemplos más claros de lo lyncheano en el cómic.[64] Igual que en la serie, lo esotérico se filtra en la comunidad, crea una atmósfera enigmática que impregna el más banal de los gestos.

El pueblo permanece bajo el control de dos grupos espirituales, unos, trasuntos de la masonería, de la que se toma inspiración y en ocasiones copia tanto estructura de la orden como ritos y votos sagrados con fórmulas de juramento muy similares. En cuanto a los segundos, serían la versión Strangehaven de cierta *New Age*, brujas practicantes de wicca o un chamán educado como tal en el Amazonas, quienes intentan contrarrestar la magia de los primeros. Pero no dualísticamente, ya que, más que la eliminación del otro grupo, se pretende el equilibrio entre ambos, que se mantenga la relación.

El elenco de personajes recurrentes de *Strangehaven* resulta tan bizarro si no más que el de *Twin Peaks*: para comenzar, una anciana que se comunica con los animales. O el

[63] Además de los *loops* espaciales, igual que en *Promethea*, también se experimentan temporales, a resultas del cual se unirá un matrimonio más de cincuenta años después de la muerte del marido.

[64] Valencia, J. J. *Universo Twin Peaks*. Alicante, Dilatando mentes, 2018, pp. 663-664.

policía del pueblo, quien habla con su osito de peluche. Otro de los personajes insólitos del libro de cómic resulta ser un pretendido extraterrestre que lleva diecisiete años intentando ponerse en contacto con su especie.

FIG. 7. Millidge, G. S. *Strangehaven*, vol. 1, n.º 6 (1997), p. 16. Primeros tres volúmenes autoeditados por el autor en Abiogenesis Press, la continuación ha sido publicada por Soaring Penguin Press. Cortesía de Gary Spencer Millidge.

Debido a este personaje, el tema OVNI adquiere cierto peso en la narración, con explicaciones más o menos científicas sobre cómo funcionarían naves espaciales, o sociológicas para interpretar la mayoría de avistamientos. Y como no podía omitirse tratando

este tema, se cita a Roswell. Precisamente la temática UFO ocupará el último título comentado en este artículo, por lo que, tras el influjo de *Twin Peaks*, tocará comentar una cabecera influida por otra serie de culto de resonancias ocultistas: *Expediente X*.

Saucer country, la obra en cuestión, fue editado en 2012 y 2013. Dentro de los temas del esoterismo en sentido amplio, expone uno que en las últimas décadas retorna periódicamente a la primera fila de este imaginario: las supuestas abducciones extraterrestres. Una gobernadora de los Estados Unidos que se presenta a las elecciones a la presidencia del país cree haberlo sido. Ha quedado traumatizada por ello ya que, entre otras acciones, puede haber sido violada. Sospecha que los extraterrestres desean conquistar las almas humanas para apoderarse del planeta, una conjetura muy querida por las teorías de la conspiración. En el cómic se describe bien la *alt-right* y los que promueven ese tipo de nociones de la sospecha en los medios. Se convierte en uno de los polos de tensión de la trama, con todos ellos, tanto los gubernamentales como la *alt-right*, jugando al gato y al ratón con los datos.

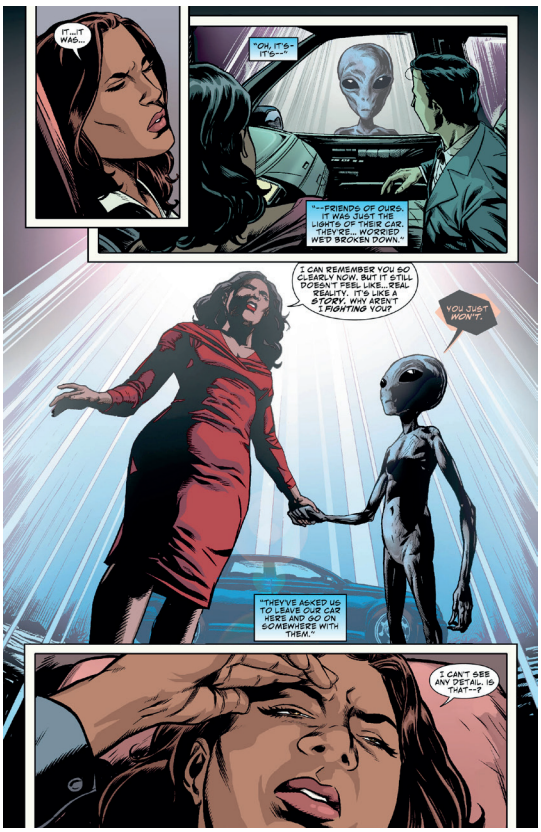


FIG. 8. Copyright © VERTIGO / DC COMICS. All rights reserved. Cornell, P., y Kelly, R. *Saucer Country*, n.º 5 (2012), p. 7. Cortesía de Vertigo / DC Comics.

Respecto al manejo de la información, resulta interesante uno de los personajes, profesor universitario, que se ha especializado en ufología y que, por ese motivo, pierde su empleo en la universidad. Para compensarlo, entra a trabajar como consejero de la candidata a presidente y protagonista de *Saucer Country*. Pero lo realmente peculiar de él radica en que recibe consejos de la pareja de humanos que fueron grabados en la placa de la nave Pioneer 10, con los que dar la bienvenida e información sobre la Tierra a posibles extraterrestres que interceptaran la nave.

El cómic enuncia la teoría sobre el paralelismo mitológico con las historias de hadas, las visiones de ángeles o similares. En un punto de vista ya expuesto por Jacques Vallée, Patrick Harpur o por Jeffrey Kripal, que pretende evitar conclusiones literales o taxativas, tanto una supuesta falsedad consubstancial de la experiencia —por ejemplo, como posible fuga psicótica—, pero al mismo tiempo sin conceder que se trate efectivamente de extraterrestres. Por tanto, dicha hipótesis huye de los sentidos literales.[65] Se puede conjeturar que el autor del cómic ha leído a Vallée, Harpur o Kripal, pero a quien seguro que ha leído es a uno de los clásicos de la ufología, Charles Fort, de quien cita alguna de sus conjeturas.

Por último, cabe indicar que el divulgador de la *occulture*, Christopher Partridge, ha estudiado la cuestión de las abducciones. En un artículo en que analiza los nuevos movimientos religiosos que emplean mitología alienígena, el académico establece una influencia entre la teosofía y los extraterrestres con buenas intenciones respecto a los humanos, mientras que las raíces culturales de los *aliens* malvados, caso de algunos grises y de los reptilianos, se hallarían en la demonología judía y cristiana.[66]

Conclusión: hechizo en las viñetas

Para cerrar esta panorámica sobre los títulos fundamentales de los cómics de la *occulture*, se resumirán las principales ideas expuestas. Neil Gaiman o Alan Moore son alguno de los más grandes renovadores del género a partir de los años ochenta, tanto que algunos especialistas en este campo han considerado que gracias a ellos este medio artístico ha ganado respeto crítico.[67]

---

[65] Harpur, P. *El fuego secreto de los filósofos*. Vilaür, Atalanta, 2006, pp. 38-39. Kripal, J. *Op. cit*., pos. 5129 y ss. Probablemente el planteamiento de ambos parta de la forma en que entendió la cuestión C.G. Jung, en su *Sobre cosas que se ven en el cielo,* así como de Vallée en su *Pasaporte a Magonia*, quien ya analizaba los vínculos innegables de las abducciones con los raptos de los seres feéricos: Vallee, J. *Pasaporte a Magonia*. Barcelona, Plaza & Janes, 1972, pp. 42 y ss.

[66] Partridge, C. «Alien demonology: the Christian roots of the malevolent extraterrestrial in UFO religions and abduction spiritualities», en *Religion*, 34, n.º 3 (2004), pp. 163-189.

[67] Booker, *Op. cit.,* pp. XXI-XXII.

Pues bien, una de las características que mejor los define, tanto a ellos dos como a Grant Morrison, así como a los creadores de *Strangehaven* (Gary Spencer Millidge) *y Saucer Country* (Paul Cornell y Ryan Kelly), es compartir intereses por el esoterismo, una fascinación que otorga a sus obras de una atmósfera peculiar, así como de algunas ideas comunes. Se trata de artistas que consiguen transmitir en algunos de sus títulos cuan central, compleja y sofisticada puede resultar la exposición de lo oculto en el arte popular, con el cómic como difusor de ideas muy complejas entre públicos más amplios.

En el artículo se ha pretendido enumerar algunas de las pasarelas entre una cosmovisión ocultista y algunas obras. En *The Sandman*, *Los invisibles*, en la producción en general de Alan Moore, pero especialmente en su *Promethea,* en *Strangehaven* o en *Saucer Country*, lo esotérico aparece de una manera notoria, que colorea el universo expuesto con lineamientos provenientes de ese ámbito.

Entre otros temas predilectos del esoterismo europeo, en estos cómics se trata la creencia en seres no físicos o no terrestres —tanto imaginales como extraterrestres—, la simbología derivada de la cosmología ptolemaico-neoplatónica, el sistema por correspondencias, lo onírico y sus normas, y el recelo contracultural hacia el poder. Además, en los cómics comentados se citan a muchas de las figuras más destacadas del ocultismo, como Crowley o Hermes Trismegisto, y también aparecen citas y homenajes a obras de arte influidas por lo esotérico, como el enano de *Twin Peaks*.

Finalmente, se debe anotar que lo propuesto en este artículo ha sido obligatoriamente panorámico por necesidades de su formato, con lo que se ha ofrecido más una vista general que una explicación detallada de cada uno de los ejemplos.

Bibliografía

Altarriba, A. «Características del relato en el cómic», en *Neuróptica*, n.º 1 (1983), pp. 9-38.

Asprem, E. *Arguing with Angels. Enochian Magic & Modern Occulture*. Albany, Sunny Press. State University of New York, 2012.

Barkun, M. *A Culture of Conspiracy. Apocalyptic Visions in Contemporary America*. Berkeley, University of California Press, 2003.

Beville, M. *Gothic-postmodernism*. Amsterdam, Rodopi, 2009.

Booker, M. K. «Preface», en Booker, M. K. (ed.). *Encyclopedia of Comic Books and Graphical Novels*. Santa Barbara, Greenwood, 2010, pp. xxi-xxii.

Corbin, H. *Cuerpo espiritual y Tierra celeste*. Madrid, Siruela, 1996.

—*El hombre de luz en el sufismo iranio*. Madrid, Siruela, 2000.

Couliano, I. P. *Experiencias del éxtasis*. Barcelona, Paidós, 1994.

Dawson, L. L. « Anti-Modernism, Modernism, and Postmodernism: Struggling with the Cultural Significance of New Religious Movements», en *Sociology of Religion*, 59, n.º 2 (1999), pp. 131-156.

Faivre, A. «Introducción I», en Faivre, A. y Needleman, J. (eds.). *Espiritualidad de los movimientos esotéricos modernos*. Barcelona, Paidós, 2000, pp. 9-22.

Ferrer Ventosa, R. «Pensando en imágenes jeroglíficas», en *Arte, individuo y Sociedad*, 30, n.º 2 (2018), pp. 311-328.

Gilbert, R. A. «Hermetic Order of the Golden Dawn», en Hanegraaff, W. J. (ed.). *Dictionary of Gnosis & Esotericism*. Leiden – Boston, Brill, 2006, pp. 544-550.

Groensteen, T. *Bande dessinée et narration*. Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

Grady, W. «Transcending the Frontier Myth: Dime Novel Narration and (Jesse) Custer's Last Stand in *Preacher*», en Pustz, M. (ed.). *Comic Books and American Cultural History*. New York, Continuum, 2012, pp. 40-58.

Hanegraaff, W. J. *New Age Religion and Western Culture*. Leiden-New York-Koln, Brill, 1996.

—«Alan Moore's *Promethea*: Countercultural Gnosis and the End of the World», en *Gnosis. Journal of Gnostic Studies* n.º 1 (2016), pp. 234-258.

Harpur, P. *El fuego secreto de los filósofos.* Vilaür, Atalanta, 2006.

Higgs, J. *The K.L.F.: Chaos, Magic and the Band Who Burned a Million Pounds*. London, Weidenfeld & Nicolson, 2012.

Isabella, T. *1000 Comic Books You Must Read*. Iola, Krause Publications, 2009 [e-book].

Kokkinen, N. «Occulture as an Analytical Tool in the Study of Art», en *Aries* n.º 13 (2013), pp. 7–36.

Kraemer, C. H. y Winslade, J. L. «"The Magic Circus of the Mind": Alan Moore's *Promethea* and the Transformation of Consciousness through Comics», en Lewis, A. D. & Kraemer, C. H. (eds.). *Graven Images: Religion in Comics and Graphic Novels*. New York, Continuum, 2010, pp. 274-291.

Kripal, J. *Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal*. Chicago, University of Chicago Press, 2015 [e-book].

Liagre, G. «Freemasonry and Protestantism», en Bogdan, H. & Snoek, J.A.M. (eds.). *Handbook of Freemasonry*. Leiden / Boston, Brill, 2014, pp. 162-187.

Luttikhuizen, G. P. «The Demonic Demiurge in Gnostic Mythology», en Auffarth, C. y Stuckenbruck, L. T. (eds.). *The Fall of the Angels*. Leiden-Boston, Brill, 2004, pp. 148-160.

McCabe, J. *Junto al rey del sueño: conversaciones con Neil Gaiman y sus colaboradores*. Barcelona, Norma, 2007.

McCloud, S. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2016 [2005].

Millidge, G. S. *Alan Moore: storyteller*. Barcelona, Planeta de Agostini, 2012.

Moore, A. *Ángeles fósiles*. Madrid, La Felguera, 2014.

Naranjo, F. *Alan Moore: magia y precisión*. Madrid, Sins Entido, 2004.

Newman, W. & Principe, L. *Alchemy Tried in the Fire: Starkey, Boyle, and the Fate of Helmontian Chymistry*. Chicago, University of Chicago Press, 2005.

Oviedo Salazar, M. «Reseña de *Estudios sobre la historia del esoterismo occidental en América Latina*», en *Rehmlac+*, vol. 9, n.º 2 (2018), pp. 288-295.

Palacios, J. *Satán en Hollywood: una historia mágica del cine*. Madrid, Valdemar, 1997.

Partridge, C. *The Re-Enchantment of the West*. Volume 1. London / New York, T&T Clark International, 2004.

—*The Re-Enchantment of the West*. Volume 2. London / New York, T&T Clark International, 2005.

—«Alien demonology: the Christian roots of the malevolent extraterrestrial in UFO religions and abduction spiritualities», en *Religion,* 34, n.º 3 (2004), pp. 163-189.

Pasi, M. «Crowley, Aleister (born Edward Alexander)», en Hanegraaff, W. J. (ed.). *Dictionary of Gnosis & Esotericism*. Leiden – Boston, Brill, 2006, pp. 281-287.

Ramos Vera, M. «Más que superhéroes: filosofía del lenguaje, perennialismo y los cimientos de la realidad en Grant Morrison», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 15 (2020), pp. 52-70. Disponible en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista15/3%20M%C3%A1s%20que%20superh%C3%A9roes%20-%20Mario%20Ramos.pdf

Rhoades, S. *A Complete History of American Comic Books*. Nueva York, Peter Lang Publishing, 2008.

Roas, D. «La amenaza de lo fantástico», en Roas, D. (comp). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco / Libros, 2001, pp. 7-46.

Round, J. *Gothic in Comics and Graphic Novels*. Jefferson, McFarland & Company, 2014.

Szonyi, G. E. *John Dee's Occultism. Magical Exaltation through Powerful Signs*. Albany, State University of New York Press, 2004.

Ursini, F., Mahmutovic, A. y Bramlett, F. «Which Side Are You On? The Worlds of Grant Morrison». *Conference Paper*, [sin más datos], 2014. Disponible

en https://www.researchgate.net/publication/314875769_Which_side_are_you_on_The_worlds_of_Grant_Morrison [último acceso 11/12/2020].

Valencia, J. J. *Universo Twin Peaks*. Alicante, Dilatando mentes, 2018.

Vallée, J. *Pasaporte a Magonia*. Barcelona, Plaza & Janes, 1972.

Weber, M. *Sociología de la religión.* Madrid, Itsmo, 1997.

Yates, F. A. *Giordano Bruno y la tradición hermética.* Barcelona, Ariel, 1983.

El control institucional y social sobre los cómics

Institutional and social control over comic books

Ignacio Fernández Sarasola
Universidad de Oviedo

Doctor en Derecho y profesor titular de Derecho Constitucional en la Universidad de Oviedo, acreditado catedrático (enero 2020). Es Director de la Cátedra de Historia Constitucional «Martínez Marina», investigador titular del Instituto Feijoo de Estudios del siglo xviii, académico de número de la Real Academia Asturiana de Jurisprudencia (Medalla xxxiv) y director de la revista *Historia Constitucional* y de la Biblioteca Virtual Francisco Martínez Marina. Ha ampliado estudios en las Universidades de Nueva York, Londres, Florencia, Macerata y Lisboa. Especializado en historia constitucional, es autor de dos centenares de trabajos publicados en editoriales y revistas de catorce países distintos de Europa, Iberoamérica, Norteamérica y Oceanía. Algunos de sus escritos han sido traducidos al inglés, francés y portugués. Ha impartido y participado en la organización de un centenar de conferencias, de exposiciones a nivel nacional, y pertenece al consejo asesor de diversas revistas científicas y editoriales especializadas en Derecho e Historia. Sobre el tema objeto de este artículo ha publicado dos libros (*El pueblo contra los cómics*, 2019; *La legislación sobre historieta en España*, 2014 y segunda edición en 2017) y una treintena de artículos. Pertenece además al consejo editorial de Tebeosfera.

Fecha de recepción: 16 de febrero de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 28 de mayo de 2021

Resumen

Entre los años treinta y setenta del pasado siglo varios países occidentales vivieron una intensa campaña anticómic promovida tanto por las autoridades como por los ciudadanos. Algunos de los objetivos y medidas de esas cruzadas eran comunes: todas utilizaron puntos de vista elitistas y morales, y pretendieron estar protegiendo a los niños frente a lecturas perniciosas. Sin embargo, también existen profundas diferencias entre esas campañas que dependen de factores politicos, sociales, culturales, económicos y jurídicos, y que solo pueden percibirse adoptando una perspectiva comparada.

Palabras clave: Autocensura, campañas anticómic, censura, control de la prensa, libertad de expresión

Abstract

Between the thirties and the seventies of the xxth century some Western countries lived an intense «anticomic book campaign» promoted both by state authorities and citizens. Some of the objectives and measures of these crusades were common: all of them used elitist and moral points of view, and claimed to protect children from harmful readings. However, there are some deep differences between those campaigns, which depend on political, social, cultural, economic and legal factors and can only be perceived using a comparative perspective.

Keywords: Anticomic book campaigns, Censorship, Control over Press, Freedom of Expression, Self-censorship

Cita bibliográfica

Fernández Sarasola, I. «El control institucional y social sobre los cómics», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 16 (2021), pp. 38-63.

El control sobre los cómics: precedentes, orígenes y contexto

A menudo el nacimiento y la popularidad de un medio de ocio suscitan reacciones en su contra, más o menos racionales y casi nunca exentas de prejuicios. La hostilidad hacia estilos musicales como el *ragtime* y el *jazz*, el recelo ante la radio como medio de entretenimiento de masas, la persecución sufrida por el cine y que culminó con la creación del código Hays, las reticencias hacia la televisión cuando empezó a invadir los hogares estadounidenses en los años cincuenta o la hostilidad hacia los videojuegos en los ochenta y noventa no son más que ejemplos de una historia condenada a repetirse. Por supuesto las historietas no podían ser una excepción.[1]

Su turno les llegó entre los años treinta y comienzos de los setenta del pasado siglo, momento en el que se enfrentaron a una intensa campaña que se desplegó en numerosos países occidentales: desde Estados Unidos y Canadá en Norteamérica, hasta México y Brasil en el mundo iberoamericano, pasando por España, Italia, Francia, Reino Unido, Alemania o Portugal en Europa, y Australia en Oceanía. Esta suerte de epidemia anticómic alcanzó su cénit coincidiendo con el máximo apogeo de las historietas, para ir declinando a medida que lo hacía el propio medio. Aunque en ese declive la propia campaña tuvo su parte de responsabilidad.

Huelga decir que la represión de obras inmorales, políticamente inadecuadas o contrarias a ciertos valores religiosos se remonta a los orígenes mismos de la letra escrita. Pero como precedentes más inmediatos a la persecución de los cómics habría que situar las campañas contra diversos géneros de literatura popular que proliferaron en el siglo XIX y primer tercio del XX. Tal es el caso de la animadversión que suscitaron los *penny dreadfuls*, novelas escabrosas que se hicieron muy populares en la Inglaterra victoriana.[2] En Estados Unidos, por su parte, a finales del XIX alcanzaron un extraordinario éxito las denominadas *dime novels*, cuyo nombre respondía a su exiguo precio y que se hicieron muy populares durante la Guerra de Secesión entre los combatientes.[3] Los temas cada vez más truculentos de estas publicaciones —que abarcaban mutilaciones, asesinatos y rapto de mujeres por parte de indios y esclavos— provocó una primera reacción social de las Sociedades para la Represión del Vicio —principal-

[1] Una panorámica general de los puntos en común de todas estas cruzadas puede verse en el interesante libro de Starker, S., *Evil Influences. Crusades against the Mass Media*, New Brunswick, Transaction Publishers, 1989, si bien la parte dedicada a los videojuegos resulta un tanto exigua ya que las principales campañas contra ellos tuvieron lugar en 1993 y 1994, cuando fueron objeto de escrutinio por el Senado de los Estados Unidos.

[2] Springhall, J. «"Pernicious Reading?" The Penny Dreadful as Scapegoat» for Late-Victorian Juvenile Crime», en *Victorian Periodicals Review*, vol. 27, n.º 4 (1994), pp. 326-349

[3] Anderson, V. *The Dime Novel in Children's Literature*. Jefferson, McFarland and Company, 2005, p. 91.

mente las de Nueva York y Boston—[4] cuyo líder, Anthony Comstock, las mencionó como uno de los vicios que estaban minando la moral de los más jóvenes en su libro *Traps for the Young* (1883).

Las críticas irían declinando a medida que lo hizo la popularidad de las *dime novels*, pero solo porque otro tipo de publicaciones centró la atención de los moralistas: los *pulp magazines*. Revistas elaboradas con papel barato de pulpa de madera (de donde procedía el nombre por el que eran conocidas) se ganaron al público a comienzos del siglo xx con cabeceras como *Argosy* y *Blue Book*. En su intento por incrementar las ventas, los *pulp magazines* probaron y combinaron los más variados géneros, algunos de los cuales, como los de terror y los *spicy* (picantes), fueron sometidos a escrutinio por parte de un sector de la sociedad que no las veía con buenos ojos.[5]

Las tiras de prensa y suplementos cómicos dominicales tampoco fueron del agrado de ciertos sectores que les recriminaban su contenido violento (como en las historias de *Dick Tracy*) o erótico (como en los personajes femeninos de *Li'l Abner*). El repudio hacia este género mereció incluso la atención de la academia, ya que dio lugar a una tesis doctoral a cargo de Beda Lorraine Hand,[6] en la que pretendía respaldar con argumentos científicos lo que hasta entonces se había cuestionado solo en términos morales.

Con estos precedentes, cuando vieron la luz los primeros *comic books* parecía inevitable que sufrieran en sus carnes las mismas desafecciones. De hecho, muchos de los males que se imputaban a *penny dreadfuls*, *dime novels*, *pulp magazines* y tiras cómicas se podían extrapolar a las historietas.

Una visión global de las campañas anticómic obliga a tener presentes numerosos matices y particularidades de cada país y momento histórico. Solo así puede percibirse cómo una misma cuestión —el rechazo hacia los cómics— desencadenó respuestas distintas amparadas a menudo en motivaciones también diversas. Algunos ejemplos pueden ilustrarlo.

En los países anglosajones, la campaña anticómic estuvo condicionada por la legislación antiobscenidad nacida tanto del Derecho escrito (*Statute Law*) como del *Common Law* ingleses.[7] De ahí el protagonismo que asumieron agentes sociales históri-

[4] Boyer, P. S. *Purity in Print. Book Censorship in America from the Gilded Age to the Computer Age*. Winsconsin, The University of Winsconsin Press, 2002, p. 33.

[5] Haining, P. *The Classic Era of American Pulp Magazines*. Chicago, Chicago Review Press, 2001, p. 14.

[6] Hand, B. L. *A Study of the Influence. The Comic Strips*. A Thesis Submitted for the Degree of Master of Arts (Journalism), Winconsin, University of Winsconsin, 1933.

[7] Sobre la legislación inglesa antiobscenidad véase St. John-Stevas, N. *Obscenity and the Law*. New York, Da Capo Press, 1974 y Schroeder, T. *"Obscene" Literature and Constitutional Law. A Forensic Defense of Freedom of the Press*. New York, Da Capo Press, 1972, pp. 33-41.

camente relacionados con la represión del vicio (confesiones religiosas y asociaciones de cariz moralista), y los intentos de las autoridades de sujetar los cómics a esa legislación vigente desde el siglo XIX; la misma que habían aplicado a la literatura popular que había precedido a las historietas.

En otros territorios no fue la normativa antiobscenidad sino el elemento pedagógico el que adquirió un peso notable, como en Francia. En el país donde había triunfado el Émile de Rousseau, la *presse enfantine* se concebía como un producto no solo lúdico, sino ante todo educativo, aspecto determinante para oponerse a los cómics, a los que les faltaba ese componente didáctico.

El contexto político también ejerció una influencia determinante en la orientación de las campañas, confiriéndoles en algunos casos un sesgo ideológico muy acentuado. Buena parte de las críticas que en Europa se vertieron contra las historietas no pueden entenderse cabalmente sin el clima de antiamericanismo que se vivió en algunos países durante la Segunda Guerra Mundial y la posguerra.

Los cómics se habían identificado en muchos países con un producto genuinamente estadounidense. Identificación que respondió a la popularidad que cosecharon en Europa personajes como Flash Gordon, Tarzan o Mandrake, sobre los que varias editoriales del viejo continente habían adquirido derechos de publicación en sus respectivos países. No solo los personajes eran muy distintos a los que habían proliferado hasta entonces en las revistas infantiles y cómicas, sino que también había un cambio en el método narrativo: aunque el uso de *balloons*, viñetas cerradas y onomatopeyas también se había empleado en otros países, su omnipresencia en el cómic estadounidense dio lugar a que se identificase como expresión de un estilo propio de ese país.

El rechazo a los cómics dentro de un contexto general de antiamericanismo se planteó en primer lugar en las dictaduras de Benito Mussolini, Francisco Franco y António de Oliveira Salazar, sobre todo durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Estados Unidos era un rival político y militar. La hostilidad de estos regímenes totalitarios respondía al intento de frenar cualquier «contaminación democrática» que podría proceder de la lectura de productos foráneos. Tras la Segunda Guerra Mundial, y ya en el contexto de la Guerra Fría, fueron los partidos comunistas de Francia, Italia y Reino Unido los que hicieron gala de ese antiamericanismo y, con él, de los cómics como producto considerado «imperialista».

Todos estos factores explican que las motivaciones esgrimidas para oponerse a los cómics no resultasen siempre idénticas en unos países y otros, y que incluso sea preciso discernir entre la justificación que esgrimían los líderes de las campañas anticómic y los objetivos reales que perseguían. Casi siempre la protección de la infancia fue el motivo al que apelaron ciudadanos y autoridades para oponerse a los cómics. Pero en los regímenes totalitarios —la Francia de Vichy, la Italia de Mussolini, la España de

Franco y el Portugal de Salazar— la principal motivación real era tutelar los principios políticos del régimen. Buena prueba de ello fue el desinterés de los censores respecto de las imágenes violentas de las historietas, porque el uso de la fuerza y la formación de una juventud militarizada formaban parte de la esencia de aquellos regímenes.

En países democráticos el objetivo de proteger a la infancia resultaba más sincero, pero conviene introducir matices. En primer lugar, porque los movimientos políticos que lideraron estas cruzadas no tuvieron empacho en ofrecer como alternativa a los cómics estadounidenses sus propias historietas, en las que casi siempre había una clara intención adoctrinadora de la infancia. Educar sí, pero no de forma neutral.

Además, la tutela de los menores no fue el único objetivo: en Francia e Italia la campaña anticómic se acompañó de un móvil proteccionista que pretendía salvaguardar a los artistas nacionales frente a la invasión de cómics foráneos que afectaba a su vida laboral.

El resultado es que, unidas por el común repudio hacia las historietas, las campañas anticómic presentaron notables diferencias en unos y otros países, como consecuencia de su particular contexto social y económico, del sistema político vigente y de la mayor o menor relevancia de los diferentes agentes que tomaron parte en ellas.[8] La persecución de los cómics representó por tanto un fenómeno complejo. Y de ahí el interés de una visión de conjunto que muestre sus confluencias y divergencias.

Los actores de las campañas anticómic

Las campañas anticómic presentaron una doble dimensión, institucional y social, cada una con sus propios actores y mecanismos de control. En la primera de las vertientes, el sistema político condicionó quiénes estuvieron al frente de la campaña. En las dictaduras que vivieron España, Francia, Italia y Portugal, el control de los cómics quedó en manos de las autoridades administrativas, a las que se unirían instancias del partido único (que actuaba como un órgano estatal más). Sin descuidar incluso la intervención personal y directa del dictador, como sucedió en Italia, donde las preferencias de Mussolini fueron determinantes: la prohibición de publicar cómics estadounidenses no afectó a las obras de Walt Disney hasta 1942, sencillamente porque contaban con la simpatía del Duce.[9]

[8] Fernández Sarasola, I. *El pueblo contra los cómics. Historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, Tebeosfera, 2019.

[9] De Giacomo, F. «Quando il Duce salvò Topolino», en *Immagini & Fumetti*, nº. 4 (1995), p. 14; Gaducci, F., Gori, L. y Lama, S. *Eccetto Topolino. Lo scontro culturale tra fascismo e fumetti*. Viterbo, Nicola Pesce Editore, 2020.

En los sistemas democráticos, algunos partidos políticos con representación parlamentaria cobraron un protagonismo notable a la hora de promover respuestas institucionalizadas contra los cómics. En Europa, casi siempre se trató de las dos fuerzas opuestas en el Parlamento: los conservadores, principalmente aquellos ligados a movimientos católicos, recelaron de los cómics por el negativo impacto moral que les atribuían. La izquierda —mucho más activa— apeló a aspectos políticos y nacionalistas para oponerse sobre todo a los cómics de factura estadounidense, según ya se ha dicho.

La atención que los políticos prestaron a los cómics permitió que se aprobasen normas para su regulación. Algo especialmente perceptible en Estados Unidos, donde además su modelo descentralizado posibilitó que las regulaciones anticómic se planteasen en distintos niveles territoriales. Así, en el ámbito municipal estadounidense abundaron ordenanzas destinadas a impedir la venta y distribución de cómics considerados obscenos, así como aquellos que relataran actos criminales. Otro tanto sucedió a nivel estatal donde, aparte de aprobarse leyes penalizando la venta, distribución, transmisión y posesión —con cualquiera de los fines anteriores— de cómics de la referida temática, también se crearon comités parlamentarios de estudios, como sucedió en Arizona (1955), Connecticut (1955), Colorado (1956), Illinois (1956), y sobre todo, Nueva York, con un Comité Legislativo que estudió intermitentemente esta cuestión entre 1949 y 1956. Una medida adoptada en Estados Unidos también a nivel federal, al asignar el estudio de la presunta relación entre la lectura de cómics y el incremento de delincuencia juvenil al Subcomité del Senado para el Estudio de la Delincuencia Juvenil (1954).

En los regímenes parlamentarios, Gobierno y Parlamento actuaron en consenso, como sucedió en el Reino Unido cuando el ejecutivo de Winston Churchill instó a la aprobación de la *Harmful Publications Act* (1956) para limitar la producción, venta y distribución de cómics, así como en Francia,[10] con la creación en 1949 de la *Loi n° 49-956 sur les publications destinées à la jeunesse.*[11] En ambos países, además, estas leyes estuvieron precedidas de intensas campañas gubernamentales de concienciación social sobre los peligros de los cómics, entre las que figuraron sendas exposiciones institucionales con paneles en los que se mostraban ejemplos de historietas problemáticas. Casi siempre, por cierto, estadounidenses.

Otras instancias públicas también se ocuparon de los cómics. Se implicaron, por ejemplo, los agentes de la autoridad, que en Estados Unidos desempeñaron un papel crucial en la persecución de los cómics considerados nocivos. Sin olvidar que el

[10] Barker, M. *A Haunt of Fears: the Strange History of the British Horror Comics Campaign*. Jackson, University Press of Mississippi, 1992.

[11] Crépin, T. y Groensteen, T. *On tue à chaque page! La loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*. Paris, Éditions du Temps, 1999.

propio director general del F.B.I., John Edgar Hoover, tomó parte contra los cómics a los que acusaba de ser inmorales, incentivar la delincuencia juvenil, y extender el ideario comunista. También resultaron especialmente activos los fiscales y jueces, que participaron en conferencias para dar su opinión como aplicadores de la ley respecto de la relación que la lectura de los cómics podía tener con el incremento de criminalidad. Incluso incluyeron en sus campañas electorales referencia a su implicación por erradicar esa «plaga», síntoma de que perseguir las historietas podía traducirse en un puñado importante de votos.

Los actores de la campaña social resultaron incluso más heterogéneos, lo que dio lugar a compañeros de viaje insospechados.[12] Buena parte de quienes cuestionaron los cómics procedían del mundo de la educación y la cultura. Abundaron los escritores, entre los que figuran nombres tan destacados como Sterling North, en Estados Unidos, Enid Blyton y George Orwell en Inglaterra, o Jean-Paul Sartre en Francia. También dentro del mundo cultural adquirieron protagonismo los profesores y bibliotecarios, que denunciaron sobre todo la pérdida de capacidades lectoras que supuestamente ocasionaba el consumo de cómics, o la distracción que provocaban entre los niños, restando horas a su formación académica.

En aquellos países en los que el asociacionismo tenía mayor implantación, grupos de diversa índole se sumaron a la campaña anticómic, y su capacidad organizativa les permitió hacer más visible su postura. Particular relieve tuvieron las asociaciones de padres y madres, muy ligadas a los puntos de vista del profesorado, así como las asociaciones cívicas de mujeres, algunas de ellas herederas de las antiguas Sociedades para la Represión del Vicio que entre otras cosas habían logrado la introducción de la decimoctava enmienda de la Constitución y la aprobación de la Ley Volstead. También se sumaron a la causa asociaciones ligadas al ocio y formación de los niños, como Boy Scouts e YMCA, e incluso grupos que en principio pudieran resultar extraños en esta lid, como las asociaciones de veteranos de guerra. No sorprende tanto, sin embargo, si se tiene presente que en Estados Unidos muchos de esos veteranos habían sufrido lesiones incapacitantes y regentaban quioscos. Su oficio les exponía a críticas por suministrar a menores de edad revistas supuestamente inadecuadas.

Entre los sectores más activos en la campaña se encontró, sin duda, el estamento eclesiástico. En un inusitado caso de unión confesional, la campaña anticómic puso de acuerdo a católicos, protestantes, judíos, ortodoxos, baptistas y evangelistas, que coincidieron en cuestionar los cómics por considerarlos inmorales. Huelga decir que este papel de las confesiones religiosas resultó más trascendente en un país como la

[12] Hajdu, D. *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York, Picador, 2008. Esta obra ha sido recientemente traducida al castellano con un cambio de título que precisamente incide en esa consideración de los cómics como «plaga», metáfora recurrente en la campaña anticómic: Hajdu, D. *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*. Madrid, Es Pop Ediciones, 2018. Traducción de José María Méndez.

España de la dictadura franquista, al ser el nacionalcatolicismo uno de los soportes ideológicos del régimen. De hecho, algunos de los paladines de la campaña anticómic en nuestro país fueron clérigos, como Jesús María Vázquez o Fray Justo Pérez de Urbel.[13]

Más curioso es el relevante papel que asumieron los medios de comunicación. Sorprendente porque ellos mismos habían sido —y serían con posterioridad— víctimas de algunas de las acusaciones que se vertían contra los cómics: inmoralidad, violencia, uso de imágenes terroríficas… La prensa estuvo a la vanguardia de esas críticas, para lo cual deslindó entre las tiras cómicas que ella misma publicaba y los cómics. Si las primeras —decía— contenían material inocuo al estar bajo la supervisión de las *syndicates* que las producían y de los propios rotativos que las seleccionaban, no sucedía otro tanto con los *comic books*, y esa libertad era la que había derivado en libertinaje.

La radio, por su parte, programó frecuentes debates radiofónicos sobre la supuesta influencia negativa de los cómics entre los jóvenes, y la televisión hizo otro tanto. Uno de los casos más conocidos fue el del programa estadounidense *Confidential File*, presentado por Paul Coates, que dedicó una emisión a criticar a los cómics en un palmario ejemplo de sectarismo televisivo: en la transmisión solo se dio voz a los detractores de los cómics, en particular al senador Estes Kefauver, uno de los promotores (y auténtico protagonista) del Subcomité del Senado para el Estudio de la Delincuencia Juvenil que se formó en 1954. Kafauver quiso aprovechar —infructuosamente— la popularidad que le ofrecía erigirse en paladín de la campaña anticómic como trampolín hacia la presidencia, del mismo modo que Joseph McCarthy lo hizo con su cruzada anticomunista contra el cine. En el programa televisivo de Coates, como si de un juicio se tratara, también se entrevistó a «testigos» entre los que figuró un dibujante profesional (Ellis Eringer) y varios niños de diversas etnias. Aspecto este último no exento de capciosidad, ya que pretendía mostrar cómo los cómics perjudicaban por igual a los menores, cualquiera que fuese el grupo social al que perteneciesen: no era, pues, un problema que afectase solo a la clase media blanca estadounidense. Los testigos estaban todos ellos debidamente seleccionados para que la opinión contra los cómics fuese unánime: Eringer narró cómo su editor le obligaba a resaltar los bustos femeninos para atraer a los lectores, en tanto que los niños confesaron las pesadillas que padecían desde que leían aquellas abominables revistas.

El marasmo de opiniones que emanaba de todos estos actores tan heterogéneos se reforzó con la incorporación al debate de especialistas en salud: médicos, psicólogos y psiquiatras. Su presencia en la campaña le proporcionó un aire de cientificidad

[13] Para ver algunos ejemplos notables de la incidencia de estos actores sobre los tebeos españoles, basta ver las interesantes referencias que incluye Sanchis, V. *Tebeos mutilados. La censura franquista contra Editorial Bruguera*. Barcelona, Ediciones B, 2010.

de la que hasta ese momento había carecido y que resultó decisiva para objetivar el debate. El más destacado representante de este grupo fue, sin duda, el psiquiatra germanoestadounidense Fredric Wertham, autor del libro *Seduction of the Innocent* (1954) al que la mayoría de los historiadores imputan —de forma un tanto exagerada— haber sido el principal artífice de la campaña anticómic en Estados Unidos. Es cierto que Wertham fue sectario, muy poco riguroso en términos científicos y hasta deshonesto, ya que muchos de los casos reales que comentó en su libro ni siquiera habían sido evaluados por él.[14] Sin embargo, no era en absoluto un retrógrado como a menudo se le ha descrito, sino un reformador social, particularmente preocupado por las minorías raciales, a las que dispensaba atención médica en Harlem. Incluso llegó a testificar ante el Tribunal Supremo de los Estados Unidos a favor de la integración étnica en las escuelas públicas, y su intervención fue determinante para que dictase la sentencia *Brown v. Board of Education*, que puso fin a la segregación racial en el ámbito educativo.[15] Wertham se sumó a una campaña anticómic ya en marcha, que sin duda contribuyó a espolear, pero de la que no se le puede convertir en único responsable. La cruzada contra los cómics tuvo, en realidad, muchos protagonistas, aunque Wertham supo hacerse más visible que los demás. Si pasó a la historia fue por su habilidad al exponer sus prejuicios contra los cómics confiriéndoles una falsa pátina científica y difundiendo sus puntos de vista a través de revistas de grandes tiradas, como *Colliers, Parents' Magazine* o *Reader's Digest*.

Críticas a los cómics

Igual de heterogéneos que los actores que tomaron parte en la campaña anticómic lo fueron los argumentos que se emplearon para cuestionar aquellas populares lecturas. Casi todas las críticas que a continuación se referirán estuvieron presentes en las campañas anticómic, cualquiera que fuese el país en las que se planteasen, aunque es cierto que las particularidades sociales y políticas de cada estado tuvieron incidencia a la hora de privilegiar unas y relegar otras.

Una de las críticas más comunes fue la que puede denominarse como *elitista*, que cuestionaba los cómics por ser un producto estética y formalmente inferior a otras expresiones culturales, en particular a la literatura y a la pintura. Se afirmaba que ni el texto ni las ilustraciones presentaban la calidad que requería un producto dirigido a los niños. «Mal escritas y mal dibujadas»… así resumía Sterling North las historias de los cómics en su artículo para el *Chicago Daily News* que marcaría el inicio de la

[14] Tilley, C. L. «Seducting the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics», en *Information & Culture*, vol. 47, n.º 4 (2012), pp. 383-413.

[15] Una visión más objetiva de Wertham de la que habitualmente refleja la historiografía del cómic puede verse en Beaty, B. *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson, University Press of Mississippi, 2005.

campaña anticómic en Estados Unidos.[16] Huelga decir que esta postura estaba teñida de subjetivismo y de un rechazo hacia formas populares de ocio. Por ese motivo, fue capitalizada principalmente por literatos, educadores, pedagogos y bibliotecarios. Quizás en algunos casos incluso de forma interesada. No puede desconocerse que Enid Blyton, quien escribió una poesía demonizando a los cómics (*American Comics, and Those Like Them*), publicaba sus escritos para el mismo público que leía cómics, por lo que podría sentirse amenazada en términos económicos.

Muy ligada a esta crítica se hallaba la *pedagógica*. En este caso lo que se cuestionaba era la interferencia que los cómics ocasionaban en el proceso formativo de los niños. En parte debido al efecto adictivo que provocaba su lectura, siendo frecuente que los críticos identificaran el consumo de cómics con el de estupefacientes. No faltaron educadores que denunciaban cómo los niños escondían historietas en sus pupitres, leyéndolos a hurtadillas durante las clases. Además, la escasez de texto de los cómics, sus errores lingüísticos y la abundancia de onomatopeyas perjudicaban la capacidad lectora. Incluso llegó a cuestionarse el que los diálogos presentes en los globos estuviesen siempre en mayúsculas, o la confusión que ocasionaba el orden de lectura por la disposición de esos mismos *balloons* y viñetas.

Del mismo modo, se decía que los disparates físicos que contenían los cómics de ciencia-ficción y superhéroes constituían un obstáculo para las explicaciones de las ciencias experimentales. Porque, como advertía George Orwell, una cosa era la «anticipación científica» —representada por autores «cultos» como H. G. Wells y Julio Verne— y otra bien distinta la plétora de situaciones imposibles, con hombres voladores por doquier.[17]

Una tercera línea crítica puede definirse como de *orden público*. El argumento de base residía en considerar que el contenido violento de los cómics promovía entre los niños y adolescentes conductas igualmente violentas. Quizás el máximo representante de esta postura fue Wertham, siquiera por el hecho de que concebía la violencia como elemento común de todos los cómics, refiriéndose a ellos como *crime comics*: daba igual el presunto género en el que pretendiesen englobarse; al final todos ellos tenían la violencia como principal ingrediente.

Esta crítica de orden público cobró fuerza en los Estados democráticos tras la Segunda Guerra Mundial, debido a un presunto incremento de la delincuencia juvenil, a pesar de que ningún dato estadístico avalaba ese repunte.[18] En países que habían vivido en sus carnes la contienda bélica (como Francia, Gran Bretaña e Italia), esa

[16] North, S. «A National Disgrace», en *Chicago Daily News* (8-v-1940), p. 56.

[17] Orwell, G. «Magic and Sadism», en *Leader Magazine* (21-vii- 1945).

[18] Gilbert, J. *A Cycle of Outrage. America's Reaction to the Juvenile Delinquent in the 1950s*. New York, Oxford University Press, 1986.

violencia se consideraba además inadecuada porque hacía revivir en los niños la crueldad de la reciente guerra.

La crítica de orden público no fue sin embargo habitual en dictaduras como la española, la portuguesa o la italiana. Por una parte, porque, como ya se ha dicho, para el fascismo (sustrato ideológico de estas dictaduras) la representación de la violencia no era algo *per se* nocivo, ya que uno de los objetivos del régimen residía en formar una infancia militarizada y reprimir al oponente. Por otra, porque estos regímenes no podían admitir la presencia de delincuencia juvenil en su seno, de modo que tampoco podían incriminar a los cómics por algo que negaban. No es casual, por ejemplo, que los tebeos detectivescos que se publicaron en la España franquista se desarrollaran casi siempre en Estados Unidos: la influencia del cine negro estadounidense influyó en esa localización de las historias, pero también lo hizo el que la criminalidad que allí se mostraba no podía ser representada como algo existente en la España de la dictadura.

Otra vertiente fue la crítica *moral*, de la que hicieron gala sobre todo educadores, pedagogos y moralistas, incluyendo al estamento clerical. En este caso, lo que disgustaba de los cómics era la representación de conductas que, sin ser delictivas, mostraban aspectos poco gratificantes para la juventud, como la banalización de la institución matrimonial, la frivolidad con la que se trataba el divorcio, o la presencia en los cómics de niños díscolos.

Esta línea crítica prestó particular atención al género de romance, al que acusaba de trivializar las relaciones afectivas y promover la sexualidad premarital o incluso la infidelidad. En Italia, se imputó a los *fumetti* románticos el tener un efecto perverso entre las jóvenes adolescentes, y la prensa se ocupó de confirmarlo aireando casos de crímenes pasionales motivados por mentes perturbadas por una idealización del amor. O de muchachas del mundo rural que, alucinadas por el *glamour* que veían en esos cómics, huían a la ciudad, para darse de bruces con una realidad muy distinta a la que ofrecían las viñetas.

En esta misma línea de crítica moral, las relaciones entre algunos personajes —como Batman y Robin— fueron acusadas de representar la homosexualidad, y la presencia de mujeres fuertes —como Wonder Woman— de ser un canto al lesbianismo. Unas conductas que, en la puritana sociedad de los años cuarenta, muchos críticos consideraban inadmisible.

Sin embargo, la crítica moral más común residió en considerar que los cómics rebosaban erotismo con la constante representación de mujeres con escasa ropa, en posturas insinuantes, o con sus atributos físicos resaltados. Este erotismo —innegable— representaba una fórmula a la que los editores recurrían para atraer al público masculino. Algo que al menos se remota a la Segunda Guerra Mundial, cuando los cómics

se convirtieron en el entretenimiento preferido de las tropas. No puede desconocerse la relevancia que el personaje de Jane, de Norman Pett, tenía en las fuerzas armadas británicas, al punto de que Winston Churchill había descrito a la atractiva y alocada rubia de las tiras cómicas como el «arma secreta de los británicos».[19] En Estados Unidos, editoriales como *Fox Feature Syndicate* y *Fiction House* se especializaron en erotizar a las mujeres —en parte como herencia de las portadas de los *pulp magazines*— hasta forjar un género popularmente conocido como *headlight comics*, es decir, cómics de «faros delanteros», en una chabacana referencia a los resaltados pechos femeninos de sus personajes.

Por su parte, la que puede denominarse como crítica *ideológica* advertía que los comics no tenían un contenido políticamente neutro, sino que adoctrinaban a los jóvenes de forma velada. En este sentido, las críticas resultaban a menudo contradictorias. Así, en Estados Unidos y las democracias europeas se vio a algunos personajes —en especial a Superman— como paradigma del *Übermensch nazi*. En otros casos, sin embargo, se acusó a los cómics de fomentar el comunismo, sobre todo al depauperar los valores democráticos, como hacían los cómics de detectives, que siempre mostraban la parte más sórdida del sistema capitalista.

En un sentido inverso, los comunistas británicos, italianos y franceses acusaron a los cómics estadounidenses de constituir una deliberada representación del «modo de vida americano», haciendo propaganda del sistema capitalista a la vez que denigraban la ideología socialista. No puede desconocerse que en estas críticas el antiamericanismo —surgido en el contexto de la emergente Guerra Fría— se entreveraba con un factor puramente nacionalista y patriótico. En el Reino Unido, por ejemplo, los cómics perniciosos se denominaron, sin más, como *American-style comics*, denominación que luego fue reemplazada por la de *horror comics* a fin de no demonizar al aliado estadounidense. En Francia y en la Italia de postguerra la situación fue similar: en tanto los cómics patrios se consideraban generalmente buenos, no sucedía lo mismo con los procedentes de la otra orilla del Atlántico. De hecho, las propuestas normativas de regulación, como el proyecto André Marie en Francia, o el proyecto de ley Federici en Italia, conferían un tratamiento distinto a unas y otras publicaciones, limitando la importación de productos estadounidenses, en parte con el objetivo de proteger la industria editorial nacional.

Ese mismo antiamericanismo —pero de muy diferente signo— se vivió en las dictaduras italiana, portuguesa y española, que imputaban a los cómics estadounidenses fomentar el proselitismo democrático, lo que se tradujo en la prohibición para publicarse en esos países. En Italia, por ejemplo, Benito Mussolini prohibió todos los cómics de origen estadounidense, y referencias a aquel país, lo que obligó a que Dick Fulmine prescindiese de cualquier conexión con Norteamérica e incluso que cambiase su in-

[19] Freeman, D. «Introducing Jane. Strip (tease) Heroine and Queen of the Undieworld», en Pett, N., *The Misadventures of Jane*. London, Titan, 2009, p. 4.

dumentaria y apariencia física para evitar parecidos con los héroes de aquella nación.[20] Y no es menos conocido cómo en España se controló la publicación de cómics estadounidenses, muchos de los cuales debieron disimularse españolizando los nombres de sus personajes, como Merlín, en el caso de Mandrake, Flas, para Flash Gordon, o Ciclón, en el caso de Superman.[21] Si bien, este último se importó inicialmente desde la Italia fascista, que fue donde se practicó ese traumático cambio de nombre.

La crítica *terapéutica*, por su parte, incidió en los supuestos daños físicos y psicológicos que los cómics ocasionaban a los niños. Los argumentos fueron muy variados, y a menudo un tanto absurdos. Así, por ejemplo, se acusaba a los cómics de causar en los niños una pérdida de agudeza visual, al estar mal impresos, con colores chillones, o por contener texto en una tipología muy pequeña. También se les reprochó ocasionar a los niños ansiedad y pesadillas (en especial los cómics de terror) y de resultas problemas nerviosos. El plano psicológico fue en el que se vertieron críticas más abundantes, y de hecho los expertos en salud mental representaron un papel clave en las campañas anticómic. Su diagnóstico era que la lectura de los cómics acarreaba disfunciones importantes en los menores de edad, acostumbrándolos a la violencia (lo que los convertía en sujetos violentos e insensibles), ligando sexo y fuerza (con representaciones de sadomasoquismo) o produciéndoles trastornos de conducta (especialmente en el ámbito sexual).[22]

Finalmente, es posible hablar de una crítica *por discriminación*. Se cuestionaba tanto la representación de la mujer como mero adlátere de los protagonistas varones —que recurrentemente tenían que salvarlas de los peligros a los que se hallaban expuestas— como, sobre todo, la forma en que se retrataba a las minorías raciales. Sin embargo, la intensidad de las críticas —o incluso su admisibilidad— fue muy distinta dependiendo de la ideología política dominante. Así, en Estados Unidos ambas invectivas tuvieron un peso menor: por una parte, porque tras el fin de la Segunda Guerra Mundial las mujeres se vieron obligadas a asumir el papel de esposas y madres, y tuvieron que abandonar la actividad laboral que —en ausencia de varones— habían desempeñado durante la guerra. En una sociedad que discriminaba a las mujeres, poco importaba cómo se las representase en los cómics. Incluso cuando se cuestionaba el exuberante erotismo con el que a menudo se las retrataba, el motivo de la crítica no residía en que esa imagen denigrase a la mujer (crítica por discriminación) sino en que incitaba a la sexualidad entre los menores (crítica moral).

---

[20] Bono, G. y Gori, L. *Dick Fulmine. L'avventura e le avventure di un eroe italiano*. Milano, Federico Motta Editore, 1997, pp. 71, 82, 136-138.

[21] Sanchis, V. *Franco contra Flash Gordon: la censura franquista aplicada a les publicacions infantils i juvenils (1936-1977)*. Valencia, Tres i cuatre, 2009.

[22] Fernández Sarasola, I. «"Veneno para la mente". La participación de los especialistas en salud mental en la campaña anti-cómic estadounidense (1940-1960)», en *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, vol. 36, n.º 129 (2016), pp. 63-78.

En cuanto a la forma de representar a las minorías étnicas, no preocupó en exceso el modo en que a menudo se retrataba a la población oriental, sobre todo a los japoneses —enemigos durante la Segunda Guerra Mundial—, aunque también a los chinos, sobre los que existía una imagen estereotipada resultado del recelo a la inmigración de aquel país, y que se tradujo en lo que se denominó como «peligro amarillo». Tampoco parecía importar el retrato racial de la población negra, discriminada en Estados Unidos todavía en las décadas de los años cuarenta y cincuenta. Por ese motivo, no extrañaba la presencia de villanos de etnia negra, la imagen del africano sirviente o, en fin, la ausencia de superhéroes negros. Solo algunos autores más avanzados, como el ya mencionado Wertham, cuestionaron esta discriminación racial presente en los cómics.

Pero si en Estados Unidos hubo cierta connivencia con la representación discriminatoria que ofrecían los cómics, más aún se vivió en las dictaduras. En la Italia de Mussolini y la España de Franco, la representación de la mujer como un ser débil y digno de protección masculina no solo no se cuestionaba, sino que se alentaba al ser coherente con el patrón que el fascismo ofrecía de las féminas. Obviamente tampoco importaba la discriminación racial, al asentarse ambos regímenes en modelos de supremacía étnica. Es más, en Italia y España también abundaba la imagen peyorativa, estereotipada o ridiculizada de los judíos, situación que no fue frecuente en otras latitudes.

En el extremo opuesto se encuentran las críticas que el comunismo británico, francés e italiano de postguerra vertieron sobre los cómics por esas representaciones discriminatorias: por una parte, rechazaron la imagen de la mujer como sujeto secundario, dependiente e incapaz de protagonizar sus propias aventuras. Y, sobre todo, afearon la representación racial que mostraban los cómics. En este sentido, Tarzan fue uno de los personajes más cuestionados por trasladar la inadmisible idea de superioridad caucásica sobre la población africana. En cómics comunistas como la italiana *Pionere* o la francesa *Vaillant* no faltaron wésterns que convertían en protagonistas a los indios, y no a los vaqueros, ni tampoco historias protagonizadas por africanos o por inmigrantes de etnia negra.

Como puede comprobarse, las críticas hacia los cómics resultaron muy variopintas, aunque todas ellas encaminadas a mostrarlos como «lecturas tóxicas». Parecía inevitable una intervención, tanto ciudadana como institucional.

Los modelos de control sobre los cómics

Las vías de control sobre las publicaciones pueden resultar muy heterogéneas, y todas ellas, sin excepción, fueron empleadas para fiscalizar los cómics. Conviene advertir que la intensidad de los mecanismos de control estuvo en relación directa con el

contexto sociopolítico en los que se desenvolvieron. Así, en líneas generales, las campañas sociales tuvieron mucha menos presencia en los países sometidos a regímenes dictatoriales, donde las libertades necesarias para canalizar las demandas ciudadanas —libertades de expresión, prensa y asociación— se hallaban limitadas. En esos territorios el control institucional fagocitó la campaña anticómic y la intervención de actores sociales resultó posterior a él y dirigida principalmente a apoyarlo.

En los sistemas democráticos el control social desplegó mayor intensidad y a menudo precedió al control institucional, que de hecho se puso en marcha para satisfacer las demandas ciudadanas de intervención. En países con una mayor tradición de separación de la esfera pública y privada—como Estados Unidos— el control social tuvo incluso más peso que el institucional, al considerar que la fiscalización de las lecturas de los menores competía a los padres. Una situación distinta a la que se vivió en países que habían implantado un Estado social, o en los que los partidos comunistas tuvieron más peso (como Francia, Italia y Reino Unido): en ellos fue la ciudadanía la que instó a que el Estado adoptara medidas para atajar los cómics. Puede decirse, pues, que en estos últimos países hubo un equilibrio entre la campaña social y la institucional.

En cuanto a los mecanismos específicamente empleados, y comenzando por las técnicas de control social, las modalidades fueron muchas. En un nivel de intensidad menor, la primera solución consistió en informar y concienciar a la población de los efectos negativos que se percibían en los cómics. Las asociaciones se mostraron muy activas en esta línea, y organizaron frecuentes conferencias a las que a menudo invitaban a agentes de la ley, jueces, fiscales y especialistas de salud.

Esta tarea divulgativa también se llevó a cabo a través de publicaciones que trataban de mostrar los perjuicios que los cómics podían entrañar para la infancia y juventud. Aunque en ocasiones se empleaban revistas de literatura para difundir tales ideas, resultó más habitual hacer uso de cabeceras generalistas, o incluso dirigidas a un público mayoritariamente femenino bajo la presunción de que las madres serían las más preocupadas por lo que leían sus hijos. No faltaron tampoco libros de divulgación, como los de Gershon Legman (*Love and Death. A Study in Censorship*, 1949), Geoffrey Wagner (*Parade of Pleasure. A Study of Popular Iconography in the USA*, 1954) o George Henry Pumphrey (*Children's Comics: a Guide for Parents and Teachers*, 1955; *Comics and Your Children*, 1955). Como ya se ha señalado, el caso más emblemático fue sin duda el de Wertham quien, a pesar de esgrimir siempre su profesión de psiquiatra para justificar el alcance de sus críticas, nunca empleaba publicaciones científicas de su disciplina para exponerlas, sino que hacía uso de revistas de gran tirada nacional.

En esta línea *divulgativa* habría que situar también la emprendida por los medios de comunicación, con tácticas a menudo éticamente cuestionables. Existió una suerte

de crítica indirecta a los cómics, especialmente visible en la prensa estadounidense, canadiense e italiana en los años cuarenta y cincuenta, y que consistió en vincular de forma recurrente la lectura de cómics con conductas irregulares de los menores de edad. En Italia, por ejemplo, diarios como *La Stampa* o *l'Unità* (especialmente beligerante con los *fumetti*) relataron numerosos casos de niños que se escapaban de casa para unirse a la legión extranjera a fin de vivir aquellas aventuras que leían en las historietas. Pero lo más grave fue la narración de acontecimientos truculentos protagonizados por niños y que se conectaban con la lectura de tebeos, incluso cuando tal relación causal resultaba dudosa. Abundaron las noticias de niños que se autolesionaban intentando imitar a sus héroes preferidos: desde ahorcamientos involuntarios hasta ahogamientos, pasando por accidentes tratando de emular la capacidad voladora de Superman. Un hecho, este último, que llevó al actor George Reeves, que daba vida al kriptoniano en un serial televisivo, a pedir que no se vendiesen más disfraces del Hombre de Acero.[23]

En otras ocasiones las víctimas eran terceros. Entre los años cuarenta y cincuenta los periódicos se llenaron de noticias relativas a delitos perpetrados por menores de edad que supuestamente habían actuado imitando los cómics.[24] Casos de robos, descarrilamiento de trenes y, sobre todo, de atentados contra la integridad física y la vida. Fueron recurrentes las noticias de muchachos que torturaban a uno de sus compañeros emulando los cómics de wéstern o los *crime comics*, en ocasiones con resultados fatales. Tampoco faltaron referencias a jóvenes que se hacían con armas y disparaban a los transeúntes o a alguno de sus amigos. Y rápidamente la prensa conectaba los hechos con aquellas lecturas tóxicas: bastaba con que se encontrase algún cómic en la habitación del presunto culpable, o que sus padres alegasen que el muchacho —porque casi siempre era varón— había sido un chico tranquilo hasta que había empezado a leer cómics. Una justificación, esta última, que empezó a ser habitual entre los progenitores, tanto para exculpar a sus hijos, como para escudarse ellos mismos por su patente *culpa in educando*.

Algunos de estos casos alcanzaron una notoriedad extraordinaria y, de hecho, llegaron a justificar la adopción de medidas institucionales contra los cómics. Tal es el caso del «Vampiro de Glasgow», en el Reino Unido. Durante varios días, grupos de muchachos organizaron batidas por un cementerio de la ciudad escocesa tratando de dar caza a un vampiro con dientes de hierro que merodeaba. La aberrante situación —que llegó a tildarse de histeria colectiva— rápidamente se conectó con las fantasías

[23] Tye, L. *Superman. The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. New York, Random House, 2012, p. 166.

[24] Un detallado relato de todos los casos que a continuación se mencionan, con inclusión de las referencias en la prensa se encuentra en Fernández Sarasola, I. «Cómics y delincuencia juvenil en Estados Unidos durante la Golden Age», en *Tebeosfera*, n.º 12 (2014), pp. 1-45, así como en Fernández Sarasola, I. «Crime News: Blaming Comic Books for Crimes Committed During the "Golden Age"», en *International Journal of Comic Art*,, vol. 20, n.º 2 (2018) pp. 493-517.

insanas que los cómics provocaban entre los niños, y la noticia llegó a ser difundida a nivel internacional por la prensa extranjera. En Estados Unidos el caso más llamativo fue el de Carl de Flumer, un muchacho de catorce años que ahorcó a otro de ocho en Albany, crimen que tuvo una enorme repercusión mediática. Por su parte, en Italia el suceso más impactante tuvo como protagonista a Alessandro Marani, alias «Santino», un chico que quince años que secuestró y a continuación ahogó a otro de seis. El «asunto Marani» fue inmediatamente citado en congresos sobre la relación entre la prensa y la delincuencia juvenil así como en la Cámara de Diputados en el debate sobre un proyecto de ley destinado precisamente a limitar la difusión de cómics. En Canadá, cuando dos niños de once y trece años dispararon un rifle contra un vehículo que circulaba por una carretera de Dawson Creek —acabando con la vida de su conductor— la constancia de que eran lectores de cómic sirvió como acicate para que el diputado Davie Fulton lograse modificar el Código Penal a fin de prohibir ciertos contenidos en las historietas.

En un paso más de intensidad, la campaña social apadrinó iniciativas destinadas a fomentar mejores lecturas para los menores de edad, especialmente promovida por educadores y bibliotecarios. Los más posibilistas, considerando imparable el ascenso de los cómics, trataron al menos de seleccionar los más pedagógicos, poniéndolos a disposición de los niños en las bibliotecas. En otros casos se fomentaron campañas de promoción de lectura de libros infantiles y juveniles para arrinconar a los cómics. Una de las fórmulas más habituales dirigidas a tal fin consistió en la permuta de cómics por libros o incluso por cualesquiera otros productos —como entradas de cine—, con lo que se trataba más de alejar a los niños de las historietas que de sustituir estos por actividades más provechosas.

En esta última línea cabría situar otra receta para frenar los «cómics nocivos»: crear una línea de cómics alternativa, con un contenido moralista y pedagógico. Así lo hizo en Estados Unidos la revista *Parents' Magazine*, que ideó su propia línea de tebeos en la que primaba el componente pedagógico sobre el puramente lúdico, como en los casos de *True Comics* (1941-1950), *Real Heroes* (1941-1946), *Calling All Boys* (1946-1948) y *Calling All Girls* (1941-1949). Por su parte, en Gran Bretaña, Marcus Morris —fundador de la *Society of Christian Publicity*— concibió la revista *Eagle* como una alternativa educativa y de calidad frente a los cómics estadounidenses de importación. Una versión muy distinta fue, sin embargo, la que en España siguieron los sostenes adoctrinadores del régimen para impulsar revistas infantiles y juveniles claramente ideologizadas, como *Maravillas, Flechas y Pelayos* —que aleccionaba con la ideología de FET de las JONS—, o con un contenido confesional como *Trampolín* y *¡Zas!*;[25] situación similar a la que se produjo en

[25] Martínez Cuesta, F. J. «Dios y Patria. Los tebeos confesionales y políticos del franquismo», en *Revista Atticus*, n.º 7 (2017), pp. 167-178; Ballesteros Aguayo, L. «La prensa católica de Franco: ¡Zas! Un modelo de prensa infantil (1945)», en *RIHC: Revista Internacional de Historia de la Comunicación*, n.º 10 (2018), pp. 268-285.

Francia, donde *L'Union Catholique de France* había difundido su ideario religioso a través de *Coeurs Vaillants*.

Otras medidas adoptadas por la campaña social resultaron más agresivas. En Estados Unidos, donde la intervención ciudadana resultó más activa, se formaron comités cívicos de lectura que elaboraron listados de cómics organizándolos subjetivamente bajo diversas categorías de muy objetables, objetables o sin objeción. Estos listados eran luego proporcionados a distribuidores y vendedores, e incluso la policía hizo uso de ellos para aplicar las ordenanzas y leyes antiobscenidad. Se trataba de una situación extremadamente grave y a todas luces contraria a las más elementales reglas de un estado de derecho: una lista sin ningún valor oficial servía a los agentes de la autoridad para requerir a los quiosqueros que retirasen determinadas publicaciones bajo riesgo de sanción. A veces eran los propios ciudadanos autores de las listas los que las empleaban para presionar a los vendedores, «invitándoles» a que no siguieran proporcionando tales productos a los niños. Un proceder con ciertos tintes mafiosos que surtió efecto, ya que numerosos establecimientos optaron por colaborar.

En esta escalada de medidas, el cénit se halla sin duda en las quemas públicas de cómics orquestadas por eclesiásticos, educadores y asociaciones de padres y madres. Se trató de auténticos espectáculos pirotécnicos, en los que se requería a los niños para que acudiesen con sus cómics a fin de verlos arder todos juntos en un acto de catarsis. Una medida que supuso una pérdida de credibilidad de la campaña social: aquellas personas que también cuestionaban los cómics, pero que hacían gala de mayor moderación, se alarmaron ante tales manifestaciones de intolerancia que recordaban mucho a las hogueras que los nazis habían hecho con libros que les disgustaban.

La campaña institucional también empleó medidas muy diversas para enfrentarse a lo que pronto empezó a ser conocido como la plaga de los cómics. Parte de ellas encajan dentro de lo que se puede definir como censura indirecta y que a la postre resultó tan efectiva como si de un control directo se hubiera tratado. Una de estas vías consistió en limitar la importación de historietas foráneas, en particular los estadounidenses, a las que casi siempre se veía como epítomes de cuanto mal residía en los cómics. Para ello se utilizaron diversas medidas legales: por una parte, la legislación antiobscenidad, que permitía en países anglosajones que los agentes de aduana revisasen las importaciones para frenar la entrada en el país de material de esa índole; por otra, la prohibición de importar material foráneo para evitar un desequilibrio en la balanza comercial, medida utilizada por ejemplo en Canadá, Reino Unido y Australia durante la postguerra. Estas últimas técnicas resultaban especialmente perniciosas, porque permitían frenar la importación de cualquier tipo de cómic solo por su procedencia (fuesen o no obscenos), aparte de que estaba disfrazadas de inocua medida económica.

Como medida complementaria, en Francia e Italia el Partido Comunista intentó limitar la publicación de cómics extranjeros, imponiendo que solo un porcentaje de historietas de las revistas pudiesen ser foráneas. Tal medida —curiosamente luego imitada en un régimen tan distante del comunismo como la dictadura franquista— respondió también a un intento de proteger a los artistas locales, como ya se ha mencionado.

Esta censura indirecta lograba frenar los productos procedentes del exterior, pero no así restringir los internos. Y para lograr este último cometido se utilizaron otras técnicas indirectas igual de efectivas. Una de ellas consistió en permitir que los servicios postales fiscalizasen la correspondencia enviada con determinado franqueo —el previsto para publicaciones— y evitasen que llegase a destino si contrariaba la legislación antiobscenidad. A pesar de que esta medida solo frenaría los cómics de contenido obsceno, el hecho de dejar en manos de funcionarios de correos un cometido censor, unido a la excesiva generosidad con la que se interpretaba qué era obsceno, dio lugar a una restricción que no solo vulneraba la libertad de expresión, sino también la inviolabilidad de la correspondencia.

En la España de posguerra se verificó otra medida de control indirecto muy distinta. Ante la escasez de papel, el Estado subvencionaba remesas de dicho producto, privilegiando solo a aquellas publicaciones más afines al régimen que, además, eran las únicas a las que se permitían publicaciones periódicas. Las restantes obras debían imprimirse con un papel adquirido a unos exorbitantes precios de mercado, lo que reducía su tamaño y número de páginas, aparte de no poder figurar como colecciones sino como monografías.[26]

La censura directa, por su parte, fue monopolio de las dictaduras, ya que en los regímenes democráticos se encontró con el insalvable escollo de la libertad de expresión. En los regímenes de Mussolini y Franco el uso arbitrario de la censura representó una constante, aunque ambas operaron en momentos distintos. En Italia el fascismo ya controló las publicaciones infantiles desde finales de los años treinta, consciente de que se trataba de un producto idóneo para adoctrinar a los jóvenes.[27] Sin embargo, en España, hasta los años cincuenta los «tebeos» pasaron más inadvertidos, ya que el régimen no veía peligro en ellos. Preocupado por frenar la oposición política, consideraba que un producto dirigido a los niños no resultaba inquietante. A partir de la década de los cincuenta, y sobre todo a finales de los sesenta, esta perspectiva cambió drásticamente, y la intervención censora sobre las historietas resultó inmisericorde.[28]

---

[26] Martín, A. *Apuntes para una Historia de los Tebeos*. Barcelona, Glénat, 2000, pp. 95-97.

[27] Meda, J. *Stelle e strips. La stampa a fumetti italiana tra americanismo e antiamericanismo (1935-1955)*. Macerata, Edizioni Università di Macerata, 2007; Gaducci, F., Gori, L. y Lama, S. *Op. cit*.

[28] Fernández Sarasola, I. *La legislación sobre historieta en España*. Sevilla, Tebeosfera, 2017 (2.ª ed.), pp. 91-184.

No solo se trataba de eliminar contenidos —violencia, sexo, referencias a religiones distintas del catolicismo, visión negativa de la familia…— sino también de adoctrinar, convirtiendo los tebeos en un producto para formar «buenos españoles y buenos cristianos».

En los regímenes democráticos la censura no resultaba posible, por lo que el control sobre los cómics se planteó a través de técnicas de control *a posteriori*. Se trataba de imponer sanciones administrativas o incluso penales cuando se publicaban, distribuían o vendían cómics con un contenido prohibido. En ocasiones no se intentó ningún tipo de innovación legislativa para lograr este objetivo, sino que se aplicó la legislación antiobscenidad originada en el siglo XIX. Para ello se intentó realizar una interpretación extensiva de lo que debía entenderse como «obsceno», con el objetivo de que abarcase también otros contenidos considerados dignos de reprimirse, sobre todo la violencia o la representación de la delincuencia.

Las dudas sobre la constitucionalidad de una interpretación tan laxa de la obscenidad obligaron a diseñar una normativa específicamente pensada para los cómics, casi siempre de naturaleza penal. Una normativa que prohibiría su publicación, distribución y venta con determinados contenidos y que se plasmó en Estados Unidos (a nivel local y estatal, no federal), Canadá, Francia y Reino Unido; no así en Italia, donde se debatió pero sin llegar a aprobarse. El problema de esta legislación residía en la doble dificultad de determinar qué era un cómic y cuáles los contenidos vedados. Ambos aspectos resultaban muy relevantes, puesto que en el ánimo de los legisladores no estaba impedir que se publicasen libros ilustrados —que por tanto debían diferenciarse de los cómics— ni tampoco vedar sin más contenidos como la representación criminal —que podía impedir la publicación de literatura negra o incluso de periódicos.

Estos problemas de definición dieron lugar a que en Estados Unidos algunas de las leyes concebidas para penalizar los cómics fuesen declaradas inconstitucionales por el Tribunal Supremo. No sucedió lo mismo en Francia o el Reino Unido, donde las normas entonces aprobadas se mantuvieron perfectamente en vigor hasta el día de hoy: la *Loi n.º 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse,* y la *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act,* de 1955.

Las anteriores técnicas de control —social e institucional— tuvieron un efecto indirecto sobre los cómics en todos los países: provocaron una autocensura que a menudo resultó más intensa que las medidas cívicas e institucionales adoptadas para frenar los cómics. Ante las presiones recibidas, las editoriales optaron por imponer códigos éticos a sus autores, laminando su creatividad. El conocido *Comics Code Authority* no es sino la punta de iceberg de unas medidas que en realidad proliferaron en todos los Estados en los que se verificó la campaña anticómic.

Conclusiones: un mismo objetivo, distintos enfoques

Las campañas anticómic se analizan casi siempre de forma aislada, de manera que los especialistas se ocupan de ver exclusivamente qué sucedía en su propio país. Esta perspectiva impide percibir que se trataba de un fenómeno global, en el que existían numerosos puntos de contacto, pero también factores de divergencia.

Empezando por las conexiones, es evidente que el recelo que suscitó un nuevo medio de ocio tan popular unió a todas las cruzadas anticómic. En todas ellas hay siempre un factor de crítica elitista, que casi siempre es el primero que se plantea, y al que luego siguen las restantes críticas. Igualmente fue común justificar la campaña en el legítimo objetivo de tutelar a la infancia y a la juventud, fuese o no ese el objetivo real perseguido.

Más allá de los elementos comunes existen factores que separan a unas y otras cruzadas anticómic y que permiten identificar modelos. Estas particularidades responden a que en el origen y desarrollo de las campañas anticómic confluyeron factores de muy diversa índole: políticos, jurídicos, económicos, sociales y culturales.

Políticamente, la respuesta no podía ser la misma en una dictadura que en una democracia. En la primera, la censura era posible, no así en las segundas, que por tanto tuvieron que buscar vías alternativas para acometer el problema, ya fuesen indirectas (control aduanero y postal), ya directas (leyes penales). También desde un prisma político, allí donde el fascismo y el comunismo tuvieron fuerza existió un componente antiamericano en las campañas que castigó con especial severidad a los cómics estadounidenses. En estos casos, la campaña se entreveró con aspectos patrióticos y nacionalistas.

Jurídicamente, es fácil comprobar cómo los países anglosajones presentan caracteres comunes, al disponer todos ellos de una legislación antiobscenidad semejante, heredera del Reino Unido. En Estados Unidos, Canadá, Reino Unido y Australia el peso de esa legislación marcó la campaña: los cómics trataron de contenerse aplicando esas leyes previstas para prohibir las publicaciones obscenas. Lo que provocó más de un quebradero de cabeza, porque muchos de los males imputados a los cómics (fomento de la delincuencia, carencia de valor educativo, discriminación…) no podían considerarse representaciones obscenas. Ello obligó a que finalmente tuvieran que redactar normas específicamente pensadas para las historietas que en ocasiones fueron declaradas inconstitucionales por la vaguedad con la que se redactaron.

En la confección de respuestas normativas conviene además tener en cuenta que llegaron a producirse conexiones realmente curiosas. Por ejemplo, en la España de Franco, la normativa implantada desde 1955 para controlar los tebeos estaba muy influida por la Ley francesa de 1949, sobre todo en la previsión de crear una Comi-

sión de Vigilancia para las publicaciones infantiles y juveniles. Así pues, una norma democrática acabó sirviendo como referente a un régimen dictatorial, aun cuando este último perseguía a los tebeos más por el riesgo que entrañaban para los valores del franquismo que para proteger a la infancia.

En términos económicos no puede obviarse la delicada situación de la Europa de postguerra. La reconstrucción obligaba a admitir la ayuda que proporcionaba el Plan Marshall, pero de mano de este se introducían más aún los productos culturales estadounidenses, incluidos los cómics. Ello dio lugar a una repuesta por parte de la izquierda europea, que intentó implantar medidas proteccionistas que también habrían de beneficiar a los autores de historietas nacionales.

Desde un plano cultural, es interesante destacar que sobre todo en Francia e Inglaterra se hizo gala de su cultura ancestral y sus méritos literarios para demonizar los cómics como un producto inane y, además, extranjero. Fueron muchas las referencias en estos países en las que se señalaba que la «invasión» de cómics constituía un atentado contra la cultura nacional. A ello debe añadirse que en Francia la prensa infantil había tenido tradicionalmente un carácter pedagógico opuesto al puramente lúdico de los cómics.

Pero todas estas divergencias también abocan a un punto común: en todos los países, de un modo u otro, las campañas anticómic desencadenaron una autocensura por parte de editores y autores. Quizá sea esa la enseñanza que nos dejan aquellas cruzadas: que lo peor del repudio (ya sea social o institucional) contra un medio de expresión es que puede abocar a la autorrestricción, y esta no es más que una forma de laminar la libertad creativa.

Es algo que conviene no perder de vista. Ahora que la censura institucional se halla constitucionalmente prohibida, el principal riesgo es que el miedo a lo políticamente incorrecto, a la crítica social —tan fácil ahora a través de las redes sociales— o a la cultura de la cancelación restrinja una vez más los cómics. De hecho, ya lo está haciendo.

Bibliografía

Anderson, V. *The Dime Novel in Children's Literature*. Jefferson, McFarland and Company, 2005.

Ballesteros Aguayo, L. «La prensa católica de Franco: ¡Zas! Un modelo de prensa infantil (1945)», en *RIHC: Revista Internacional de Historia de la Comunicación*, n.º 10 (2018), pp. 268-285.

Barker, M. *A Haunt of Fears: the Strange History of the British Horror Comics Campaign*. Jackson, University Press of Mississippi, 1992.

Beaty, B. *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson, University Press of Mississippi, 2005.

Bono, G. y Gori, L. *Dick Fulmine. L'avventura e le avventure di un eroe italiano*. Milano, Federico Motta Editore, 1997.

Boyer, P. S. *Purity in Print. Book Censorship in America from the Gilded Age to the Computer Age*. Winsconsin, The University of Winsconsin Press, 2002.

Crépin, T. y Groensteen, T. *On tue à chaque page! La loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*. Paris, Éditions du Temps, 1999.

Fernández Sarasola, I. *El pueblo contra los cómics. Historia de las campañas anticómic (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, Tebeosfera, 2019.

—«Cómics y delincuencia juvenil en Estados Unidos durante la Golden Age», en *Tebeosfera*, n.º 12 (2014), pp. 1-45.

—*La legislación sobre historieta en España*. Sevilla, Tebeosfera, 2017 (2.ª ed.).

—«Crime News: Blaming Comic Books for Crimes Committed During the "Golden Age"», en *International Journal of Comic Art,*, vol. 20, n.º 2 (2018) pp. 493-517.

Freeman, D. «Introducing Jane. Strip (tease) Heroine and Queen of the Undieworld», en Pett, N. *The Misadventures of Jane*. London, Titan, 2009.

Gaducci, F., Gori, L. y Lama, S. *Eccetto Topolino. Lo scontro culturale tra fascismo e fumetti*. Viterbo, Nicola Pesce Editore, 2020.

De Giacomo, F. «Quando il Duce salvò Topolino», en *Immagini & Fumetti*, n.º 4 (1995), pp. 8-15.

Gilbert, J. *A Cycle of Outrage. America's Reaction to the Juvenile Delinquent in the 1950s*. New York, Oxford University Press, 1986.

Haining, P. *The Classic Era of American Pulp Magazines*. Chicago, Chicago Review Press, 2001.

Hajdu, D. *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York, Picador, 2008.

—*La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*. Madrid, Es Pop Ediciones, 2018. Traducción de José María Méndez.

Hand, B. L. *A Study of the Influence. The Comic Strips*. A Thesis Submitted for the Degree of Master of Arts (Journalism), Winconsin, University of Winsconsin, 1933.

Martín, A. *Apuntes para una Historia de los Tebeos*. Barcelona, Glénat, 2000.

Martínez Cuesta, F. J. «Dios y Patria. Los tebeos confesionales y políticos del franquismo», en *Revista Atticus*, n.º 7 (2017), pp. 167-178.

Meda, J. *Stelle e strips. La stampa a fumetti italiana tra americanismo e antiamericanismo (1935-1955)*. Macerata, Edizioni Università di Macerata, 2007.

North, S. «A National Disgrace», en *Chicago Daily News* (8-V-1940), p. 56.

Orwell, G. «Magic and Sadism», en *Leader Magazine* (21-VII- 1945).

Sanchis, V. *Franco contra Flash Gordon: la censura franquista aplicada a les publicacions infantils i juvenils (1936-1977)*. Valencia, Tres i cuatre, 2009.

—*Tebeos mutilados. La censura franquista contra Editorial Bruguera*. Barcelona, Ediciones B, 2010.

Schroeder, T. «*Obscene*» *Literature and Constitutional Law. A Forensic Defense of Freedom of the Press*. New York, Da Capo Press, 1972.

Springhall, J. «"Pernicious Reading?" The Penny Dreadful as Scapegoat for Late-Victorian Juvenile Crime», en *Victorian Periodicals Review*, vol. 27, n.º 4 (1994), pp. 326-349.

St. John-Stevas, N. *Obscenity and the Law*, New York, Da Capo Press, 1974

Starker, S. *Evil Influences. Crusades against the Mass Media*. New Brunswick, Transaction Publishers, 1989.

Tye, L. *Superman. The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. New York, Random House, 2012.

Lo abyecto y lo inmirable: la muerte de la metáfora en Spiegelman, Scafati, Schrauwen y Shaw

The abject and the unwatchable: death of the metaphor in Spiegelman, Scafati, Schrauwen and Shaw

Gustavo Faverón Patriau
Bowdoin College

Gustavo Faverón es profesor asociado de Bowdoin College, exprofesor visitante en Stanford. Autor de los libros académicos *Rebeldes* y *Contra la alegoría*, y de las novelas *El anticuario* y *Vivir abajo*, además de otros de carácter periodístico. Editor de *Bolaño salvaje* y *Toda la sangre*.

Fecha de recepción: 12 de marzo de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 3 de junio de 2021

Resumen

El artículo estudia dos fenómenos distintos pero interrelacionados: por un lado, las metáforas de la desaparición del yo, y, por otro, el mecanismo de la desaparición de la metáfora o de los sentidos metafóricos en la representación de procesos como la desaparición del yo o la abyección del yo. El marco teórico viene fundamentalmente de Kristeva, Blanchot, Agamben, Derrida y Mitchell, y de las teorías de los «inmirable». Los cómics estudiados son *Maus* y *MetaMaus*, de Spiegelman; *La ciudad ausente*, de Scafati y de Santis; *Parallel Lives* y *Arsène Schrauwen*, de Olivier Schrauwen, y *Body World* y *New School*, de Dash Shaw.

Palabras clave: abyección, Dash Shaw, Luis Scafati, metáfora, Olivier Schrauwen

Abstract

The present article studies two different but interconnected phenomena—firstly, metaphors of the disappearance of the self, and, secondly, the mechanism of disappearance of metaphors or of metaphorical meanings in the representation of processes like the disappearance of the self or the abjection of the self. The theoretical frame is provided fundamentally by Kristeva, Blanchot, Agamben, Derrida, and Mitchell, as well as by theories of the unwatchable, while examples are drawn from Spiegelman's *Maus* and *MetaMaus*, Scafati's and de Santis's *La ciudad ausente*, Olivier Schrauwen's *Parallel Lives* and *Arsène Schrauwen*, and Dash Shaw's *Body World* and *New School.*

Keywords: abjection, Dash Shaw, Luis Scafati, metaphor, Olivier Schrauwen

Cita bibliográfica

Faverón Patriau, G. «Lo abyecto y lo inmirable: la muerte de la metáfora en Spiegelman, Scafati, Schrauwen y Shaw», en *CuCo, Cuadernos de cómic,* n.º 16 (2021), pp. 64-87.

En el año 2019, Nicholas Baer, Maggie Hennefeld, Laura Horak y Gunnar Iversen recogieron en un libro —titulado *Unwatchable*—[1] textos de medio centenar de filósofos y teóricos literarios y audiovisuales en los que se ofrecen otras tantas concepciones de lo *inmirable*.[2] Unos hablan del horror de lo sublime; otros, de imágenes de la tortura o sobre la tortura que implica mirar esas imágenes; otros tocan el tema de la difícil introspección de reconocerse en figuras abominables. Las ideas contrastan, se multiplican y no pocas veces se contradicen. Pero todas parecen coincidir en un punto: conjugan la idea de visión como fenómeno físico y como asunto moral o ético. Abstrayendo las diferencias para fijarnos en las intersecciones, lo *inmirable* es lo visible que no queremos ver pero vemos de todas maneras, o bien a nuestro pesar, atraídos por la curiosidad de lo atroz, por un vértigo morboso, o bien convocados por una fuerza mística. El espectro es amplísimo: abarca desde el final de la *Comedia*, cuando Dante imposiblemente trata de ver a Dios, hasta el cine de horror, los videos y foros escondidos en la *dark web* o el *snuff*. Lo *inmirable* es visible y perturbador; posee un atractivo irresistible, nos cuestiona moralmente, aunque a veces, como en el éxtasis místico, puede más bien reconfirmar nuestro sentido moral. Nos centraremos en el polo negativo y en la idea de que también son *inmirables* las imágenes de lo abyecto, definido en los términos de Kristeva: lo que franquea los lindes del tabú, nos confronta con lo inhumano de lo humano, nos empuja a borrar el límite entre el yo y lo otro, y a reconocernos en eso otro incluso si lo aborrecemos. Kristeva diría, por ejemplo: la visión del cadáver que nos recuerda nuestra muerte, o el regreso de lo reprimido en la culpa original del incesto, en el amor narcisista por la madre —cuando creemos que la madre es todavía parte de uno mismo— o en el ritual asesinato del padre, que nos lleva a un estadio prelingüístico, inexpresable en palabras.[3]

Y dado que lo *inmirable* en lo que se enfoca este ensayo está relacionado con lo abyecto, y con ese volver a lo prelingüístico, entonces también se relaciona con el vértigo de buscar en el lenguaje lo que no podemos encontrar en él, aquello de lo que hablaba Blanchot en referencia a «El Aleph» de Borges, cuando aludía a la literatura borgeana como una caminata infinita en dirección a los bordes de lo representable, al vértigo que nace de la intención de decir lo inefable —o, en el caso de «El Aleph», decir lo

[1] Baer, N. et al. (eds.). *Unwatchable*. New Brunswick, Rutgers UP, 2019.

[2] Uso «inmirable» como traducción de *unwatchable*. De acuerdo con Oxford Languages, el uso de la palabra *unwatchable* fue poco documentado hasta 1945, cuando se hizo frecuente y entró en la lengua común. Oxford Languages no explica el motivo, pero es posible que fueran dos hechos históricos de 1945, la liberación de los campos de exterminio nazi en Alemania y Europa del Este y los bombardeos nucleares de Hiroshima y Nagasaki, los que, al proveer al mundo con una enorme cantidad de imágenes solo visibles con horror, pusieron la palabra en circulación.

[3] Kristeva, J. *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York, Columbia UP, 1981. pp. 4-8.

que es inefable porque nunca debió ser visto—.[4] Concebidas de ese modo, también serían *inmirables* las imágenes que representan la disolución del yo, porque ella es una forma de muerte, que nos aproxima a la «abyección del yo» sobre la cual teoriza Kristeva;[5] y lo deberían ser las imágenes que, al representar, aunque sea de manera metafórica, las cosas que asociamos con la abyección, nos colocan frente a ella.

Sin embargo, parte de este ensayo quiere observar la manera en la que ciertos cómics parecen circunnavegar ese escollo, para presentar ante el lector lo *inmirable* —incluido lo abyecto. Para hacerlo, partiremos de la idea de que mucho de lo escrito sobre la abyección y sobre lo *inmirable*, al asentarse fuertemente en la teoría literaria, a pesar de que lo *inmirable* es por definición un objeto visual, puede y suele pasar por alto, irónicamente, la manera en la que el medio del cómic, que sí es un medio visual, es capaz de hacernos ver lo *inmirable*, e incluso disfrutarlo visualmente, no regateándonos la culpa de esa abyección, sino colocando el objeto *inmirable* ante nuestros ojos, antes de que podamos desviar la mirada y antes de que podamos convencernos de haberlo disfrutado. Por supuesto, las artes visuales suelen tener la aspiración de representar en imágenes lo que se supone imposible de ver, tanto lo místico —Dios en los frescos de Michelangelo— como lo físico —por ejemplo, las esferas celestes diseñadas por astrónomos y cartógrafos en el siglo xvii, que acogían el heliocentrismo para dibujar la galaxia mucho antes de que pudiera ser vista—. También nos han mostrado, a lo largo de siglos, en la obra de Blake, en la de Goya, en la de Bacon, lo que es *inmirable* no por invisible sino por abyecto, y el cómic en particular, o al menos las viñetas caricaturescas, eventualmente, lo han hecho, alguna vez, incluso antes que cualquier otra forma de arte visual. Después de los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki, por ejemplo, las primeras representaciones del estallido nuclear no fueron fotografías, sino viñetas de caricaturas de prensa, dado que la publicación de imágenes testimoniales de la destrucción urbana fue prohibida durante meses; los retratos de los sobrevivientes, por siete años, y las filmaciones del hongo nuclear casi no existieron, salvo por una película borrosa, casi ilegible.

Es notorio que esas representaciones, en algunos casos, eludieron precisamente la abyección de la realidad que representaban, pero eran de cualquier forma vehículos de representación, a pesar de su carácter metafórico, elusivo. En ellas existe un intento de comprensión de un fenómeno histórico reciente (las caricaturas incluidas aquí datan de la semana de los bombardeos) y existe un ánimo notorio por colocar ante los ojos del espectador sus dimensiones mundiales, la manera en que compromete no solo la masacre de las ciudades japonesas, sino el futuro de la humanidad en manos de la tecnología y de la ciencia. Esto es especialmente visible en la FIG. 2, donde es un científico quien tiene en sus manos la bomba, el objeto en el que quedan cifradas la vida y la muerte de la humanidad misma, representada por un bebé.

[4] Blanchot, M. *The Book to Come*. Stanford, Stanford University Press, 2003. pp. 93-98.

[5] Kristeva, J. *Op. Cit*. p. 5.

FIG. 1 / FIG. 2 / FIG. 3. todas publicadas el 12 de agosto de 1945 en el *New York Times*.

Este ensayo estudiará el uso de lo metafórico para colocar visualmente ante el espectador el hecho de la abyección, concentrándose en ciertos vehículos particulares, todos ellos correspondientes a novelas gráficas, algunas canónicas y otras recientes. Su objetivo es mostrar cómo ciertas novelas gráficas han transitado desde ese nivel metafórico, e incluso alegórico, que vemos en las caricaturas de la prensa de 1945, hasta reformulaciones de lo metafórico que parecen, primero, cuestionar su puro «sentido figurado» para acentuar su literalidad, y, luego, colapsarlo en un uso que solo superficialmente parece metafórico pero que, en efecto, implica una superación o una eliminación de la metáfora, que preserva solo lo específicamente literal.

En cierta forma, los primeros pasos de ese proceso podrían explicarse tomando como ejemplo el *Maus* de Art Spiegelman y las reflexiones, también en forma de *cómic*, del mismo Spiegelman sobre su obra más célebre, muchos años después de publicada. En *Maus*, un primer nivel metafórico aparece en la representación de los diversos involucrados en la Shoah como animales de diversas especies: las víctimas judías son ratones, los victimarios nazis son gatos, los colaboracionistas o los simples testigos o los testigos culposos son cerdos.[6] La metáfora es engañosa, porque parece subdividir lo humano en especies animales para referirse a un tema cuyo origen ideológico, el racismo, es otra forma de deshumanización (FIG. 4). Ya en el mismo *Maus*, sin embargo, hay por lo menos un personaje que transita ambiguamente hacia adentro y hacia fuera de esa representación por especies: el dibujante mismo —o el personaje que lo representa— es unas veces un ratón y otras veces un ser humano con máscara de ratón, en cierta medida ajeno al universo representado, capaz de entrar y salir de él a través de la memoria de su padre (FIG. 5).[7] Décadas más tarde, en el 2011, en

[6] Spiegelman, A. *Maus*. New York, Pantheon Books, 1991.

[7] Sobre la metáfora animal en *Maus* y el momento particular en el que el personaje-narrador se quita la mascara, ver Mcglothlin, E. «No Time like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman's *Maus*?», en *Narrative Narrative* 11. 2 (2003), p. 183. Debe añadirse que el título de la novela, puesto

MetaMaus, Spiegelman es todavía más consciente de ello, y se representa como un ratón solo para de inmediato hacer notar que su rostro es una máscara y arrancarse esa máscara para mostrar el rostro, que es el de una calavera, como si él, o bien hubiera sido una víctima directa del Holocausto, en lugar de una víctima de segunda generación, o bien empezara a concebir su propio lugar en tanto autor del libro como el lugar de la muerte.[8] El rostro de ratón, entonces, literalmente enmascara otro que, pese a ser más real, es otra vez metafórico: la calavera, la muerte. Pero esa cancelación de la primera metáfora para reemplazarla por otra no nos aleja de la realidad, sino que nos aproxima más a ella. Nos coloca frente al hecho mismo de la abyección: el hecho de haber estetizado lo que por definición no debería producir placer estético, haber caído en la trampa de ver lo *inmirable* y haberle tendido la misma trampa al lector. Es un primer paso en el camino a la eliminación de lo metafórico porque aún no alcanza lo literal, sino que anula una metáfora para suplantarla por otra.

Demos un paso atrás, hacia el concepto mismo de lo *inmirable*. La mayor parte de las explicaciones recientes de esa noción son culturalistas. Aluden a objetos que podemos ver aunque creamos que no deberíamos mirarlos. En un sentido cultural, lo *inmirable* se define hoy, casi siempre, en función de tabúes sociales. Cada nación, cada cultura, cada sociedad, decide qué es mirable y qué es *inmirable* (es el mecanismo del tabú). Pero no puede definir culturalmente lo visible y lo invisible, pues estos son fenómenos físicos y no culturales, de manera que lo *inmirable*, por definición, debe ser antes visible. Meghan Sutherland hace notar que «*podemos* ver algo, pero rechazamos la posibilidad misma de soportar esa visión, o de sentir una genuina apreciación estética por ese algo» cuando «los protocolos de un sistema de tabúes» declaran que algo no debe ser visto.[9] Sutherland llega, a partir de eso, a una conclusión interesante: «lo mirable y lo *inmirable*», afirma, «se vuelven [en un sentido ontológico] indistinguibles uno del otro», porque solo el sistema de tabúes culturales puede diferenciarlos, de manera que la naturaleza de lo *inmirable* radica más en el sistema cultural que en los objetos en sí.[10] En el caso de Spiegelman, la representación visual de lo abyecto del Holocausto solo pudo ser metafórica en un principio, en los años ochenta, cuando comenzó, en *Raw*, la publicación periódica de *Maus*, y eso respondió al tabú, aún existente entonces, de la representación del horror de los campos de exterminio, pero pasadas tres décadas es otra abyección la que lo lleva a otras metáforas: la abyección de haber engendrado un objeto visible de goce estético. Ya cuando la representación del Holocausto ha dejado de

en singular (*Maus*, en lugar de *Mäuser*) parece aludir bastante más al narrador-mediador, el personaje hijo del sobreviviente del Holocausto, que a los judíos víctimas de primera generación, dado que es el único que parece ocupar una posición única entre los personajes (los demás, de una forma u otra, pertenecen efectivamente a los colectivos implicados de primera mano en el hecho histórico).

[8] Spiegelman, A. *MetaMaus*. New York, Random House/Pantheon Books, 2011.

[9] Sutherland, M. «Pro Forma», en Baer, N. et al. (eds.). *Unwatchable*. New Brunswick, Rutgers UP, 2019, p. 55.

[10] *Idem*.

ser tabú en Estados Unidos y en buena parte del mundo, cuando el Holocausto se ha vuelto objeto de otras novelas gráficas y documentales y películas y series de televisión, en el siglo xxi, lo abyecto se desplaza a otro terreno: el del placer estético. O, dicho en otras palabras, el nuevo tabú cultural ya no es la representación misma, sino la abyección de la estetización; esto, que no ven los productores de esas otras novelas gráficas y películas y series televisivas, lo ve Spiegelman y lo muestra, en *MetaMaus*.

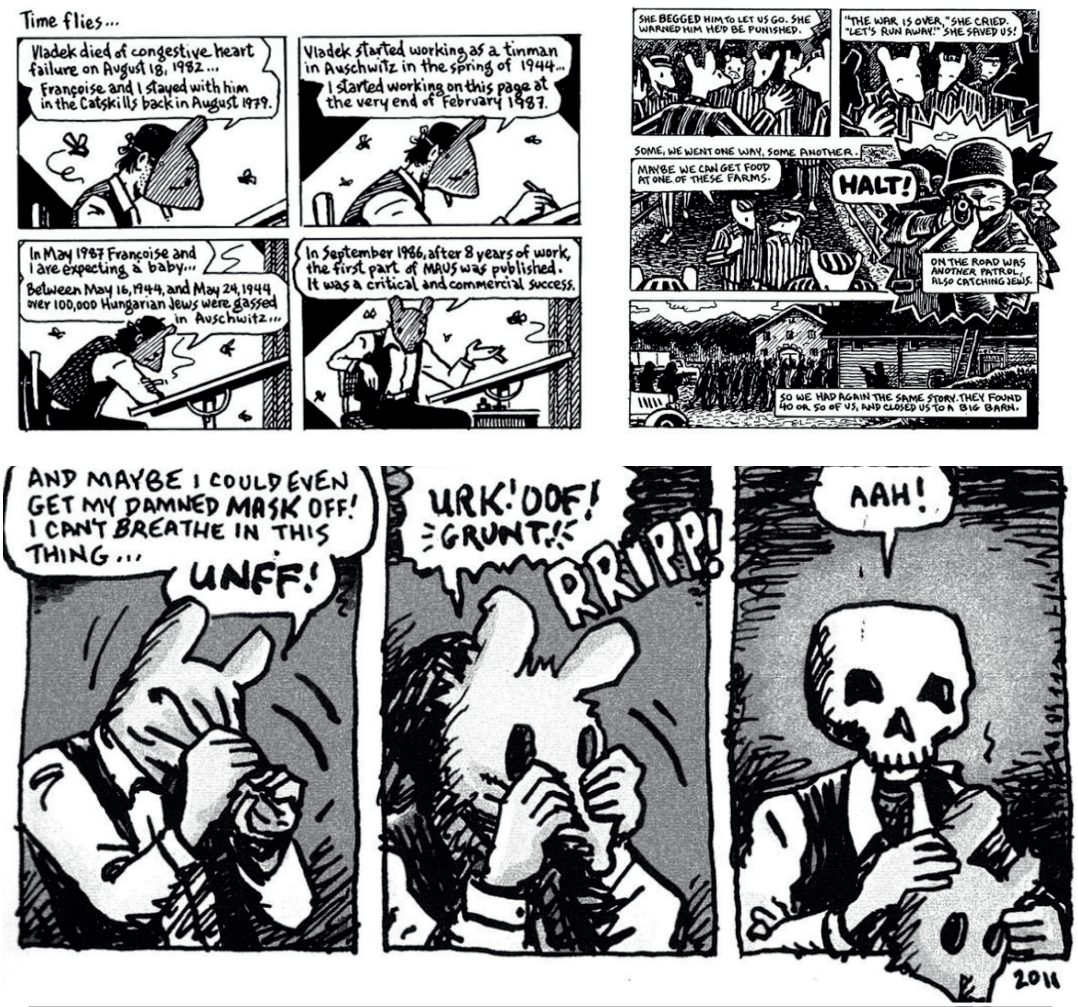


FIG. 4 / FIG. 5. Spiegelman, A. *Maus*. New York, Pantheon Books, 1991, pp. 108 y 41. / FIG. 6. Spiegelman, A. *MetaMaus*. New York, Random House/ Pantheon Books, 2011, p. 9.

Lo que aterra a Spiegelman y lo conduce a la doble metáfora de la máscara que cubre otra máscara, es, además, el horror de haberse colocado en el lugar de la víctima directa —al representarse él mismo como un ratón—. Alenka Zupančič, en un ensayo brillante, alude al tema del Holocausto y de la conversión de ciertos lugares de memoria

del Holocausto en sitios turísticos. Observa que «la idea de que podamos encontrar [la] experiencia [de visitar esos lugares] intelectualmente gratificante o interesante o satisfactoria, es una fuente de horror», y subraya que eso es un rasgo inalienable de lo *inmirable*: la superposición o la fusión de lo horroroso con lo gratificante.[11] En el centro de esa afirmación de Zupančič está una idea doble, y a primera vista contradictoria —aunque en verdad no es contradictoria sino simplemente dialéctica—. Por un lado, la intuición de que ir a un campo de exterminio, o visitar sus ruinas, nos coloca en el lugar remoto de un espectador del Holocausto: estamos en el sitio, y no somos las víctimas, y si no somos las víctimas debemos ser (somos) parte de un espacio distinto del de las víctimas. Por otro lado, sin embargo, ese espacio distinto debe ser el mismo donde se emplazó la maquinaria aniquilante que causó la victimización: entonces puede ocurrir que nos percibamos como parte del campo de exterminio y, de esa forma, como victimarios. La idea no deja de recordar el dictum de Hegel según el cual el arte no es capaz de mostrar «la verdad» porque el artista (el ser humano en general) está *dentro* de «la verdad», sin capacidad alguna de asumir una posición subjetiva afuera de ella.[12] *Mutatis mutandi*, «la verdad» representada en el campo de concentración, o en sus ruinas, nos incluye de manera tan rigurosa que no encontramos ninguna posición subjetiva en ella, y nos integramos al objeto. En su propio ensayo sobre Auschwitz, Giorgio Agamben ha hecho notar que el centro del problema de la representación del Holocausto es la ausencia necesaria de la víctima final, la ausencia de los testimonios de las víctimas radicales, es decir, no el testimonio de los sobrevivientes (como los padres de Spiegelman) sino la inevitable ausencia de los testimonios de los muertos. Al leer los testimonios de los sobrevivientes, dice Agamben, «se vuelve claro que el testimonio contiene en su centro mismo un vacío esencial».[13] Ante ese vacío, el observador, ya transformado en parte de la maquinaria del campo de exterminio, como apuntaba Zupančič, se encuentra en otra encrucijada, otra vez dialéctica: la de intentar colocarse a sí mismo en ese centro, llenar ese vacío, cosa imposible, porque se trata de una experiencia no solo no sufrida sino acaso inimaginable.

Estos son casos extremos y este ensayo no quiere lidiar solo con los casos extremos sino también con los que en apariencia son más cotidianos y podríamos haber experimentado nosotros mismos —la abyección nos acompaña, no es insólita, aunque sea aborrecible; lo *inmirable*, asimismo, nos rodea—. Pero no he aludido a esos otros casos en vano, sino para hacer notar que, ante la alternativa de ser nosotros mismos parte de la maquinaria del campo de aniquilamiento, o intentar llenar el vacío colocándonos en el lugar de la víctima, lo que se opera es una disolución del yo: el yo que o bien no puede o bien no quiere o no busca colocarse en ninguna de esas dos posiciones, y que acaba evaporándose entre una y otra —quizás por eso visitar Auschwitz no es en

[11] Zupančič, A. «Melting into Visibility», en Baer, N. et. al. (eds.). *Op. cit.*, p. 49.

[12] Hegel, G. W. F. *Lecciones sobre la estética*. Madrid, Akal, 1989. p. 14.

[13] Agamben, G. *Remnants of Auschwitz. The Witness and the Archive*. New York, Zone Books, 2018. p. 13.

sí mismo una experiencia traumática, aunque pueda ser dolorosa: porque sus consecuencias son no solo reprimidas sino suprimidas—. La disolución del yo no necesita de esas situaciones límite: puede operarse en circunstancias menos radicales, ante una crisis psíquica, ante un trauma personal que puede ser o no ser parte de una situación colectiva, incluso ante ciertas formas de duda acerca del lugar de uno mismo en el mundo —lo que solía llamarse una «crisis existencial»—. Un caso interesante, por intermedio, lo encontramos en *La ciudad ausente*, la novela gráfica de Scafati y De Santis,[14] basada en la ficción del mismo título de Ricardo Piglia. Es un caso intermedio porque no implica una situación extrema y radical como la del Holocausto, pero sí una crisis política y una dictadura, y las opresiones de la dictadura sobre quienes la sufren y la resisten, incluyendo la violencia psíquica implicada en ello y las formas de disolución del yo que sobrevienen a esa violencia. Tanto la novela de Piglia como la de Scafati y De Santis se emplazan en una suerte de Argentina distópica que vive bajo los rigores de una tiranía omnipresente, un régimen policial que controla incluso los pensamientos y la imaginación de los sujetos y al cual los sujetos responden, a su vez, con diversas formas de imaginación, entre ellas la de proyectar un mundo (de palabras y figuras semihumanas, en Piglia; de imágenes visuales en Scafati y De Santis) que paulatinamente se confunde no solo con el mundo real sino también con el mundo construido por la dictadura. La incertidumbre de lo real conduce al protagonista a disociarse de sí mismo, sospechar de su propia existencia, descreer no solo de lo real exterior sino de su propia realidad, ontológicamente. En la novela de Piglia esto es deslizado en una intrincada red de discursos sobrepuestos, que saltan de un plano a otro de la realidad, o de la irrealidad; en la versión de Scafati y De Santis, el fenómeno no es explicado —pese a que el cómic recoge buena parte del texto de Piglia—, sino fundamentalmente *mostrado*.

Una vez más, la disolución del yo tiene que ver con la imposible solución ante la interrogante de si el sujeto —Junior, el protagonista— es parte de una maquinaria de la que no quiere sentirse parte o si es una víctima de ella, pero, en este caso, además, la maquinaria es doble: las proyecciones del Estado y las proyecciones de la resistencia. Scafati representa las instancias de la disolución de varias maneras distintas. En la FIG. 7, estamos ante la afirmación de la realidad del yo en medio de un mundo que parece disolverse a su alrededor, con ese personaje central cuya representación linda con el realismo en contraste con el mundo bosquejado en su entorno, hecho de trazos semidisueltos y figuras fantasmales, en unos casos, y, en otros, abiertamente monstruosas o demoniacas. En la FIG. 8, en cambio, el protagonista empieza el camino de inmersión en ese mundo del esbozo y el bosquejo incierto, él en retirada mientras que, a sus espaldas, el sillón queda como una ruina del mundo real, un recordatorio de que tal vez sí existe una realidad tangible, de la que él se aleja. En la FIG. 9, los dos personajes son representados como discursos, cuerpos hechos de palabras, en una viñeta que, además, muestra una escena de carácter sexual, pero que pierde todo posible ero-

[14] Scafati, L. y De Santis, P. *La ciudad ausente*. Buenos Aires, Océano, 2000.

tismo y le escamotea toda realidad al yo, al concebirlo como un dudoso producto del lenguaje: una ficción en un mundo que cada vez más se llena de ficciones. Es en esa triple circunstancia —ser parte de la maquinaria, ser producto de la maquinaria, ser víctima de la maquinaria— que el sujeto pierde toda individualidad y se transforma en el ser tres veces escindido de la FIG. 10, que recupera los rasgos que el personaje tenía en un inicio, pero que ya se ha disuelto como individuo: ¿quién de los tres será el yo, cuando el triple personaje enuncie la palabra «yo»?

FIG. 7 / FIG. 8 / FIG. 9 / FIG. 10. Scafati, L. y De Santis, P. *La ciudad ausente*. Buenos Aires, Océano, 2000, pp. 22, 65, 71, 85.

Entonces estamos frente a una de las formas de abyección de las que habla Kristeva, la que ella llama la «abyección del yo», y que, en sus palabras, sería «la forma culminante de esa experiencia del sujeto al cual se le revela que todos los objetos [de su mundo] están basados meramente sobre la *pérdida* inaugural que trazó los cimientos de su propio ser».[15] En Kristeva, esa pérdida inaugural es el momento de separación de la madre, seguido por el momento de la canibalización freudiana del padre. En la novela gráfica de Scafati y De Santis, padre y madre son simbólicamente perdidos a la vez, puesto que lo que el individuo pierde en la confusión de su noción de realidad, y en el extravío de su certeza acerca de su propia realidad, es precisamente cualquier idea de *origen*: su pregunta fundamental no es solo «quién soy yo realmente», sino «de dónde

[15] Kristeva, J. *Op. cit.* p. 5.

vengo»; casi literalmente: «de dónde salí». La consecuencia inmediata no puede ser otra que la abyección del yo, la sombra de la idea de que uno mismo es una aberración (un ser sin *origen*: una suerte de espectro), cuya consecuencia no puede ser otra que la disolución del yo, último refugio ante esa forma «culminante» de abyección.

Pero notemos que todo esto lo figura Scafati sin recurrir a ningún uso metafórico, sino, más bien, todo lo contrario, al deshacerse de la metáfora para mostrar la literalidad de la imagen: si, en la novela de Piglia, el personaje, Junior, tiene la sensación de la incertidumbre, la escisión y la disolvencia, en la novela de Scafati y De Santis, notoriamente debido a la representación visual de Scafati, Junior no *siente* esas cosas, ni *piensa* sobre esas cosas, sino que esas cosas le *ocurren*: la desaparición es la realidad, disparada por la abyección del yo, y eso no solo nos coloca a nosotros ante la visión de lo *inmirable*, sino también a él, en la penúltima página de la novela, cuando Junior se ve a sí mismo ya disuelto, recuperando su apariencia física, su exterior, pero ya sin ser un yo (FIG. 11).

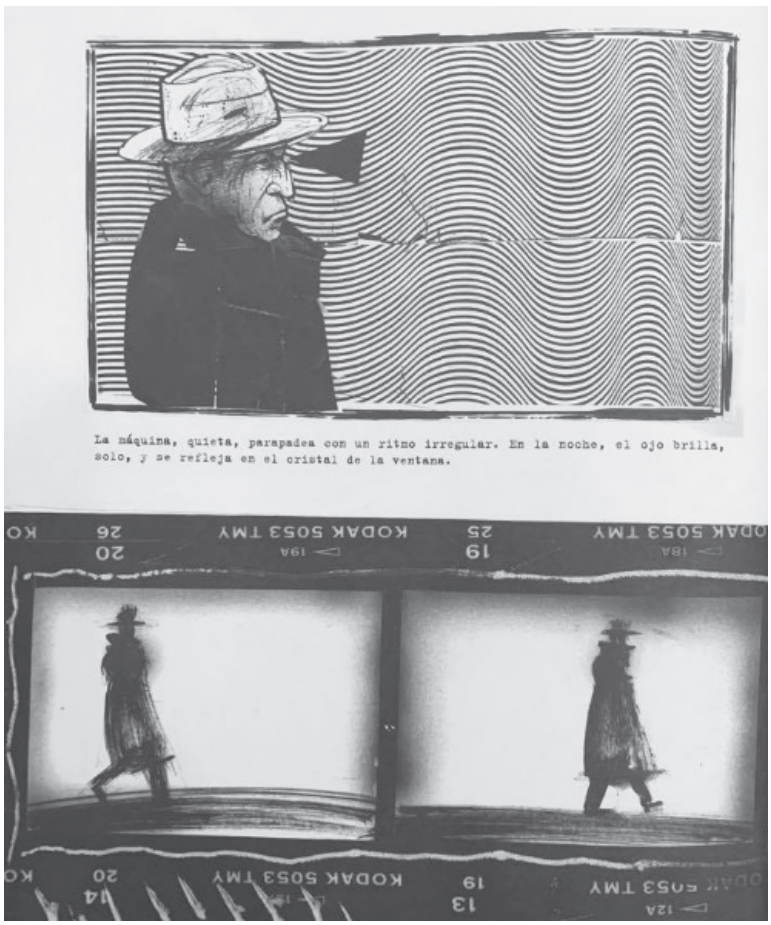


FIG. 11. Scafati, L. y De Santis, P. *Op. cit.*, p. 90.

¿La eliminación de lo metafórico es una costumbre de la novela gráfica? Quizás no es un hábito muy común pero sí es una forma gráfico-retórica de construir una figura que no está en el vocabulario de la retórica clásica —de donde heredamos el término «metáfora»— y que sí está, en cambio, en el lenguaje del cómic, aunque tal vez no en el lenguaje crítico del cómic. No se trata de no recurrir a metáforas, sino de postular una metáfora para después quitarle su valor metafórico. Puesto de otro modo: si, desde la filosofía del lenguaje, Davidson sostenía que no puede existir una metáfora si no preexiste a ella un sentido literal, que finalmente es el único sentido cierto, algunos autores de cómics —y voy a proponer a Dash Shaw y Olivier Schrauwen entre ellos— parecen postular que hay ciertas cosas que solo pueden representarse si son primero mostradas como metáforas para después quitarles el sentido metafórico y devolverlas a una suerte de pura literalidad.[16] Veamos dos ejemplos evidentes, tomados de la novela *Arsène Schrauwen*, de Oliver Schrauwen:[17]

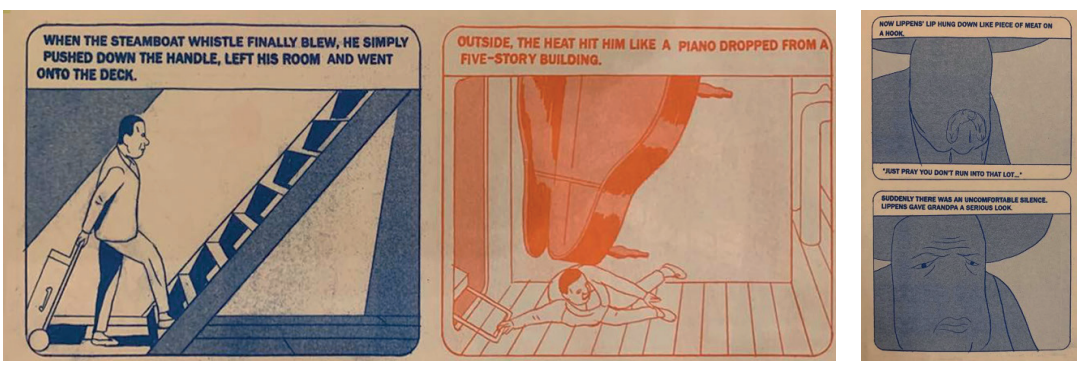


FIG. 12 / FIG. 13. Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*. Seattle, Fantagraphics, 2014, pp. 17 y 13.

En la FIG. 12, Arsène, el protagonista, presentado como un antepasado del autor, viaja en un barco del que está a punto de descender. No es un viaje cualquiera, sino una migración, un cambio de mundo —es un belga que viaja al Congo—. Al llegar, tiene su primer encuentro con el clima del nuevo país, y la descripción escrita es una metáfora: «el calor lo golpeó como un piano que hubiera sido arrojado sobre él desde un edificio de cinco pisos». Hasta ese punto en la novela, la relación entre los textos y los dibujos ha sido siempre de una correspondencia literal: las imágenes funcionan como una mera repetición de lo dicho, hasta un punto tal en que el lector puede percibirlos como redundantes, como si las viñetas no hicieran otra cosa que ilustrar el

[16] Davidson era incluso más radical. Su idea completa es que «las metáforas significan lo que las palabras significan en su interpretación más literal, y nada más». Cualquier otra cosa que desprendemos de ellas, asegura Davidson, es una imposición adicional de sentido, ajena a la metáfora misma. Ver: Davidson, D. «What Metaphors Mean», en *Critical Inquiry* 5.1 (1978), p. 32.

[17] Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*. Seattle, Fantagraphics, 2014.

texto. Cuando aparece la viñeta roja, eso se repite: la imagen reproduce literalmente lo que dice el texto, pero esta vez el texto ha sido metafórico, y la imagen parece no comprender la metáfora, de manera que, en lugar de representar a un hombre sofocado por el calor, representa a un hombre literalmente aplastado por el piano. En ese momento, paradójicamente, cuando el lector comprende que los dos discursos, el textual y el gráfico, van a seguir correspondiéndose uno al otro, comprende también que, en lo fundamental, no se corresponden, puesto que en uno (el escrito) existe la metáfora, mientras que en el otro solo existe el primer momento de construcción de la metáfora, que es, siempre siguiendo a Davidson, exclusiva y necesariamente literal. La FIG. 13 ofrece otro ejemplo pertinente. Son dos viñetas: en la primera se repite el fenómeno, cuando el texto dice «Ahora el labio de Lippens colgaba como un pedazo de carne de un gancho», mientras que el dibujo, en lugar de mostrar un gesto adusto o un gesto de tristeza, muestra un pedazo de carne que cuelga de un gancho: esta vez no ha sido una metáfora, sino un símil, pero la anulación del sentido figurado del tropo a favor de la persistencia de (o el regreso a) lo literal es la misma.[18]. Anotemos, porque será relevante luego, que en esas dos imágenes ocurre otra cosa interesante: el personaje no tiene ojos cuando se habla de sus labios, y recobra los ojos cuando se describe su mirada. Parece un rasgo de economía gráfica, una suerte de minimalismo, pero en verdad corresponde a una constante en Schrauwen: momentos en que parece producirse una imposibilidad de percibir los rostros completos, las identidades completas, como si los personajes estuvieran siempre a punto de disolverse.

Volveremos a Schrauwen luego; pero antes veamos una imagen de la novela *Bottomless Belly Button*, de Dash Shaw, en la que se reúnen esto último, la pura literalidad de lo metafórico, que parece anular la metáfora, con lo que veníamos explorando antes: la disolución del yo.[19] *Bottomless Belly Button* es una novela gráfica de argumento muy complejo, a pesar de que toda ella ocurre en un solo fin de semana en el que los hijos de un matrimonio de ancianos se reúnen en una casa de playa a visitar a sus padres que acaban de anunciarles su inminente divorcio. Aunque cada uno de los hijos se vuelve alternativamente protagónico, no es exagerado decir que uno de ellos, Peter, es el personaje central. Peter es también el único que no es representado como un ser humano: tiene el cuerpo de un hombre joven pero el rostro de una rana o de algo muy semejante a una rana. El lector se lleva una impresión semejante a la que siente ante los personajes animalizados de *Maus*, pero a lo largo de los cientos de páginas (no numeradas) de la novela, se pregunta por

[18] Bill Kartalopoulos ha hecho notar la costumbre de Schrauwen de seguir las premisas de la seudociencia fisiognómica del siglo XIX —que atribuye rasgos de personalidad a los individuos a partir de los rasgos de su rostro, un poco a la manera lombrosiana de clasificar personalidades según la forma del cráneo—, solamente para subvertirlos. Desde mi punto de vista es más que una pequeña rebelión anacrónica contra la frenología: es una exacerbación irónica de sus principios, en la que la carencia de rasgos implica la carencia de identidad. Ver: Kartalopoulos, B. «Olivier Schrauwen and the Physiognomy of Style», en *World Literature Today* 89.2 (2015), p. 11.

[19] Shaw, D. *Bottomless Belly Button*. Seattle, Fantagraphics, 2008.

qué solo ocurre eso con Peter. Únicamente pasados dos tercios del libro, y solamente en *una* imagen, el rostro de Peter se transforma:

FIG. 14. Shaw, D. *Bottomless Belly Button*. Seattle, Fantagraphics, 2008, s.p.

Muestro aquí (FIG. 14) la página completa para que el lector tenga una idea de cuál es la apariencia de Peter en todo el resto de la novela y también de cuán fugaz es el instante en que vemos su rostro humano. Ocurre en la quinta de las seis viñetas de esa página, y no vuelve a suceder nunca más. En la segunda viñeta de la misma página aparece el único diálogo en el que Peter toca el tema de su apariencia: «Toda mi familia me mira como si fuera una rana idiota y extraña». Luego, en la tercera viñeta, le pregunta a la chica —a la que acaba de conocer y de la que se está enamoran-

do— si en verdad parece una rana. En la cuarta viñeta una flecha que señala los ojos de ella nos indica que lo que viene será lo que ella ve, y en la quinta es donde aparece el rostro humano de Peter. En la sexta ella se da vuelta y él otra vez luce como una rana, y se quedará con ese rostro hasta el final de la novela —un par de cientos de páginas más—. Entendemos que hay algo semejante a una metáfora en la representación de Peter como una rana, pero también entendemos —como cuando Spiegelman se quita la máscara— que no es una metáfora propiamente, sino un ocultamiento, y sabemos, además, que es una autopercepción: es Peter quien se ve de esa forma y su punto de vista —que él cree que corresponde a la mirada de sus padres— es el que ha dominado, entonces, todos los momentos de la novela en los que él aparece. Digo que no es una metáfora propiamente porque otra vez es, más bien, un síntoma, el del desprecio por sí mismo, la abyección del yo, la figuración de la persona como un ser aberrante para sí misma, motivada por un desconcierto ante el propio origen —como decía Kristeva, como ocurre con Junior en *La ciudad ausente*—: no en vano toda la historia en la que Peter se ve como una rana coincide con los días en los que su padre y su madre deciden disolver su matrimonio, rompiendo con eso la familia y dejando a Peter, el menor de sus hijos, el único que aún no es propiamente un adulto, por primera vez, en la coyuntura de enfrentarse al mundo tras haberse roto, por decirlo así, el cordón umbilical que lo tenía hasta entonces unido a sus padres, a su origen.

FIG. 15. Schrauwen, O. *Parallel Lives*. Seattle, Fantagraphics, 2018, p. 5. / FIG. 16. Schrauwen, O. (2014). *Op. cit.*, p. 4.

También en los libros de Olivier Schrauwen las vinculaciones y desvinculaciones de la familia inciden en la autorrepresentación de los personajes, y en su disolución, principalmente cuando se trata de los personajes que se presentan con el nombre del autor. En *Parallel Lives*,[20] la novela se abre con lo que a todas luces es un autorretrato, acompañado por dos textos que no dejan lugar a duda, donde el personaje se identifica con el nombre del autor y se declara «un novelista gráfico profesional», aunque a medida en que el relato avance ese rostro se irá deformando y convirtiendo en muchos otros, según la historia devenga cada vez más fantástica y alucinatoria (FIG.15).

Pero los lectores de Schrauwen saben que esa imagen, o una casi idéntica, ya alguna vez apareció en la primera página de otra novela suya, *Arsène Schrauwen*, de la que hablamos antes —sobre los ejemplos de lo antimetafórico—, y saben que, en esa novela anterior, esa imagen en particular es el inicio de una secuencia de desaparición del yo, una en la que el personaje pierde sus rasgos humanos para convertirse, primero, en una especie de esquema de sí mismo, después en una serie de rasgos perdidos en una oscuridad azul, para solo reintegrarse ya transformado en su abuelo, Arsène (FIG. 16). Es necesario notar que el salto en el tiempo de principios del siglo xxi a mediados de los años cuarenta, es de dos generaciones, de Olivier a Arsène, de modo que los dos cuadros en los que el rostro desaparece, y con él el yo, son los que corresponden a la generación intermedia: el yo desaparece, literalmente, con la desaparición del padre, que en este caso es retóricamente una elipsis, pero que no puede ser sino una alusión a la quebrazón del vínculo entre padre e hijo.

Es en esos momentos de abandono, de desvinculación afectiva, tanto en Schrauwen como en Dash Shaw, que los personajes parecen desconfigurarse, disolverse, hasta que encuentran un salvavidas del cual cogerse —el recuerdo del abuelo en Schrauwen—, o una mirada que les devuelva la humanidad —la mirada de la chica enamorada en Shaw—. Una instancia notable de ambas cosas aparece en la misma *Arsène Schrauwen*, en relación con el romance de dos personajes secundarios, uno de ellos un empresario delirante, con sueños de grandeza, inventor de mundos artificiales, y el otro un socio suyo, que, como la rana humanoide de Shaw, es el único personaje de la novela de Schrauwen que no tiene un rostro humano más o menos realista, sino que es representado como un esquema primario, un círculo con un par de rasgos que aparecen y desaparecen de manera más o menos azarosa, a veces unos anteojos, a veces un bigote, a veces solo unas líneas de cabello, que permiten suponer que es una persona, pero no más. Así como Peter, en *Bottomless Belly Button*, de Dash Shaw, recupera su rostro humano una sola vez, visto por la mujer, así este personaje de Schrauwen se transforma súbitamente en una persona completa cuando recibe las caricias de su amante (FIG. 17).

[20] Schrauwen, O. *Parallel Lives*. Seattle, Fantagraphics, 2018.

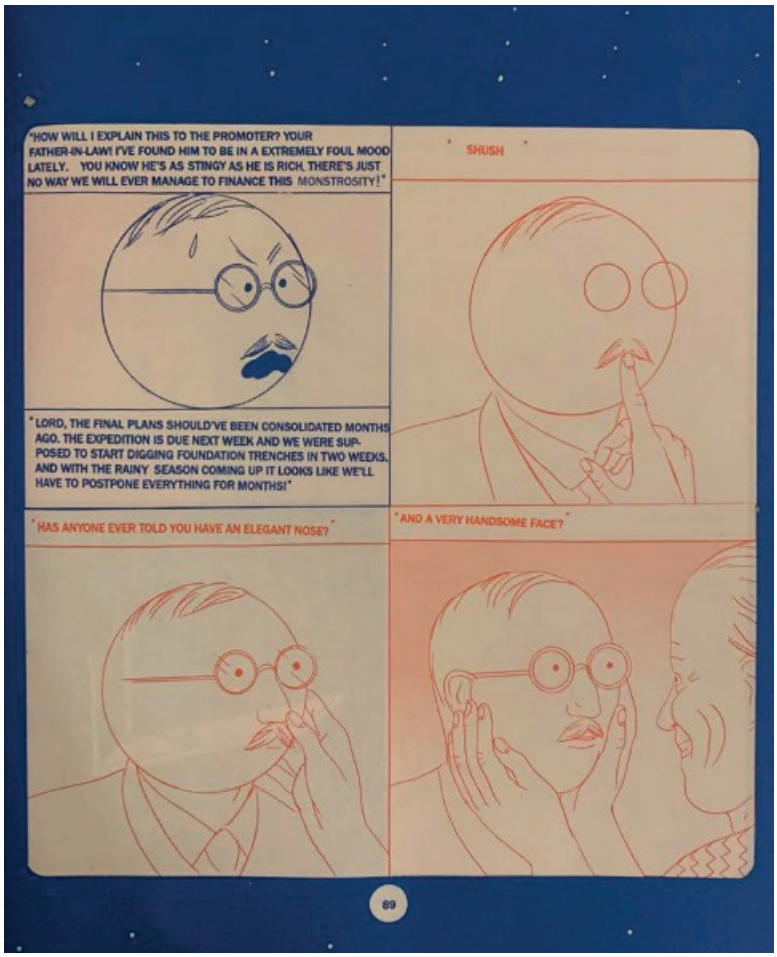


FIG. 17. Schrauwen, O. (2014). *Op. cit.*, p. 89.

Solo en ese instante se nos revela que es un personaje al que nunca hemos visto *como es*, sino solamente como él se percibe a sí mismo, con una suerte de autodesprecio, pero, significativamente, también descubrimos que no era un afán metafórico el que animaba esa representación esquemática, sino que era el producto literal de su percepción: para sí mismo, él *no es humano*, hasta que el reconocimiento del otro lo humaniza. Dije líneas arriba que, en las ficciones de Schrauwen, intermitentemente, parece emerger la imposibilidad de percibir los rostros completos, las identidades completas, como si los personajes estuvieran a un paso de deshacerse en la nada: este es otro caso, uno en el cual el personaje se salva de la desaparición del yo debido a la mirada afectiva del otro, que lo rescata de esa aberración que es la abyección del yo (en este caso un odio por sí mismo producto de la naturaleza clandestina de su amor homosexual, pero que cesa precisamente en el momento en que ese amor se puede permitir dejar el secreto, con la única persona con la que puede hacerlo).

En Shaw, por su parte, existe otra forma de disolución del yo que también está relacionada con la abyección y lo *inmirable*, y que Shaw representa en por lo menos dos novelas, *Body World* y *New School*. La primera, *Body World*, es la historia de un hombre, especialista en probar plantas alucinógenas para reportar sobre ellas a una institución que las investiga, un hombre que hace tiempo ha perdido cualquier idea de moral o de ética, y cualquier forma de conexión afectiva con el mundo, y que un día descubre y prueba una planta dejada en la tierra por una avanzada civilización extraterrestre.[21] El efecto de la planta es confundir las personalidades e incluso los cuerpos de dos personas que estén físicamente próximas la una a la otra cuando la consumen. *New School*, por su parte, cuenta la historia de dos hermanos que van a vivir en un lugar extraño, una isla gobernada por un científico que está efectivamente creando un mundo artificial dentro de ella, de modo que a los habitantes de la isla, incluidos los dos hermanos, se les hace poco a poco imposible diferenciar las fantasías del mundo inventado por el científico de las cosas que son parte del mundo real —una situación no del todo distinta de la que vive Junior en *La ciudad ausente*—. En esta última, *New School*, la indecisión entre lo real y lo imaginado, proyectado o simplemente inventado y sobrepuesto al mundo, conduce a los hermanos a un estado de desdoblamiento perpetuo, que nunca es reconocido en los diálogos, pero que el lector infiere de las imágenes.[22]

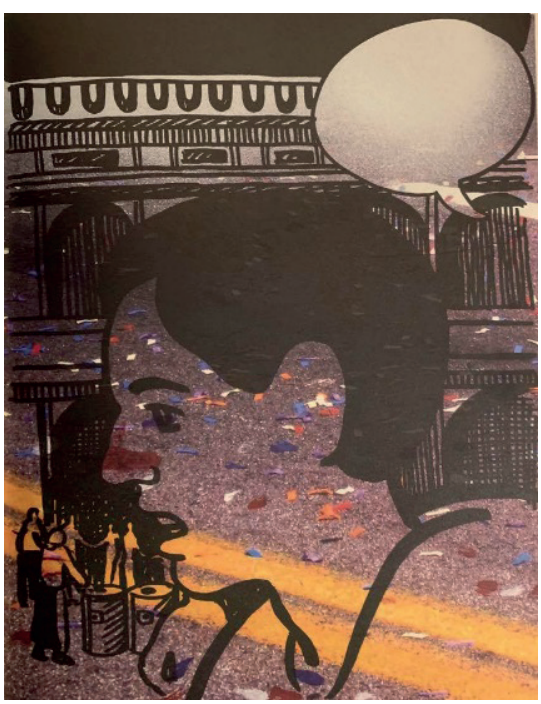


FIG. 18 / FIG. 19. Shaw, D. *New School*. Seattle, Fantagraphics, 2013, s.p.

[21] Shaw, D. *Body World.* New York, Pantheon Books, 2010.

[22] Shaw, D. *New School*. Seattle, Fantagraphics, 2013.

En unos casos, como en la FIG. 18, se trata simplemente de la sobreimpresión del rostro de uno de los hermanos sobre el desolado paisaje de la feria, también llamada New School, que contiene los inventos del científico —y que sin duda recuerda las descripciones de Disneyland que formula Jean Baudrillard en *Simulacra and Simulations*—.[23] Pero la imagen claramente alude también a la manera en que ese medio irreal penetra al sujeto, dejándolo en un limbo entre la realidad y la ficción, la realidad y la irrealidad o la realidad y el simulacro, pero sobre todo en un limbo entre su entero reconocimiento de sí mismo como la persona que ha sido hasta entonces y la persona en la que se está transformando al abandonar la realidad —y una vez más, todo esto ocurre la primera vez en que el personaje y su hermano abandonan la casa familiar y rompen el lazo con sus padres—. En la FIG. 19 vemos el otro mecanismo, más típico del estilo gráfico de Shaw, que consiste en construir una página de manera más o menos convencional, para luego romperla con la interferencia de grandes manchas de color que no corresponden al orden de las viñetas, sino que les imponen un orden ajeno, distinto, de manera tal que el lector intuye que, incluso cuando los personajes creen estar viviendo en un solo mundo —en un solo relato, en una sola secuencia—, más o menos estable y más o menos confiable, en verdad están no solo divididos entre varios mundos, sino atravesados por diversos mundos. O quizás sea mejor decirlo en el orden inverso: los diversos mundos que habitan simultáneamente los acaban fragmentando, de modo que los sujetos pierden su carácter de individuos para volverse esquirlas de individuos: una vez más, la disolución del yo.

FIG. 20 / FIG. 21. Shaw, D. *Body World.*
New York, Pantheon Books, 2010, s.p.

[23] «Disneyland se presenta como imaginario para hacernos creer que el resto [del mundo] es real». Ver: Baudrillard, J. *Simulacra and Simulations*. Ann Arbor, University of Michigan Press, 1994. p. 5.

En *Body World*, por su parte, el personaje —el profesional de los alucinógenos, drogadicto de oficio— provoca involuntariamente una suerte de plaga. Inconsciente de que el efecto de la droga alienígena que ha hallado es introducir en una persona los rasgos de cualquier otra que esté próxima a la primera cuando la consume, rasgos tanto físicos como psíquicos, acaba por hacer víctima del consumo de esa sustancia a buena parte de los habitantes de un pueblo. Pero el verdadero problema —por decirlo así— no es ese, sino que, dado que el primero en consumir la droga ha sido él, y él es un sujeto, como dije, amoral, aborrecible, con tendencias psicopáticas, cuyos mayores indicios de humanidad parecen ser su deseo sexual irrefrenable, casi siempre resulto en onanismo, y su afán autodestructivo —ambos actos solitarios, propios de su naturaleza sociopática—, todos esos rasgos se van contagiando a los demás habitantes del pueblo.

En las FIG. 20 y 21 vemos una de las secuencias en las que ese proceso se pone en marcha: cada personaje es muchos personajes a la vez, cada uno de ellos parece contener a otros dos o tres. Quizá las dos imágenes más escalofriantes para el lector sean la octava y la novena viñetas de la FIG. 20, donde uno ve a la chica, que hasta entonces ha sido el signo de la virtud en la historia, y dentro de ella ve, en negro, el perfil del protagonista, el sociópata, el psicópata, que empieza a adueñarse de su mente —de manera involuntaria para ambos—.[24] Esa imagen bien podría ser una representación visual y metafórica de la simple influencia que una persona oprobiosa puede ejercer sobre una persona inocente, pero en la novela gráfica de Shaw no es una metáfora y, esencialmente, no representa una simple influencia, sino una simbiosis, y, de manera más atroz, como en todos los demás cuadros de esas dos páginas, es una imagen de lo *inmirable*: la introducción (literal) de la abyección en la mente de una persona. Es algo más: es también lo que Jacques Derrida llamaría una imagen «del orden de lo visible invisible». Dice Derrida, en *The Gift of Death:*

> Si escondo un arsenal nuclear en un silo subterráneo, o… escondo parte de mi cuerpo bajo mi ropa… cualquiera cosa que uno disimula de esta manera se vuelve invisible pero permanece dentro del orden de la visibilidad; sigue siendo constitutivamente visible. De la misma manera pero de acuerdo con una estructura distinta, de todo aquello que llamamos órganos interiores del cuerpo —mi corazón, mis riñones, mi sangre, mi cerebro— decimos naturalmente que son invisibles, pero aún son del orden de la visibilidad: una operación o un accidente pueden exponerlos y traerlos a la superficie; su interioridad es provisional y traer su invisibilidad a la vista es algo que puede ser propuesto o prometido.[25]

[24] Otros comentaristas más optimistas de *Body World* ven en esto la construcción de una suerte de «caldo de cultivo de una consciencia colectiva». Me resulta una lectura injustificada dado el tipo de cualidad que se transmiten los personajes unos a otros: es cierto que hay una consciencia compartida y ramificante, pero se parece más a una infección que a una conciencia colectiva en cualquiera de sus acepciones usuales. Ver: Gossett, G. «Body World», en *World Literature Today* 84.5 (2010), p. 63.

[25] Derrida, J. *The Gift of Death*. Chicago, University of Chicago Press, 2007. p. 90.

Finalmente, lo que Dash Shaw muestra en esas imágenes —y lo mismo podemos afirmar de las que hemos visto de Scafati y Schrauwen— es eso que Derrida llama lo visible invisible: lo que no debería ser visto y que solo un evento violento, físicamente violento en *Body World*, psíquicamente violento en *New School* y en Scafati y Schrauwen, coloca ante nuestros ojos: lo que debería permanecer oculto pero se ofrece de pronto ante nuestra mirada, y que una vez allí, una vez que su potencial visibilidad se vuelve acto, se transforma súbitamente en *inmirable*. No por casualidad, en Shaw, esas imágenes cobran un aire espectral. En una conversación con Bernard Stiegler, en 1996, el mismo Derrida se acerca a la idea de lo espectral en relación con lo abyecto y lo *inmirable*, esta vez hablando acerca de la transformación que la ciencia ha operado en nuestra manera de percibir el mundo, por un lado en referencia a la tecnología médica y por otro en referencia a la tecnología mediática:

> Así como la posibilidad de las radiografías, los escáners, los trasplantes, cambia nuestro cuerpo y nuestra relación con él, el espacio de los medios [audiovisuales], no importa si somos espectadores o actores, de una manera u otra, implica una profunda transformación del cuerpo y de nuestra relación con nuestro propio cuerpo.[26]

Las imágenes de Shaw, ciertamente, tienen esa cualidad espectral de la que hablé antes, pero también son producto de ese cambio de percepción que nos permite ver el cuerpo desde su interior, ver lo visible invisible, solo que Shaw lo conduce del campo de los rayos equis y los escáners (o los accidentes y las operaciones) al campo del espíritu y la psique, sin abandonar lo somático, y ve a las personas como fantasmas de sí mismos. Resulta casi perturbador, en este punto, recordar la manera en que W. J. T. Mitchell describe las imágenes del orden de lo fantasmático. Son, dice:

> [S]utiles pero no obstante substanciales, imágenes propagadas por objetos que impresionan nuestros sentidos a la fuerza. Hay quien las considera entidades meramente formales, sin substancia, propagadas a través de un medio inmaterial. Y algunas teorías incluso describen la transmisión como una que se mueve en la otra dirección, de nuestros ojos a los objetos.[27]

Resulta perturbador, digo, porque cuando Mitchell describe lo fantasmático, asemeja las imágenes espectrales con las imágenes ocasionadas en la mente como consecuencia de un trauma —«propagadas por objetos que impresionan nuestros sentidos a la fuerza»— y además sugiere que son imágenes colocadas en el mundo por nuestra mirada, como si el objeto revivido en la imagen fantasmal fuera engendrado por «nuestros ojos».

---

[26] Derrida, J. y Stiegler, B. *Echographies of Television*. Cambridge, Polity Press, 2007. pp. 96.

[27] Mitchell, W. J. T. *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago, University of Chicago Press, 1986. p. 11.

Eso es precisamente lo que hacen Scafati, Schrauwen y Shaw: sus imágenes son como señales visuales que parecen espectros pero que a su vez nos piden proyectar espectros sobre ellas: más que representar lo *inmirable* o lo abyecto, lo invocan, y nosotros completamos la operación. Nosotros llenamos, con nuestra mirada, ese «vacío esencial» del que hablaba Agamben, que jamás podríamos completar con metáforas. A fin y al cabo, ¿qué es —si no invitarnos a ejecutar esa operación— lo que hace Spiegelman, en el 2011, en *MetaMaus*, reflexionando sobre *Maus*, cuando se arranca la máscara y nos deja ver, detrás de ella, su propio fantasma, su propia muerte? Ciertas novelas gráficas han estado colocando lo *inmirable* ante nuestros ojos desde muchos años antes de que la teoría acuñara el término, y nosotros lo hemos estado viendo, quizás sin saberlo.

Bibliografía

Agamben, G. *Remnants of Auschwitz. The Witness and the Archive*. New York, Zone Books, 2018.

Baer, N. et al. (eds.). *Unwatchable*. New Brunswick, Rutgers UP, 2019.

Baudrillard, J. *Simulacra and Simulations*. Ann Arbor, University of Michigan Press, 1994.

Blanchot, M. *The Book to Come*. Stanford, Stanford University Press, 2003.

Davidson, D. «What Metaphors Mean», en *Critical Inquiry* 5.1 (1978), pp. 31-47.

Derrida, J. *The Gift of Death*. Chicago, University of Chicago Press, 2007.

—y Stiegler, B. *Echographies of Television*. Cambridge, Polity Press, 2007.

Gossett, G. «Body World», en *World Literature Today* 84.5 (2010). pp. 63-64.

Hegel, G. W. F. *Lecciones sobre la estética*. Madrid, Akal, 1989.

Kartalopoulos, B. «Olivier Schrauwen and the Physiognomy of Style», en *World Literature Today* 89.2 (2015).

Kristeva, J. *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. New York, Columbia UP, 1981.

McGlothlin, E. «No Time like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman's *Maus*?» *Narrative Narrative* 11. 2 (2003). pp. 177-198.

Mitchell, W. J. T. *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago, University of Chicago Press, 1986.

Scafati, L. y De Santis, P. *La ciudad ausente*. Buenos Aires, Océano, 2000.

Schrauwen, O. *Arsène Schrauwen*. Seattle, Fantagraphics, 2014.

—*Parallel Lives*. Seattle, Fantagraphics, 2018.

Shaw, D. *Bottomless Belly Button*. Seattle, Fantagraphics, 2008.

—*Body World.* New York, Pantheon Books, 2010.

—*New School*. Seattle, Fantagraphics, 2013.

Spiegelman, A. *Maus*. New York, Pantheon Books, 1991.

—*MetaMaus*. New York, Random House/Pantheon Books, 2011.

Sutherland, M. «Pro Forma», en Baer, N. et al. (eds.). *Unwatchable*. New Brunswick, Rutgers UP, 2019, pp. 52-57.

Zupančič, A. «Melting into Visibility», en Baer, N. et. Al. (eds.). *Unwatchable*. New Brunswick, Rutgers UP, 2019. pp. 48-52.

Lo implícito en el tebeo humorístico de posguerra. Lectura del iconotexto en Carpanta

The implicit in Spanish postwar humorous comics. Reading the icontext in Carpanta

Tatiana Blanco-Cordón
Universidad de Granada

Tatiana Blanco-Cordón es doctora en Estudios Hispánicos por la Universidad de Clermont-Auvergne y doctora en Didáctica de la Lengua y la Literatura por la Universidad de Málaga. Actualmente es profesora en el departamento de Filología Francesa de la Universidad de Granada. Su línea de investigación se centra en el estudio del cómic y los principales ejes de su análisis son la historieta española, la *bande dessinée* franco-belga, la aplicación didáctica del cómic y la producción de autoras de cómic contemporáneas, privilegiando el estudio de la autobiografía, la memoria y la interculturalidad. Forma parte de iCOn-MICS, programa de la Red Europea de Cooperación en Ciencia y Tecnología centrado en la investigación de cómics y novelas gráficas en el ámbito cultural ibérico.

Fecha de recepción: 12 de marzo de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 3 de junio de 2021

Resumen

La época de mayor esplendor del tebeo humorístico de posguerra en España coincide con el momento de mayor represión por parte de la censura del régimen franquista. A partir de la lectura de *Carpanta*, este artículo propone un estudio de los parámetros del iconotexto que ponen de relieve la elocuencia del discurso implícito del maestro Escobar y el impacto social de esta práctica creativa en el contexto de producción y en la actualidad.

Palabras clave: Carpanta, censura, discurso implícito, iconotexto, tebeo

Abstract

The heyday of Spanish humorous comics in post-war Spain coincides with a time when censorship was at its most rigorous under the Franco regime. Based on the stories of Carpanta, this article sets out to study the parameters of the icontext which highlight the eloquence of the implicit dialogue in the work of this great master Escobar and the social impact of his creative process in the production context and its relevance to today.

Keywords: Carpanta, Censorship, Icontext, Implicit Discourse, Spanish Comics

Cita bibliográfica

Blanco-Cordón, T. «Lo implícito en el tebeo humorístico de posguerra. Lectura del iconotexto en *Carpanta*», en *CuCo, Cuadernos de cómic,* n.º 16 (2021), pp. 88-111.

La editorial barcelonesa Bruguera, surgida en 1910 como Gato Negro y rebautizada en 1940 con el apellido familiar de los editores, centraba su labor en la publicación de literatura popular y de historietas. Hasta su cierre en 1986, llegó a convertirse en una multinacional de la edición, con sedes en varios países de Latinoamérica y en Portugal. Su etapa más representativa comprende las décadas de los años cuarenta y cincuenta, con el afianzamiento de publicaciones tan genuinas como la revista *Pulgarcito*.

Durante los años de posguerra, como asegura Antonio Martín, «no basta con el público infantil que puede comprar los tebeos, por lo que la Editorial Bruguera intentará captar también a los adultos con un humor que, surgido de la crisis, roza a través de la risa, la crueldad».[1] En esta época, el funcionamiento de la industria del tebeo en general, y de *Pulgarcito* en particular, se basaba en una dinámica de productividad, en la que los dibujantes se limitaban a ejecutar sus páginas según los dictámenes de sus superiores. A pesar del anonimato y del control editorial de la censura, *Pulgarcito* alcanza en este momento su época de mayor esplendor, a la vez que empiezan a darse a conocer jóvenes dibujantes que se convertirían en artistas clave del tebeo español.

Josep Escobar Saliente (Barcelona, 1908-1994) fue uno de ellos. Tras algunas colaboraciones profesionales para la editorial Gato Negro o la revista *La Gralla*, a principios de los años veinte, labor que combinaba con su trabajo en Correos, desde joven desarrolló su afición por el teatro: realizó algunas actuaciones y escribió varias comedias. Tras el estallido de la Guerra Civil, Escobar toma parte en la defensa de los derechos de los dibujantes sin afiliación a ningún partido político. De esta época destaca la publicación satírica *L'Esquella de la Torratxa* de ideología progresista y antifascista, y las primeras colaboraciones de Escobar con la revista *TBO*. Con el triunfo del bando nacional, Escobar es juzgado por un tribunal militar, expulsado del servicio de Correos y encarcelado en la prisión Modelo de Barcelona hasta 1940, año en el que le conceden un régimen de libertad controlada. En el periodo de la posguerra, momento de esplendor en el cine de animación en España, realiza dibujos animados para Hispano Gràfic Films y, posteriormente, para Dibujos Animados Chamartín hasta 1947, año en el que vuelve a la Editorial Bruguera con el objetivo de asegurar el relanzamiento de la revista *Pulgarcito*.

El primer personaje de Escobar para Bruguera fue Carpanta, una de las figuras más representativas del tebeo humorístico de la posguerra española. Convertido en icono de los personajes de tebeo marginales que se buscan la vida en la calle y consiguen resistir, representa al superviviente en tiempos de crisis. Su éxito se debe al poder de identificación del personaje con los lectores en un momento de penuria económica.

[1] Martín, A. *Apuntes para una historia de los tebeos.* Barcelona, Glénat, 2000, p. 136.

Según explica Soldevilla «por la dimensión de retrato sociológico que posee la serie: el lector medio de la época, tanto el joven como el más adulto, reconoce como familiar el entorno de escasez que identifica el mundo de Carpanta».[2]

Algunos autores señalan como antecesores de Carpanta a otros personajes del comic americano como *Pete the Tramp* (1932) —*Pedro Harapos,* en español— de Clarence D. Rusell. Esta serie estadounidense está protagonizada por un vagabundo que recorre las calles en busca de comida en los años más duros de la Depresión. A pesar de compartir rasgos arquetípicos con este vagabundo, el componente castizo de Carpanta lo ancla en la tradición literaria española, como veremos más adelante. Los personajes de las revistas humorísticas españolas son herederos directos del *comic strip* americano, en el que se han forjado arquetipos gráficos como el del vagabundo, los niños traviesos, o las mujeres malhumoradas. Escobar bebe de otras fuentes, como el cine burlesco, que marcan una línea de creación muy reveladora. Según confiesa el propio autor:

> el equipo que reemprendió *Pulgarcito* estaba formado por gente joven, educada en un ambiente más liberal, y nuestras lecturas, de buenos autores de humor, más la visión del cine cómico americano —Charlot, Keaton, Lloyd, Fatty…—, nos llevó a un humor más humano, más satírico y más crítico.[3]

Carpanta ve la luz en 1947, momento en el que el tebeo era considerado un medio de expresión destinado exclusivamente al público infantil. De hecho, tal y como afirma Fernández Sarasola, entre 1936 y 1952, «la indiferencia del régimen de Franco hacia el desarrollo intelectual y psíquico del menor se traducía en una pareja apatía del Estado hacia las historietas».[4] Por este motivo, en sus inicios, *Carpanta* burló la censura cómodamente, lo que dio rienda suelta al espíritu crítico de Escobar y a su tono satírico. La crítica costumbrista fue una de las señas distintivas de algunas series de *Pulgarcito* en esta primera etapa. La segunda época de la revista, en cambio, entre 1955 y 1959, se inscribe en la denominada «fase de concienciación sobre las historietas: el cómic regulado (1952-1966)», según la clasificación de Fernández Sarasola,[5] en la que la censura se vuelve mucho más virulenta con la prensa infantil y juvenil, hasta el punto de que «los cómics pasaron a convertirse en problema de Estado».[6] La dinamización del aparato censor contribuyó a una disminución en la mordacidad de las historias. La autocensura de los autores los lleva a atenuar el tono corrosivo y a

[2] Guiral, A. y Soldevilla, J. M. *El mundo de Escobar. 100 años del nacimiento del creador de Carpanta y Zipi y Zape.* Barcelona, Grupo Z, 2008, p. 72.

[3] *Ibid*., p. 19.

[4] Fernández Sarasola, I. *La legislación sobre historieta en España.* Sevilla, Asociación Cultural Tebeosfera, 2017 [2014], p. 91.

[5] *Ibid.*, p. 91.

[6] *Ibid.*, p. 121.

intensificar el peso del gag humorístico. En el último periodo de *Pulgarcito*, a partir de 1960, los estilos de las diferentes series se homogeneizaron en busca de productividad y eficacia. Con el desarrollismo económico de los sesenta, la gente dejó de pasar hambre, el personaje perdió su razón de ser, y su espíritu burlón y pícaro se quedó anticuado con respecto a los valores populares imperantes. Sus historias pasaron a ser cada vez más banales y menos críticas.

Las páginas que vamos a estudiar se sitúan en la etapa central de producción que abarca la segunda mitad de la década de los cincuenta. Nuestro interés por este periodo radica en el deseo dar cuenta del despliegue de estrategias de Escobar por mantener un nivel considerable de crítica evitando los problemas con la censura, a pesar de que en las publicaciones infantiles quedaban proscritas las escenas con «un sentido del humor "demasiado cerebral y escéptico para ser infantil"».[7] La serie *Carpanta*, al igual que la mayoría de las publicadas por Bruguera durante la posguerra, presentan dos niveles de lectura bien diferenciados. Según Guiral:

> los autores de Bruguera […] establecieron unos baremos para que sus historietas disfrutaran de una doble lectura: la más superficial, la evidente, la del gag sencillo y gráfico o literario, para gozo de los niños y adolescentes; las más profunda, la de fuerte carga crítica, cuya comprensión quedaba para aquellos que, por su edad, eran muy conscientes del país en que vivían.[8]

Es este segundo grado de lectura destinada al público adulto la que retiene la atención de este trabajo. Nuestro estudio tiene como objetivo comprender cuáles son los mecanismos que permiten construir el discurso implícito, a partir del análisis pormenorizado del iconotexto de la historieta, entendido como unidad de significación que integra el doble código lingüístico y gráfico en su consabida relación de interdependencia, según la definición propuesta por Nerlich.[9] Asimismo, reflexionaremos sobre el significado y el valor social del discurso implícito en el contexto de posguerra española dominado por el férreo control de la censura, y el valor histórico que su lectura adquiere en la actualidad.

La muestra que proponemos se compone de dos historias autoconclusivas completas, destinadas a dar cuenta de las relaciones que se establecen por la cohesión de sus elementos constitutivos, así como del nivel de densidad de los contenidos implícitos.

---

[7] Sanchis, V. *Tebeos mutilados. La censura franquista contra la Escuela Bruguera.* Barcelona, Ediciones B, 2010, p. 96.

[8] Guiral, A. *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La Escuela Bruguera (1945-1963).* Barcelona, El Jueves, 2004, p. 127.

[9] Nerlich, M. «Qu'est-ce qu'un iconotexte? Réflexions sur le rapport texte-image photographique dans La Femme se découvre d'Evelyne Sinnassamy», en Montandon, A. (éd.), *Iconotextes*. Paris, Ophrys, 1990, pp. 255-302.

Por lo que contienen de habitual o inusual, las dos páginas seleccionadas representan la esencia de la serie *Carpanta*. Mientras que la primera, centrada en la búsqueda de alimento, constituye un modelo prototípico de la serie, la segunda, en torno al tema de la vivienda, supone una desviación temática inusual igualmente reveladora.

La elocuencia de la caída

Esta página (FIG. 1), publicada originalmente en 1957, constituye un modelo clásico de la serie *Carpanta*, por la estructura convencional en la presentación del gag humorístico, y por la temática que recrea el esquema básico de la serie: posibilidad de comer, presunción de éxito y desenlace fallido. Deambulando por la calle y observando a su alrededor, Carpanta llega a la conclusión de que, si fuera veterinario, frecuentaría más animales, lo que incrementaría sus posibilidades de comer. Tras preparar una consulta improvisada y organizar su estrategia, llega su primer cliente. Sin embargo, sus sueños se desmoronan al comprobar que el animal que le han traído es una pulga.

La estructura narrativa de este modelo de historietas autoconclusivas —herederas del *comic strip* americano de finales del siglo xix y ampliamente popularizadas en Europa en el siglo xx— organiza el gag humorístico en una página en vertical, de acuerdo con el formato original de la revista. La historia presenta un ritmo acompasado en tres momentos clave: presentación, nudo y desenlace. Las dos primeras partes, que abarcan las cuatro primeras tiras, plantean una tensión narrativa ascendente encaminada a la euforia. Tras la subida, la tensión narrativa desciende hasta el momento disfórico final.

Este esquema narrativo, principio estructural de la serie, lleva implícita una capacidad semántica y sintáctica decisiva que, según Arredondo, «permite una concepción total de la obra donde la narración no esté exenta de su vinculo con el soporte, es decir, donde el producto sea un valedor y potenciador de la narración».[10] Este vínculo entre narración y soporte, propio de la historieta, que se revela particularmente significativo en las páginas humorísticas autoconclusivas, constituye el primer mecanismo iconográfico que participa en el discurso implícito de la serie. La codificación de la estructura narrativa permite prever la intención comunicativa de ciertos episodios, lo que simplifica la lectura y facilita el acceso al discurso implícito.

Los marcadores iconotextuales que refuerzan este esquema de euforia-desilusión en la concepción de la página son numerosos. A nivel lingüístico, la subida se manifiesta con expresiones de marcado optimismo, con exclamaciones y preguntas retóricas de

[10] Arredondo Garrido, S. *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: Estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas* [tesis doctoral]. Universidad de Granada, 2016. Disponible en: http://hdl.handle.net/10481/42602.

ánimo a uno mismo y con hipótesis recreando situaciones futuras idílicas. A nivel gráfico, algunos de los recursos empleados para marcar el incremento del entusiasmo serían la sonrisa y excitación en el rostro del personaje, la aceleración del movimiento, así como la gradación en lo suculento de los alimentos potenciales incluidos en los pensigramas —desde un pez hasta una vaca, pasando por un gallo.

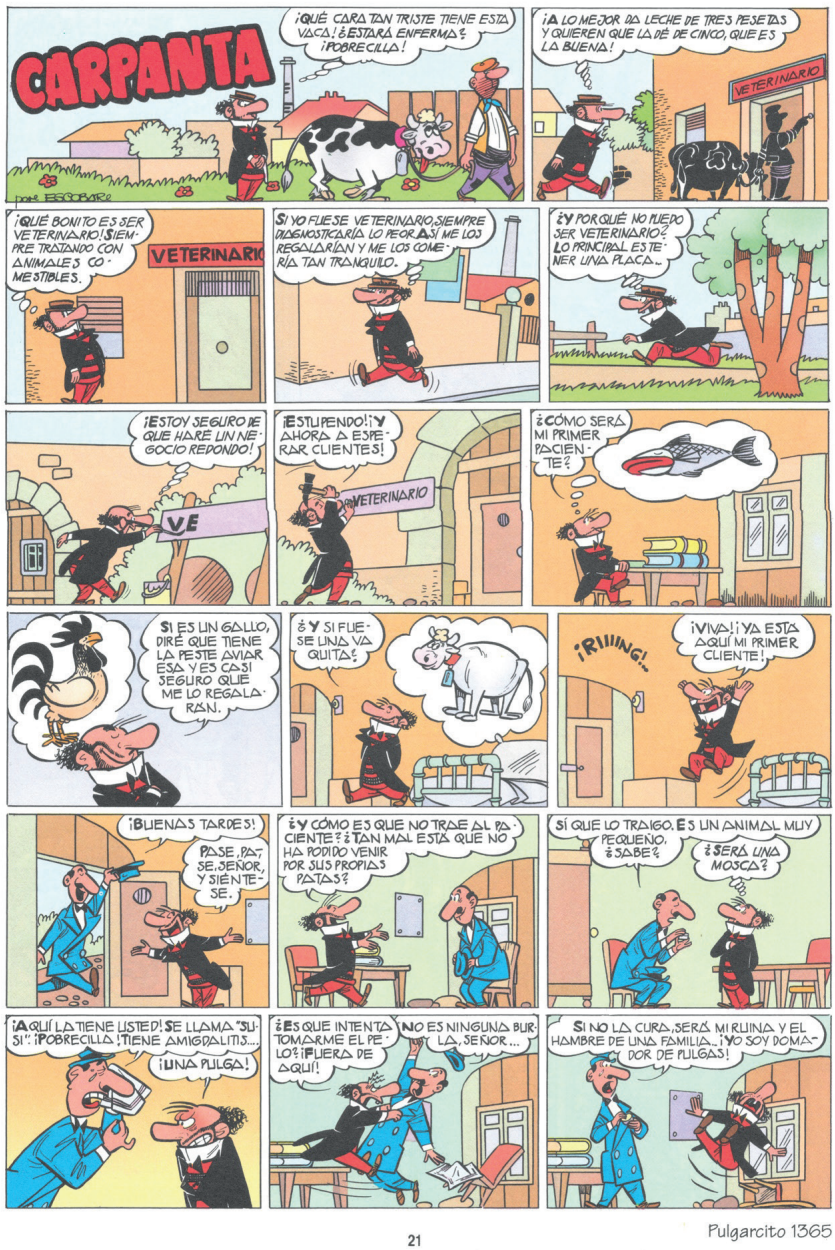


FIG. 1. Escobar, J. *Carpanta. 50 aniversario.* ©Ediciones B, 1995 [1957], p. 21.

La carga implícita del episodio viene marcada por la interdependencia de los dos códigos. El momento de euforia coincide con la llegada del primer cliente (viñeta 12) que parece surgir del hipermarco y entra por el margen izquierdo hacia la derecha, en el sentido habitual de lectura. Esta sensación de que todo sigue su curso normal predispondría a visualizar el éxito del plan de Carpanta. Su amable gesto de recibimiento se acompaña de una intervención lingüística («Pase, pase, señor, y siéntese») en la que se intensifica la cortesía destinada a asegurarse de que el paciente entre y acceda a confiarle su animal. Aunque el lector sabe que no habrá alimento, el dispositivo iconotextual se encarga de crear la ilusión de que otro final sería posible. El fuera de campo cobra aquí un valor importante. La oposición interior —mundo famélico de Carpanta—, frente a exterior —posibilidad de abundancia— aviva las esperanzas de éxito del protagonista. La puerta abierta conecta con un exterior—cielo azul despejado, vegetación— que parece oxigenar un espacio cerrado y sofocado tras cuatro viñetas interiores en las que se prolonga la espera. Al final, una vez más, todas las esperanzas desaparecen de un plumazo.

En virtud del principio de *pars pro toto* desarrollado por Neuschafer[11] —consistente en presentar una realidad a pequeña escala que permita burlar la censura con el objetivo de amplificar la crítica, aunque sugerida, de un estamento superior— el simple esquema narrativo funciona como crónica social subterránea. La estructura reiterativa de las historias se hace eco de la sociedad de las clases populares españolas de la posguerra que día tras día, página tras página, se levanta infatigable y mantiene la ilusión a pesar de los fracasos reiterados.

Dibujar una sociedad desdibujando a sus actores

El recurso a la caricatura se inscribe en la tradición del tebeo humorístico y constituye una tónica de la revista *Pulgarcito* de finales de los cuarenta. La elección gráfica de Escobar hace posible dibujar una sociedad desdibujando a sus actores, una estrategia narrativa que se reviste de gran valor en el contexto de producción que nos ocupa. Es a partir de una estética de dibujo poco realista como mejor podemos vernos reflejados a nosotros mismos. El teórico McCloud justifica el éxito de los dibujos animados, precisamente, en el vacío que crea la expresión más minimalista, la cual permite no solo mirar el dibujo, sino también integrarlo. Este autor afirma que: «when we abstract an image through cartooning, we're not so much eliminating details as we are focusing on specific details. By stripping down an image to its essential "meaning" an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can't».[12] Tanto en la imagen como en los diálogos —marcados por un tono paródico y teatral constante— Escobar

[11] Neuschäfer, H. J. *Adiós a la España eterna. La dialéctica de la censura. Novela, teatro y cine bajo el franquismo*. Barcelona, Anthropos editorial del hombre, 1994.

[12] Mccloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York, Harper Perennial, 1994, p. 30.

se sirve de la universalidad en la representación caricatural para representar al mayor número de personas. El tamaño desproporcionado de ciertas partes del cuerpo como la nariz, símbolo de la aptitud de rastreador, o el tronco, que parece reducir al personaje a un tubo digestivo refuerzan la imagen de pícaro hambriento de Carpanta. Con la intención de que el personaje cale en los lectores se recurre a la recreación de un modelo primario capaz de presentar de manera esquemática valores universales. Según Terenci Moix, se trata de conseguir:

> la transmisión de un estado anímico colectivo a través del itinerario de un personaje desmitificado y desmitificador, del que ha sido suprimida toda investigación psicológica «en profundidad» para pasar mediante unas características arquetípicas, a una revelación del mundo que le rodea.[13]

La crónica social que se desprende de las historietas de *Carpanta* está marcada por la tradición de la picaresca del Siglo de Oro. El personaje de Escobar es un pícaro de la literatura gráfica del siglo xx que, al igual que sus antecesores en el siglo xvii, lucha por sobrevivir en un país sumergido en la pobreza.

En la misma línea de contraste ficción-realidad que impone la caricatura, encontramos otra técnica significativa basada en los opuestos. Esta vez, se trata de la inversión de roles entre humanos y animales. Tanto la personificación de los animales como la animalización de los seres humanos, figuras frecuentes en la historieta humorística, sugieren el retrato de un mundo hostil y deshumanizado. A pesar de no ser muy abundantes a lo largo de la serie, lo que subraya la escasez de alimento, los animales cobran un valor muy significativo. En el episodio analizado, los animales sin vida aparecen como productos comestibles, a menudo inalcanzables. Pensemos en la recurrente imagen del pollo asado, o en el pescado de la página que estudiamos. Los animales vivos, por su parte, igualmente comestibles para Carpanta, destacan por su retrato humanizado. El dibujo de la vaca de la primera viñeta representa de manera cómica los sentimientos del animal como si de un humano se tratase. Con la lengua fuera dando señas de cansancio y la mirada al cielo en señal de abnegación, manifiesta un sentimiento de incomprensión ante la crueldad o lo absurdo del género humano. Esta idea queda justificada por el contraste en el grado de expresividad del animal con respecto a las personas que la rodean. Carpanta, pensativo, da la impresión de impasibilidad. El retrato del campesino que lleva la vaca, por su parte, con la mirada oculta, la boca cerrada con gesto descortés y la barba sin afeitar denotando abandono, representa a un ser presumiblemente tosco e insensato. Estos ejemplos de prosopopeya y animalización gráficas participan en la descripción de una sociedad deshumanizada. Como afirma Ramírez: «Carpanta es un personaje esquemático, reducido a la tensión más vital y elemental, al más primario de los instintos: el deseo de alimentarse, de

[13] Moix, T. *Los «comics». Arte para el consumo y formas pop*. Barcelona, Llibres de Sinera, 1968, p. 192.

comer algo».[14] El marcado contraste permite cuestionar las barreras entre lo humano y lo animal al presentar a los animales irracionales en un papel ligeramente más cabal, junto a seres humanos reducidos a comportamientos instintivos y movidos por pulsiones irracionales básicas, como buscar alimento, lo que traduce el trasfondo de absoluta miseria.

En la línea de la deshumanización, la secuencia de la viñeta 5 hasta la 8 propone otro rasgo poco glorioso de la sociedad española de posguerra: «¿Y por qué no puedo ser veterinario? Lo principal es tener una placa» (viñeta 5). Este fragmento del monólogo de Carpanta pone en entredicho el grado de profesionalidad requerido para ejercer el oficio de médico veterinario. Su creencia se ratifica con la exclamación de la viñeta siguiente («¡Estoy seguro de que haré un negocio redondo!»). El detalle de la viñeta 8 con los tres libros apilados sobre la mesa se reviste de elocuencia en virtud de la posibilidad de lectura plurivectorial de la historieta. Según Groensteen, «le sens d'une vignette peut être informé et déterminé par ce qui la précède comme par ce qui la suit. S'il y a une vectorisation de la lecture, il n'y a pas de vectorisation univoque dans la construction du sens».[15] El valor del libro como símbolo de estatus cultural se hace efectivo llevando la vista atrás a la frase «lo principal es tener una placa». Con estos marcadores, Escobar saca a relucir un defecto de la sociedad de la época: una población iletrada, fácilmente impresionable ante símbolos elementales de conocimiento —libros, placa—, a la vez que irreflexiva y superficial, volcada en las apariencias.

La buena cara del hambre

El hambre como *leitmotiv* de un tebeo constituye un elemento controvertido en la época de dictadura franquista. El hecho de que un personaje hambriento no cese en su empeño de buscar alimento semana tras semana y que nunca sacie su apetito podría ser interpretado acertadamente como un reflejo de lo que ocurría en la sociedad de la época, poniendo en entredicho el bienestar que se suponía perseguir desde el Movimiento Nacional. De hecho, en un principio, la censura franquista manifestó su desacuerdo con la idea de la serie. Guiral recuerda que «la propia existencia de Carpanta fue amenazada con un escrito que anunciaba que "en la España actual nadie pasa hambre"».[16] Por otro lado, los métodos, no siempre lícitos, empleados por Carpanta para procurarse alimento quedaban asimismo condenados. En las *Instrucciones para la orientación de las publicaciones infantiles* redactadas en 1956, se establecía que «los engaños […] debían sustituirse por historias en las que triunfase siempre la vir-

[14] Ramírez Domínguez, J. A. *La historieta cómica de posguerra.* Madrid, Cuadernos para el diálogo, 1975, p. 99.

[15] Groensteen, T. *Système de la bande dessinée.* Paris, PUF, 1999, p. 129.

[16] Guiral, A. y Soldevilla, J. M. *O.p. cit.*, p. 24.

tud y la bondad».[17] A pesar del peligro que corrió su propia existencia por las disposiciones de la censura, *Carpanta* consiguió hacerse un hueco semanalmente y perdurar en la revista *Pulgarcito* durante la dictadura. Las estrategias de tipo léxico-semántico empleadas por Escobar para edulcorar el peso dramático del hambre son muy reveladoras a este respecto. Las referencias explícitas a la comida, por ejemplo, se llevan a cabo en un tono moderado, evitando situaciones extremas: «Así me los regalarían y me los comería tan tranquilo» (viñeta 4).

Carpanta hace alusión a su deseo de comer, pero no dice explícitamente que tiene hambre o que lleva varios días sin ingerir ningún alimento. Cuando imagina los banquetes que espera conseguir, no se recrea en el acto de devorarlos, solo en que van a pasar a su propiedad: «casi seguro que me lo regalarán» (viñeta 9). Es a través de técnicas humorísticas como el extrañamiento léxico mediante colocaciones inusuales —«animales comestibles» (viñeta 3)— como el autor consigue suavizar la imposibilidad de satisfacer la necesidad vital del personaje. Otro ejemplo sería el valor de los términos «paciente» y «cliente» (viñetas 7, 8, 11 y 13) empleados por Carpanta para referirse a su alimento potencial. El tono humorístico en el uso de estos vocablos permite disuadir la atención del alimento como bien de primera necesidad. Las imágenes de los animales sacan a la palestra las dos posibles acepciones al hablar de animales domésticos: la genérica (pez, gallo, vaca) y la comestible (pescado, pollo, ternera). En el primer caso (viñeta 8), Carpanta utiliza el término impreciso «paciente», lo que permite al autor, con gran astucia, sembrar la duda y jugar con las acepciones comestible-doméstico, pescado-pez. En este sentido, el iconotexto desempeña un papel determinante en la presentación del mensaje implícito.

Entre las claves de Escobar para hacer que los aspectos más espinosos de la sociedad de posguerra puedan traspasar el filtro de la censura franquista encontramos la imprecisión espaciotemporal, una constante de la serie que se inscribe en la tónica seguida por muchos humoristas de la época. El decorado urbano desempeña un papel funcional de paso del exterior al interior, como hemos visto, pero en ningún caso nos permite anclar la serie a una realidad hispana concreta. La presentación de escenarios completamente descontextualizados, universales, podría sin embargo comportar, al igual que la caricatura, el efecto contrario e intensificar el valor de identificación con la realidad de la época, sobre todo si tenemos en cuenta que la innegable huella de la picaresca en la serie Carpanta constituye una marcada seña de identidad hispana. A este respecto, Alary sostiene que:

> pour une part *Pulgarcito* semble revendiquer une tradition hispanique —la littérature picaresque, le *romancero*, l'histoire de l'Espagne, la peinture baroque, le *sainete*...— tout en atténuant les traits qui renvoient à une réalité hispanique du moment. Sous ses aspects artificiels et très littéraires, le dialogue a une fonction contextualisante […] alors que les

[17] Fernández Sarasola, I. *El pueblo contra los cómics (de Norteamérica a Europa)*. Sevilla, Asociación Cultural Tebeosfera, 2019, p. 499.

> décors —neutres et fonctionnels et qui servent avant tout la mécanique du gag— ont un effet déréalisant.[18]

Efectivamente, la perspicacia de Escobar consigue introducir con sutileza alusiones a la escasez y a las dificultades socioeconómicas del momento en un contexto bien preciso: «¡A lo mejor da leche de tres pesetas y quieren que la dé de cinco, que es la buena!» (v. 2). En primer lugar, Carpanta da a conocer la unidad monetaria en curso en la España de la época. Para los lectores contemporáneos, además del simple dato numismático, Carpanta, que parece estar bien informado en lo referente a alimentación, deja entrever las malas condiciones de vida de la España de la época al constatar que existen dos tipos de leche. Diferencias temporales aparte, es importante fijar la atención en la expresión de Carpanta, que parece creer que la calidad de la leche depende de la salud de la vaca: la buena, de cinco pesetas; la mala, de tres. Esta referencia permite poner de manifiesto la existencia de un mercado negro en el que, a menudo, se alteraba la composición de los alimentos por razones de productividad y rentabilidad. Como recuerda Montoliú: «cada cierto tiempo, los periódicos […] se hacían eco de industriales que habían sido sancionados por vender leche aguada o de comerciales que sisaban en el precio».[19] En efecto, durante la dictadura franquista se producían en España menos litros de leche de los que se vendían, pues esta era rebajada con agua.[20]

La ingenuidad de Carpanta, y el humor que se deriva de ella, al creer que el veterinario podrá hacer aumentar la calidad y, por tanto, el precio de la leche permite sacar a relucir, de manera disimulada, las deficiencias del periodo de autarquía que, desde que terminó la guerra civil hasta el final de la década de los cincuenta, supuso un crecimiento considerable de la miseria y un grave retroceso en los niveles de bienestar de la población. La simplicidad del protagonista, que constituye una baza indiscutible para pasar mensajes subversivos, se combina con un carácter ciertamente astuto, pero que denota gran torpeza a la vez, pues a pesar de la falta de escrúpulos por conseguir su meta, nunca resulta victorioso. Los enunciados de las viñetas 4 y 9, en los que Carpanta diseña su fraude resultan significativos a este respecto («Si yo fuese veterinario, siempre diagnosticaría lo peor, así me los regalaría y me los comería tan tranquilo», viñeta 4; «Si es un gallo, diré que tiene la peste aviar esa y es casi seguro que me lo regalarán», viñeta 9).

La tendencia al engaño para conseguir sus fines, además de inscribirse en la tradición de la picaresca, imprime un rasgo negativo en el personaje que justificaría sus malas

[18] Alary, V. «Pulgarcito, un humour d'adulte dans une revue pour enfants. Les années d'après-guerre», en Aguila, Y. (ed.). *Figures, genres et stratégies de l'humour en Espagne et l'Amérique Latine*. Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2007, p. 55.

[19] Montoliú Camps, P. *Madrid en la postguerra 1939-1946. Los años de la represión.* Madrid, Silex, 2005, p. 141.

[20] Abella, R. *La vida cotidiana en España durante el régimen de Franco.* Madrid, Temas de hoy, 1996.

acciones de cara a la censura. En la viñeta 9, el paralelismo gráfico entre Carpanta y el gallo —ojos cerrados, pico-nariz apuntando hacia arriba en señal de prepotencia— incide en la altivez y soberbia del personaje. Esta figura de retórica visual que subraya la semejanza conlleva implicaciones a nivel narrativo, pues además de desdibujar las barreras entre lo humano y lo animal, como hemos visto, sugiere asociaciones léxicas en base al principio de «texto subterráneo»[21] acuñado por Morgan. La técnica que denominaremos evocación lingüística de base icónica consiste en insinuar expresiones cargadas de significado, algunas de ellas serían: «hacerse el/ponerse gallito», que marca el carácter arrogante*;* «pavonear», que subraya la idea de hacer ostentación, por el parecido entre el cabello de Carpanta y la cola del gallo-pelaje de un pavo real; incluso el hecho de que al igual que el gallo, Carpanta va a ser «desplumado» por las circunstancias adversas. Una vez más, el poder de mostración de la imagen enlaza con el componente textual para potenciar el peso del contenido implícito.

Este tipo de humor trágico está al servicio del Régimen en la medida en que la serie invita a la resignación. El protagonsita está condenado al fracaso, y por tanto no habría que seguir su ejemplo. Según Alary: «la stratégie adoptée face à la censure semble consister à laisser la possibilité d'une lecture morale: ces anti-héros sont paresseux, avares, méchants, bêtes, leur malheur tient avant tout à cela et non au contexte politique et économique».[22] Como ya hemos visto, el protagonista quiere luchar contra la fatalidad, pero es un antihéroe: su pereza o torpeza le harían merecedor de sus desgracias. Sin embargo, el estudio del iconotexto pone de manifiesto la principal causa de su desdicha.

Analicemos la escena final de esta primera página en torno al léxico del absurdo tan recurrente en Escobar. La imagen de desesperación del padre de familia arruinado y del propio Carpanta hablan por sí solas en una última viñeta con la ventana al exterior cerrada a cal y canto. La profesión del cliente —domador de pulgas— resulta cómica por la asociación de términos antitéticos. Tras lo humorístico, Escobar lanza su reivindicación subrayando el ingenio de la población para inventar profesiones imposibles con tal de asegurarse el sustento, consecuencia directa del desolador panorama laboral y económico de una España hundida en la miseria.

La quimera de oro

La siguiente página (FIG. 2), publicada originalmente en 1956, posee una estructura narrativa insólita y una temática que desvía la atención con respecto al *leitmotiv* de la serie. En este caso, Carpanta hace frente al problema de la vivienda, y el hambre parece relegado a un segundo plano. Deambulando por su barrio, el protagonista

[21] Morgan, H. *Principes de littératures dessinées.* Paris, L'An 2, 2003, p. 104.

[22] Alary, V. *Op. cit.*, pp. 59, 60.

encuentra a Protasio, que lo conduce a conocer su último negocio, el realquiler de los anaqueles de su armario como camas. Carpanta toma ejemplo de su amigo y acaba instalándose en un puente más grande que le permite sacar tres dormitorios debajo de su propia vivienda.

En este episodio, la estructura del gag difiere de la subida, euforia, caída. Aquí, asistimos a la aceleración progresiva de una línea en continuo ascenso, la cual termina resultando cómica por el efecto exagerado que implica. El ritmo pausado de los dos primeros tercios, en los que Protasio cuenta y muestra su sistema de realquiler, viene marcado por el diálogo de los personajes que indica un movimiento y avance moderado. Este relativo estatismo contrasta con el de la última parte en la que el entusiasmo de Carpanta se dispara alimentado por el dinamismo del monólogo y respaldado gráficamente con saltos, líneas cinéticas constantes, y planos de conjunto con profundidad y altura, que imprimen ligereza y agilidad a la acción.

A nivel lingüístico, los interrogantes y fórmulas de duda van dando paso a enunciados con un nivel de convicción y de entusiasmo creciente. El movimiento que empezó a acelerarse en la viñeta 11 con las líneas cinéticas y los cambios de dirección del personaje se vuelven aún más acusados a partir de la viñeta 14 con la amplia sonrisa de Carpanta y los saltos que lo elevan a más de dos palmos del suelo. Este progresivo y marcado ascenso en el entusiasmo del protagonista se ve fortalecido por la evolución de los bienes inmobiliarios presentados. Desde el armario de Protasio, que sería equivalente al bloque de pisos, vemos el antiguo y el nuevo puente de Carpanta, que simbolizarían, respectivamente, la vivienda unifamiliar y los chalets adosados. Un retrato de la evolución del confort de la sociedad de la época a pequeña escala, pero desde una perspectiva trágica basada en la burla hacia uno mismo. La supuesta evolución en el confort urbanístico se acompaña de la expresión verbal y gráfica del creciente júbilo y euforia del personaje. Sin embargo, la realidad que se dibuja resulta precaria y miserable. El lector ríe ante la ingenuidad de Carpanta por creerse afortunado en condiciones tan desfavorables.

A pesar de que, en esta página, la carga cómica no reposa en la caída, el esquema narrativo resulta igualmente previsible pues el ascenso es tan desmesurado como utópico. El gran desfase entre lo imaginado y lo real produce el humor. Aunque el final de la historia sea eufórico, el *fatum* trágico que acompaña a la figura de Carpanta ejerce un peso decisivo que conduce implícitamente al mismo efecto de caída.

La España de las apariencias

Las primeras palabras que Carpanta dirige a Protasio son: «Pareces un potentado…» (viñeta 2). Desde la segunda viñeta, el verbo «parecer» nos coloca en la esfera del deseo de aparentar y de las pretensiones de estatus social de las clases más populares.

FIG. 2. Escobar, J. *Carpanta. 50 aniversario.* ©Ediciones B, 1995 [1956], p. 12.

El empleo del término «potentado», por su parte, refuerza la imagen de Protasio que, con gesto solemne, posa con su traje y su bastón dando la impresión de distinción, a la vez que responde: «¡Menos guasa con los hombres de pro!» (viñeta 2). El sintagma preposicional «hombres de pro», que marca la idea de progreso y modernidad, contrasta con la imagen caricatural y afectada de Protasio, que recuerda a un payaso con los talones juntos, las puntas hacia fuera y la palma de la mano totalmente abierta sujetando el bastón. El retrato de la miseria no está exento de empatía hacia los personajes, los cuales aparecen dignificados. Aquí, la dosis de compasión supera a la de crítica.

Este deseo de aparentar de las clases populares se ejemplifica a través de diferentes procedimientos iconotextuales. En los diálogos, es habitual encontrar giros que denotan un registro de lengua culta, el cual llama la atención en contraste con un registro, a menudo, familiar: «¿A qué dedicas tu *privilegiada inteligencia*?» (viñeta 3). La anteposición del adjetivo al sustantivo, así como el empleo de la lengua culta en situaciones prosaicas —en el caso de Carpanta, la búsqueda implacable de alimento— marca una distorsión que, además de producir un efecto cómico innegable, subraya el deseo del personaje por posicionarse en un escalafón social superior al que se pertenece. En el plano gráfico, este rasgo enlaza con la indumentaria de Carpanta, el frac y la pajarita como signos distintivos de elegancia que pretenden enmascarar el origen vagabundo. La astucia en el dominio del lenguaje es un rasgo característico de los pícaros. En este caso, a pesar de que la frase va dirigida a Protasio, Carpanta no orienta su cuerpo a su interlocutor, sino que desvía la mirada al lector, entablando cierta complicidad con él, lo que evidencia la intención irónica de su enunciado. De esta manera, pretende ridiculizar a su interlocutor, pero sin que sea demasiado evidente para que le cuente su plan.

El siguiente fragmento también resulta significativo en lo referente a la pertenencia social: «Uno no sabe la gente que mete en casa, y tener que alternar a todas horas con ellos…» (viñeta 13). Resulta cómico ver cómo Carpanta se aferra a la idea de propiedad, a pesar de que, como observamos en la imagen, el ojo del puente donde vive está abierto por ambos lados, y como puerta solo cuenta con una ligera cortina de separación. Este detalle, y a pesar de los remiendos que esconden la rotura de la tela, hace la vivienda más acogedora, lo que da muestra del carácter cuidado de Carpanta, a pesar de ser vagabundo y de vivir en un lugar de los más inhóspito. De esta expresión se deduce también que Carpanta siente cierta aprensión por los desconocidos que puedan entrar en su casa, lo cual no deja de ser cómico viniendo de un vagabundo que vive debajo de un puente. Este indicio ilustraría las similitudes entre la imagen del vagabundo y de los españoles de las clases populares de la época. Aquí se deja entrever el deseo de la clase media por convertirse en propietaria, la cual debe, sin embargo, contentarse con mucho menos. El valor de generalización o indeterminación de la construcción impersonal con el pronombre indefinido resulta cómico en relación con la imagen, y sitúa a un vagabundo que vive en un puente sin ningún sistema de seguridad, en la piel de cualquier ciudadano medio español.

El chabolismo y el sistema de realquiler

La crítica social implícita de base cómica encuentra otro ejemplo, donde Protasio señala con la mano el tejado de su armario a la vez que dice: «Es un realquilado al que le gusta el clima de altura» (viñeta 5). El giro eufemístico, «clima de altura», que sugiere una vivienda en la montaña y evoca un entorno vacacional, choca brutalmente con la imagen de un armario reformado de manera rudimentaria, con una chimenea y un tejado de lona, que inscribe la situación en un contexto claro de chabolismo. La expresión de Protasio evocando la evasión, destinada a embellecer la cruda realidad, crea un desfase entre texto e imagen que, una vez más, está en la base del humor y lleva implícita la crítica social.

Asimismo, la tendencia de Escobar al uso de eufemismos, en muchas ocasiones, permite parodiar el lenguaje grandilocuente del régimen y condenar así la dialéctica engañosa del sistema de propaganda franquista. Otro ejemplo recurrente sería con la invención de profesiones. Esta vez: «El segundo piso lo tengo alquilado a un fabricante de agujeros…» (viñeta 7); «El primero, a un perito en gusanos de manzanas». (viñeta 8). El sustantivo «fabricante» hace referencia al desarrollo industrial y al sistema de producción capitalista, quimera de gran parte de la población durante la posguerra. El sustantivo «perito», por su parte, imprime cierta categoría profesional al oficio. En ambos casos, el simple hecho de poseer una profesión es un marcador del estatus social, que garantiza a Protasio recibir el pago del alquiler a final de mes. A pesar de lo absurdo de los complementos en las profesiones que, introduciendo un elemento disparatado, aseguran la carga cómica, Escobar lanza una crítica mordaz. Además del retrato de una sociedad que desborda ingenio y humor, el autor critica, como hemos visto, la mala situación laboral de la posguerra, la cual, ante la imposibilidad de ofrecer puestos de trabajos dignos, empuja a los ciudadanos a la invención y al desempeño de tareas de lo más inverosímiles.

Superada la época de autarquía, el gobierno franquista se concentra en la promoción de los sectores más rentables para la economía del país, entre los que destaca la construcción. En el ámbito de la vivienda, se toman medidas populistas para limpiar la imagen de una España en plena época de desarrollismo, las cuales no benefician directamente a las clases más desfavorecidas que necesitaban una vivienda, sino a las clases más poderosas que podían especular con los bienes inmobiliarios. Betrán Abadía critica las políticas urbanísticas del franquismo, al asegurar que: «sus destinatarios no fueron quienes necesitaban una vivienda para vivir, sino quienes, gracias a ellas podrían comprarla y, por tanto, canalizar su ahorro personal hacia la inversión inmobiliaria».[23]

[23] Betrán Abadía, R. «De aquellos barros, estos lodos. La política de vivienda en la España franquista y postfranquista», en *Acciones e Investigaciones Sociales,* n.º 26 (2002), p. 27. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=301625

En este sentido, la página que analizamos constituye una crítica hacia una política urbanística que parece promover el desarrollo del país, pero que no consigue sacar de la pobreza a los más desfavorecidos. A pesar del intento por frenar el chabolismo, esta lacra se expande a la sombra de la propaganda franquista. Las necesidades y la escasez de recursos hacen proliferar sistemas de vivienda como el sistema del realquiler que conllevaba problemas de hacinamiento de las familias. De la Torre corrobora esta idea:

> las *viviendas autoconstruidas,* como eufemísticamente eran denominadas [las chabolas] por los poderes públicos, inundaron la geografía suburbana de la capital, resultando ser, junto con el *realquiler*, la única salida para aquellas familias económicamente insolventes que ni siquiera pudieron acceder a la promoción pública.[24]

Escobar aborda el problema de la vivienda aportando un interesante tratamiento del humor y de lo implícito, a través de la reutilización del lenguaje eufemístico propio del régimen, como vemos en el empleo de «realquilado» en vez de «chabola». Además de provocar la risa, el autor no deja de condenar el hecho de que, bajo un aparente expansionismo y desarrollo de la vivienda en España, se escondía una realidad menos complaciente, que rozaba lo infrahumano. «¡Se acabó la estrechez!» (viñeta 15): en la penúltima viñeta, el enunciado eufórico que acompaña la gran sonrisa y la expresión jovial de Carpanta contrasta con el carro de mano atestado de objetos, que recuerda el oficio de chatarrero. Las connotaciones asociadas al retrato de una persona que recoge deshechos contrastan brutalmente con una expresión lingüística de marcado optimismo y que fue popularizada por el Régimen para publicitar las supuestas mejoras socioeconómicas que experimentaba el país.

Si analizamos la expresión, comprobaremos que el aspecto perfectivo del pretérito indefinido marca un límite entre pasado y presente. Este tiempo verbal insiste en que se ha cerrado una época y, por consiguiente, se abre otra. El verbo asegura que las malas condiciones del pasado se alejan, pero la imagen evidencia que la precariedad sigue presente. El término «estrechez», por su parte, hace referencia a la «austeridad de vida, falta de lo necesario para subsistir».[25] Junto al verbo «acabar», se resalta la idea de que una época de riqueza y comodidad comienza. Sin embargo, la posibilidad de vectorización de la lectura hace surgir otra de las acepciones de «estrechez» propuestas por el DRAE, «escasez de anchura de algo», añadiendo un componente cómico innegable. El fin de la estrechez proclamado por Carpanta resulta cómico al retroceder algunas viñetas y observar en la 7 y la 8 la «estrechez» de las viviendas propuestas por Protasio. En este caso, la página apela al trenzado[26] como principio

[24] De la Torre, J. y Sanz Lafuente, G. (eds.). *Migraciones y coyuntura económica del franquismo a la democracia*. Zaragoza, Prensas Universitaria de Zaragoza, 2008, p. 212.

[25] RAE, *Diccionario de la Lengua Española.* Disponible en: https://dle.rae.es/estrechez?m=form

[26] «Toute vignette est, potentiellement sinon effectivement, en relation avec chacune des autres». Groensteen, T. *Op. cit.*, p. 173.

básico en la construcción de significado. Con esta expresión, que parece sacada del discurso triunfalista del NO-DO, permite al autor instaurar un juego con la polisemia del término «estrechez», para conseguir un doble objetivo: imprimir comicidad a la historia, a la vez que critica implícitamente la precariedad de la situación de los personajes y su inagotable resiliencia.

Además de la viñeta analizada, particularmente representativa, en toda la página observamos numerosos marcadores lingüísticos que, en relación con la imagen, se revisten de ironía:

- Léxico relacionado con la riqueza: «Pareces un potentado» (viñeta 2), «el secreto de mi fortuna» (viñeta 6), «… me pagan a tocateja, y todo son beneficios» (viñeta 9).

- Expresiones comparativas de abundancia «… ganarías tanto dinero como yo» (viñeta 3).

- Adjetivos para indicar astucia: «¡Eres un lince!» (viñeta 9).

- Expresiones exclamativas: «¡La vida es bella!» (viñeta 16).

El exceso de optimismo en el lenguaje de los personajes contrasta con el dibujo de una realidad mucho menos positiva que recrea la precariedad y el hacinamiento. El choque entre el texto y la imagen intensifica la carga implícita del mensaje. En la última viñeta, Carpanta se despide con expresiones eufóricas y anticipando que se va a comer al restaurante. La angulación en ligero picado y el tamaño doble de la viñeta amplifican la magnitud del hallazgo de Carpanta. De hecho, la ausencia de estructura disfórica al final del episodio, algo constante en las historias de Carpanta, causa un efecto de sorpresa que aumenta el peso dramático. Si el lector habitual ríe a la vez que se lamenta de que al final de cada historia Carpanta sigue pasando hambre, en este episodio, el lector, mantiene la risa, pero experimenta más lástima, si cabe, al ver que a pesar de las malas condiciones en las que vive el personaje y de su situación miserable, él nunca se desmoraliza. Esto pone de relieve la dignidad y ternura que imprime Escobar en el retrato de las clases populares de su época.

Conclusiones

Tras interesarnos por los mecanismos que permiten construir el discurso implícito a partir del estudio del iconotexto de la historieta, llegamos a las siguientes constataciones.

La primera de ellas es que el humor es el resorte empleado por Escobar para hacer pasar la totalidad de información subterránea. Además de ello, hemos compro-

bado que el iconotexto juega, en efecto, un papel determinante en la construcción del discurso implícito. La lectura del texto y de la imagen como unidad indisoluble fundamenta el potencial expresivo y la generación de significado subyacente desde diferentes dimensiones:

- Sintácticamente, el formato fijo de la página cómica autoconclusiva —en las dos variantes observadas— pone de relieve la influencia de la esquemática en el cómic. La diagramación de la página en virtud de la capacidad semántica de la estructura, señalada por Arredondo,[27] facilita considerablemente la transmisión de mensajes implícitos. En este primer nivel, se incluiría el diálogo *in praesentia* de los elementos lingüísticos y visuales de la página que, en función de los conceptos de lectura plurivectorial[28] y trenzado,[29] desarrollados por Groensteen, aporta coherencia y cohesión a la página.

- Morfológicamente, el valor de la caricatura, en su doble modalidad visual y lingüística, implica una serie de connotaciones de gran riqueza expresiva que juegan un papel determinante en la descodificación de los contenidos no explícitos. La deformación de la realidad conlleva un proceso de abstracción que permite acercarse al sujeto representado hasta el punto de identificarse con él, a la vez que se marca la distancia necesaria para poder burlar la censura.

- La dimensión léxico-semántica del iconotexto abarca las unidades de significado del código lingüístico y visual, así como las relaciones de interdependencia ente ambas. Las funciones básicas de anclaje y relevo propuestas por Barthes[30] se evidencian con la fijación de la cadena de significados entre un código y otro de manera bidireccional, así como con la complementariedad en la obtención del sentido. A partir de relaciones de asociación, por contradicción o semejanza, Escobar recurre con frecuencia a técnicas de extrañamiento léxico mediante el acercamiento de términos antitéticos y a procedimientos de atenuación, entre los que encontramos el uso de eufemismos.

La genialidad de Escobar radica en saber incluir el humor en el momento idóneo para amortiguar la carga transgresiva del discurso inferido. Lo cómico se incluía desde perspectivas muy dispares, como hemos visto, pero Escobar sabía que la baza de la serie era la lucha incesante por encontrar comida. Altarriba defiende el carácter sádico, al afirmar que: «Escobar va mucho más allá y juega con las posibilidades cómicas del fracaso, del acto fallido, de la impotencia […] demostrando una vez más que la

[27] Arredondo, S. *Op. cit.*, p. 349.

[28] Groensteen, T. *Op. cit.*, p. 129.

[29] *Ibid.*, p. 173.

[30] Barthes, R. «Rhétorique de l'image», en *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*. Paris, Seuil, 1982, pp. 32-33.

risa funciona mejor cuando hurga en heridas profundas».[31] Otros autores defienden, sin embargo, la idea de que a pesar del tono humorístico en el que están concebidas las aventuras de Carpanta, su recepción no comportaba sistemáticamente el efecto cómico previsto por su autor, sino un triste sentimiento de auto-lamentación. Según Vázquez de Parga, «la vida de Carpanta aun narrada en clave de humor constituye una verdadera tragedia y este sentido profundamente trágico es la nota más destacada de la serie que no hacía reír a los niños».[32] En cualquier caso, el humor de Escobar actuaba a modo de revulsivo provocando reacciones en una sociedad adormecida por la presión de un régimen totalitario.

Nuestra reflexión acerca del significado y del valor social del discurso implícito en el contexto de posguerra española nos lleva a constatar que, a pesar de constituir todo un obstáculo para la libertad de expresión, la censura era hábilmente burlada gracias al ingenio y al potencial creativo de autores como Escobar. La lectura del iconotexto pone de manifiesto varias funciones del discurso implícito:

- La función testimonial destinada a contar lo que estaba pasando, mediante la recreación a pequeña escala de una realidad más amplia, y así favorecer el sentimiento de identificación y de empatía.

- La función crítica centrada en los principales defectos del sistema totalitario del régimen franquista, así como en ciertas lacras de la sociedad de la época, mediante la recreación de escenarios similares a los del teatro de *boulevard* burgués, aparentemente inofensivo, pero que da cabida a la crítica social. El interés de esta función crítica se revela en la intención de Escobar por incitar el sentimiento de inconformismo y el despertar de las conciencias.

- La función expresiva que permitía contrarrestar el anquilosamiento del instinto creativo del autor perseguido por la censura. La lectura en segundo grado representa por sí misma la posibilidad de escapatoria, al poner de manifiesto la existencia de un discurso capaz de burlar las restricciones impuestas.

A estas tres funciones hay que añadir el valor de legado cultural que la obra adquiere en la actualidad. En muchas de las reediciones contemporáneas comprobamos el interés por perpetuar el patrimonio artístico, como ocurre con la edición del 50.º aniversario, de donde hemos extraído las páginas propuestas. Ediciones B se esmera por incluir al pie de cada página el número exacto de la revista *Pulgarcito* donde la historia se publicó por primera vez, con el fin de fijar la obra en su momento de producción y satisfacer así el componente nostálgico. Como sostiene Antonio Martín,

[31] Altarriba, A. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000.* Madrid, Espasa Calpe, 2001, p. 106.

[32] Vázquez de Parga, S. *Los cómics del franquismo.* Barcelona, Planeta, 1980, p. 189.

«los personajes cómicos de *Pulgarcito* constituyen hoy una de las mejores guías para conocer —a través del reflejo deforme del humor— la realidad cotidiana de la España de posguerra».[33] En la actualidad, el estudio de lo implícito permite llevar a cabo una lectura sociológica diacrónica en *Carpanta* que, además de ofrecernos una fecunda crónica social de la España de posguerra, nos da cuenta de la situación profesional a la que se enfrentaban los historietistas que producían durante la dictadura franquista. Las limitaciones impuestas por la censura al trabajo de Escobar, y del resto de sus compañeros, le obligó a desarrollar un sistema de estrategias creativas que resultaron ser la clave de su éxito. De hecho, la capacidad y el ingenio para crear subterfugios expresivos en la construcción de este humor agridulce dio lugar a un lenguaje iconotextual único que constituye la especificidad y genialidad del tebeo humorístico de posguerra.

[33] Martín, A. *Op. cit.*, p. 139.

Bibliografía

Abella, R. *La vida cotidiana en España durante el régimen de Franco.* Madrid, Temas de hoy, 1996.

Alary, V. «Pulgarcito, un humour d'adulte dans une revue pour enfants. Les années d'après-guerre», en Aguila, Y. (ed.). *Figures, genres et stratégies de l'humour en Espagne et l'Amérique Latine*. Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2007, pp. 41-62.

Altarriba, A. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000.* Madrid, Espasa Calpe, 2001.

Arredondo Garrido, S. *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: Estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas* [tesis doctoral]. Universidad de Granada, 2016. Disponible en: http://hdl.handle.net/10481/42602

Barthes, R. «Rhétorique de l'image», en *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*. Paris, Seuil, 1982.

Betrán Abadía, R. «De aquellos barros, estos lodos. La política de vivienda en la España franquista y postfranquista», en *Acciones e Investigaciones Sociales,* n.º 26 (2002), p. 25-67. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=301625

De la Torre, J. y Sanz Lafuente, G. (eds.). *Migraciones y coyuntura económica del franquismo a la democracia*. Zaragoza, Prensas Universitaria de Zaragoza, 2008.

Escobar, J. «Carpanta», en *Pulgarcito,* n.º 1343. Barcelona, Bruguera, 1956, p. 13.

—«Carpanta», en *Pulgarcito,* n.º 1365. Barcelona, Bruguera, 1957, p. 13.

Fernández Sarasola, I. *El pueblo contra los cómics (de Norteamérica a Europa).* Sevilla, Asociación Cultural Tebeosfera, 2019.

—*La legislación sobre historieta en España.* Sevilla, Asociación Cultural Tebeosfera, 2017 [2014].

Groensteen, T. *Système de la bande dessinée.* Paris, PUF, 1999.

Guiral, A. *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La Escuela Bruguera (1945-1963).* Barcelona, El Jueves, 2004.

Guiral, A. y Soldevilla, J. M. *El mundo de Escobar. 100 años del nacimiento del creador de Carpanta y Zipi y Zape.* Barcelona, Grupo Z, 2008.

Martín, A. *Apuntes para una historia de los tebeos.* Barcelona, Glénat, 2000.

McCloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York, Harper Perennial, 1994.

Moix, T. *Los «comics». Arte para el consumo y formas pop*. Barcelona, Llibres de Sinera, 1968.

Montoliú Camps, P. *Madrid en la postguerra 1939-1946. Los años de la represión.* Madrid, Silex, 2005.

Morgan, H. *Principes de littératures dessinées.* Paris, L'An 2, 2003.

Nerlich, M. «Qu'est-ce qu'un iconotexte? Réflexions sur le rapport texte-image photographique dans La Femme se découvre d'Evelyne Sinnassamy», en Montandon, A. (éd.), *Iconotextes*. Paris, Ophrys, 1990, pp. 255-302.

Neuschäfer, H. J. *Adiós a la España eterna. La dialéctica de la censura. Novela, teatro y cine bajo el franquismo*. Barcelona, Anthropos editorial del hombre, 1994.

Ramírez Domínguez, J. A. *La historieta cómica de posguerra.* Madrid, Cuadernos para el diálogo, 1975.

Sanchis, V. *Tebeos mutilados. La censura franquista contra la Escuela Bruguera.* Barcelona, Ediciones B, 2010.

Vázquez de Parga, S. *Los cómics del franquismo.* Barcelona, Planeta, 1980.

«La verás y no la tocarás»:[1] Cleopatra corporeizada. Anotaciones sobre el cómic de Martz-Schmidt y Pérez Navarro[2]

«Look but Don't Touch»: Cleopatra objectified. Some notes on Martz-Schmidt's and Pérez Navarro's comic book

M.ª de la Luz García Fleitas
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Luz García Fleitas es profesora contratada doctora en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Licenciada en Filología Clásica por la Universidad de La Laguna y doctora por la Universidad de Las Palmas, donde imparte docencia desde el año 2000 dentro del Área de Filología griega. Su actividad investigadora se ha centrado en varias líneas: Egipto en el imaginario occidental desde la antigua Grecia hasta hoy y la tradición y recepción clásicas. Su interés se ha centrado igualmente en la imagen que ha perdurado del personaje histórico Cleopatra VII en nuestra cultura occidental, un retrato estereotipado fundamentado en antiguas construcciones de identidades que, procedentes de la Antigüedad clásica, han perdurado en el tiempo y tienen cabida tanto en la alta cultura como en los productos propios de la cultura de masas, como el cine y el cómic.

Fecha de recepción: 14 de marzo de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 21 de mayo de 2021

[1] Palabras de J. Alcaraz Quiñonero para aludir a la sugerente y voluptuosa Cleopatra creada por Schmidt. Alcaraz Quiñonero, J. «De Cleopatra, *Guai* y Martz Schmidt», *La Verdad*, 25 de abril de 1986.

[2] Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación «*Marginalia Classica*: Recepción Clásica y cultura de masas contemporánea. La construcción de identidades y alteridades» (código PID2019-107253GB-I00).

Resumen

El presente estudio se centra en el análisis del personaje histórico Cleopatra VII, que protagoniza las historietas fruto del trabajo de colaboración entre Martz-Schmidt y Pérez Navarro en los años ochenta del siglo pasado. A través del acercamiento al lenguaje icónico y verbal se demostrará que el tratamiento hipersexualizado del personaje femenino no se debe exclusivamente a convenciones propias de esta manifestación cultural que es el cómic, sino que de igual modo es reflejo de la asunción de un rol generado muy atrás en le tiempo —en la Roma del s. I a.C.— en vinculación con la propaganda política capitaneada por Octavio, y que es perpetuado y justificado a lo largo de los siglos gracias a nuestra tradición patriarcal occidental.

Palabras clave: Cleopatra, construcción de identidad, corporeización del personaje femenino, Francisco Pérez Navarro, Martz-Schmidt

Abstract

The ensuing work focuses on the analysis of the cartoon character based on the historical Cleopatra VII, now featuring the strips of the comic books coauthored by Martz-Schmidt and Pérez Navarro back in the 80's. An inquiry into the diegetic and iconic language of this cartoon character proves that her hypersexualized traits cannot be exclusively attributed to overarching conventions inherent to this genre; in fact, another key intervening factor can be traced back to a role model that originated in far remote times, —1st century B.C. in Rome— more concretely, in the political propaganda headed by Octavio. Such propaganda, alas, has perpetuated itself over the centuries, always justified by our Western patriarchal tradition.

Keywords: Cleopatra, Construction of identity, Francisco Pérez Navarro, Martz-Schmidt, Objectification of the female character

Cita bibliográfica

García Fleitas, M. L. «"La verás y no la tocarás": Cleopatra corporeizada. Anotaciones sobre el cómic de Martz-Schmidt y Pérez Navarro», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 16 (2021), pp. 112-131.

Introducción. Cleopatra VII en el imaginario colectivo occidental

Tras el asesinato de Julio César (44 a.C.), el poder de Roma y las zonas de influencia se repartieron entre Octavio, Marco Antonio y Lépido. Como bien ilustra Rosa M. Cid,[3] Antonio necesitaba la ayuda económica y militar de Egipto para lograr su victoria contra los partos y con ello la consolidación de su poder en Roma. Por otro lado, la supervivencia de Egipto e incluso la reivindicación de la herencia de su hijo Cesarión obligaban a Cleopatra a un pacto con los triunviros, de ahí su acercamiento a Antonio, con el que se encuentra en el 41 a.C. en Tarso, donde había llegado este para reorganizar las tierras de Oriente y preparar su campaña contra los partos. La relación entre el romano y la egipcia, que tantas anécdotas generó ya desde la Antigüedad e inspiró posteriormente a poetas, pintores y cineastas, facilitó a Octavio la labor de legitimación de su poder unipersonal en Roma. Emprendió una campaña de desprestigio contra su compañero de triunvirato Antonio, a quien presentaba como un ser sometido a una mujer que constituía una amenaza para la República y que llevaba a sus espaldas todo un amplio mosaico de vicios: además de ser extranjera se le acusaba de libertina (incluso incestuosa), ambiciosa, cruel, manipuladora y frívola.[4] Este retrato, que emana de las fuentes clásicas (Horacio, Virgilio, Plutarco, Flavio Josefo o Dión Casio),[5] llega al Renacimiento, periodo fundamental, como es sabido, en el descubrimiento de los textos clásicos. Si ya Petrarca (*De Remedii utriusque Fortunae*, I.49) la culpaba de la derrota de Julio César, Boccaccio (*De mulieribus* claris, LXXXVIII.1) destacaba la crueldad y la lujuria de aquella. No hay que olvidar que los eruditos occidentales estudiaban Egipto a través de las fuentes clásicas y de la

[3] «Cleopatra entre Oriente y Occidente», en Sánchez, P. D, Fuente, M. J. y Rubio, G. F. (eds.). *Impulsando la historia de las Mujeres. La estela de Cristina Segura*. Huelva, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva, 2012, p. 152.

[4] Pina Polo destaca el papel decisivo que tuvieron en la batalla de Accio y en la instauración del Principado de Augusto los bulos y rumores generados en torno a Antonio. De hecho, la batalla de Accio no fue formulada contra este sino contra una reina extranjera, evitando así ser vista como una guerra civil. Pina Polo, F. «Noticias falsas, desinformación y opinión pública en la Roma republicana», en Segenni, S. (ed.) *False notizie... fake news e storia romana. Falsificazioni antiche, falsificazioni moderne*. Milán, Mondadori Education, 2019, pp. 87-88. *Cf.* asimismo Tieldesley, J. *Cleopatra*. Barcelona, Editorial Ariel, 2008, p. 223; Hamer, M. *Signs of Cleopatra. History, politics, representation*. Nueva York: Londres, Routledge, p. 20**;** Chauveu, M. *Cleopatra*. Madrid, Alianza Editorial, 2000, p. 96.

[5] Rosa M.ª Cid, en sus esclarecedores trabajos sobre la reina egipcia, denuncia la manera acrítica con la que la historiografía actual ha usado las fuentes clásicas, manteniendo así una imagen muy sesgada de ella. Cid López, R. M. «Cleopatra: mitos literarios e historiográficos en torno a una reina», en *Studia histórica. Historia antigua,* n.º 18 (2000), pp. 119-141; Cid López (2003). Algunas biografías destacables son, además de las de Chauveu (2000) y Hamer (1992) antes citadas, las de Bradford (1974), Clauss (2001), Grant (2004), Hughes-Hallett (1990), Jones (2006), Kleiner (2009), Lindsay (1971), Martin (1990), Peryramaure (1967), Schäfer (2007), Tieldesley (2008), Volkmann (1953) y Wertheimer (1937)**.**

Biblia (los jeroglíficos no se conocieron en Occidente hasta el siglo xix).[6] Así se explica que el mensaje contenido en las *Vidas* de Plutarco — traducida prolíficamente desde finales del s. xv, al francés por Jacques Amyot (1559) y al inglés por Sir Thomas North (1569) — sea reiterado en el s. xvii por Shakespeare (*Antonio y Cleopatra*) o en el s. xix por A. Puskhin (*Noches egipcias*), entre otros muchos, insistiendo en la pérfida influencia que aquella había ejercido sobre Antonio.[7] A lo largo de los siglos el personaje de Cleopatra se supedita a formatos diferentes;[8] no solo nos referimos a la literatura, ya mencionada, sino también a la música (v. las óperas —especialmente en el xviii— de Händel, Mattheson, Hasse o Graun); y las artes plásticas. Son numerosas las representaciones pictóricas de Cleopatra a partir de los siglos xv-xvi: por su carácter irracional, instintivo, pasional y por su responsabilidad en la destrucción de un hombre (haciendo uso de sus esencia femenina), Cleopatra era representada como la terrible Medusa (así la dibujó Miguel Ángel), o bien como la desobediente Eva, la inductora del pecado.[9] Los pintores dirigieron su interés hacia la recreación del banquete, como símbolo del dispendio y frivolidad de la egipcia, pero sintieron especial preferencia por el archiconocido episodio de su suicidio, revelando así escenas muy impactantes (Guido Reni, Guercino, Rosso Fiorentino, Jean-Baptiste Regnault, Rixens entre otros).[10]

Ya en el siglo xx, los formatos de consumo de masas se apropian de una Cleopatra revestida de clichés. En cuanto al cine, la extensa filmografía que existe sobre ella se concentra de forma especial en dos momentos: las primeras décadas del siglo xx — interpretada por las sensuales y perversas *vamp,* como Helen Gardner (1912) y Theda Bara (1917)—, y los años cincuenta y primera mitad de los sesenta —la versión de

---

[6] Entre los historiadores y estudiosos árabes, que tenían acceso a fuentes no clásicas —textos coptos, judíos y árabes (por ejemplo la historia egipcia de Juan de Nikiû)— surgió una caracterización más favorable de nuestro personaje. En cuanto a las fuentes antiguas (fuentes escritas, numismática, producción artística y registros arqueológicos) en torno a la reina *cf.* Puyadas Rupérez, V. *Cleopatra VII: La creación de una imagen. Representación pública y legitimación política en la Antigüedad*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2016.

[7] Plutarco había defendido que «el amor de Cleopatra fue el mal que había rematado definitivamente a Antonio». (*Ant*.25)

[8] Sobre el mito a lo largo de los siglos *cf.* Calvat, R. «Cléopatre de Virgile á Mankiewicz. Origine et évolution d'un mythe», en *Bulletin de L'Arelam* xxxii (1995), pp. 43-57. Al respecto de la presencia de Cleopatra en las artes plásticas y el cine remito al estudio elaborado por Ruiz Garrido, B. «Yo soy Egipto. El poder y la seducción de Cleopatra en las artes plásticas y en el cine», en *Baética,* n.º 28 (2006), pp. 167-194. También v. Valverde, I. y Picazo Gurina, M. «¿La reina vencida? Cleopatra y el poder en el arte y la literatura», en Castillo Pascual, M. J. (coord.), en *Congreso Internacional «Imagines». La Antigüedad en las Artes Escénicas y visuales* (Logroño, 22-24 de octubre de 2007). Logroño, Universidad de La Rioja, 2008, pp. 515-528.

[9] De hecho, la serpiente, en realidad un símbolo del poder faraónico, tomaba protagonismo en la pintura siendo interpretada como la maléfica serpiente de la Biblia.

[10] Valtierra, A. «Mitografía y manipulación iconográfica de la muerte de Cleopatra en la pintura occidental», en *Asparkia. Investigación feminista,* n.º 37 (2020), pp. 27-49, analiza algunas de estas obras artísticas inspiradas en la reina egipcia.

Mankiewicz (1963) ha sido quizás la más aclamada por el público—.[11] En el cómic, nuestra reina cobra vida en creaciones de diverso tinte: desde novelas gráficas infantiles como *Cleopatra in Space* de Maihack (2014), pasando por las célebres viñetas de *Astérix y Cleopatra* de Goscinny y Uderzo (1965) que apelan deliberadamente al film de Mankiewicz; la versión de Ferrari y Mulko (1989); o *Cleopatra: la reina fatal* (que forma parte de la serie «Las reinas de sangre») de M. Gloris, T. Gloris y J. Mouclier publicada en España en 2019. Si nos vamos al manga japonés, este personaje histórico tiene cabida en subgéneros que van desde el *seinen*, el *shōjo* (donde la concepción de Cleopatra es más romántica e idealizada, como la de Satonaka de 1976) hasta el *hentai* (protagonizada por una Cleopatra pornográfica).[12] En España, Beltrán dio nombre de Cleopatra a una heroína moderna y aventurera (1982), alejada de la que poco después engendraron Schmidt y Efepé, objeto de nuestro estudio.[13]

Es justo reconocer los intentos habidos por reconstruir la biografía de Cleopatra VII, sobre todo a partir del siglo XIX, lo que da fe del interés por este personaje histórico, pero también es innegable el peso de los prejuicios que han impedido entenderlo dentro de parámetros objetivos. Así las cosas, llega a la actualidad siendo heredera de aquella dura *vituperatio* que la tradición occidental (patriarcal y xenófoba) apenas ha cuestionado durante siglos, expresando ideológicamente los males asociados a Oriente por Occidente tanto como los males asociados a la mujer por el patriarcado. La imagen heredada se sustenta por un lado en la relación dicotómica entre civilización (Occidente) y barbarie (Oriente), mantenida gracias al desprestigio que impuso posteriormente el colonialismo europeo en torno a los pueblos orientales. Por otro, su interpretación también responde a categorizaciones patriarcales que han impedi-

[11] Sin embargo esta obra supuso un cambio en la percepción de Cleopatra. El escándalo mediático provocado por la relación entre los protagonistas Liz Taylor y Richard Burton en el puritano Hollywood de los años sesenta no es óbice para entender este proyecto como un conato de dignificación del personaje histórico, al visibilizar roles tradicionalmente olvidados: el de madre, gobernante e intelectual. Sobre esta visión del personaje en la obra de Mankiewicz *cf.* García Fleitas, M. L. «La imagen de estereotipada de Cleopatra VII: supresión y ampliación de roles en el cine», en Santana Henríquez, G. (ed.). *Literatura y cine*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2012, pp. 281-305. Para un análisis de esta y otras obras fílmicas anteriores v. Aliaga Almela, R. «Buenas y malas en le cine histórico. El personaje de Cleopatra», en Almela Boix, M., Guzmán García, H., García Lorenzo M. (coords.). *Malas*. Madrid, UNED, 2014, pp. 39-62; Prieto Arciniega, A. «Cleopatra en la ficción: el cine», en *Studia Historica. Historia Antigua*, n.º 18 (2000), pp. 143-176.

[12] A medio camino entre el cómic y el cine, cabe destacar el anime de Tezuka y Yamamoto, *Kureopatora* (1970).

[13] En general sobre el cómic y clásicos *cf.* Kovacs, G. y Marshall, C. W. (eds.). *Classics and Comics*. Nueva York, Oxford University Press, 2011; y *Son of Classics and Comics.* Nueva York, Oxford University Press, 2016. Mientras que el estudio de la recepción clásica en el cine es ya un ámbito de investigación consolidado y ha generado una bibliografía muy amplia, el estudio de la recepción clásica en el cómic es más reciente. Véase, por ejemplo, como una primera aproximación, la bibliografía citada en Unceta, L. «Greek Street. El mito griego visita los bajos fondos», en *Minerva*, n.º 25 (2012), p. 188 n. 2 y Unceta, L. (2013) p. 822 n. 4. *Cf.* igualmente Unceta, L. (2007), pp. 333-344 y Lillo Redonet, F. «Una revisión del cómic de tema clásico», en *Estudios Clásicos,* n.º 108 (1995), pp. 135-145.

do ver en la reina egipcia la conjunción de varios roles. Desde la Antigüedad interesó crear una imagen de perversidad que justificara su aniquilamiento y ello conllevó el olvido de su faceta de madre y hábil gobernante, al mismo tiempo que se reforzaba el rol de mujer sexualmente activa, asegurando aquella idea de lujuria e incitación al mal.[14]

El presente trabajo se centra en el análisis del personaje Cleopatra creado por Martz-Schmidt y Pérez Navarro. A través del acercamiento al lenguaje icónico y verbal demostraremos que el tratamiento hipersexualizado que recibe este personaje femenino se puede explicar no solo a partir de convenciones propias de esta manifestación cultural que es el cómic, sino que de igual modo es reflejo de la asunción de este último rol mencionado, generado muy atrás en el tiempo —en la Roma del siglo I a.C.— en vinculación con la ya referida propaganda política capitaneada por Octavio, y que es perpetuado y justificado lo largo de los siglos gracias a nuestra tradición patriarcal occidental.

El cómic objeto de estudio

Martz-Schmidt (Gustavo Martínez Gómez, 1922-1998) fue dibujante y guionista de historietas, ilustrador y cartelista. Su trayectoria profesional en el cómic se inicia a finales de los años cuarenta con historietas de índole humorístico en las revistas *Nicolás*, *Florita* o *Paseo Infantil*. Durante los años setenta y ochenta trabaja para Bruguera y con posterioridad para Grijalbo.[15]

Francisco Pérez Navarro (Efepé), guionista nacido en 1953, es bien conocido por sus trabajos en la editorial Bruguera, con personajes como Mortadelo y Filemón, el botones Sacarino, el Capitán Pantera o Superlópez.

Entre los años 1984 y 1986 estos dos artistas engendran un sugerente personaje inspirado en la reina egipcia Cleopatra VII, que protagonizará primeramente una historieta de tres páginas en el n.º 266 de la revista *Mortadelo,* y poco después la historieta «Cleopatra reina de Egipto. La pirámide perdida», seriada a lo largo de los ocho primeros números de la revista *Guai!* Al respecto de este trabajo, Efepé explicaba:

[14] Un estudio general sobre los diversos roles y relaciones dicotómicas que sustentan la imagen estereotipada de este personaje desde la Antigüedad en el cómic de Schmidt y Pérez Navarro constituye el objetivo de otro trabajo: García Fleitas, M. L. «La construcción de un personaje histórico en el cómic: la Cleopatra de Martz Schmidt y Pérez Navarro» (en prensa).

[15] Un año después del cierre de Bruguera, en 1987, Ediciones B adquiere todo su fondo y relanza sus personajes más comerciales, como el profesor Tragacanto y Deliranta Rococó, y el nuevo Inseguirini. V. el número especial monográfico dedicado al artista cartagenero: Sánchez, F.Á., Alcaraz Quiñonero, J. y Torres Vera, S. «Especial Martz Schmidt», en *Enepei*, n.º 2 (1986), Concejalía de Cultura, Juventud y Deporte.

> Sí, el argumento era mío… y no mucho más. A Martz-Schmidt le encantaba meter «morcillas» propias, improvisaba sobre la marcha y sobre los guiones. Tenía una particular forma de contar, y muchos diálogos eran suyos, pero el argumento era mío. Estábamos a punto de hacer una segunda historieta larga, pero se fue al traste el asunto.[16]

Efectivamente, pese al notable éxito de crítica y lectores recibido, la serie de Cleopatra, uno de los más ambiciosos proyectos del final de la carrera de Schmidt, no llega a publicarse completa. El segundo álbum, *El espejo de Nefer-la-titi*, queda inconcluso y no logra a ver la luz: diez páginas de este proyecto han formado parte del material expuesto en varias exposiciones llevadas a cabo en Alicante, Elche y Cartagena en los años noventa.[17] En torno a los motivos que impidieron continuarlo, aducía el propio Schmidt:

> La serie Cleopatra representa un trabajo cinemascópico que no tiene compensación económica, hoy por hoy. Fue un éxito fulminante de público, comentaristas, prensa especializada, radio y T.V. *Guai!* la insertó en su contenido para suplirla después por colaboraciones europeas que salían más baratas que el producto nacional; los grandes maestros Ibáñez, Segura, Raf y, si me permites la inmodestia, yo mismo, tuvimos la ocasión de asistir impotentes e inermes a la inocua invasión de tanto material extranjero en aras de unos intereses que a ninguno de nosotros, ni espiritual ni económicamente, nos ayudaba, ni nos aleccionaba, ni nos beneficiaba. Llegué a pensar que al final todos, valga la paradoja, tendríamos que ir juntos a estudiar dibujo en Francia o Bruselas.[18]

La historieta publicada en la revista *Mortadelo*, conformada por apenas tres páginas, constituye una presentación del personaje a partir de un argumento muy simple: la vida aburrida de la reina parece animarse ante la llegada a Alejandría del joven y apuesto romano Tulio Marconio Vesubio. La egipcia cree erróneamente que es el legado que se entrevistará en breve con ella, motivo por el que prepara un sensual recibimiento. Por el contrario, quien llega a palacio es Publio Polibio, tío del joven, un señor esquelético, de edad avanzada, calvo y mal parecido. El encuentro con el joven nunca se producirá; es más, este regresa a Roma junto a una de las criadas de nuestra reina, la exuberante Nefertita. El disgusto de aquella es tal que cree fallecer.

La pirámide perdida, serie hinchada de divertidos *gags*, se fundamenta en una trama más elaborada, condensada en 46 páginas. Historieta de aventuras que parte de un momento histórico determinado: la llegada de Marco Antonio a Egipto tras la muerte de César. Cleopatra y su ministro se esmeran en engañar a los romanos proporcionando una imagen empobrecida del país, mas la aparición en escena de un ladrón

[16] Entrevista a Francisco Pérez Navarro (27 de mayo de 2014) disponible en https://elrincondeltaradete.blogspot.com/2014/05/entrevista-francisco-perez-navarro.html

[17] Sobre el proyecto de Schmidt y Efepé resultan de interés los comentarios de Fernández Soto en http://seronoser.free.fr/bruguera/cleopatra.htm

[18] Alcaraz Quiñonero, J. *Op.cit.*

de tumbas que intenta vender al oficial Aurelio parte de un rico tesoro, despierta más si cabe el interés de los romanos por el reino egipcio; emprenden, pues, el viaje hacia la tumba de un faraón en las Montañas de la Luna, donde se presupone procede el objeto vendido. La astuta Cleopatra alcanza la embarcación romana y la empresa es llevada a cabo conjuntamente entre romanos y egipcios. No obstante, no hallan el ansiado tesoro: sin camellos para volver a Alejandría son acogidos por una maga anciana, y, mientras Cleopatra recibe de ella un espejo mágico, Antonio expresa su deseo de regresar a Roma junto a la egipcia, invitación que no disgusta a esta.

Cleopatra: de meretriz egipcia a personaje corporeizado en el cómic

Para Roma, sorprendida por el notable protagonismo adoptado por las mujeres de las familias reales helenísticas en las labores de gobierno (sobre todo en Egipto), Cleopatra había asumido una iniciativa y agencia escandalosas. Octavio la había presentado como una amenaza para la República, cuando realmente el interés de aquella se centraba en garantizar la supervivencia de su rico reino, que Roma pretendía convertir en provincia. Pero, independientemente de los intereses políticos de aquel, no debe olvidarse además que durante siglos y todavía hoy nuestro modelo cultural y mental de persona poderosa sigue siendo irremediablemente masculino. El poder en manos de una mujer adquiere un halo perverso y así su papel activo en el gobierno degenera en la atribución de un perfil de reina ambiciosa y sin escrúpulos. En el siglo I d.C. Flavio Josefo[19] la veía capaz de acabar con todos los de su propia sangre para hacerse con el gobierno; siglos después, en el XIV, Bocaccio[20] presentaba a la egipcia ardiendo en deseos de gobernar, para lo que había envenenado a su propio hermano;[21] y en el siglo XIX el pintor Alexandre Cabanel se hace eco del mencionado perfil al retratar a una reina indolente haciendo probar venenos a los condenados a muerte (1887).[22]

Volviendo a la campaña octaviana, este papel activo en la labor de gobernante se entendía extensivo a otros ámbitos, en concreto nos referimos a sus relaciones con los hombres. Ya el historiador griego Herodoto[23] había mostrado su asombro ante la libertad de la que parecían disfrutar las mujeres egipcias. Para Roma, que recibe en gran parte la imagen de Egipto generada en Grecia, Cleopatra era una extranjera, una

[19] BJ.15

[20] *De mulieribus claris*, 1361-1362.

[21] En general el formato del cómic acoge esta visión del personaje estudiado. Resultan elocuentes los términos con los que se abre la serie «Las reinas de sangre» (2019): «Ambiciosas, hábiles estadistas, soberanas, burguesas o mujeres del vulgo… no retrocedieron ante nada para saciar su sed de poder. Ellas fueron LAS REINAS DE SANGRE».

[22] Ritschard, C. y Morehead, A. (eds.). *Cléopâtre dans le miroir de l'art européen.* Genève, Musée d'art et d'histoire, 2004.

[23] II.35.2

egipcia,[24] que de continuo daba pruebas de una libertad contraria a la *pudicitia* propia de una matrona romana. En resumen, la egipcia no respondía a la relación dicotómica hombre/mujer esperada.

Esta autonomía, conceptualizada desde categorizaciones patriarcales, degeneró —en un intento de subordinación desde una sexualidad definida por el varón— en la fácil asunción de un rol: el de mujer sexualmente activa, y por ende promiscua. De ahí que la reina, a la que los antiguos tildaron de meretriz —Propercio se refirió a ella como la reina prostituta del incestuoso Cánopo,[25] Dion Casio como una Afrodita insaciable—,[26] se asimile siglos más tarde a la figura ambigua de la *femme fatale* (deseada por su atractivo pero también odiada en tanto que tal deseo debilita y hace vulnerable al hombre). Durante siglos su labor como gobernante queda empañada por su relación con Julio César y Marco Antonio: se la percibía como una mujer fría, felina, incitadora del mal, ambiciosa, que a través de su sexualidad había utilizado a los hombres para obtener sus objetivos. Es recurrente la imagen de un Antonio pusilánime, subyugado, esclavizado[27] por aquella egipcia que le había provocado una pasión irracional. Recordemos la irresistible y vehemente Cleopatra de Shakespeare o la devoradora de hombres de Puskhin. Del mismo modo, el cine iba a ofrecer ya desde sus inicios el espacio apropiado para la pervivencia de este mito femenino gracias a las ya mencionadas *vamp*, cuya interpretación ponía énfasis en el rol mencionado.

La referida idea de libertad y autonomía de la reina cobra vida en el cómic analizado desde una codificación tanto diegética como iconográfica —con frecuencia, se desarrolla mediante la conjunción de ambos códigos en una misma viñeta—. En *Guai!*, bocadillos y cartuchos aluden a las intenciones de una reina fogosa e impaciente por abandonar el luto y restablecer su vida amorosa. Pero es en las páginas de *Mortadelo*, que se configuran a modo de presentación de nuestro personaje, donde adquiere un mayor protagonismo este perfil, que cristaliza, como cabría esperarse de un formato del siglo xx como el que nos ocupa, desde una categorización heteropatriarcal. Se genera, por ello, un personaje muy sexualizado: la egipcia se considera a sí misma irresistible; anhela un «legado bien marchoso» para casarse con él; se «come con los

[24] El Egipto de nuestras historietas es retratado a través de Roma. El propio cartucho que encabeza la publicación de *Mortadelo* refleja la mirada occidental: «son tiempos duros para el milenario Egipto, sometido al yugo del imperio romano, que lo considera un pueblo decadente, anclado en un pasado de esplendor y pirámides…». Y es más, lo egipcio es generalmente caricaturizado: los egipcios son ladrones y estafadores y se entregan a ritos irrisorios (la zoolatría); sin olvidarnos de Alikates, el ayudante de Cleopatra, que nos remite de inmediato, en un diálogo intertextual, al terrorífico Nosferatu de W. Murnau (1921) y al Ramsés II interpretado por el enigmático Yul Brynner en *Los diez mandamientos* de DeMille (1956): una imagen construida desde la visión de Occidente, que observa Oriente con miedo al mismo tiempo que con desprecio.

[25] III.11.30 y 39.

[26] LI.15.4.

[27] Dión Casio, XLIX.34.1

ojos» al romano recién llegado[28] y se dirige a él con desinhibición absoluta («yo te doy lo que tú quieras, pastelillo mío») al tiempo que su sujetador, que apenas cubre sus voluminosos pechos, parece caer.[29]

El mensaje diegético resulta esclarecedor en cuanto a la intencionalidad de la protagonista, pero no siempre emana de ella misma. Otras veces surge de los personajes masculinos que orbitan en torno a ella, y que proyectan la mirada del lector (fundamentalmente varón heterosexual). Y, por lo general, a ello se une la codificación iconográfica, que permite percibir este rol a través de la corporeización de Cleopatra, tal como se explicará a continuación.

El aspecto físico de la reina egipcia ha sido de siempre una incógnita. Sorprenden al público egiptomaníaco las representaciones antiguas conservadas (la escultura del Museo Hermitage, el busto del Museo Británico o las monedas en las que destaca un perfil aguileño que la aleja de nuestro canon de belleza actual). Por otro lado, las fuentes clásicas se referían a ella como «belleza descocada» [30] o como «la más bella de las mujeres».[31] Pero, en síntesis, se ha insistido durante siglos en la poderosa capacidad de atracción de la egipcia, idea ya plasmada por Plutarco en el siglo I:

> Cuentan que la belleza de Cleopatra no era, en sí misma, excesivamente exuberante como para subyugar a primera vista, pero su trato tenía un punto irresistible y su belleza, junto a su atrayente don de palabra, y su carácter, que envolvía a quien la trataba, le proporcionaban una fascinación penetrante como un aguijón.[32]

Cuando Europa descubre el personaje histórico a partir de los autores clásicos, la pintura retrata a la egipcia a través de una de las imágenes más representadas de la historia del arte: el desnudo o semidesnudo. Cleopatra —su cuerpo— adopta poses pecaminosamente eróticas, ofreciéndose explícitamente a la mirada del observador. Y, ya en el siglo XX, el cine, de forma análoga, da vida a este personaje, interpretado por actrices como Claudette Colbert, Sofía Loren, Liz Taylor o Mónica Belluci, todas ellas de una indudable belleza acentuada gracias a un tipo de desnudo —por lo general parcial— que atrae de nuevo la mirada del espectador.

La formulación visual de la Cleopatra de Schmidt no se aleja de estos parámetros marcados por la pintura y por el cine: un escueto sujetador apenas oculta el exuberante busto y una falda de talle bajo deja ver la estrecha cintura y prominentes caderas. A

[28] *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.17.

[29] *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.18.

[30] Lucano, X.100.

[31] Dión Casio, 42.34.4.

[32] *Ant*. 27. Traducción de Sánchez Hernández, J. P. y González González, M. *Plutarco, Vidas pararalelas* VII. Madrid, Gredos, 2009.

partir de un trazo realista y alternando con su humorismo gráfico habitual (v. la pareja de sus orondas esclavas),[33] Schmidt crea un personaje de poderosa carga erótica —no en vano su imagen reproduce una impresión palpable—.[34] Cleopatra es corporeizada a través de imágenes que la anclan al papel tradicional de la mujer como objeto de seducción, como veremos de seguido.[35]

La intermedialidad constituye —según Gubern— «una de las columnas vertebrales del sinergismo en el que se asienta la actual cultura de masas, cubriendo diferentes parcelas en el mercado. Por no mencionar los fenómenos de contaminación estética entre diferentes medios».[36] Pero también es el cine una de las vías más importantes a través de las que el personaje de Cleopatra ha sido popularmente conocido. No puede extrañarnos, pues, que el séptimo arte se encuentre de manera consciente o inconsciente en la caracterización del personaje de Schmidt. De hecho, si bien las transparencias y la exigua vestimenta de la egipcia pueden aludir a la sensualísima Claudette Colbert (De Mille, 1934), no hay duda de la activa interacción estética entre la creación de Schmidt y la bella Liz Taylor, protagonista de la versión de Mankiewicz de 1963,[37] que igualmente inspiraría años antes a Goscinny y Uderzo y Tezuka, entre otros.

De la misma manera, secuencias de la mencionada versión fílmica de 1963 son recordadas en las viñetas estudiadas, insistiendo en la sensualidad de la protagonista, y aderezadas en este caso de esa comicidad absurda que reina en toda la historieta. Siguiendo a Plutarco, Mankiewicz recreó el encuentro antes ya aludido entre Cleopatra y Antonio en Tarso: en una magnífica embarcación la astuta egipcia recibe al romano con un fastuoso festín coronado con un baile dionisíaco. A Dioniso le acompaña una

[33] Schmidt trabajó para Bruguera tres décadas, a lo largo de las cuales dio forma a su personalidad artística. Sus protagonistas suelen ser bajitos y barbudos (Cataplasma, Troglodito, Tragacanto o Sheriff Chiquito) frente a unos orondos secundarios (Panchita, la mujer de Troglodito o Petronio). Junto a la pareja conformada por la hermosa Cleopatra y el musculado Antonio, que reciben un tratamiento más realista, se encuentran los ayudantes de ambos, que se acercan más a aquellos típicos de otras historietas de Schmidt: el achaparrado Aurelio y las orondas criadas (con gran protagonismo también y que recuerdan a Deliranta Rococó). Y no olvidemos aquellos otros, Alikates y la maga egipcia, cuya expresión facial y corporal (enjutos, encorvados y mirada intrigante) rezuman maldad.

[34] El propio autor explicaba: «Esta Cleopatra la dibujo con la técnica *flodmasters,* siguiendo el estilo que marqué en los *books* que hice para la Classic International de Estocolmo». Darias, M. E. «Entrevista con un genio del humor: Martz Schmidt», en *Diario de Avisos,*1984. Disponible en http://humoristan.org/es/articulos/entrevista-con-un-genio-del-humor-martz-schmidt/

[35] Sobra decir que, aunque hipersexualizada, esta Cleopatra se halla orientada a un público juvenil, de ahí que su erotismo no desprenda la agresividad de aquellas publicaciones que surgieron bajo el denominado "destape". *Cf.* Alcázar Guijo, F. J. «Los tebeos eróticos durante la transición», en *Historietas. Revista de estudios sobre la historia*, n.º 2 (2012), pp. 67-88.

[36] Gubern, R. «De los cómics a la cinematografía», en *Espacio, Tiempo y Forma. Serie Historia Contemporánea*, n.º 26 **(**2014**)**, pp. 377–399.

[37] Véanse los primeros planos de Cleopatra en *Guai!*, pp. 1 y 7. El parecido con Liz Taylor es más que evidente.

mujer ataviada de idéntica manera que la reina egipcia. El parecido con ella es asombroso, lo que aumenta el estado de confusión y enfado del ya bien beodo Antonio, que siente una poderosa atracción por ella. Esta dualidad debió de ser el motivo inspirador de una serie de viñetas que muestran la transformación mágica de las sirvientas Rhas y Kayú en la propia Cleopatra. El romano, perplejo, es incapaz de distinguir de entre las tres a la verdadera Cleopatra.[38]

Además, el formato que nos ocupa recibe del cine recursos como el plano, la angulación y el encuadre, que contribuyen visualmente a la significación del texto. Debe destacarse el uso de planos generales de nuestra protagonista, que, en tanto que realzan la figura humana, al encuadrarla de la cabeza a los pies, favorecen la concepción de nuestro personaje como estereotipo corporal. El cuerpo de la mujer (aquí Cleopatra) es percibido como objeto para ser mirado y deseado. Su apariencia codificada causa un fuerte impacto visual y propicia la mirada voyerista: de frente, de escorzo o bien tumbada, recreando así las fantasías eróticas del lector.[39]

Durante siglos la egipcia aparece reiteradamente en la pintura en virtud de una de las tipologías clásicas de representación de la mujer en este arte: de cuerpo entero, tumbada, parcial o totalmente desnuda, en especial en la recreación de su suicidio. Y lo mismo puede decirse del ámbito cinematográfico: todos recordamos planos de la egipcia recostada sobre un exótico diván, ya desde las primeras producciones, y pasando por los ya famosos filmes de DeMille y Mankiewicz; y, de hecho, la pose de la Cleopatra de Schmidt de inmediato traslada al lector hacia estos planos tan frecuentes en el cine.[40]

La primera viñeta de *Mortadelo* acoge un plano general de Cleopatra tumbada sobre el lecho, semidesnuda, con una pose explícitamente erótica. El texto que le acompaña no solo sitúa al lector en un marco crono-espacial concreto (Egipto bajo la amenaza de una Roma expansionista tras la muerte de Julio César); refuerza, además, el rol asumido por nuestra Cleopatra a través del adjetivo «piramidal»: «Son tiempos duros para el milenario Egipto, sometido al yugo del imperio romano, que lo considera un pueblo decadente, anclado en un pasado de esplendor y pirámides. Pero ella, de decadente, nada. Ella es lo más piramidal de Egipto, porque ella es Cleopatra.»[41]

---

38 *Guai!* n.º 8 (julio de 1986), p.22.

39 Teniendo en cuenta que estamos ante un producto de los años ochenta en España, se entiende que este lector es generalmente el varón heterosexual. En el discurso cinematográfico, tan cercano al cómic, ya Mulvey, L. «Visual Pleasure and Narrative Cinema», *Screen*, n.º 16 (3) (1975), pp. 6-18, hablaba de esa mirada del espectador activa y voyerística, e inscrita como masculina. Destacamos los planos generales de la protagonista en *Guai!*, pp. 18, 19, 30.

40 Sirvan de ejemplo las poses de Cleopatra representadas en las viñetas de *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.18 y *Guai!* n.º 5 (junio de 1986), p.37.

41 *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.16.

Y de igual modo, recostada y semidesnuda, espera el personaje de Schmidt la visita del legado romano. Mas su desconcierto, al no tratarse de quien ella esperaba, provoca la risa del lector, quien disfruta —al mismo tiempo que el personaje romano— de la sugerente visión. Las miradas del lector y del personaje coinciden en este caso. Tal como la Cleopatra cinematográfica, la de Schmidt se presenta en dos niveles: como objeto erótico para los personajes de la historia y como objeto erótico para el lector.[42]

La historieta de *Mortadelo* finaliza con una viñeta de reminiscencia pictórica. Cleopatra pierde la oportunidad de encontrarse con el joven y atlético romano y es presentada ante el lector-voyeur profundamente disgustada, con actitud enajenada y una pose extática, que, con un enfoque paródico, rememora las numerosas pinturas que han ilustrado durante siglos el momento del suicidio de la reina, cuyo crispamiento se relaciona tanto con el dolor producido por la picadura de serpiente como con el éxtasis sexual.[43] Esas Cleopatras moribundas traían consigo un mensaje simbólico, recordando con poder legitimador la derrota de Oriente frente a Occidente al mismo tiempo que la del poder femenino frente al masculino. Aquí el tejido intertextual se halla sin duda al servicio del humor.

Otra imagen significativa, popularizada en gran medida gracias al cine, corresponde al baño de Cleopatra. Cuando en la versión de Mankiewicz el general romano acude al palacio de la egipcia para solicitar el encuentro con Antonio, Liz Taylor, sumergida en una espléndida bañera, se ofrece sin resistencia a la mirada y a la imaginación del espectador (el personaje romano habla con ella desde donde no puede verla pero sí oírla, lo que incide en el erotismo de la escena). De modo similar, en *La pirámide perdida,* a la vez que Alikates se halla fuera de la vista de la reina, el lector puede disfrutar de una de las imágenes más sugerentes del objeto femenino, coincidiendo con la mirada lujuriosa del felino que sigiloso acompaña a la egipcia.[44]

Y junto a aquellos planos generales más arriba señalados, es lícito prestar atención a aquellos otros donde cobra protagonismo una parte concreta del cuerpo de la egipcia: así, pese al dramatismo de una aterrada Cleopatra a punto de caer al abismo y temiendo no llegar al célebre episodio histórico de su suicidio («el episodio del áspid»), nuestra mirada es dirigida —a modo de anticlímax— hacia su busto;[45] o bien, gracias al plano detalle, hacia sus carnosos e insinuantes labios.[46]

---

[42] *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.18.

[43] Compárese la viñeta que plasma la pose extática de Cleopatra en *Mortadelo* n.º 266 (marzo de 1986), p.18 con la pintura de Achille Glisenti, Muerte de Cleopatra (1875-1898).

[44] *Guai!* n. º4 (junio de 1986), p.33.

[45] *Guai!* n.º 7 (junio de 1986), p.40.

[46] *Guai!* n.º 5 (junio de 1986), p.35.

La mirada (masculina —casi exclusiva en la historieta—) reproduce un tipo de cuerpo femenino muy concreto: jóvenes, voluptuosas y sexualizadas a través de unos atributos femeninos muy marcados. Cleopatra corresponde a ese modelo. A sus labios gruesos, nariz pequeña, muy poca ropa y ajustada, habría que añadir además la pose, que constituye una categoría importante de la connotación que aportan las imágenes, pues significan ideas e identidades. El lenguaje corporal perfila la personalidad del personaje y denota lo que quiere representar ideológicamente: Cleopatra representa el cuerpo, pero al mismo tiempo deja ver a través de su pose su personalidad manipuladora. Nos recuerda en parte a las paradójicas superheroínas del cómic, activas y pasivas a la vez: Cleopatra pasiva en cuanto objeto de la mirada del protagonista masculino —y del lector—, pero también activa, en tanto que este recurso cinético que es la pose, nos remite a la *femme fatale* que hace uso de su sexualidad para lograr sus objetivos.[47]

La reina egipcia asumió en un sentido amplio un papel activo que históricamente, como ya se ha apuntado, no ha sido interpretado de forma objetiva: por ello se asimiló a un perfil de mujer malvada, que utilizó a su antojo a hombres de Estado. Plutarco refería que Antonio ya había llegado a los brazos de Cleopatra «amansado y medianamente instruido en obedecer a las mujeres».[48] No debe extrañarnos, pues, que las argucias de nuestra protagonista para despistar a los romanos no sean percibidas por el embelesado Antonio —quien la encuentra siempre «encantadora»—[49] sino por el airado ayudante de este al mismo tiempo que por el lector, a quien en varias ocasiones se interpela e integra virtualmente en la ficción a través de la mirada de la reina.[50]

El referido perfil de Cleopatra se pone de manifiesto nuevamente al final de la aventura de *La pirámide perdida*: una vieja maga egipcia, que en su estética evoca a la malvada bruja de *Blancanieves* de Walt Disney (1937), regala a la reina un espejo mágico con el que —apunta— será «la mujer más hechicera del mundo»,[51] una escena inquietante que, recordando las palabras de Plutarco,[52] emplaza al lector, además, a una continuación de la historieta (*El Espejo de Nefer-la-titi*) que, ya se ha señalado, no llegó a materializarse.

---

47 Resulta elocuente el movimiento de caderas de la egipcia mientras expresa su malestar por tener que huir en medio de una tormenta de arena: *Guai!* n.º 6 (junio de 1986), p.37.

48 *Ant*.5-6.

49 *Guai!* n.º 2 (mayo de 1986), p.34.

50 *Guai!* n.º 7 (junio de 1986), p.41.

51 *Guai!* n.º 8 (julio de 1986), p.23.

52 Quien había explicado cómo Antonio parecía estar «bajo la influencia de algún tipo de brebaje o embrujo» de la egipcia, «para que estuviera obligado a estar siempre con ella, la buscara ansiosamente y siempre estuviera más preocupado por acudir a su lado antes que ocuparse de derrotar a los enemigos». (*Ant*. 37.6).

Conviene tener presente por último que los personajes femeninos del cómic español de los ochenta, aunque alejados de los de época franquista, en tanto que activos y libres sexualmente, continuaron generando tópicos negativos. Explica Paramio[53] que cuando la nueva mujer empoderada gestionaba de forma libre su sexualidad, se generaban nuevos tópicos: frívola, celosa, vanidosa, irracional. Precisamente esta es la Cleopatra de Schmidt y Efepé: ellos recogieron del imaginario un personaje histórico-ficticio que se ajustaba perfectamente al discurso tradicional, sin subvertir en absoluto las narrativas masculinas.

Conclusiones

El cómic constituye un medio de comunicación de masas de naturaleza escripto-icónica, cuyo fin principal es entretener, de ahí su narrativa estereotipada, sus personajes fijos y sus tramas predecibles. El propio Pérez Navarro mostraba su extrañeza ante el éxito de esta Cleopatra sobre la que hemos puesto nuestra atención («No sé por qué extraña razón a numerosa gente le gustó mucho en su época»)[54] pero en realidad, su aceptación es esperable en tanto que en su expresión tanto icónica como diegética, remite a la Cleopatra de nuestro imaginario colectivo, un estereotipo severamente codificado que resulta inequívoco para el lector, y que encuentra en este formato popular un espacio ideal para su desarrollo como personaje ficticio, protagonizando una trama amena, divertida y sencilla.

Por otro lado, corresponde recordar que durante años el cómic ha sido producido y dirigido para un público fundamentalmente juvenil y masculino y (y típicamente heterosexual). En ese sentido, las representaciones del cuerpo femenino deben entenderse como recipientes vacíos cuyas características acentúan aspectos estereotípicos, hipersexualizados e idealizados de la mujer, y dejan ver rasgos dicotómicos de lo femenino/masculino, activo/pasivo, sujeto/objeto.[55] Y a pesar de que desde mediados de los setenta del siglo pasado las mujeres han aportado al cómic su propia voz y su propia imagen,[56] lo cierto es que el producto estudiado, surgido

[53] «El machismo en el cómic para adultos», en *Trocha*, n.º 2 (1977), p.1.

[54] Entrevista a Francisco Pérez Navarro (27 de mayo de 2014). *Op.cit*

[55] *Cf.* Brown, J. «Gender, sexuality, and toughness: The bad girls of action film and comic books», en Brown, J. (ed.) *Action chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2004, pp.47-74.

[56] Durante los años setenta en España, y bajo el influjo del movimiento feminista español, el cómic empieza a reflejar un cuestionamiento de género. No obstante, no se logra crear aún personajes totalmente desvinculados del imaginario de opresión, tal como apunta Almerini, K. «La irrupción del feminismo en el cómic español de los setenta», en *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte,* vol. 27 (2015), pp. 213-229. *Cf.* también Merino, A. «Women in Comics: a Space for Recognizic Other Voices», en *The Comics Journal*, n.º 237 (2001), pp. 44-48; Díez Balda, M. A. «El cómic feminista: Un poco de historia» (2011), pp.1-38. Disponible en: http://hdl.handle.net/10366/112914; Canyissà, J. «La presencia de la mujer en las historietas de Bruguera. De Pulgarcito a Can Can», en *Historietas. Revista de estudios sobre la historieta*, n.º 2 (2012), pp. 47-65.

en los años ochenta,[57] responde todavía a aquel esquema. Cleopatra no se comporta como la acompañante del héroe,[58] es la protagonista principal, pero dibujada con una viva carga erótica: se erige como objeto de deseo, como estímulo, como cuerpo sexualizado para el disfrute del espectador-lector.[59] Y esta corporeización, además, transparenta en concreto uno de los roles a través de los que ha sido encorsetada como personaje, y a la vez refleja la hegemonía de la mirada heterosexual masculina bajo la cual nuestra sociedad occidental mayoritariamente todavía crea y consume. En definitiva, la viñeta constituye un espacio que traduce el imaginario del artista pero también, por extensión, de la comunidad en la que se integra.

[57] Sobre el cómic español *cf.* Altarriba, A. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid, Espasa Calpe, 2001; Alary, V. (ed.). *Historietas, comics y tebeos españoles*. Tolouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002; Cara Barrionuevo, D. *El tebeo español y sus autores II*. Almería, Colectivo De Tebeos Ediciones, 2008.

[58] En relación a las convenciones utilizadas en la narrativa del cómic véase el estudio de Gasca, L. y Gubern, R. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 1988.

[59] En torno a la mirada en el cómic v. Muñoz, J. «Tres miradas en el mundo del cómic: mirada sexista, mirada misógina, mirada feminista», conferencia pronunciada en las Jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española* (Zaragoza, 12 de noviembre de 2015).

Bibliografía

Alary, V. (ed.). *Historietas, comics y tebeos españoles*. Tolouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002.

Alcázar Guijo, F. J. «Los tebeos eróticos durante la transición», en *Historietas. Revista de estudios sobre la historia*, n.º 2 (2012), pp. 67-88.

Alcaraz Quiñonero, J. «De Cleopatra, *Guai* y Martz Schmidt», *La Verdad*, 25 de abril de 1986.

Aliaga Almela, R. «Buenas y malas en el cine histórico. El personaje de Cleopatra», en Almela Boix, M., Guzmán García, H., García Lorenzo M. (coords.) *Malas*. Madrid, UNED, 2014, pp. 39-62.

Almerini, K. «La irrupción del feminismo en el cómic español de los setenta», en *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte,* vol. 27 (2015), pp. 213-229.

Altarriba, A. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.

Beard, M. *Mujeres y poder. Un manifiesto*. Barcelona, Crítica, 2018.

Domínguez Jeria, P. «La representación de cuerpos femeninos en el discurso multimodal del cómic», en *Isla Flotante,* n.º 6 (2017).

Bradford, E. *Cleopatra*. Barcelona, Noguer, 1974.

Brown, J. «Gender, sexuality, and toughness: The bad girls of action film and comic books», en Brown, J. (ed.) *Action chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2004, pp.47-74.

Cabrera Déniz, D. «El Egipto Antiguo en el cine: una mirada historiográfica hacia la tierra de los faraones», en Molinero Polo, M. A. y Sola, D. (coord.). *Arte y sociedad del Antiguo Egipto*. Madrid, 2000, pp.217-218.

Calvat, R. «Cléopatre de Virgile á Mankiewicz. Origine et évolution d'un mythe», en *Bulletin de L'Arelam*, xxxii (1995), pp. 43-57.

Canyissà, J. «La presencia de la mujer en las historietas de Bruguera. De Pulgarcito a Can Can», en *Historietas. Revista de estudios sobre la historieta*, nº. 2 (2012), pp. 47-65.

Cara Barrionuevo, D. *El tebeo español y sus autores II*. Almería, Colectivo De Tebeos Ediciones, 2008.

Cid López, R. M. «Cleopatra: mitos literarios e historiográficos en torno a una reina», en *Studia histórica. Historia antigua,* n.º 18 (2000), pp. 119-141.

—«Marco Antonio y Cleopatra. La leyenda y el fracaso de un sueño político», en cid lópez, R. M. y gonzález gonzález, M. (eds.). *Mitos femeninos de la cultura clásica. Creaciones y recreaciones en la historia y la literatura.* Oviedo, KRK, 2003, pp. 223-246.

—«Cleopatra entre Oriente y Occidente», en Sánchez, P. D y Fuente, M. J. y Rubio, G. F. (eds.). *Impulsando la historia de las Mujeres. La estela de Cristina Segura*. Huelva, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva, 2012, pp.143-155.

Chauveu, M. *Cleopatra*. Madrid, Alianza Editorial, 2000.

Clauss, M. *Cleopatra*. Madrid, Acento Editorial, 2001.

Darias, M. E. «Entrevista con un genio del humor: Martz Schmidt», en *Diario de Avisos,*1984. Disponible en: http://humoristan.org/es/articulos/entrevista-con-un-genio-del-humor-martz-schmidt/

Díez Balda, M. A. «El cómic feminista: Un poco de historia» (2011), pp.1-38. Disponible en: http://hdl.handle.net/10366/112914

Fernández Soto, M., «Cleopatra en los tebeos». Disponible en: http://seronoser.free.fr/bruguera/cleopatra.htm

García Fleitas, M. L. «La imagen de estereotipada de Cleopatra VII: supresión y ampliación de roles en el cine», en Santana Henríquez, G. (ed.) *Literatura y cine*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2012, pp. 281-305.

Gasca, L. y Gubern, R. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 1988.

Gubern, R. «De los cómics a la cinematografía», en *Espacio, Tiempo y Forma. Serie Historia Contemporánea*, n.º 26 **(**2014**)**, pp. 377–399.

Grant, M. *Cleopatra*. Nueva York, Castle Books, 2004.

Hamer, M. *Signs of Cleopatra. History, politics, representation*. Nueva York: Londres, Routledge, 1993.

Hughes-Hallett, L. *Cleopatra, Histories, Dreams and Distortions*. Nueva York, Harper & Row, 1990.

Jones, P. J. *Cleopatra: A sourcebook*. Norman, University of Oklahoma Press, 2006.

Kleiner, D. E. *Cleopatra and Roma*. EEUU, Harvard University Press, 2009.

Kovacs, G. y Marshall, C. W. (eds.). *Classics and Comics*. Nueva York, Oxford University Press, 2011.

—*Son of Classics and Comics.* Nueva York, Oxford University Press, 2016.

Lillo Redonet, F. «Una revisión del cómic de tema clásico», en *Estudios Clásicos,* n.º 108 (1995), pp. 135-145.

Lindsay, J. *Cleopatra*. Londres, Folio Society, 1998.

Martin, P. M. *Antoine et Clêopatre. La fin d'un rêve*. Paris, Albin Michel, 1990.

Merino, A. «Women in Comics: a Space for Recognizic Other Voices», en *The Comics Journal*, n.º 237 (2001), pp. 44-48.

Mulvey, L. «Visual Pleasure and Narrative Cinema», *Screen* 16 (3) (1975), pp. 6-18.

Muñoz, J. «Tres miradas en el mundo del cómic: mirada sexista, mirada misógina, mirada feminista», conferencia pronunciada en las Jornadas *Cuando dibujar es político. Cómics feministas en la transición española* (Zaragoza, 12 de noviembre de 2015).

Paramio, L. «El machismo en el cómic para adultos», en *Trocha*, n.º 2 (1977).

Peryramaure, M. *Cleopatra, reina del Nilo*. Barcelona, Planeta, 1967.

Pina Polo, F. «Noticias falsas, desinformación y opinión pública en la Roma republicana», en Segenni, S. (ed.) *False notizie… fake news e storia romana. Falsificazioni antiche, falsificazioni moderne*. Milán, Mondadori Education, 2019, pp.4-89.

Prieto Arciniega, A. «Cleopatra en la ficción: el cine», en *Studia Historica. Historia Antigua*, n.º 18 (2000), pp. 143-176.

Puyadas Rupérez, V. *Cleopatra* vii*: La creación de una imagen. Representación pública y legitimación política en la Antigüedad*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2016.

Ritschard, C. y Morehead, A. (eds.). *Cléopâtre dans le miroir de l´art européen.* Musée d'art et d'histoire, Genève, 2004.

Ruiz Garrido, B. «Yo soy Egipto. El poder y la seducción de Cleopatra en las artes plásticas y en el cine», en *Baética,* n.º 28 (2006), pp. 167-194.

Sánchez, F.Á. Alcaraz Quiñonero, J. y Torres Vera, S. «Especial Martz Schmidt», en *Enepei*, nº 2 (1986), Concejalía de Cultura, Juventud y Deporte.

Sánchez Hernández, J. P. y González González, M. *Plutarco. Vidas paralelas* vii. Madrid, Gredos, 2009.

Schäfer, C. *Cleopatra*. Barcelona, Herder Editorial, 2007.

Tieldesley, J. *Cleopatra*. Barcelona, Editorial Ariel, 2008.

Unceta, L. «Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense», en *Epos*, xxiii (2007), pp. 333-344.

—«Greek Street. El mito griego visita los bajos fondos», en *Minerva*, n.º 25 (2012), pp. 187-207.

—«La musa vejada: clasicismo posmoderno y nuevas vías de investigación», en Pino Campos, L. M. y Santana Henríquez, G. (eds.), Καλὸς καὶ ἀγαθὸς ἀνήρ· διδασκάλου παράδειγμα. *Homenaje al Profesor Juan Antonio López Férez*. Madrid, Ediciones Clásicas, 2013, pp. 821-827.

Valtierra, A. «Mitografía y manipulación iconográfica de la muerte de Cleopatra en la pintura occidental», en *Asparkia. Investigación feminista,* n.º 37 (2020), pp.27-49

Valverde, I. y Picazo gurina, M. «¿La reina vencida? Cleopatra y el poder en el arte y la literatura», en Castillo pascual, M. J. (coord.), en *Congreso Internacional «Imagines». La Antigüedad en las Artes Escénicas y visuales* (Logroño, 22-24 de Octubre de 2007). Logroño, Universidad de La Rioja, 2008, pp. 515-528.

Volkman, H. *Cleopatra. A Study in Politics and Propaganda*. Londres, Elek Books Limited, 1953.

Wertheimer, O. *Cleopatra*. Barcelona, Editorial Juventud, 1937.

La industria cultural de la historieta mexicana: una visión desde la economía política

The cultural industry of Mexican comics: a vision from the political Economy

Jesús Enciso González
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Emmanuel Román Espinosa Lucas
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Jesús Enciso González está doctorado por la Universidad Autónoma de México (UNAM). Formado en los campos de la economía y la antropología, actualmente se desempeña como profesor investigador en el área de Historia y Antropología de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores (SNI) nivel I.

Emmanuel Román Espinosa Lucas es doctorado en ciencias sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Actualmente concluyó el doctorado en Ciencias Sociales de la UAEH, donde también se desempeña como profesor. Ha presentado ponencias en el Coloquio Internacional Imagen y Culturas en sus ediciones IV, V y VI; el VIII Coloquio Internacional Imágenes de la Muerte; el Coloquio Interdisciplinario de Cómics y el Coloquio Huellas de la historieta en la Hemeroteca Nacional de México, ambos en la UNAM.

Fecha de recepción: 15 de marzo de 2021

Fecha de aceptación definitiva: 3 de junio de 2021

Resumen

En este artículo, se propone la aplicación de un marco teórico y metodológico para estudiar la industria cultural de la historieta mexicana; el hilo argumental es el proceso económico-industrial de elaboración y circulación de cómics que comprendió casi setenta años. Partimos de la economía política como enfoque, pero también consideramos otros desarrollos pertenecientes a la economía. Asimismo, abordamos a las industrias culturales y creativas, así como brindamos una panorámica sobre la historia de la industria del cómic mexicano a partir de diversos estudiosos del tema.

Palabras clave: economía, industria de historieta, México, proceso económico, subsunción

Abstract

In this article, we propose the enforcement of a theoretical and methodological framework to study the cultural industry of the Mexican comic-books; the plot line is the economical-industrial process of making and circulating comics that covers almost seventy years. We start from the political economy as an approach, but also we consider other developments belonging to the economy. Likewise, we resort to the approach of the cultural and creative industries, as well as a journey trough the history of the Mexican comic industry from various scholars of the subject.

Keywords: Comic Industry, Economy, Economic Process, Mexico, Subsumption.

Cita bibliográfica

Enciso González, J. y Espinosa Lucas, E. R. «La industria cultural de la historieta mexicana: una visión desde la economía política», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 16 (2021), pp. 132-153.

Introducción

La economía política es un enfoque dedicado al estudio de las relaciones sociales en las esferas de la producción, la distribución, el consumo y de la base normativa que regula estos procesos.[1] Con un sentido crítico, un cénit lo tiene el marxismo desde el siglo XIX. Lo inaugura como un abordaje del fenómeno social que combina el análisis económico con el del poder, la política y las instituciones. En la presente investigación, proponemos la creación de un marco teórico-metodológico para estudiar la industria cultural de la historieta mexicana mediante categorías poco usadas en otros estudios. Aunque partimos de la economía política, también consideramos desarrollos de otras corrientes de esta disciplina, sobre todo a raíz del avance tecnológico de los siglos XX y XXI, la consolidación del sector quinario[2] y las relaciones laborales más flexibles.

Fundamentamos lo anterior señalando que el concepto de industria está anclado al trabajo creativo y a la cultura. Por otro lado, el término industrias culturales surgió para explicar la producción masiva de la cultura y su adhesión a la lógica del capitalismo durante la primera mitad del siglo XX. Esta noción se ha suplido por la de industrias creativas, que se percibe más como un planteamiento tautológico que como una definición del proceso mencionado en pleno siglo XXI.[3] A fin de salvar estas ambigüedades, nos parece más interesante estudiar las industrias culturales desde el proceso económico. Encontramos las bases teóricas en Karl Marx, Joseph Schumpeter y Macario Schettino. Pero también acudimos a los desarrollos de Guillermo Mastrini y Frédéric Martel sobre la economía política y las industrias creativas. Respecto a la historieta mexicana, retomamos los planteamientos de Juan Aurrecoechea, Armando Bartra e Irene Herner, entre otros estudiosos del tema.

De las industrias culturales a las creativas

En los años cuarenta, diversos teóricos estudiaron el arte en los mercados capitalistas. Tal vez fueron a un extremo: hablaban de una total subsunción de estas actividades a la generación de plusvalor. La industria cultural era factor de enajenación para el creador y el consumidor: desaparecía todo sentido de creatividad, predominaba la ho-

[1] Schettino, M. *Introducción a la economía para no economistas*, México, Pearson Educación, 2002, p. 4.

[2] Consiste en una desagregación del sector servicios y que refiere al entretenimiento. En este sentido, las industrias culturales forman parte de este sector.

[3] Mastrini, G. «Economía política de la comunicación e industrias culturales: apuntes sobre su vigencia actual», en *Revista internacional de comunicación y desarrollo*, volumen II, n.° 5 (2017), p. 146.

mogeneidad y la alienación en las obras. El desarrollo de tales productos para generar conciencia social reivindicó su sentido creativo, coexistente con el valor monetario. Así, Enrique Bustamante definió a las industrias culturales como aquellas dedicadas a la elaboración de bienes, servicios y actividades relativas a la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa, historietas, televisión y tecnologías de la información y la comunicación (TICs).[4] A finales del siglo xx y principios del xxi, y con un pensamiento menos doctrinario, se replanteó su sentido y, sin negar su carácter mercantil, se revaloró su creatividad. La Unesco las denominó industrias culturales y creativas (ICC): «sectores de actividad organizada que tienen como objeto la producción o reproducción, promoción, difusión y comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial».[5] Destaca la terciarización de las economías en este periodo y la «desproletarización» del trabajo, por lo que pareciera que el sentido de clase ha desaparecido y hay que interpelar a su noción artística.

Cabe preguntarse si la «industria creativa» es una aportación sociológica a la esencia actual de la industria cultural. Una respuesta sobre su redundancia la encontramos en el concepto mismo de industria, el cual tiene un alto sentido ontológico que se refiere a cualquier labor ingeniosa. Su etimología lo acusa: *indu* (en el interior), *struo* (construir, organizar), *ia* (sufijo de cualidad), una construcción perspicaz.[6] Cualquier trabajo posee un sentido de creatividad, mayor o menormente expropiado por la lógica del capitalismo.

A pesar de su carácter mercantil, diversos productos de la comunicación y el arte no fueron estudiados por la economía del siglo xix y tampoco, al menos, en las primeras cuatro décadas del xx. Quizá por esto no se consideró al «sector cultural» como parte de la actividad económica rentable, debido a que se rige por su sentido simbólico. Desde la segunda mitad del siglo xx, la economía viró hacia esta área, donde se buscó descubrir de qué manera las industrias culturales estaban subsumidas formal y realmente[7] en el capitalismo contemporáneo. Consideramos que, en

---

[4] Bustamante, E. (coord.) *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital*. Barcelona, Gedisa, 2003, p. 19.

[5] Unesco. «Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas» en *Unesco*, 2007. Disponible en http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/

[6] Diccionario etimológico castellano en línea. «Industria» en *DECEL*, 2020. Disponible en http://etimologias.dechile.net/?industria#:~:text=La%20palabra%20industria%20viene%20del,el%20sufijo%20de%20cualidad%20%2Dia

[7] De acuerdo con la crítica de la economía política, la subsunción *formal* del trabajo al capital ocurre cuando el empresario utiliza tecnologías preexistentes, antiguas o artesanales. La subordinación es *real* cuando se aplican tecnologías innovadoras y diseñadas para aumentar la producción bajo la dirección del capitalista. Cfr. Marx, K. (1990), *Capítulo VI Inédito*, Siglo xxi, México y Veraza, J. (1984) «Carlos Marx y la técnica. Desde la perspectiva de la vida», en *Críticas de la economía política* n.º 22/23 (1983), p.77.

la determinación de la subordinación del sector cultural a la dinámica capitalista, deben analizarse cuestiones como la intensidad de jornadas de trabajo, el adelanto de los medios tecnológicos, las justicia en las remuneraciones, la propiedad intelectual, la manipulación del consumo, la generación de plusvalor y la distribución de ganancias.

Actualmente, las industrias culturales viven una paradoja. Con su renombramiento y el avance digital, parece que al término «industria» se le enfatiza la libre creatividad y, sin embargo, se le desvincula de los procesos productivos, regidos por la expoliación de la fuerza de trabajo. Esto provoca que, en espacios como la historieta, no se enfaticen los conflictos salariales, la explotación laboral y la enajenación que supone la dinámica capitalista. Ante ello, es menester revisar el concepto de «industrias culturales y creativas», para analizar su pertinencia en pleno siglo xxi. Gaetan Tremblay subrayó el binomio entre la alienación laboral y estas industrias, definidas como actividades de producción e intercambios culturales sometidas a las reglas de la comercialización, donde el trabajo se organiza en una doble separación entre el productor y el producto, la creación y ejecución, donde al autor pierde el control sobre sus creaciones.[8] Así, la alienación del trabajo cultural limita y condiciona a los creadores. Esto lo sostiene Richard Florida, quien además sugirió que en las ciudades ha surgido una «clase creativa» que promovió el crecimiento económico en las urbes, pero en contraparte, es responsable de su gentrificación.[9]

Guillermo Mastrini[10] coincidió en que las industrias creativas se forman mediante las habilidades que generan riqueza, empleos y explotación de la propiedad intelectual, con un alcance que abarca al arte, los medios de comunicación, las TICs, entre otros rubros. Sin embargo, de muchos años atrás la creatividad en las industrias culturales ha tenido el mismo fin. Ante esto, uno se pregunta si existe una nueva creatividad: hay posturas que así lo entienden, como es el caso de Frédéric Martel, quien sostiene que ahora se trata de servicios que abarcan a la cultura, los contenidos y formatos, donde industrias y gobiernos impulsan su poder suave mediante la innovación.[11]

Las industrias creativas cobraron impulso en los países industrializados durante el gobierno de Tony Blair (2000) en Inglaterra. A pesar de esto, surgieron críticas respecto a si es un término adecuado para analizar la producción masiva de la cultura durante el siglo xxi o si solo es conveniente a nivel ideológico. Para

[8] Mastrini, G. «Economía política de la comunicación e industrias culturales: apuntes sobre su vigencia actual», en *Revista internacional de comunicación y desarrollo* volumen II, n.° 5 (2017), p. 146.

[9] Se refiere al proceso de elitización en las ciudades, en donde los sectores más pobres de la población son desplazados por los sectores más adinerados.

[10] Mastrini, G. *Op. cit.*, p. 146.

[11] Martel, F. *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. México, Taurus, 2011, p. 17.

Mastrini[12] este concepto posee una visión limitada, ya que diluye la especificidad cultural en un planteamiento demagógico que simula la inclusión, diversidad e igualdad de oportunidades de las naciones y empresas para generar actividades, bienes y servicios culturales. Justin O'Connor argumentó que la propia estructura corporativa, la tecnología digital, la explotación del trabajo creativo y la escasez de recursos intelectuales y financieros en los gobiernos locales, mermaron la sinergia de las industrias creativas.[13]

Las industrias culturales y creativas inauguran procesos de trabajo y de valorización propios del siglo xxi, como son los empleos «flexibles» y a domicilio, espacialmente desestructurados, especializados en un sentido pero desprofesionalizados en otro, con altos niveles de ganancia para el capitalista. Pueden sacrificar los ingresos en el corto plazo para los creadores, así como la generación de un prestigio que les permita mejores oportunidades laborales. No obstante, su difusión para comprender actualmente la producción masiva de la cultura no parece promover una reivindicación del trabajo creativo, sino que, más bien, esconde una subordinación del trabajo al capital más agresiva. Ante esto, optamos por el empleo del término «industria cultural» para abordar las relaciones sociales que engloban la dinámica económica dentro de una industria en específico: la historieta mexicana.

La industria cultural de la historieta y el proceso económico

La industria cultural de la historieta mexicana consiste en un proceso económico de producción y distribución de narraciones gráficas que comprende casi setenta años. Se conforma por las siguientes etapas: los periódicos de historietas (1934-1950), la cual inició con la publicación de *Paquín,* de Editorial Sayrols, y que consistió en la expansión de este medio dependiente de los diarios; las editoriales industriales (1950-1982), que se caracterizó por la formación de sellos exclusivos de historietas, ahora publicados en formato de *comic-book,* y que en la trama económica representó su auge; en tercer lugar se localiza la crisis de la industria (1982-1990), que abarcó su declive y posterior depresión. Actualmente se desarrolla el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 a la fecha), que supone una recuperación tras el periodo anterior, aunque con directrices alejadas del comportamiento industrial. Nuestra propuesta trata de puntualizar el lugar que ocupa cada periodo dentro de un ciclo económico,[14] así como el tipo de publicación dominante en cada momento.

[12] Mastrini, G. *Op. cit.*, p. 147.

[13] O'Connor, J. «Las industrias creativas y culturales: una historia crítica», en *Ekonomiaz. Revista vasca de economía* volumen III, n.° 78 (2011), p. 45.

[14] Definimos al ciclo económico como la serie de expansiones que ocurren dentro de las actividades económicas, seguidas por sus recesiones, contracciones y recuperaciones. Aviña, N. *Los ciclos económicos de México y la crisis del TLCAN* [tesis de maestría]. El Colegio de la Frontera Norte, 2014, p. 17.

Este medio se encuentra ligado a relaciones económico-sociales y a instituciones que se engloban bajo la lógica del capitalismo. Para efectuar su proceso de acumulación, esta industria efectuó diversas estrategias de destrucción creativa, «mutación industrial que revoluciona la estructura económica desde dentro, destruyendo lo antiguo y creando elementos nuevos».[15] Esto no solo permitió su proliferación, también la introducción de métodos de producción, mercancías, formas de organización, distribución y la conformación de mercados emergentes.[16] Como se ve, las esferas del proceso económico se encuentran entrelazadas. Por ello, en nuestro análisis se verán entretejidos estos ámbitos.

La esfera de la producción

Consideramos pertinente definir cómo se ha desarrollado la industria cultural de la historieta mexicana en cada una de las esferas del proceso económico. Un punto de partida es la producción, proceso en el que se transforman recursos en bienes y servicios demandados por la población,[17] o bien «una apropiación de la naturaleza por parte de individuos pertenecientes a una sociedad determinada».[18]

En la etapa de los periódicos de historietas (1934-1950),[19] la destrucción creativa consistió en dos aspectos: la generación de necesidades de entretenimiento y una nueva organización del proceso laboral. Al crearse necesidades, se modificaron las pautas consuntivas con la introducción de publicaciones de este tipo como *Paquín* de Editorial Sayrols, *Pepín*, de Panamericana, o *Chamaco*, de Herrerías.[20] Se trataron de cuadernillos impresos en papel periódico, a un solo tono y en formato tabloide. En ellos se difundieron diversas narraciones gráficas locales y extranjeras, al igual que información variada para el entretenimiento de los lectores. Tuvieron su auge entre 1934 y 1950, cuando las historietas comenzaron a publicarse como *comic-books* de títulos individuales. Así, con la modificación del consumo, se formó un mercado independiente de los diarios, a pesar de que la manufactura se mantuvo adherida a este medio.

La segunda estrategia consistió en rescatar un esquema más parecido al de los talleres artesanales que al de las fábricas, en el que se experimentó una subsunción formal de

[15] Schumpeter, J. *Capitalismo, socialismo y democracia*. Barcelona, Folio, 1996, p. 121.

[16] *Ibid.*, p. 102-103.

[17] Schettino, M. *Introducción a la economía para no economistas*. México, Pearson Educación, 2002, p. 15.

[18] Marx, K. *Introducción general a la crítica de la economía política/1857*. México, Siglo xxi, 1989, p. 39.

[19] En esta investigación empleamos el término periódicos de historietas para referir a las narraciones gráficas publicadas entre 1934 y 1950. Empleamos el vocablo historieta para mencionar a los títulos posteriores a la etapa mencionada.

[20] Aurrecoechea, J. y Bartra, A. *Puros cuentos II. La historia de la historieta en México (1934-1950)*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Grijalbo, 1993, p. 44-82.

trabajo al capital donde los historietistas vendieron su fuerza laboral[21] a los editores de periódicos, quienes remuneraron su labor por encargo terminado, sin ofrecer compensaciones. Esta mecánica provocó un trabajo excedente no remunerado, donde el salario de los creadores no siempre fue acorde con las jornadas laborales realizadas. En cuanto a los tirajes, publicaciones como *Cartones* (1945) indicaron la impresión diaria de entre quinientos mil y un millón de historietas.[22]

En la segunda etapa (1950-1982) la destrucción creativa se encaminó hacia la conformación de una industria del cómic mexicano y el surgimiento de editoriales como Argumentos, Novaro, Promotora K o Senda, así como la edición de títulos individuales. Respecto a los tirajes, se calculó que a mediados de los años setenta se distribuyeron mensualmente setenta millones de historietas.[23] Los creadores continuaron subordinados formalmente a la explotación capitalista, pero generando un gran excedente. Irene Herner consideró que los historietistas no vieron una mejora en las condiciones laborales debido a salarios bajos, la inexistencia de contratos, prestaciones o sindicatos, así como una producción semiartesanal que impidió la organización de clase.[24]

Existió una división del trabajo más pronunciada donde los escritores fueron más favorecidos que los dibujantes.[25] La elaboración de un título siguió el siguiente proceso: el guionista elaboraba una trama sugerida por el editor; el dibujante diseñaba los bocetos y, finalmente, el director artístico completaba la parte gráfica.[26] El argumentista actuaba como un agente libre que laboraba en distintas editoriales, mientras que el dibujante principal se dedicaba a trazos preliminares, dejando el resto a otros trabajadores.[27]

Las ganancias de las editoriales provinieron de un trabajo poco remunerado conforme a los beneficios que generó.[28] Existía una subordinación al capital que limitó la originalidad y autonomía de los creadores, a pesar de que algunos se convirtieron en empresarios del rubro. La mayoría de los autores no estuvo bajo contrato ni sindicato alguno, solo recibieron 10 % de utilidades mientras que distribuidores e impresores ganaban hasta el 40 % por cada historieta vendida. Si los autores llegaron a cobrar

[21] Dussel, E. *Hacia un Marx desconocido. Un comentario a los manuscritos del 61-63*. Buenos Aires, Docencia, 2013, p. 273.

[22] Aurrecoechea, J. y Bartra, A. *Op. cit.*, p 21-22.

[23] Herner, I. *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*. México, Universidad Nacional Autónoma de México y Nueva Imagen, 1979, p. 9.

[24] *Ibid.*, p.88.

[25] Hinds, H. y Tatum, C. *La historieta mexicana en los años sesenta y setenta*. Aguascalientes, Instituto Cultural de Aguascalientes, 2007, p. 28.

[26] Herner, I. *Op. cit.*, p. 85-86.

[27] Hinds, H. y Tatum, C. *Op. cit.,* p. 28-29.

[28] Herner, I. *Op. cit.*, p. 85-86.

regalías, no rebasaron del 2 %.[29] Luis Gantús, promotor de convenciones, afirmó que dibujantes como Sixto Valencia llegaron a percibir entre 38000 y 50000 pesos (en moneda actual) por historieta terminada.[30] De ser cierto, el dinero se dividía solo entre los miembros del estudio, lo cual exhibe una distribución discrecional, y no normativa, de las ganancias.

El desarrollo de la televisión y las nuevas tecnologías mermaron a los cómics mexicanos. Así, durante la crisis de la industria (1982-1990), la destrucción creativa se limitó a obtener el mayor beneficio económico y evitar un colapso estrepitoso.[31] La crisis económica de 1982 sobrevino en otras circunstancias que afectaron el proceso económico en la industria de la historieta, que desapareció paulatinamente. Respecto de la producción, fallaron los suministros de papel para mantener la manufactura estable. Los historietistas continuaron una desventajosa subordinación del trabajo al capital, con condiciones menos favorecedoras donde erogaron un mayor producto excedente e impago. Como en cualquier crisis, se aprovechó para que surgieran nuevos grupos de poder económico y se formaron mercados que comercializaron el erotismo y la pornografía en cómics. Surgieron los *Sensacionales*, donde muchos artistas firmaron sus obras con seudónimos, pues se avergonzaban de dibujar tramas que explotaron el sexo y el doble sentido.[32] Esto indicó el poco prestigio que la labor otorgaba.

El movimiento del cómic de autor y la novela gráfica mexicana (1994 a la fecha) es posible gracias al desarrollo de Internet y las herramientas digitales.[33] Su desarrollo abarata costos de producción y disminuye la carga de trabajo que, si bien mantiene cierta esencia semiartesanal, se beneficia con las computadoras. Ya no existe una industria masiva de la historieta, sino una actividad marginal. El cómic se mantiene como lenguaje, por lo que una nueva generación de autores se dedica a renovarlo, lo cual prosigue de una manera más flexible su relación con el capital, sin el apoyo de inversionistas industriales, pero con proyectos autogestivos donde se introducen nuevos bienes culturales, la novela gráfica, así como formas de producción y mercados alternativos. Existe un cambio significativo en la subsunción de trabajo al capital: los historietistas no venden su fuerza de trabajo ni su labor creativa, sino que subsisten por cuenta propia. Intentan que la ganancia sea en su mayoría para ellos, aunque una parte corresponde a los canales de distribución que emplean.

---

[29] Hinds, H. y Tatum, C. *Op. cit.,* p. 29.

[30] Gantús, L. *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada. Varios cuentos y tres decálogos insoslayables*. México, Producciones Balazo, 2014, p. 19.

[31] Schumpeter, J. *Capitalismo, socialismo y democracia*. Barcelona, Folio, 1996, p. 129.

[32] Soto, R. «Historietas para jóvenes y adultos en México», en Guiral, A. (coord.) *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 9. Revistas de aventuras y de cómic para adultos*. Barcelona, Panini Comics, 2007, p. 186.

[33] Castells, M., *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I: la sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial, 2000, p.84-92.

La esfera de la distribución

La distribución orienta la proporción en que los individuos participan de la riqueza social conforme a las reglas de un marco institucional acordado por los actores de la economía.[34] Esta esfera aparece como un agente que asigna mano de obra hacia diferentes ocupaciones. Y es el momento en que el capital acumulado se convierte en ganancias, salarios, intereses y demás valores dividido entre los capitalistas y organismos que participan en cualquier sector económico.[35]

Durante los periódicos de historietas (1934-1950), la esfera distributiva tuvo una división simple entre guionistas y dibujantes, aunque existieron autores que hicieron ambas labores. La comercialización fue realizada por la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, organización que decidía cuáles eran dispuestos en el mercado.[36] Originalmente estos productos impresos tuvieron periodicidad semanal; sin embargo, ante la competencia entre editoriales, pasaron a la publicación diaria. Respecto del capital acumulado, las editoriales percibieron el 60% de ganancias por ejemplar vendido, mientras que el cuarenta restante correspondió para la Unión de Voceadores.[37] Esta situación favoreció a los empresarios ya que, al formar parte de la prensa, no dividieron las ganancias con otros sectores. Pero la búsqueda de réditos es una característica del capitalismo. Así, las publicaciones incrementaron su precio original de diez centavos hasta los sesenta y cinco. Para impulsar su venta, los editores dispusieron de tácticas como concursos, rifas, la publicación de cartas, dibujos, fotografías, anécdotas e incluso las vivencias del público fueron convertidas en cómics.[38]

En la etapa de las editoriales industriales (1950-1982), el precio por ejemplar fue de un peso. Los principales géneros fueron el humor, el melodrama y las aventuras.[39] Se mejoraron los canales de distribución con instancias como la Unión de Voceadores. En cuanto a la distribución de la riqueza Editorial Argumentos, Novedades, Novaro y la Promotora K acapararon el 65 % del mercado, al tiempo que veinte editoriales menores se hicieron de un sector de los consumidores.[40] La mayoría de las ganancias correspondió a empresarios del medio y a la red de voceadores, aunque se sumaron elementos como Talleres Editormex Mexicana S.A.[41] Los dineros también se redis-

[34] Marx, K. *Op. cit.*, p.39.

[35] *Ibid.*, p. 44.

[36] Aurrecoechea, J. y Bartra, A. *Op. cit.*, p. 82-85.

[37] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 41.

[38] Rubenstein, A. *Del* Pepín *a* Los agachados*. Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México, Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 49-73.

[39] Herner, I. *Op. cit.*, pp. 112 y 119.

[40] Hinds, H. y Tatum, C. *Op. cit.*, p. 26-27.

[41] Herner, I., *Op. cit.*, p. 92.

tribuyeron entre otras empresas como Dimsa S.A, de C.V., que importó publicaciones extranjeras, y la Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas S.A. (Codiplyrsa), que distribuyó impresos en provincia.[42]

La crisis de la industria de la historieta (1982-1990) alteró la distribución debido a la desaparición de editoriales como Novaro, en 1985, y la contracción de otras como Argumentos, que se transformó en Grupo Editorial Vid. Algunos organismos, con relación en esta esfera perdieron impulso, como ocurrió con la Unión de Voceadores,[43] o colapsaron, como la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA), vendida en 1998.[44]

En el movimiento del cómic de autor y novela gráfica local (1994 a la fecha), al perderse distribuidores de historietas, se exploraron alternativas para mantener vigente a la narrativa gráfica. Una instancia fueron los suplementos en la prensa de izquierda, como «Masomenos» (1979) del periódico *UnoMásUno* e «Histerietas» (1986) de *La Jornada*. Siguió la formación de iniciativas colectivas, como la revista independiente *Gallito Comics* (1992-2000). Tenemos igual al webcómic y la inserción de la novela gráfica en la industria cultural del libro mediante estrategias como convenciones, talleres, la publicación en editoriales independientes y extranjeras, las autopublicaciones y la participación de instancias académicas.

No quisiéramos cerrar este apartado sin mencionar que, para Armando Bartra, la crisis en la industria de la historieta significó la derrota de la lectura ante la crisis económica de 1982 y ante la televisión, medio que vivió su consolidación. Para Bartra, las narraciones gráficas locales perdieron lectores, mientras que los tirajes y títulos individuales aminoraron considerablemente.[45] Ya sea por el auge de las nuevas tecnologías, en la última etapa, el desarrollo de la novela gráfica ha propiciado que autores, editores y promotores realicen estrategias para la valoración de este género, y así, facilitar su inserción en la industria del libro. A pesar de esto, la novela gráfica local se enfrenta a un escenario donde los consumidores optan por las historietas de Estados Unidos y Japón.

La esfera del consumo

El consumo no era objeto de la economía sino de la comunicación, la publicidad o la psicología. Aunque la economía política identificaba el valor de uso, lo consuntivo

[42] Aguilar, G. y Terrazas A. *La prensa, en la calle. Los voceadores y la distribución de periódicos y revistas en México*, México, Universidad Iberoamericana y Grijalbo, 1996, p. 99-100.

[43] *Ibid.*, p. 152-155.

[44] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 64-65.

[45] Bartra, A. «Globos globales: 1980-2000», en *Revista Latinoamericana de estudios sobre la historieta* volumen I, n.° 4 (2001), p. 226.

era concebido como una actividad individual y subjetiva que difícilmente se relacionaba con las categorías de valorización y ganancia. Su interés económico viene de la identidad entre consumo y producción, que también se le identifica con la demanda en el mercado, pero a su vez del hecho de que, en la actualidad, el mundo digital ha modificado la adquisición y forma de leer historietas.

En nuestra época, marcada por una fuerte centralización del capital, un avance tecnológico más rápido y la repetición como un principio estético en los medios de comunicación, Omar Calabrese identificó una transformación de la actividad consuntiva en las industrias culturales. Para este investigador, los espectadores realizan diferentes tipos de consumo de acuerdo con sus necesidades. Así, tenemos al hábito o consumo por demanda, caracterizado por la presentación de contenidos repetitivos a los que el consumidor está acostumbrado;[46] se asemeja al modelo de formación del hábito, donde las preferencias son resultado de adquisiciones anteriores.[47]

Localizamos también el culto o consumo por consolación, que involucra una participación más activa del espectador por medio de funciones especiales o convenciones; es similar al modelo de adicción racional, donde el gusto es motivado por un capital simbólico específico.[48] Calabrese identificó un consumo más: el productivo, definido como «la conflictualidad cultural del lector que hace inestable el objeto de lectura ya que es "percibido". Después de esto, lo "percibido" es inestable y potencialmente transformado».[49] En la historieta identificamos esto con los entusiastas que pasan de lectores a productores de cómics.

A lo largo de la etapa de los periódicos de historieta el público exigió los contenidos que gustaron sin importar su repetitividad. Respecto a los índices de lectura del medio, Aurrecoechea y Bartra estimaron cerca de seis millones de compradores, mientras que cada pieza vendida contó con alrededor de cuatro lectores, quienes accedieron a estos impresos mediante la venta, lectura grupal, préstamo, reventa y renta de ejemplares. Los autores consideraron que los periódicos de historietas tuvieron dieciocho millones de lecturas por semana.[50] Este fenómeno puede interpretarse planteando que la generación de ganancias implicó mecanismos para subordinar las pautas de consumo a las de necesidades del capital. Estas tácticas se centraron en una promoción de géneros como el humor, las aventuras y el melodrama como formas de orientar las preferencias de los lectores.

---

[46] Calabrese, O. *La era neobarroca.* Madrid, Cátedra, 1987, p. 51.

[47] Palma, L. y Aguado, L. «Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía», en *Revista de economía institucional* volumen xii, n.° 22 (2010), p. 147-148.

[48] *Ibid.*, p.148.

[49] Calabrese, O. *Op. cit.*, p. 166.

[50] Aurrecoechea, J. y Bartra, A. *Op. cit.*, p. 22.

En las editoriales industriales de cómics, Hinds y Tatum señalaron que el consumo de este medio penetró los diferentes estratos sociales.[51] Se generó un «culto», ya que los lectores no solo adquirieron historietas, sino también productos derivados, películas o programas de radio.[52] Lo anterior es señal de una subsunción del consumo al capital capaz de generar mercancías de un producto base y que segmenta al mercado por áreas y contenidos de interés, edad, género y nivel socioeconómico, entre otros factores. El nivel de consumo depende de los ingresos y, durante la crisis de esta industria, la caída de salarios provocó que la capacidad adquisitiva de la población se redujera, lo que significó una bajada considerable en la venta de este producto. Existió un consumo por consolación en el que la proliferación de historietas pornográficas reveló la represión sexual de la población. Su difusión provocó que paulatinamente se abandonara al público masivo.

Finalmente, en el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana tenemos un consumo productivo donde los lectores pueden convertirse en creadores,[53] quienes difunden su obra en canales físicos y digitales, sin recurrir a intermediarios que coopten las ganancias e impidan la acumulación de capital. También localizamos una radicalizada subsunción del consumo, guiada por la creación de un sistema de necesidades.[54] Y es que, al desaparecer la industria aledaña a las historietas, los autores comercian productos alusivos como playeras, manufacturados de manera semiartesanal, en pequeña escala y dirigidos a un nicho de mercado más segmentado.

Las esferas del proceso económico en la industria cultural de la historieta en México han seguido un desarrollo complejo. Con los cambios financieros del país, sufrieron modificaciones que van de su crecimiento y auge al colapso y, en última instancia, a su vuelta a la vida económica mediante estrategias alternativas. La más sobresaliente es la novela gráfica, la cual ha permitido que se ensayen nuevas figuras empresariales.

La esfera política

Durante mucho tiempo, una de las preguntas hacia la economía política fue cómo integrar al análisis económico la actuación de las fuerzas políticas, estatales o de la sociedad civil. Este elemento en las industrias culturales puede expresarse en las estrategias de regulación (explícitas e implícitas) que rigen las relaciones de producción y distribución. Esta base normativa se entiende como el lugar donde se asienta

[51] Hinds, H. y Tatum, C. *Op. cit.*, p. 44.

[52] Herner, I. *Op. cit.*, p. 134.

[53] Calabrese, O. *Op. cit.*, pp. 51 y 166.

[54] Veraza, J. *Sunsunción real del consumo al capital. Dominación fisiológica y psicológica en la sociedad contemporánea*. México, Ítaca, 2005, p. 10-11.

el comportamiento político del sujeto económico; implica diversas figuras jurídicas, asociaciones, sindicatos, partidos, cooperativas, mutualidades, leyes, reglamentos o grupos de presión que determinan quién tiene el poder de decisión, cómo se dirimen los conflictos o se efectúan las negociaciones y acuerdos en la industria del cómic. Se trata de un juego de actores que define el funcionamiento del sector. Las instituciones, por tanto, son «las reglas del juego en una sociedad, las limitaciones ideadas por el hombre que dan forma a la interacción humana. Por consiguiente, estructuran incentivos en el intercambio humano, sea político, social o económico».[55]

Las instituciones alteran el desarrollo económico, por lo que el cambio histórico responde a su desenvolvimiento en un tiempo y espacio determinado. En consecuencia, el cambio social es influido por los «ajustes marginales al conjunto de limitaciones formales e informales que constituyen el marco institucional».[56] Está influido gracias a las interacciones entre las instituciones y empresarios u organizaciones que participan en la economía; sin embargo, los últimos resultan condicionados por las reglas de los primeros.[57]

En la industria cultural de la historieta mexicana localizamos una base institucional encargada de regular el proceso de producción, el cual se aproxima más hacia la informalidad debido a la carencia de contratos, garantías laborales, regalías, créditos, derechos de autor y demás figuras jurídicas que intentarían mantener una relación más equitativa entre editores e historietistas. Esto implicó la formulación de un marco constituido por tres instancias dispuestas a negociar en diversos niveles el proceso económico del sector: la Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, la Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA) y la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. El juego entre estos actores estuvo marcado por conflictos y acuerdos, legales y no legales, propios de la conformación de una cultura política nacional en vías de ser hegemónica.

La Unión de Voceadores, fundada en 1923, se encargó de la distribución y venta de publicaciones periódicas a lo largo del país. Poseyó relativa fuerza política, porque al estar en contacto con el mercado también influía en los precios de las revistas. De ella dependía que el producto, y el plusproducto, recuperaran costos y ganancias. Estuvo constituida por tres áreas: despachos, expendedores voceadores.[58] Durante la etapa

[55] North, D. *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico.* México, Fondo de Cultura Económica, 1995, p.13.

[56] Urbano, D., Díaz, J. y Hernández, R. «La teoría económica institucional: el enfoque de North en el ámbito de la creación de empresas» en *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso anual de la AEDEM* vol. II, Palma de Mallorca, Asociación Europea de Dirección y Economía de Empresa (AEDEM), 2007, p. 8.

[57] *Ibid.*, p. 8-9.

[58] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 38-40.

de las editoriales industriales de historieta (1950-1982), la Unión reforzó su vínculo con el gobierno mediante el establecimiento del Día del Voceador el 23 de abril de 1953. Esto representó no solo la relación cercana entre el Estado y los medios, sino su posible utilización como herramienta de presión gubernamental contra impresos que atentaran hacia los intereses de la clase en el poder.[59] Otras acciones que le abonaron autoridad fueron su adhesión en 1946 a la Confederación Nacional de Organizaciones Populares (CNOP), perteneciente al Partido Revolucionario Institucional (PRI); la realización de «programas sociales, la exención en el pago de impuestos y la organización de comidas para el gremio»;[60] una clínica; un refugio para desamparados, y facilidades para la adquisición de una vivienda. Asimismo, sus miembros no podían ser encarcelados por delitos de prensa.[61]

La Unión no estuvo exenta de las rebatingas por el liderazgo y dentro de su organización se vivieron diversos cambios. Uno de ellos ocurrió en su dirección, la cual pasó de dos años a cinco hasta 1974, cuando Enrique Gómez Corchado asumió la secretaría general y permaneció casi veinte años. Es lógico suponer que su capacidad de mantenerse estaba relacionada con el establecimiento de alianzas políticas o económicas. Así, la red generó conexiones con otras repartidoras, como Citem S.A. de C.V., que distribuyó publicaciones en locales cerrados; Dimsa, que circuló impresos en inglés; Codiplyrsa, dedicada a publicaciones en provincia, e Intermex, que comercializó las revistas más vendidas en México.[62]

La red también incurrió en prácticas poco éticas en las que participaron otras instancias como PIPSA. Un ejemplo ocurrió con la revista *El Tabloide* (1958), cuya circulación fue limitada ante sus pocas ganancias. Casualmente, sus editores tuvieron problemas para adquirir papel. Otro caso fue el de *Política* (1960-1968), que sufrió boicots e incluso policías amedrentaron al equipo de redacción.[63] Finalmente, durante la crisis de la industria del cómic mexicano (1982-1990), la Unión perdió influencia tras la renuncia de Gómez Corchado en 1993 derivado de un conflicto con el rotativo *Reforma*, así como la baja en ventas tras la crisis económica de 1982 y el desarrollo de Internet.

PIPSA fue una paraestatal encargada de la compra, venta, distribución, exportación e importación de papel en México. Surgió en 1935 por órdenes del presidente Lázaro Cárdenas. Estuvo compuesta por accionistas tipo A, en su mayoría funcionarios de gobierno, así como tipo B, empresarios de los medios de comunicación.[64] Su objetivo

[59] Aguilar, G. y Terrazas, A. *Op. cit.*, p. 12.

[60] *Ibid.*, p. 25.

[61] *Ibid.*, p. 35.

[62] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 41-42.

[63] Aguilar, G. y Terrazas, A. *Op. cit.*, p. 105-109.

[64] Gantús, L. *Op. cit.,* p. 63.

fue la compra, venta y distribución de papel a precios bajos. Fue la única que podía adquirir este recurso en el extranjero y revenderlo, así como exportar el producido a nivel local. Se reservó el derecho de venta y distribución del papel, indicio de su posible rol como medio de censura.

Durante el periodo de las editoriales industriales de cómics, PIPSA se consolidó como monopolio. El 7 de junio de 1951, con la instauración del Día de la Libertad de Expresión, se hicieron explícitos los lazos entre gobierno, empresarios del periodismo y esta paraestatal. Para 1954, incrementó a su personal operativo.[65] Gantús escribió que se generó la leyenda negra de que a los periódicos que no eran afines al gobierno les fue negado el suministro de papel.[66] Estos relatos, aun sin ser ciertos, pudieron funcionar como desacreditaciones veladas. Por ello, no fue extraño que no existiera una prueba fehaciente de dicha presión, pero sí un grupo de personas supuestamente ligadas a la industria que aseguraran estas prácticas facciosas.

En 1969 fue discutido un posible desmantelamiento de PIPSA. El argumento promovido fue que ya era conveniente abrir el mercado del papel. No obstante, representantes del gremio periodístico, así como de la industria del libro, «manifestaron su preocupación por la medida. Asimismo, reafirmaron la función sociocultural de PIPSA, y su desempeño provechoso y sin cortapisas para sus clientes».[67] En cuestión de meses, la iniciativa fue rechazada. Para 1974 la paraestatal finalizó la construcción de la productora Mexicana de Papel Periódico (Mexpape), a la que se sumaron Papel Tuxtepec y la Productora Nacional de Papel Destinado.[68]

Durante 1986, con la debacle de la industria del cómic local y la adopción del neoliberalismo en el país, PIPSA vivió condiciones adversas. Durante 1989, empresarios del periódico *El Norte* sugirieron abrir el mercado de este insumo. La propuesta fue bien recibida por otros impresos como *El Universal, Novedades* y *Excélsior*; sin embargo, *La Jornada* y *UnoMásUno* se opusieron con el argumento de que este recurso, y hasta la información, tendrían que someterse a las reglas del capitalismo. El resultado de esta discusión fue que las principales fábricas de la paraestatal fueran vendidas en 1993. Finalmente, en 1998 PIPSA también fue vendida.[69]

La instauración de un marco institucional también incluye intereses éticos o de conservación de valores tradicionales. Por ello, el tercer organismo es la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas, órgano de mediación del gobierno

[65] PIPSA. *El papel. Diario de PIPSA. 1935-1989*. México, Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA), 1989.

[66] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 63-64.

[67] PIPSA. *Op. cit*.

[68] *Ibid*.

[69] Gantús, L. *Op. cit.*, p. 64-65.

federal para negociar con los sectores conservadores sobre la censura y prohibición de publicaciones periódicas. Surgió debido a una primera campaña en contra de las historietas, entre 1942 y 1944, y que tuvo como objetivo su prohibición. Ante ello, la Secretaría de Educación Pública (SEP) creó el Reglamento de Revistas Ilustradas en lo Tocante a la Educación, así como a la Comisión, cuyo objetivo fue eliminar las publicaciones que desalentaran la entrega al trabajo o al estudio, tuvieran protagonistas que triunfaran rompiendo la ley, incitaran el desprecio por México, agraviaran las «buenas costumbres» o fueran en contra del «concepto democrático».[70]

La Comisión estuvo integrada por un presidente, un representante del procurador general de la república, uno de la Secretaría de Gobernación, otro más de la Oficina del Distrito Federal, uno de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y un representante de las editoriales y la opinión pública, quienes dictaminaban qué publicaciones infringían sus estatutos y se hacían objeto de sanción. En sus inicios, no contó con facultades claras de castigo, ya que tenía que recurrir a la SEP, tribunales o a la policía, apoyos con los que no siempre contó. Aun así, se mostró preocupada por el tratamiento de temas como el sexo, ateísmo, religiones diferentes al catolicismo, divorcio, crimen, la representación de mujeres trabajadoras, críticas al nacionalismo revolucionario y la cultura capitalista trasnacional.[71]

A partir de 1951, si un editor quería publicar un impreso, debía ser inspeccionado por la Comisión Calificadora, la cual expedía una licencia de título y una de contenido. Debido a los pocos recursos de la dependencia, los empresarios podían lanzar al mercado publicaciones sin estas acreditaciones, siempre que se especificara en la página legal que estaban en trámite. En 1954, sus miembros redactaron un nuevo reglamento donde aclararon su actuación y sanción; sin embargo, la SEP no tomó en cuenta estas modificaciones.[72]

Durante la etapa de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), la Comisión Calificadora enfrentó dos campañas más en contra de las historietas y publicaciones consideradas inmorales. La primera de ellas ocurrió entre 1952 y 1956, y fue organizada por el sector conservador del país. El objetivo fue eliminar a las historietas, publicaciones de nota roja y revistas para hombres exigiendo una actuación más severa de la dependencia. La campaña ejerció presión durante cuatro años y se distinguió por la organización de quemas públicas de cómics y revistas en diferentes puntos del país. No obstante, este segundo movimiento no cambió el contenido de las publicaciones mexicanas.[73]

---

[70] Rubenstein, A. *Op. cit.*, p. 202.

[71] *Ibid.*, p. 205-213.

[72] *Ibid.*, p. 203, 225.

[73] *Ibid.*, p. 185-186.

La siguiente campaña ocurrió entre 1972 y 1976, en un contexto donde el presidente Luis Echeverría pretendió reconstruir una apariencia de unidad nacional y estabilidad política tras el Movimiento Estudiantil de 1968. Participaron más de diez mil personas y fue organizada por miembros de la sociedad civil que conformaron agrupaciones como la Unión Nacional de Padres de Familia. Esta movilización comenzó con el envío más de dos mil telegramas para exigir la eliminación de historietas y publicaciones violentas o pornográficas. Siguió la entrega de paquetes de cómics y pornografía a las oficinas del Ejecutivo federal, así como listas de publicaciones que infringieron los estatutos de la comisión.[74] Para 1976, el saldo de esta empresa fue la emisión de recomendaciones contra 185 impresos y la prohibición de cincuenta.[75] A pesar de esto, gran parte de las revistas sancionadas acataron parcialmente los castigos. Esto provocó una mayor desconfianza por parte de los grupos conservadores, por lo que la comisión ya no pudo mantener la estabilidad entre estas agrupaciones.[76]

Para los años ochenta, la dependencia permitió la legalización de la pornografía, lo que provocó la proliferación de los *Sensacionales* e historietas de temáticas similares. En 1994 fue publicado en el *Diario Oficial de la Federación* que las publicaciones impresas requerían un nuevo certificado de licitud expedido por la Comisión;[77] sin embargo, fue denunciado que este decreto servía como una medida de censura. Así, mientras que en décadas anteriores la Comisión Calificadora sirvió como mediadora entre el Estado y los sectores conservadores, durante la debacle de la industria de la historieta mexicana perdió relevancia y peso.

En el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana, y con la desaparición de la industria de la historieta local, la base normativa que abordamos ha cambiado hacia el desarrollo de políticas neoliberales, donde se brinda prioridad a las publicaciones extranjeras. La novela gráfica local, al buscar insertarse en la industria editorial, debe lidiar con un medio que sufre una centralización del capital donde editoriales pequeñas son absorbidas por las de alcance internacional, las cuales editan obras mexicanas para afincarse en el mercado del país y continuar su expansión.

Conclusiones

La economía política marxista del siglo xix inaugura una categoría fundamental para entender el capitalismo de ayer y de hoy: la subsunción. Se trata de una idea compleja que da cuenta de la elasticidad del sistema para subordinar a sus fines los procesos

[74] *Ibid.*, p. 187-192.

[75] Hinds, H. y Tatum, C. *La historieta mexicana en los años sesenta y setenta*. Aguascalientes, Instituto Cultural de Aguascalientes, 2007, p. 36.

[76] Rubenstein, A., *Op. cit.*, p. 192-193.

[77] Aguilar, G. y Terrazas, A. *Op. cit.*, p. 161.

productivos de regímenes precapitalistas, los sistemas de circulación mercantil, las culturas de consumo e incluso los procesos políticos de aparente cambio social. Por lo tanto, la economía política permite centrarnos en las relaciones llevadas a cabo en la industria de la historieta en México; no obstante, este medio resulta uno mucho más vasto y que puede ser abordado desde diversos frentes.

Consideramos que la industria de la historieta mexicana puede entenderse más a fondo si superamos la narrativa descriptiva que solo muestra el orden en que las publicaciones entraron en escena. Sería más provechoso adentrarse a un estudio de cuáles son los tipos de sujeción a las relaciones capitalistas que vivió esta industria y cómo se desenvolvió en las esferas económicas y marcos institucionales en sus etapas de surgimiento, crecimiento, auge y declive. Probablemente, un análisis de esta naturaleza explique por qué, ante la polémica de si se trata de industrias culturales o creativas, lo cierto es que son entidades económicas que sobreviven al proceso de subsunción formal o real al capital, y nos pueden decir mucho de cómo unos grupos sociales imponen sus intereses sobre otros. Por ello, el cómo se les denomine puede ser un problema secundario si no se va al fondo de las cosas.

Bibliografía

Aguilar, G. y Terrazas A. *La prensa, en la calle. Los voceadores y la distribución de periódicos y revistas en México*. México, Universidad Iberoamericana y Grijalbo, 1996.

Aurrecoechea, J. y Bartra, A. *Puros cuentos II. La historia de la historieta en México (1934-1950)*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Grijalbo, 1993.

Aviña, N. *Los ciclos económicos de México y la crisis del TLCAN* [tesis de maestría]. El Colegio de la Frontera Norte, 2014.

Bartra, A. «Globos globales: 1980-2000», en *Revista Latinoamericana de estudios sobre la historieta* volumen I, n.° 4 (2001), pp. 225-236.

Bustamante, E. (coord.). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital*. Barcelona, Gedisa, 2003.

Calabrese, O. *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1987.

Castells, M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I: la sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial, 2000.

Diccionario etimológico castellano en línea. «Industria» en *DECEL*, 2020. Disponible en http://etimologias.dechile.net/?industria#:~:text=La%20palabra%20industria%20viene%20del,el%20sufijo%20de%20cualidad%20%2Dia.

Dussel, E. *Hacia un Marx desconocido. Un comentario a los manuscritos del 61-63*. Buenos Aires, Docencia, 2013.

Gantús, L. *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada. Varios cuentos y tres decálogos insoslayables*. México, Producciones Balazo, 2014.

Herner, I. *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*. México, Universidad Nacional Autónoma de México y Nueva Imagen, 1979.

Hinds, H. y Tatum, C. *La historieta mexicana en los años sesenta y setenta*. Aguascalientes, Instituto Cultural de Aguascalientes, 2007.

Martel, F. *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. México, Taurus, 2011.

Marx, K. *El capital. Libro I. Capítulo VI (inédito)*. México, Siglo xxi, 2009.

—*Introducción general a la crítica de la economía política/1857*. México, Siglo xxi, 1989.

Mastrini, G. «Economía política de la comunicación e industrias culturales: apuntes sobre su vigencia actual», en *Revista internacional de comunicación y desarrollo* volumen II, n.° 5 (2017), pp. 139-148.

North, D. *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico*. México, Fondo de Cultura Económica, 1995.

O'Connor, J. «Las industrias creativas y culturales: una historia crítica», en *Ekonomiaz. Revista vasca de economía* volumen III, n.° 78 (2011), pp. 24-47.

Palma, L. y Aguado, L. «Economía de la cultura. Una nueva área de especialización de la economía», en *Revista de economía institucional* volumen XII, n.° 22 (2010), pp. 129-165.

PIPSA. *El papel. Diario de PIPSA. 1935-1989,* México, Productora e Importadora de Papel, Sociedad Anónima (PIPSA), 1989.

Rubenstein, A. *Del Pepín a Los agachados. Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México, Fondo de Cultura Económica, 2004.

Schettino, M. *Introducción a la economía para no economistas*. México, Pearson Educación, 2002.

Schumpeter, J. *Capitalismo, socialismo y democracia*. Barcelona, Folio, 1996.

Soto, R. «Historietas para jóvenes y adultos en México», en Guiral, A. (coord.) *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 9. Revistas de aventuras y de cómic para adultos*. Barcelona, Panini Comics, 2007, pp. 181-186.

Unesco. «Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas» en *Unesco*, 2007. Disponible en http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/.

Urbano, D., Díaz, J. y Hernández, R. «La teoría económica institucional: el enfoque de North en el ámbito de la creación de empresas» en *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso anual de la AEDEM*, vol.

II, Palma de Mallorca, Asociación Europea de Dirección y Economía de Empresa (AEDEM), 2007, pp. 1-15.

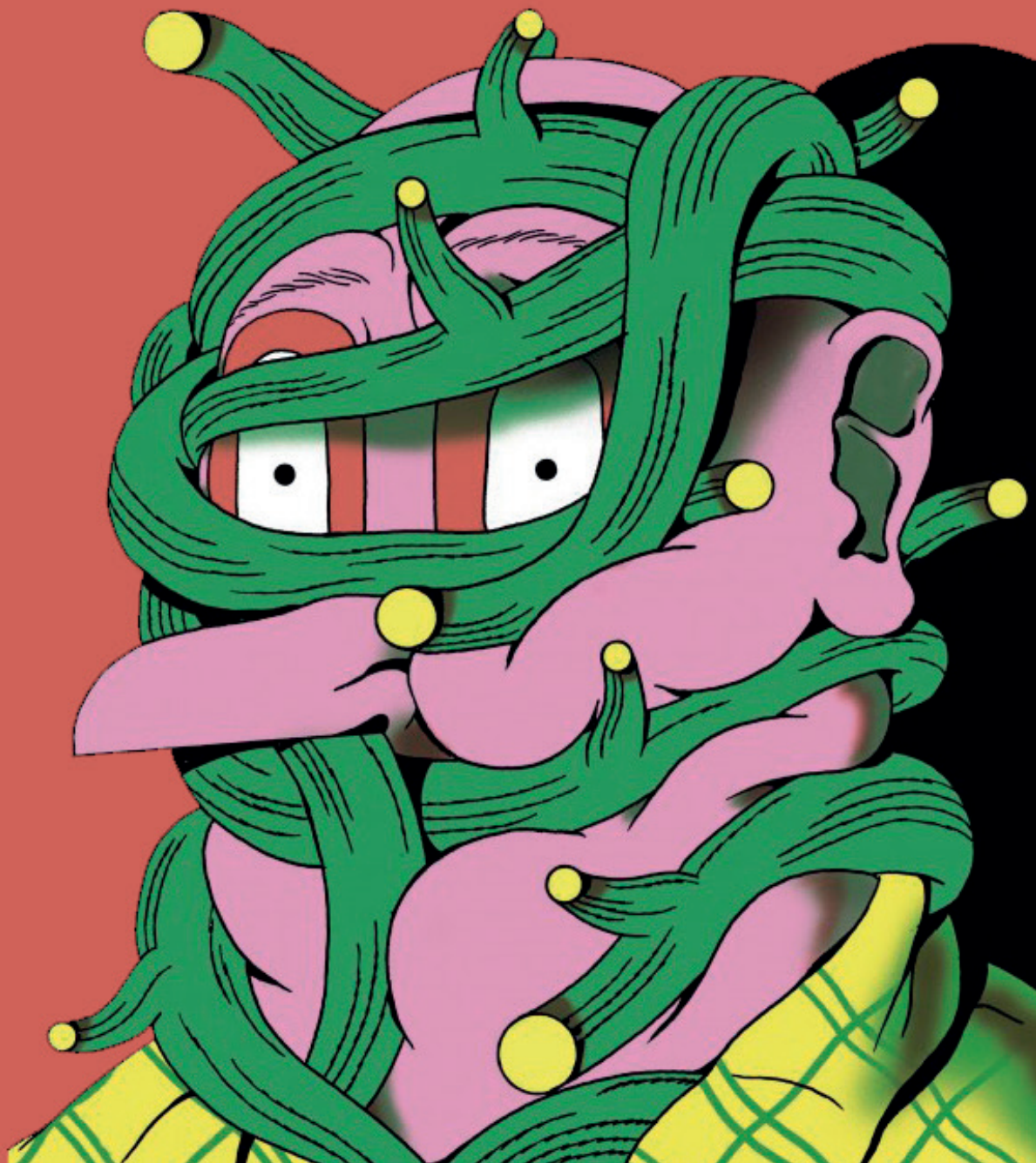
Veraza, J. *Sunsunción real del consumo al capital. Dominación fisiológica y psicológica en la sociedad contemporánea*, México, Ítaca, 2005.

—«Carlos Marx y la técnica. Desde la perspectiva de la vida», *Revista Críticas de la economía política* n.º 22/23, (1984) pp.77.

CuCoEntrevista

Entrevista a Gabri Molist

El cómic como punto de encuentro: de los primeros fanzines a *Dormir es morir*



Por Eva Van de Wiele

Gabri Molist nació en Barcelona en 1993. Dibujaba en la clase para no aburrirse, como una especie de terapia energética. Leía Mortadelo y Filemón *de pequeño, para después enamorarse de* Calvin y Hobbes *y el* Hellboy *de Mike Mignola. Ama dibujar gente extraña y curiosa a la que pone en situaciones absurdas e incómodas mientras reivindica las fronteras de lo que posibilita el medio del cómic. La mayor parte de sus historias surgieron en fanzines o cómics autopublicados* (Gazpacho, Way Opposite, I Laugh To See Myself So Beautiful In This Mirror). *Adaptó un cuento de Sergio Ramírez,* Flores Oscuras, *al cómic (con otros autores belgas) para el Instituto Cervantes de Bruselas. No tiene miedo a declamar su propia obra; lo hizo en el MACBA durante el evento en Còmic en Revolta comisariado por Francesc Ruiz. Con Apa Apa publicó* Asonancia, *una adaptación de cinco poemas al cómic (entre otros, de Robert Frost, Harryette Mullen y Clark Coolidge). Ha vivido en Gante, y actualmente vive en Bruselas. Su sitio web es www.instagram.com/gabrimolist*

Desfile (*Parade*) en Muntpunt, Bruselas.

Gabri, para los que no te conocen bien, ¿podrías reflexionar sobre tu formación y tus cómics anteriores a la obra que vamos a discutir?

Me gustaría hablar de mi formación y la vida en la escuela. Me formé como artista en dos escuelas que han sido fundamentales para mí. Empecé con dieciséis años en el bachillerato artístico de la Escola Massana de Barcelona, para después hacer allí también un grado en Arte y Diseño. En esa escuela tuve la inmensa suerte de poder aprender de Arnal Ballester y Clara-Iris Ramos, dos grandes ilustradores y profesores. De ellos aprendí a buscar siempre los márgenes, a no parar nunca de ser curioso, y lo más importante: que la creación siempre va ligada a vivir, a la vida.

Cursé un Erasmus en Gante, en la LUCA School of Arts, y me gustó tanto que hice el máster en Bellas Artes allí, y luego el doctorado en Bellas Artes que actualmente estoy haciendo. En LUCA se entiende la ilustración y el cómic desde las Bellas Artes, no desde el diseño o la comunicación, por lo que empecé a jugar con la serigrafía, tintas, pinturas, etcétera. Allí aprendí a cómo leer una imagen, cómo componer una página… Todo eso se lo debo a Goele Dewanckel, que me enseñó a ponerle amor y tiempo a mi trabajo y a seguir siempre mis corazonadas.

Ya fuera de la escuela, antes de *Dormir es morir* (Bang Ediciones, 2020) he hecho varios fanzines, el primero del que estoy orgulloso es *Gazpacho* (2016), un fanzine impreso en risografía con los del colectivo Jean Guichon. Un fanzine que explora el lenguaje del cómic, porque cada página es otra versión de lo mismo, igual que hay miles de recetas de gazpacho. Otro fanzine era *Way Opposite* (2018) en el que experimentaba con las viñetas como si estuviera jugando al ajedrez y confrontándolas con imágenes de mi *sketchbook*. Me gustaría igualmente destacar *Asonancia*, publicado en 2018 por Apa-Apa, donde adoptaba estructuras de poemas conocidos a cómics cortos. Quería demostrar la afinidad entre el espíritu formal de la poesía y del cómic utilizando las mismas reglas, o sea que cada verso fuera una tira y que las viñetas rimaran. El otro más reciente es *I Laugh To See Myself So Beautiful In This Mirror* (Ruja Press, 2020). Este fanzine es una caja que contiene tres librillos, historias en las que utilizo viñetas de Tintín donde solo aparecen manos, que recorto y pego para contar historias sobre desapariciones, muertes y noches de borrachera. Lo que busco en todo esto es un lector colaborador.

Por cierto, una de estas muertes es la de Haddock (*The Death of Haddock*, Ayperfavor Edicions), parece que buscas una repetición de viñetas e invitas al lector a configurar la narración para ti o contigo. La muerte sí que es un hilo conductor a través de tu obra; otro es el dormir. Dentro de *Gazpacho* está «Milo goes to Psicho»: es un cómic de una página, una especie de precuela a tu *Dormir es morir*, incluso uno de los personajes se parece al protagonista. El tema de no poder dormir también está algo presente en *Elliptical*, tu adaptación de la poesía de Harryette Mullen «In the dark night's insomnia, the book is a stimulating sedative, awakening my tired imagination». Son palabras oximorónicas, la lengua crea un trance: ¿el cómic también puede crear un trance?

Gabri Molist, *Gazpacho*, «Milo goes to psicho».

El cómic es un lenguaje en sí mismo, pero también el punto de encuentro de varias disciplinas, que se cruzan e interconectan: el dibujo, la palabra… Como dibujantes hacemos mover los ojos del lector por las páginas como encantadores de serpientes. No sé si eso es un trance, pero sí que hay algo de onírico, de dejar que los ojos se muevan por un espacio, siguiendo un camino, una estela.

***Gazpacho* es una exploración del medio del cómic: las páginas a la izquierda dan los ingredientes del gazpacho (tomate, ajo, cebolla, calabacín, pan, pimiento, cuchillo, aceite de oliva, cacerola, vinagre, sal, batidora y agua). «Box» mira la viñeta al estilo McCay y regresa la observación en «It's a Match», en el que te burlas también del *dating* contemporáneo. «Voilà» se ríe del poder del autor de cómic de cancelar la imagen del cuadro/marco, y me hace pensar en el fantasma de Thijs Desmet. «Loop» estudia el bocadillo y su relación con los personajes, «Sundayzz» muestra el efecto de la metamorfosis de personajes y onomatopeyas. Básicamente, Gabri, te ríes de ti mismo…**

Sí, me río bastante de mí mismo. Tampoco es algo muy buscado, me sale bastante de forma natural. Es una manera también de relativizar mi trabajo como artista y dibujante, ya que el humor es algo muy democrático, del que todo el mundo participa.

Actualmente no solo trabajas en cómic haciendo fanzines, libros y más, también te dedicas a un doctorado en Bellas Artes. ¿Es la razón por la cual te quedas, por el momento? ¿En qué consiste un doctorado en Bellas Artes? ¿Dónde lo haces? ¿Quién te dirige la tesis, cómo se evalúa? ¿Qué porcentaje de tu trabajo consiste en enseñar y a quién enseñas?

Sí, estoy haciendo un doctorado en Bellas Artes en la LUCA School of Arts, en Gante. El doctorado es un proyecto de investigación artística. Es decir, la investigación se hace mayormente creando, no investigando libros ni muestras. Mi proyecto va en relación a la ausencia y el vacío en mi práctica artística, por ejemplo. La tesis me la dirigen Isolde Vanhee y Thierry Van Hasselt, y en mi comité están Arnal Ballester, Sébastien Conard y Goele Dewanckel. Yo tengo un contrato como investigador del 60%, y dedico un 10% de ese tiempo a la enseñanza.

Actualmente soy profesor asistente en el taller de ilustración con Goele Dewanckel, en el tercer año de grado de la LUCA. Aparte, doy un seminario semestral en el campus de Bruselas de la LUCA, que se llama Research in Practice, para los estudiantes de tercer año del grado en cómics [Nota de la entrevistadora: solo en Bruselas se puede estudiar «cómic»].

Y mientras tanto también compartes taller, que se llama Geslepen Potloden (Lápices Afilados), con algunos compañeros en Schaerbeek.

Comparto taller de trabajo con algunos de los mejores dibujantes de Bruselas, ¡sí! Me siento afortunado. Allí estan Max De Radiguès y Sacha Goerg y las oficinas de su editorial L'Employé Du Moi. También Wauter Mannaert, Bram Algoed, Simon Spruyt… Hay un ambiente de trabajo perfecto para trabajar, pero también comentar cosas, proyectos… La

única pega es que me pilla un poco lejos de casa, pero, mirado por el lado positivo, me brinda la oportunidad de hacer ejercicio yendo en bicicleta.

¿Has autopublicado *Rara Avis*? ¿Cómo, dónde y cuándo nació? ¿Por qué lo has escrito en inglés y español? ¿Realmente estabas en Latinoamérica?

¡Ostras! *Rara Avis* es, creo, el segundo o tercer fanzine que hice en mi vida. No, nunca estuve en Latinoamérica. La idea viene de un trabajo de verano que tuve en el Museu Nacional d'Art de Catalunya como vigilante de sala. Era aburridísimo, así que empecé a dibujar esos pájaros en una pequeña libreta que llevaba siempre conmigo. La mezcla de idiomas viene dada porque yo empecé a hacer fanzines en Bélgica, así que utilizaba el inglés mezclado con el castellano de Latinoamérica.

Desde el 2017, vives en Bruselas, donde impulsaste el Zine Club del Muntpunt. ¿Cómo nació tu colaboración con el Instituto Cervantes de Bruselas (*Flores Oscuras*, 2018)? ¿Elegiste tú los compañeros con los que trabajar (María Medem, Mathilde Van Gheluwe, Thijs Desmet)?

Cuando me mudé a Bruselas empecé a trabajar en el Instituto Cervantes como profesor del taller de cómics para niños y como coordinador de las actividades de cómic que se celebraban en el Instituto. En España, cada año se da el Premio Cervantes, un gran galardón literario que premia la trayectoria de grandes escritores de lengua hispana. En el 2018, el premio se lo llevó Sergio Ramírez. Con José Luis Perales, el director cultural entonces en el Cervantes de Bruselas, decidimos adaptar a cómic un cuento corto de Ramírez, que se llamaba *Flores Oscuras*, y hacer un pequeño cómic mezclando artistas españoles y belgas.

Popon Poison, uno de los personajes de Gabri Molist.

El personaje de *Flores Oscuras* se parece mucho a uno de *Way Opposite*.

El personaje al cual te refieres es el inefable Popon Poison, un hombre bonachón que utilicé mucho en historias cortas durante dos o tres años. Popon ha sido (como yo) vigilante de museos, ha estado enamorado, se ha emborrachado en bares, se ha perdido en bibliotecas, ha sido invitado a fiestas extrañas… ¡A veces lo echo de menos!

Colaboraste también en una *Mook* (híbrido de *magazine* y *book*) para el centro de turismo de Bruselas. Tú te ocupas de un barrio que se llama Heyvaertwijk, una vieja zona industrial que ahora es un hub del *underground* de Bruselas. ¿Nos explicas tu doble página, cómo la hiciste y por qué con estos colores?

Del barrio de Heyvaertwijk me interesó sobre todo el barrio en sí, que yo conocía poco. Es una zona de hangares industriales, que se despliega alrededor del canal, ya saliendo de la ciudad. En medio de los hangares también hay todo tipo de espacios creativos y artísticos, en lo que puede que se convierta en un proceso de gentrificación. *Mook* era una revista de promoción de la ciudad, por lo que decidí adoptar un punto de vista gráfico distante, enseñando las entradas de los negocios y espacios de este barrio, que son muy variados y llenos de color. Algo que me gustó mucho fue ver que hay mucha gente pescando en el canal por esa zona, por eso lo incluí en la conversación de los dos amigos, haciendo énfasis en que los barrios son, pues eso, barrios.

El amarillo y el azul son colores que llevo ya tiempo utilizando. Los utilicé también en *Asonancia*. No sé qué es lo que tienen, pero su combinación me produce paz, una sensación de divagar… Tienen algo muy espacial, pueden ser sutiles y no llamar la atención. Y si los mezclas aparece el verde, más brillante, como una sorpresa. El rojo lo utilicé más en cuentagotas, guiando el ojo del lector, ordenando compositivamente la página.

Visit Brussels, Brussels Graphic Mook, n.º 1,
«Los barrios del canal, 5 Heyvaertwijk», Gabri Molist, 2020.

Acaba de salir tu cómic *Dormir es morir* con Bang Ediciones. Como ya lo dijiste en una entrevista con Marc Charles en Fatbottombooks, y luego en una charla con Gerardo Vilches y el propio Charles, es una ficcionalización de algunas preguntas tuyas sobre la muerte al momento de enrollarte con no poder dormir. Una primera obra que busca un equilibrio entre la narrativa y el experimento, en la que afrontas un problema que tenías desde los diez años, una primera obra larga también de unas doscientas cincuenta páginas con una estructura casi lineal.

En referencia a la estructura, no pensé tanto en un inicio, nudo y desenlace como en la estructura interna de cada capítulo (sesión de terapia, momento de dormirse y sueño) como esqueleto de lo que sería la historia. A mi entender, la terapia tiene un poco de eso, de repetición, de volver a los temas recurrentes, de volver a empezar. Le quería dar al libro ese ritmo de repetición.

Antes de abordar el título y los temas de dormir y el miedo a la muerte, yo querría entender tus temas secundarios. Tu obra comienza enfrentando al lector muy literalmente con el *fast food*, del hartarse de carne. ¿Es algo que querrías añadir, significa algo importante para ti?

La escena del *fast food* tiene más que ver con mi propia vida. Cuando era estudiante en Gante trabajé en un sitio así. Que no se me enfade nadie: la gente del restaurante y los compañeros de trabajo eran magníficos, pero cogí esa idea de la rapidez en un oficio un poco vacío para acentuar la soledad del protagonista.

Pero yo conozco Gante, y la ciudad que dibujaste no tiene pinta de ser belga, ni española, ni catalana, más bien estadounidense. ¿Por qué optaste por ese lugar «anónimo»?

¡Ostras! Para mí no era americano para nada. Lo que sí que es verdad es que escogí adrede un paisaje anónimo, sin referencias geográficas. Quería poner todo el foco en los personajes, en cómo se relacionaban y qué salía de ello.

Otro tema que me parece fundamental en tu libro es el del doble. Oto parece ser el doble del protagonista cuando sueña. Tu libro está lleno de símbolos de la dualidad (el espejo, la sombra, tu protagonista se «desdobla» en un yo muerto dos veces…) El espejo además añade (casi como en *Through the Looking Glass* de Lewis Carroll) el otro lado, el más allá, el mundo al revés. ¿Por qué?

Mi personaje es un humano perdido que decide empezar a buscar soluciones, y con eso su imaginación empieza a activarse, a moverse. Hay obviamente una dualidad entre el protagonista y Oto, pero creo que no se puede hablar de esos dos personajes sin el de Agnes, la psicóloga. Yo a Oto lo veo como una versión desenfrenada de Agnes, alguien que tiene consejos que dar pero que a la vez no es un profesional ni nada por el estilo. Y por eso siempre la acaba cagando.

Oto tiene algo fálico: ¿es adrede? Hay otras referencias al sexo y la sexualidad frustrada de tu protagonista, por ejemplo cuando se compra una muñeca hinchable para tener compañía. He apreciado mucho tu sentido del humor.

No, lo del falo no es adrede, pero me di cuenta al poco de empezar. Del cuerpo de Oto lo que buscaba era una forma que se pudiese moldear, expandir, encoger… El mundo de los sueños que he imaginado en *Dormir es morir* está muy lejos de ser un mundo «donde todo es posible» y donde la tristeza no existe. Más bien al contrario, es un mundo donde sí que hay ciertas diferencias con la realidad (las extremidades se deforman, hay gente con apariencia humana), pero también es un mundo que tiene sus propias lógicas y leyes, que nuestro protagonista no puede comprender.

Al inicio de tu libro, hay una publicidad para un nuevo cómic: «*Imperium*: un Nuevo comic de Sancho»… ¿Es una referencia que el lector tendría que entender?

Bueno, *Imperium* es un cómic que empecé a hacer como estudiante en Gante, en mi primer año de máster, que era una historia en forma de tiras cómicas en la que unos extraterrestres llegaban a un planeta para invadirlo, pero allí se encontraban con los aliens autóctonos, que obviamente eran más fuertes que ellos y los esclavizaban. Todo un poco loco… ¡Los aliens fuertes hablaban solo con frases del *Hips Don't Lie* de Shakira! [Risas] Espero que esto nunca vea la luz, aunque lo envié a un par de editoriales, que gracias a Dios lo rechazaron.

El lector bastante repentinamente se dará cuenta de que juegas con las dimensiones: en la página 11, por ejemplo, los vasos son unidimensionales. Pienso que así has aportado o dado un valor añadido en un cómic sobre fronteras borrosas entre sueño y realidad, entre el universo infinito y el hombre diminuto, insignificante.

En referencia a los vasos, lo hice para quitar al dibujo «realismo». Mi dibujo se basa mucho en la perspectiva, y me gusta añadir pequeños elementos que rompan un poco con ello. Utilizo una perspectiva de dos puntos porque utilizo las líneas del suelo, los muros, etcétera, para componer visualmente la doble página. Busco el orden y la estética de mis dibujos muchas veces a través de estas líneas de fuga. Hay un doble juego, entonces: las líneas nos enseñan un espacio pero a la vez hacen de líneas planas que forman una composición más grande. Los objetos que a veces rompen esta perspectiva son como pequeños destellos en un todo bien pensado y bien construido.

La gran diferencia que quería establecer entre la realidad y el sueño era en el *layout* de la página: doce viñetas separadas en la realidad, seis juntas en el sueño. Quería una realidad más de pequeños fragmentos, de *close-ups*, siguiendo con lupa a nuestro protagonista, y unos sueños más abiertos y fluidos, mostrando un espacio hasta ahora desconocido.

El cómic, en general, es un medio muy abierto a otros. Habiendo leído varios fanzines tuyos y *Dormir es morir*, puedo concluir que el cómic de Gabri Molist muestra una contaminación de códigos expresivos. Uno que se encuentra en *Dormir es morir* es la música. La incluyes literalmente cuando al final de tu libro te refieres al «Ball del vetlatori», una canción además muy bonita. ¿Te interesa experimentar con cómic y música? ¿Ya lo habías hecho antes?

El «Ball del vetlatori» es en catalán «El baile del velatorio». El velatorio es la ceremonia en la que la familia y los amigos dan el pésame a la familia del recién muerto, antes del entierro. De la canción de Maria Arnal i Marcel Bagés me gusta todo. Primero, que recuperan una canción de canto popular valenciano. Después, la melodía y cómo la canta Maria Arnal, que llena de fuerza y tristeza la canción. Y obviamente, el tema, que tenía mucho que ver con lo que pasaba en mi historia.

Y hay más, los pentagramas que preceden al *Ball del Vetlatori* son de la «Danza de la muerte», de Saint-Seans. Y ya hacia el final de mi proceso de trabajo descubrí que la canción de Kevin Morby «Parade» contiene unos versos hechos a medida para *Dormir es morir,* en especial el estribillo:

If I were to die today
Slaughtered in that masquerade
The last thing that you'd hear me say
Put my body on display
In the parade
Passing slowly through the town
My feet, they cannot touch the ground
Of the parade

De todos modos, al final no puse nada de la canción de Kevin Morby, me parecía demasiado cargado de referencias, ya que en el cómic, aparte de «Ball del vetlatori», hay referencias más o menos explícitas a los trabajos de Francis Bacon, Helena Almeida o Joan Miró.

¿Podrías explicar estas referencias más o menos explícitas?

A mí me gusta mostrar mis referencias, que se vean. Me gusta involucrar al lector de esta forma, de manera que el cómic permanezca abierto, con conexiones a otras artes o lenguajes. Creo que de esta forma mis cómics se expanden, van más allá de la historia en sí.

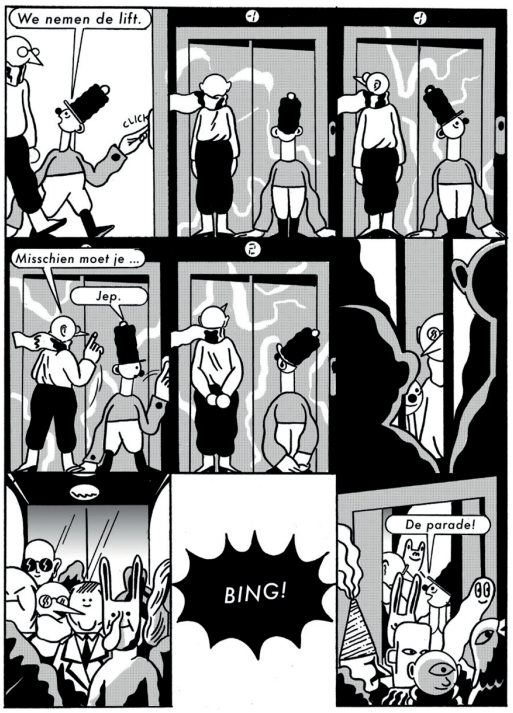
Francis Bacon creo que es mi pintor favorito. De él me gusta todo, pero sobre todo cómo construye el espacio (con esas escenografías ambiguas, abstractas, las jaulas de vidrio) y el movimiento y la tensión que da a sus personajes. Entre la figuración y la abstracción… Intento aprender de esta tensión cuando pongo personajes dentro de mis viñetas.

Creo que lo que más admiro de Miró, además de sus obras, es al propio Miró como artista. Él se definía como un payés que pinta, y esto me llena el corazón. Él trabajaba cada día como quien va a la oficina o como quien siembra un campo: rutina, trabajo y hacia adelante. Encima, mi lugar favorito en Barcelona es la Fundació Joan Miró, un edificio moderno construido por su amigo Josep Lluís Sert que es precioso. Siempre que vuelvo a Barcelona visito la Fundació. Es un edificio blanco en la cima de la montaña de Montjuïc, con vistas a toda la ciudad y al mar. Allí, en una pequeña habitación, hay tres grandes telas, puestas como un tríptico*: Pintura de fons blanc per a la cel·la d'un solitari* (1968). Las telas son completamente blancas, con solo una línea que las atraviesa. Sentarse allí cinco minutos es un acto de contemplación que he querido poner en medio del cuarto sueño en el libro.

Y hablando de arte y cómic: ¿cómo quieres abarcar el cómic o enlazarlo con el arte visual? ¿Cuál es tu visión de la relación entre las dos?

Yo entiendo que el cómic es un arte, y como tal quiero que esté implicado en los discursos y debates existentes en el mundo del arte hoy en día. Tampoco me sale forzado ni buscado, ya que al fin y al cabo, como ya he dicho, la mayoría de mis referentes están en el mundo del arte.

También tiene que ver con cómo me aproximo a una historia. Busco un concepto o idea (dentro o fuera del lenguaje del cómic) que me gustaría explorar o investigar, y mi herramienta de trabajo a partir de entonces es la gráfica narrativa. En *Dormir es morir* era la muerte, en *Asonancia* era la estructura dentro de un aparato narrativo, en *I Laugh To See Myself So Beautiful* era la ausencia y el vacío… Luego las historias parten hacia otros caminos, siguen su propio curso para llegar a ser una entidad en sí mismas.



Un desfile con Popon en el medio.
Disponible en: https://gabri-molist.tumblr.com/

En *Dormir es morir* hay un desfile de personajes casi al estilo de El Bosco: ¿ya tenías algo con desfiles? Me acuerdo de tu cómic producido para Muntpunt en Bruselas.

Bueno, los desfiles son siempre interesantes para mí. La primera razón es que te permite dibujar personajes que tengan poco de humano. Luego, la multitud de gente, todos moviéndose… ¿Hacia dónde? ¿Quién sabe? Es como un flujo. Si vas a un desfile, sigues a la gente, tú eres una pequeña molécula de un cuerpo en movimiento. Existe el micro-mundo del personaje y el macro-mundo de la masa de gente.

Luego sucede que normalmente los desfiles están asociados a la celebración de dos opuestos: la vida y la muerte, y muchas veces estos dos conceptos se tocan.

Enfrentamos ahora el tema principal: el miedo a la muerte y su relación con el sueño. ¿Tú piensas que refleja una problemática de nuestra sociedad: ansiedad e insomnio?

Bueno, lo que está claro es que esta sociedad nos fuerza a ser productivos para contribuir a la causa capitalista neoliberal, y esto irá en crecimiento exponencial hasta que explotemos. Ahora ya estamos en el punto en que gracias a las redes sociales, nuestro propio cuerpo y nuestra propia vida privadas son susceptibles de ser monetizados. El producto ya no es lo que hacemos sino nosotros mismos. Y el mundo del arte no es ajeno: se cree que el artista hace las cosas solo a base de inspiración, que está todo el día trabajando porque dibujar es la cosa que le apasiona

y claro, las pasiones no son trabajos… Y, ojo, los artistas participamos de ello, no somos inocentes ni solo víctimas.

Mi cómic, de todos modos, partía de mi propia experiencia con el dormir y la muerte, para luego ir mutando en una ficción completa. Pero en mi cómic la ansiedad y el insomnio van ligados, a otro concepto ligado a la sociedad de hoy en día: al de la soledad. El mundo hiperconectado e hiperproductivo puede llevar a la soledad. Mi protagonista está solo, no tiene a nadie, y por eso tiene miedo a morir, porque tiene miedo a que nadie lo vaya a recordar. Y claro, aquí es donde empieza la ansiedad. Si me muero hoy, ¿quién va a venir a mi funeral? Y si nadie viene a mi funeral, ¿cómo puedo morir en paz?

Has dicho que en la preparación de este cómic apuntabas los diálogos en un cuadernillo porque son sumamente importantes en este libro. ¿Eso significa que lo que se encuentra en los bocadillos te importa más que en un fanzine más experimental? ¿Por qué no has trabajado con texto al pie de las imágenes, por qué se tiene que incluir siempre dentro del marco de la viñeta?

Los diálogos me importan mucho en *Dormir es morir* porque es un cómic en el que la historia avanza casi siempre a través de esos diálogos, como una terapia: lo que marca el progreso es muchas veces la conversación en sí. En mis fanzines el texto queda un poco más de lado, porque allí investigo más desde un principio formal, me interesa más la conexión viñeta-narrativa. El texto en *Dormir es morir* lo incluí dentro de las viñetas porque para mí eran parte del dibujo que conformaba la viñeta y la doble página. Por tanto, aparte de su función narrativa en tanto que texto, eran parte de la composición formal.

Hablamos de tu representación gráfica y la importancia de lo abstracto. Regresando a lo de la unidimensionalidad: a veces es muy icónico y básico tu dibujo. No solo objetos como el sillón que elige tu protagonista, sino también los personajes, y la terapeuta es un buen ejemplo de eso, son casi iconos. ¿Por qué? ¿Podría decir que acabas por mostrar más con menos o que lo abstracto te parece la opción más lógica para imaginar lo abstracto?

De la abstracción lo que más me interesa es que pides al lector que sea colaborador de tu historia. El cómic es siempre un ejercicio de colaboración entre artista y lector, pero añadiendo pasajes abstractos le estás diciendo: «ahora te toca también a ti trabajar un poco». Le haces partícipe de lo que es contar historias en imágenes.

El cómic no deja de ser un sistema de códigos que el artista y el lector comparten, de forma que el artista es el médium que decide qué enseñar y cómo enseñarlo. Como artista, lo que más me interesa es contar historias, pero para mí una historia puede ser muchas cosas, desde algo muy abstracto a algo más «normativo», y mi trabajo siempre va buscando eso: ¿cómo podemos contar una historia? Yo utilizo siempre juegos, reglas, características de otros medios artísticos como la poesía, el ajedrez… La idea es siempre forzar los límites, explorar el lenguaje del cómic. Y este es un trabajo que hago para mí mis-

mo: a veces es más visible y a veces menos, depende de lo que la historia pida.

Experimentas también con el contenido de las viñetas y las formas del marco. A veces eliges solo los bocadillos, otras veces utilizas viñetas dentro de viñetas —no entiendo las miniviñetas mudas de algunas de las páginas 145 a 148, por ejemplo— cuando tratas de visualizar conversaciones profundas, preguntas «grandes» que chocan con el cubierto y las viñetas más pequeñas, además tienen un ritmo interesante estas planchas. Tu técnica me interesa, ¿podrías explicarla?

Para las partes de realidad donde todo es línea fina, eso es todo dibujo a lápiz. Las planchas son en un A3, hago el boceto a lápiz y luego con la mesa de luz hago el dibujo final también a lápiz, con un portaminas un poco barato, así me da un error buscado en la línea: a veces más sucio de lo normal.

Para el sueño, en el capítulo 2 y 5 es también boceto a lápiz y luego la plancha original a tinta. El coloreado gris es hecho con Pro-Markers en la mesa de luz. Los colores en el capítulo 5 son digitales.

En tu entrevista con Vilches y Charles te has autodefinido como «viejoven», diciendo que no te gusta el ordenador aunque también podría implicar un juego que te lleva a explorar más territorio. Explica cómo se casan el hambre de experimentar y la manualidad/artesanía.

Creo que la experimentación en mí es una actitud, y la manualidad o la artesanía el medio por el cual creas. También ahora el término manualidad va contrapuesto a la digitalización de los procesos gráficos, se asocia a lo mejor a algo más lento y arcaico, a lo mejor…

Yo dibujo para pensar y pienso dibujando, y el dibujo analógico me ayuda mucho en ello: ser consciente del error, poder tocar el papel, trabajar siempre conociendo el tamaño total del formato en el que trabajo… me ayudan a tener un control más exhaustivo sobre lo que hago.

Un puzle. Fuente: https://search.creativecommons.org/photos/e11402f3-e4e9-4cfe-a787-cf77594c9ddd

Tu manera de organizar la plancha me hace pensar mucho en lo pluridireccional y la idea de Groensteen de que hay lazos también entre viñetas en diferentes tiras o páginas que pueden ser incluso retroactivos. Hay viñetas interrumpidas en tus planchas, te importa claramente toda la página, y parece que estás creando una especie de juego (p. 120) un puzle como en la imagen anterior. Has reivindicado en alguna entrevista tu espíritu juguetón

en el momento de mirar el cómic como algo que se expande, desde siempre. Un ejemplo de esto se encuentra en tu fanzine *Way Opposite*, en el que ya estabas experimentando con el orden de las viñetas como si estuvieras jugando al ajedrez, cambiando el orden de los versos de la poesía de Harryette Mullen y el de tus viñetas.

Es curioso que menciones este juego, porque en un texto que escribí para mi doctorado, donde le daba vueltas al proceso creativo de *Dormir es morir*, escribí justo esto, que mi idea a la hora de componer las páginas y el *découpage* iba muy ligado a los juegos, ¡y en especial el que tu mencionas! Buenísimo. Pero sí, dejando de lado la historia, lo que más me ocupa el tiempo es decidir qué dibujar y cómo dibujarlo. En otras palabras: cómo hacer el *découpage* y de qué manera. Aquí he jugado mucho con la repetición, intentando reforzar esta idea de la penitencia que sufre el protagonista. Y algo también importante: buscar la simetría en la composición de la doble página para después romperla, para no hacer un dibujo que se cierra en sí mismo. Para esto me inspiré en Hergé, que ponía muchas veces un *cliffhanger* al final de la doble página para que pasases la página rápidamente.

Una curiosidad: en la página 192 encontramos el resumen de una página con tu protagonista como si fuera un recortable, como en los tebeos de antes. ¿Por qué has jugado durante todo el cómic con los gorros y sombreros que lleva tu protagonista? ¿Es un guiño al lector, que tiene que reconocer de qué personaje lo habría tomado prestado? ¿O es una burla de los recortables? Explícanos el porqué, por favor.

Los sombreros no añaden ningún significado a la historia, lo de los sombreros es un pequeño homenaje a Daniel Clowes y a los sombreros de Enid. En *Ghost World* Enid los lleva para auto-afirmarse como chica *cool*, para ser diferente en una ciudad que es muy gris. Aquí lo he girado: mi protagonista no escoge los sombreros, le toca llevarlos. Los sombreros añaden comedia a la historia, algo para mí fundamental en *Dormir es morir*: el drama tiene que ser contado desde la comedia. Era, para mí, la manera más interesante de enfocar todas las reflexiones sobre la muerte y el dormir.

En algunas entrevistas hablaste de que hoy en día «todos cogemos de todo». ¿Te reconoces en alguna corriente o tienes un modelo español/internacional/belga? En tu obra para Kunstwerkt, la portada del libro de regalo, me hiciste pensar un momento en Ever Meulen y Joost Swarte. Pero por otro lado también hay ecos de *Conociendo a Jari* de José Quintanar.

Esta es una muy buena pregunta, pero de difícil respuesta. Ever Meulen y Joost Swarte son dos artistas a los que admiro, aunque se me hace difícil hablar de referencias. Sí que he aprendido mucho de los cómics de Olivier Schrauwen, la abstracción de David Lynch, las palabras de Don DeLillo, los espacios de Francis Bacon…Todas estas afinidades son las que me vienen a la cabeza cuando empiezo un dibujo.

No sé si hay una corriente para esto, pero sí sé que soy un artista gráfico que le gusta

tener un pie en la experimentación y el otro en la narrativa, y me muevo bailando entre estos dos mundos que a veces se tocan, a veces no, y a veces se solapan.

Hablando de Schrauwen, quien formaba parte de tu jurado de máster, junto con Lorenzo Mattotti (qué privilegiado eres), no te has referido a su cómic *De man die zijn baard liet groeien* (Bries, 2010) que tienes en flamenco y del que no entendiste nada pero que te hizo flipar, como el libro que tenías contigo durante la redacción de *Dormir es morir*. ¿A quién más recomendarías que lean los lectores hispanos de nuestro mercado flamenco?

Recomendaría a muchos autores: Thijs Desmet, Lukas Verstraete, Ben Gijsemans, Judith Vanistendael, Ephameron… El cómic más interesante en Flandes va muy ligado a lo visual, con un amor por el dibujo desmesurado. Es una lástima que mucha de esta obra no esté traducida al castellano o al inglés.

Pregunta típica para el final: ¿ya estás trabajando en otras cosas? ¿Vamos a poder leer más libros largos tuyos? ¿Cómo se va a expandir tu obra? ¿Habrá más cómics de *Gazpacho* que serán el suelo fértil desde el que crezcan tus obras más largas?

Ahora tengo dos proyectos entre manos, un cómic largo y otro en formato fanzine. El cómic largo hablará sobre una historia de amor en un hotel, y el fanzine sobre una habitación con una silla. Quiero explorar cómo contar historias poniendo al espacio como desarrollador de la narrativa. ¡Ya veremos qué pasará!

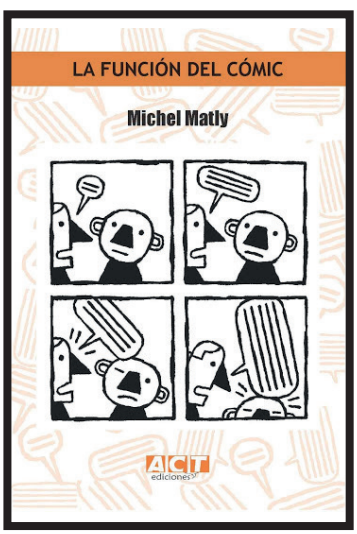
CuCoCrítica

La función del cómic

Michel Matly

Traducción: Silvia Sevilla y Félix López

ACyT ediciones, 2020



Teoría de una práctica y su desdoble

De Michel Matly conocimos en 2018 *El cómic sobre la guerra civil*, un libro que recoge el contenido de la tesis doctoral del autor presentada en 2016.[1] Posteriormente, en 2020, salió a la luz *La función del cómic*, del mismo Matly.[2] Es este un tratado teórico que se encuentra, como veremos a continuación, indisolublemente ligado al anterior título del investigador francés.

En efecto, una forma de abordar *La función del cómic* consiste en afirmar que se trata de un precipitado, tal como se entiende este concepto en química. Michel Matly nos ofrece en este libro un sólido: una teoría, a partir de una solución: su trabajo culminado en *El cómic sobre la guerra civil*. Otra forma de entender *La función del cómic* estriba en enfocarlo como una reflexión, la que este libro ofrece, que sustenta una práctica, la recogida en el trabajo anterior; aunque, a la vez, es el contenido de *El cómic sobre la guerra civil* lo que demuestra la validez de la teoría expuesta por Matly en *La función del cómic*. La conexión entre ambos títulos la expresa el mismo autor cuando afirma en su reciente

[1] Matly, M. *El cómic sobre la guerra civil*. Madrid, Cátedra, 2018.

[2] Matly, M. *La función del cómic*. Sevilla, ACyT ediciones, 2020. La edición original, en francés, es de 2018: *La fonction de la bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal. El hecho de que la edición original de este libro se diese en el mismo año que la de *El cómic sobre la guerra civil* refuerza la impresión de que se trata de dos libros complementarios.

libro que de lo que se trata es de «hacer práctica la teoría y teorizar la práctica».[3] De hecho, el autor sintetiza en unas líneas de su introducción a *El cómic sobre la guerra civil* el núcleo, o al menos ciertas claves, de lo desarrollado y expuesto por él mismo en *La función del cómic*:

> Los cómics no representan el conflicto bélico: lo re-representan, confrontan una representación, la del autor, compuesta por una parte individual y una parte colectiva, y la del lector, también mixta. El propio analista se ve sujeto a los mismos condicionamientos.[4]

Es crucial aquí darse cuenta del uso que hace Matly del término «representación», pues no se refiere con él a la relación que pueda haber entre una realidad y su expresión (a través de una imagen, por ejemplo), sino más bien a la percepción que cada uno tiene de lo que hay, de los otros y de sí mismo. Específicamente, la función del cómic es comunicativa; consiste en la transmisión de sentido (función semántica) mediante la confrontación de representaciones, las del autor y las del lector. En consonancia con este planteamiento, la exposición de Matly en *La función del cómic* descansa en la tríada autor-obra-lector, con la variante añadida al lector cuando este adopta la posición de analista, cuyas representaciones también están involucradas en el análisis de las representaciones del cómic. Y es la corriente que fluye entre los polos de esta tríada lo que justifica el recorrido generativo-interpretativo llevado a cabo por el autor en este libro, orientado a describir el mecanismo que posibilita la transmisión de sentido y la construcción de representaciones desde las historietas, esto es, lo que favorece el desempeño de la función del cómic.

La función del cómic, entonces, fundamenta una práctica doble: la implícita en el proceso que atraviesa y culmina la relación autor-obra-lector, por un lado, y, por otro lado, la práctica desdoblada del analista que se sirve de un método, como el proporcionado por Matly, para un tratamiento de las representaciones confrontadas por los cómics (a través del proceso implicado en la práctica previa u original).

Estructura y función de *La función del cómic*

En realidad, la función primordial de este libro es la que acabamos de ver, la fundamentación de una práctica doble. Otra de sus funciones, más obvia de antemano, es la contribución de la investigación de Matly al avance de una *teoría general del cómic*. Pero me ha parecido oportuno titular así este apartado para resaltar la importancia

[3] *Ibid.*, p. 203.

[4] Matly, M. (2018). *Op. cit.*, p. 13. La misma idea se repite en *La función del cómic*: «[la insistencia en demostrar que] el cómic, como cualquier otra obra, no representa el tema que trata, sino que es una confrontación entre la representación del autor y la del lector, pretende, como habremos comprendido, obligar al analista a incluirse en el análisis» (*Ibid.*, p. 228).

de la distinción entre la estructura y la función de un objeto determinado, en nuestro caso el cómic en general y un libro teórico sobre cómic en particular. Es una distinción además muy a propósito para comprender el enfoque de la investigación de Matly. Digamos ahora algo, brevemente, acerca de la estructura de *La función del cómic*.

Tras una curiosa cita de Fredric Wertham extraída de *Seduction of the Innocent* y un prefacio jugoso de Eric Dacheux, Michel Matly, en la introducción, declara abiertamente su posición, más allá del estructuralismo (disponemos de mucha teoría acerca de la estructura del cómic, nos dirá más adelante, pero apenas de su funcionamiento),[5] así como la cobertura teórica en que se inscribe su enfoque hermenéutico. El autor se remite, básicamente, a las escuelas de la sociopoética y el constructivismo, con sus disciplinas adheridas, tales como la sociología y la psicología cognitivista. La prevalencia de la función semántica en el cómic le lleva a referirse a la gramática cognitiva y al continuo de léxico, sintaxis y estilo en términos gráficos, todo ello en aras a reivindicar el mayor peso de la imagen en el desempeño de esa función. Es una reivindicación que aprovecha Matly para denunciar dos distorsiones o deformaciones que han imperado en los estudios sobre cómic, sobrepasados por el predominio de los ensayos sobre el lenguaje y la escritura, en detrimento de los consagrados a la imagen. La primera distorsión referida es el logocentrismo. La segunda, el priorizar la significación frente a otras funciones cognitivas como la emoción y el compromiso.

Los once capítulos que componen el libro articulan tres partes. La primera ocupa los capítulos 1 a 4, en los que el autor trata acerca del recorrido autor-obra-lector, la representación, el referente y lo transmitido. En esta parte se define la obra como una máquina para comunicar el sentido, y el sentido como un conjunto de significado, emoción y compromiso.

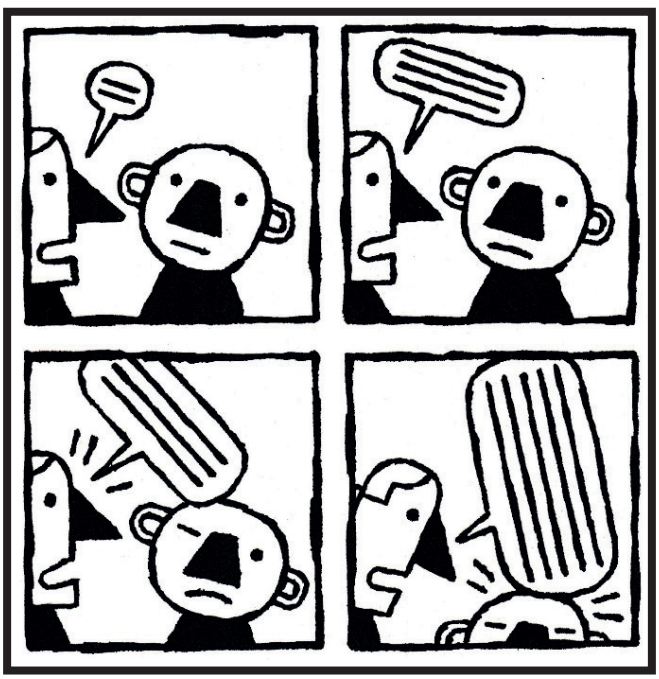
La segunda parte abarca los capítulos 5 a 9. En su consideración de las imágenes, Matly diferencia entre la imagen mental (*image*) y la imagen-objeto (*picture*). Otros apartados versan sobre el dibujo y el texto o el binomio imagen-lenguaje, y sobre la especificidad del cómic en atención a su funcionamiento. Una vez establecido que lo propio del cómic es la transmisión mediante el uso de la imagen, el autor analiza el mecanismo de ese tipo de transmisión.

Es en la tercera parte donde se realizan, por así decir, las consecuencias de la teoría desarrollada en las dos partes previas. En el capítulo 10, Matly propone un método para identificar y sistematizar un vocabulario y una gramática gráficos y para analizar los efectos de su uso sobre la transmisión de sentido. En el undécimo y último («Analizar una obra, analizar un corpus»), el autor concluye resaltando el valor homogéneo de toda suerte de historieta en tanto que vehículo de transmisión y a la vez construcción de representaciones.

[5] Matly, M. (2020). *Op. cit.*, p. 170.

Finalmente, el abultado cuerpo de notas a pie de página distribuido por todo el libro da cuenta de una extensa bibliografía recogida en el apartado final. La riqueza conceptual del discurso de Matly se refleja en la diversidad bibliográfica presentada, en la que no faltan las referencias ineludibles para el estudio de la historieta.

Algunas observaciones



Pueden sorprender en principio un par de observaciones, teniendo en cuenta que nos encontramos ante un texto teórico cuyo objeto directo es el cómic. La primera de ellas es ciertamente trivial, o al menos conviene situarla en lo que vale, pues se refiere al hecho de que *La función del cómic* es un libro carente por completo de ilustraciones, figuras o imágenes (salvo la de la cubierta, original de Jochen Gerner, que interpreta gráficamente una de las tesis fundamentales del libro [FIG. 1.]). Ya lo dice el refrán español: en casa del herrero, cuchillo de palo, si bien en esta ocasión es el propio autor quien lo reconoce.[6] La segunda observación, sin embargo, es mucho más pertinente. Consiste en que Matly solo empieza a hablar directamente del cómic en el cuarto final de la obra. Es un dato relevante, pues refuerza la idea de que estamos ante una fundamentación de una práctica y ante una aportación a la teoría general del cómic.

[6] «También es cierto que la ausencia de la imagen incluso en los capítulos que tratan directamente del medio pretende no distraer al lector de la sequedad y linealidad del discurso.» (*Ibid.*, p. 25). En cambio, la naturaleza del proyecto desarrollado por Matly en *El cómic sobre la guerra civil* trae consigo una edición de este libro bien sembrada de imágenes referenciadas.

Logocentrismo

La clave de bóveda del discurso de Matly se funda en la prevalencia de la imagen sobre la palabra en el desempeño de la transmisión semántica de las historietas, lo cual equivale a resaltar la preeminencia de lo que se muestra (lo visual) frente a lo que se dice (lo verbal) para el logro de dicha función.[7] Es lo que el autor describe como «anterioridad semántica de la imagen». El fundamento de esta tesis lo sitúa el autor en una suerte de homología entre el cómic y el pensamiento, en virtud de la cual el proceso mental es esencialmente icónico (sucesión de *images*) y, por tanto, el cómic (sucesión de *pictures*) es el medio más cercano a dicho proceso. Esta posición le lleva a criticar fuertemente el logocentrismo dominante en los estudios sobre la semántica de los cómics, aunque el propio Matly suaviza su postura cuando reconoce la convivencia entre el texto y la imagen en términos de una colaboración o alianza que refuerza y optimiza la transmisión. A propósito del término «logocentrismo» empleado por Matly, sí me gustaría señalar que es un uso que adolece de cierta impropiedad, dado que se limita a una de las acepciones etimológicas de *logos* y prescinde de otra (u otras). Al entender el logocentrismo tan solo como el predominio de la palabra sobre la imagen, o de lo verbal sobre lo visual, Matly parece olvidar que una historieta muda, compuesta solo de imágenes, puede ser perfectamente logocentrista, teniendo en cuenta la acepción que equipara el *logos* con la razón (acepción de la que deriva por ejemplo el término «lógica»). De igual modo, equiparar como hace Matly lo textual con lo verbal, o comprender el texto solo como lo expresado mediante palabras, equivale a no tener en cuenta que esa misma historieta muda constituye también un texto, en este caso visual (o icónico, en sentido lato). Es como si subyaciese en el enfoque de Matly una confusión entre lenguaje y lengua, según la cual considera el lenguaje limitado a las palabras y excluye por tanto la existencia de un lenguaje no verbal (como lo son el de imágenes, o el musical, o el gestual, etcétera). Con lo cual, en el sentido en el que él lo concibe, la crítica al logocentrismo de Matly adolecería ella misma de logocentrismo. No sé si la inconsistencia se atenúa o más bien se agrava cuando el autor, en la presentación de su método de análisis, propone la identificación de un léxico y una gramática gráficos, o cuando en diferentes pasajes reconoce la pertinencia de los elementos no verbales en la práctica de la comunicación.

El significado es parte del sentido

Pero la crítica al logocentrismo (tal y como él lo entiende) por parte de Matly encuentra su razón de ser en una distinción sumamente importante para el discurso elaborado en *La función del cómic*. Me refiero a la distinción entre significado —o significación— y sentido. Mientras que el significado se dice (palabra), el sentido se muestra

[7] «La imagen propone un sentido y el texto solo lo contextualiza […] la imagen propone el sentido y el texto lo *codibuja*». *Ibid.*, p. 154.

(imagen).[8] En su concepción del cómic como máquina productora de efectos, Matly entiende el significado (efecto lógico) como un constituyente del sentido, junto a la emoción (efecto afectivo) y el compromiso (efecto energético).[9] Dada la restricción que impone Matly al *logos*, ya comentada, circunscribe el significado a lo que se dice mediante la palabra (el por él denominado *efecto lógico*); y así, el significado no es más que una de las partes de un todo, el sentido, cuyo análisis requiere una perspectiva más amplia, de tipo hermenéutico, en tanto que engloba la emoción y el compromiso como efectos también. Según esta concepción, la intención de la transmisión semántica por parte del autor se funde con el estilo y con todo el aparato visual de la historieta puesto al servicio de la producción de sentido («el estilo sirve al sentido y no al revés»).[10] La gramática gráfica y la estilística son imprescindibles para la producción de sentido.

Antropomorfismo

Además de la discontinuidad, la amplificación y una particular relación entre texto e imagen, Matly selecciona el antropomorfismo como característica esencial que confiere especificidad al cómic, a la vez que facilita comprender su funcionamiento como transmisor de sentido. Indicaré, de pasada, que encuentro muy oportuna esta consideración del antropomorfismo como criterio de demarcación entre lo que es cómic y lo que no lo es, no solo ante la proliferación de comunicación visual tan presente en manuales de instrucciones o en folletos comerciales, sino especialmente en relación con los debates acerca de las condiciones de posibilidad de un cómic abstracto, o de la abstracción en historieta. Pero también, en lo que concierne a la coherencia interna del recorrido generativo-interpretativo propuesto por Matly, centrado en la tríada autor-obra-lector, encuentro que la referencia al antropomorfismo refuerza el carácter de una reflexión y una práctica con rostro humano. Es un rostro visible en toda la obra; por ejemplo, cuando para remarcar la volatilidad del referente, el autor afirma: «Solo es posible analizar un discurso por referencia a otro discurso»,[11] lo que implica que no hay un vínculo directo entre la obra y su tema, sino que la relación ha de pasar por el autor y por el lector, atravesada por las representaciones de ambos;[12] o cuando indica que también el significado es volátil, e incluso el significante: una imagen fija nunca es fija,[13] idea esta última que confirma, por cierto, la independencia de la imagen (*picture*) respecto de su referente.

[8] «Si queremos reconocer que el sentido es la base del lenguaje (y no al revés, como a veces se ha argumentado por provocación o imprudencia)…». *Ibid.*, p. 182.

[9] *Ibid.*, p. 96.

[10] *Ibid.*, p. 221.

[11] *Ibid.*, p. 82.

[12] *Ibid.*, p. 88.

[13] *Ibid.*, p. 150.

Este rostro humano al que me refiero aparece incluso como un más allá del estructuralismo en su sentido filosófico, en cuanto para esta escuela de pensamiento el sujeto humano se encuentra disuelto en las estructuras que lo constituyen. Volviendo a nuestro asunto, para Matly la estructura del cómic no es su principio identificador, sino una consecuencia de su intención y función, la producción y transmisión de sentido.[14] Sin embargo, es de extrañar que, dado el enfoque de Matly y su realce del factor humano en el funcionamiento del cómic, se refiera a su desempeño en términos solo de *función semántica*, sin ninguna alusión a sus aspectos pragmáticos o, en fin, a su *función pragmática*.

El campo del análisis

El análisis de las representaciones propuesto por Matly (el trabajo sobre lo mostrado en el cómic: viñetas, puesta en página, márgenes…), entraña la novedad de que es aplicable no solo a historietas individuales o a partes de ellas, sino también a un corpus más o menos numeroso, tal y como el autor lo ejemplifica mediante su trabajo sobre el cómic en la Guerra Civil española, basado en el análisis de unas quinientas obras.[15] El método, aplicado a la imagen, consiste en codificar e interpretar de manera similar a la que se utiliza hoy en día para el análisis de lo escrito. Esta codificación de los elementos gráficos de la obra (el vocabulario y la gramática gráficos) permite un tratamiento estadístico. Pero el uso de la informática en el análisis es meramente instrumental, ya que «el primer ordenador sigue siendo el punto de vista del investigador»[16] (análisis, de nuevo, con rostro humano).

Pero la calidad del análisis, defiende Matly, no depende de la calidad del cómic analizado, ni tampoco de los gustos del analista. En la medida en que todos los cómics son testigos de una sociedad y una época, todos ellos tienen un interés equivalente.[17] Pero no es sencillo acceder a todo lo que se ha publicado. La interferencia de las representaciones del investigador, por ejemplo, condiciona que sobrevivan mejor los tebeos cuyas representaciones (las de su autor) coincidan con las suyas. En este respecto, Matly contrasta el enorme interés que suscita el estudio de *Maus*, de Art Spiegelman, frente al nulo de «Historia del Movimiento Nacional», historieta de Mariano Vilaseca publicada en la revista *Pelayos* entre 1936 y 1938, pese a ser considerada por el investigador francés como uno de los monumentos fundadores del cómic político, muy anterior a *Maus*.[18]

[14] *Ibid.*, p. 184.

[15] *Ibid.*, p. 9.

[16] *Ibid.*, p. 209.

[17] *Ibid.*, p. 222.

[18] *Ibid.*, p. 226.

Observación final

Seguramente el planteamiento que considera que toda historieta —no importa su naturaleza— comporta un interés que debe ser preservado (tanto para el coleccionista o el simple aficionado al medio, como, en la propuesta de Matly, para el erudito, el investigador o el analista) habrá influido en la decisión del equipo editorial de la Asociación Cultural Tebeosfera a la hora de animarse a traducir y publicar *La función del cómic*. En su aspecto material, la edición en rústica con un lomo sólido, un papel muy flexible y un tipo y tamaño de letra convenientes a la vista favorecen la lectura de una obra sumamente especializada. No es ajena a esta accesibilidad al texto la atenta traducción de Silvia Sevilla (responsable también del diseño y maquetación) y Félix López, revisada por Ana González Besteiro y el propio Michel Matly, corregida en su aspecto final por Alejandro Capelo. Ha sido una valiosa iniciativa la de este equipo, a pesar de las dificultades que conlleva el logro de un proyecto de esta índole y del nicho previsible para los estudios sobre cómic, en especial cuando son tan rigurosos como *La función del cómic*.

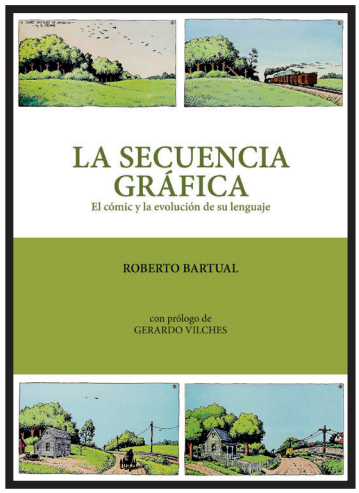
Jesús Gisbert Sampedro

Jesús Gisbert Sampedro es doctor en Filosofía y ha ejercido como profesor. Su interés por el cómic se manifiesta a través de su colaboración en la revista Tebeosfera *o en algún otro medio ocasional. Mantiene activo desde hace unos años un blog,* Salud y Tebeos, *presente en dos sitios: «Mientras tanto, continuará» y «Entre tanto tebeo».*

La secuencia gráfica: El cómic y la evolución de su lenguaje

Roberto Bartual

Ediciones Marmotilla, 2021



Durante 1972, una guerra civil estuvo a punto de destruir la aldea de los Pitufos. Esta fue una guerra civil filológica que —como se espera de ellas— suelen ser las más cruentas ¿Cómo llamar al objeto que pitufa las botellas? ¿Saca-pitufos o pitufa-corchos? A partir de tal discusión, ese conflicto dividirá la aldea entre norte y sur, agravado notablemente por un partido de fútbol. A menudo se apunta que su genial guionista, Yvan Delporte, quiso ridiculizar en *Pitufo verde y verde pitufo* el cisma interno belga entre flamencos y valones, pero no siempre se rescata otra querella latente desde una exposición del año 1967 en París: ¿Cómo designar al noveno arte? ¿*Figuración narrativa* o *Narración figurativa*?

La historieta siempre ha vivido dolorosamente en su seno esta disputa al ser considerada una hija bastarda a medio camino entre la pintura y la literatura, artes que para el filósofo alemán G. E. Lessing formaban parte de dos esferas estrictamente separadas: la mímesis y la diégesis, el espacio y el tiempo. Tal es así que esta fractura se trasladó inexorablemente a los dos ejes fundamentales de la teoría estructuralista del cómic a través de las nociones de lo *lineal* (la sucesión lectora de las viñetas) y lo *tabulario* (su coexistencia pictórica en la página), definidas en 1976 por Fresnault-Deruelle[1] y constantemente reformuladas en los estudios francófonos más

[1] Fresnault-Deruelle, P. «Du lineaire au tabulaire», en *Communications* n.º 24 (1976), pp. 7-23.

significativos como relato/tabulario,[2] *découpage*/puesta en página[3] o secuencialidad/dispositivo.[4]

Esta polémica sigue aún viva en nuestra época, resucitada bajo otros nombres un poco menos rimbombantes como los de *arte secuencial* o *literatura gráfica*, términos ambos que provienen de una misma persona: Will Eisner. A diferencia de la tradición teórica europea —elaborada por críticos y orientada al análisis— la aproximación de los norteamericanos Will Eisner o Scott McCloud parte de su propia experiencia artística y se propone como manual práctico para elaborar historietas. Según estos últimos, el cómic sería el *arte secuencial* empleado desde antiguo por múltiples civilizaciones, antes que tratarse de una región particular dentro del vasto continente de la *literatura gráfica*.

El proyecto de Roberto Bartual contesta esa suposición del cómic en tanto invariante cultural al inscribirse, como discípulo, en una corriente concreta —de Gombrich a Kunzle— que se aproxima al noveno arte de un modo predominantemente historiográfico y considera la imprenta como punto de inflexión que posibilita el surgimiento del medio. Por este motivo, *La secuencia gráfica: el cómic y la evolución de su lenguaje* es un libro especialmente interesante ya que, desde ese ángulo, se adentra en el otro lado de la aldea pitufa: el de la escuela semiótico-estructuralista que prioriza la descripción formal del cómic con las herramientas de la lingüística contestando, en general, su determinación tecnológica por la imprenta, postura cuyo estandarte porta el francés Thierry Groensteen.[5]

Por ello, el libro de Bartual —segunda parte de tres que constituyen su tesis doctoral— comienza por recapitular las cuatro especies sucesivas del género *literatura gráfica* propuestas en su anterior *Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic*: la tira narrativa (s. xv-xviii), la estampa secuencial (s. xvi-xviii), la tira cómica (s. xviii-xix) y el cómic (s. xx-xxi).[6] Su propósito en este nueva entrega será investigar «cómo una imagen se conecta con la siguiente»,[7] es decir, aquello que Fresnault-Deruelle había identificado como la vertiente de yuxtaposición *lineal* del cómic, aplazando su aspecto *tabulario* simultáneo a un futuro volumen.

En primera instancia y sensatamente, Bartual no propone la secuencialidad como el rasgo específico de la *literatura gráfica* —al ser este un elemento compartido con

[2] Peeters, B. *Case, planche, récit: comment lire une Bande Dessinée*. Paris, Casterman, 1991.

[3] Groensteen, T. *Système de la Bande Dessinée*. París, Presses Universitaires de France, 1999.

[4] Morgan, H. *Principes des littératures dessinées*. Mouthiers-sur-Boëme, Editions de l'An 2, 2003.

[5] Groensteen, T. «Definitions» en *L'Art de la Bande Dessinée*. París, Citadelles et Marenod, 2012, pp. 17-76.

[6] Bartual, R *Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2013.

[7] Bartual, R. *La secuencia gráfica.* Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2020, p. 15.

otros medios como la literatura o el cine— sino que se suma al consenso general que considera la yuxtaposición de las viñetas como rasgo diferencial del noveno arte. Sobre esta base, nuestro autor discrimina dos modelos posibles en la disposición de los cuadros según la propiedad conmutativa: la serie de viñetas, cuya desorganización no altera su sentido, y la secuencia de viñetas, cuyo sentido se altera al desorganizarlas. Es decir —aunque en el libro no se emplean estos términos— la serie se construiría por coordinación o parataxis, mientras la secuencia responde a la subordinación sintáctica o hipotaxis. El escritor madrileño apoya esta propiedad no-conmutativa de la secuencia gráfica en las investigaciones del neurolingüista Neil Cohn[8] de quien concluye —quizás un poco apresuradamente— que «fuera de toda duda»[9] el cómic es un lenguaje o como un *lenguaje*, entrecomillando esta última palabra. Detengámonos brevemente sobre esta cuestión crucial.

Una de las características del giro lingüístico en el pensamiento del siglo xx fue extender un cierto imperialismo logocéntrico que considera casi cualquier faceta de la realidad bajo el prisma del lenguaje. A partir del modelo de las lenguas naturales, el estructuralismo y la semiótica serían la doctrina y la disciplina encargadas de generalizar esta tarea —según las nociones de *signo* y *código*— a todos los ámbitos del saber humano, de la literatura a la pintura, de los cómics a la gastronomía. Por productivo que resultase, este enfoque pronto tropezó con sus propias limitaciones o presupuestos, demolidos para la teoría del cómic por Harry Morgan en su *Principes des littératures dessinées*. Tras una exhaustiva reconstrucción de este paradigma aplicado al relato en imágenes, concluye:

> La imagen no es comprensible en virtud de un sistema arbitrario de signos, sino en virtud de su carácter analógico. Reposa sobre la relación no arbitraria de un signo con un referente, y no sobre la relación arbitraria de un significante con un significado […] En la representación propiamente dicha no hay, incluso, unidades elementales. En consecuencia, es imposible descubrir un sistema, a falta de elementos a vincular.[10]

Consciente de este callejón sin salida del estructuralismo, el estadounidense Neil Cohn apunta a otra doctrina lingüística apoyada en la *autoridad* de las neurociencias: la gramática generativa de Noam Chomsky, que considera el lenguaje «no tanto como un sistema de reglas y códigos flotando en el éter cultural, sino más bien como una serie de reglas y principios que residen en el cerebro de los hablantes de todo el mundo».[11] ¡Ojo!, en esta huida hacia adelante por librarnos del azote semiótico-estructuralista, Cohn nos hace comulgar con la rueda de molino del nativismo lingüístico,

[8] Cohn, N. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structures and Cognition of Sequential Images*. Nueva York, Bloomsbury, 2013.

[9] Bartual, R. (2020). *Op. cit*., p. 45.

[10] Morgan, H. *Op. cit.,* p. 359.

[11] Bartual, R. (2020). *Op. cit*., p. 47.

con una gramática profunda universal e incrustada en el cerebro de todos los seres humanos, cuyas variedades culturales se reducen a dialectos. Por muy hegemónica que sea, tal tesis —lejos de haber quedado demostrada— se cuestiona actualmente incluso dentro del mismo campo de la neurolingüística.[12]

En cualquier caso, el propósito de Bartual difiere notablemente de la gramática generativa de Cohn, que pretende superar la preeminencia de la elipsis como factor determinante del *lenguaje* del cómic asignando valores funcionales al contenido interno de cada viñeta. En línea con la opción mayoritaria en los estudios sobre el noveno arte, el madrileño sigue considerando la elipsis como mecanismo central para la secuencia de imágenes (no así para la serie) cuyo esclarecimiento propone a través de la metáfora y la metonimia como categorías operativas tomadas de Roman Jakobson.

Con todo, no se otorga a ambas operaciones el mismo valor, sino que es la metonimia —o principio de *pars pro toto*— el encargado del cierre horizontal de la contigüidad entre las viñetas que permite suturar la elipsis. Bartual apoya este mecanismo metonímico en la ley de la clausura según la escuela Gestalt de la psicología perceptiva. Es decir, la lectura de historietas sería un proceso de organización, de ordenación de los datos sensoriales, de acuerdo a unas categorías inscritas en nuestro cableado cerebral desde el mismo nacimiento. Para la metáfora se reserva un carácter excepcional —propio de las secuencias poéticas y las causalidades excéntricas— subsumiendo en general al espacio metafórico bajo el reino del tiempo y la causalidad metonímicos, en palabras del neurolingüista Michel A. Arbib:

> El estudio analítico se realiza en sí mismo en términos metonímicos (en términos de lógica o causa y efecto), por lo que la metonimia se utiliza como metalenguaje para estudiar la metáfora, pero no existe una forma correspondiente en la que la metonimia pueda estudiarse sin presuponerse a sí misma. Por tanto, la metáfora parece desviada en nuestra cultura y necesita una explicación, mientras que la metonimia no.[13]

Ciertamente podría considerarse que el mecanismo crucial del cómic es la metonimia en tanto este se compone de una serie de fragmentos, las viñetas, formando un todo que, necesariamente, no se representa al completo y el lector debe reconstruir en su cabeza. Sin embargo, de igual manera, podríamos considerar a la metáfora como mecanismo esencial del cómic. Al fin y al cabo, la hoja —en si una metáfora muerta— es un espacio metafórico donde los sonidos, la profundidad y el tiempo deben simularse;

[12] Arbib, M. A. y Lee, J. Y. «Describing Visual Scenes: Towards a Neurolinguistics Based on Construction Grammar», en *Brain Research* n.º 1225 (2008), pp. 146-62. Arbib, M. A. *How the Brain Got Language: The Mirror System Hypothesis*. Nueva York, Oxford University Press, 2012. Para un compendio actualizado sobre la materia, v. Johansson, S. *En busca del origen del Lenguaje*. Barcelona, Ariel, 2021.

[13] Arbib, M. A. y Hesse, M. B. *The Construction of Reality*. Cambridge, Cambridge University Press, 1986, p. 166.

singularmente, es el lector quien crea la dimensión del tiempo a través del barrido ocular sobre su superficie. En cierto modo seríamos, no ya como en el cine: pasajeros, sino conductores de aquel autobús al que aludía Jacques Derrida:

> *Metaphorikós* hoy en día sigue designando, en griego moderno, como solemos decir, aquello que se refiere a los medios de transporte. *Metaphorá* circula por la ciudad, nos transporta como a sus habitantes, en todo tipo de trayectos, con encrucijadas, semáforos en rojo, direcciones prohibidas, intersecciones o cruces, limitaciones y prescripciones de velocidad. En cierta manera —metafórica, desde luego, y como un modo de habitar—, somos el contenido y la materia de ese vehículo: pasajeros comprendidos y trasladados mediante la metáfora.[14]

A nuestro juicio el corazón de este *La secuencia gráfica* se halla en la propuesta de tipos de clausura y secuencia elaborada a partir de esos presupuestos. Para ello —frente a la proliferación de un nomenclátor arbitrario, por ejemplo en McCloud— se recuperan las tres unidades de espacio, tiempo y acción aristotélicas de acuerdo con la clasificación de los *raccords* inaugurada para el cómic por Román Gubern.[15] Estas tres unidades son retomadas por Bartual como tres clases posibles de clausura subsumidas bajo la metonimia, añadiendo una cuarta: la metafórica, que substituye al cajón de sastre del *non-sequitur* de McCloud, ofreciendo un mecanismo específico para el vínculo entre sus imágenes: la semejanza. Con todo, esta taxonomía dificulta su distinción entre serie y secuencia porque, como reconoce, la clausura espacial y la metafórica permiten, a menudo, alterar el orden de sus imágenes sin alterar el sentido global.

Este marco cuádruple se extiende a una propuesta de cuatro tipos de secuencia: la secuencia relato (clausura temporal), la secuencia mimética (clausura causal), la secuencia descriptiva (clausura espacial) y la secuencia metafórica (clausura metafórica). Dos de estos términos responden a las especies de *literatura gráfica* ya identificadas, la secuencia relato a la tira narrativa y la estampa secuencial, y la secuencia mimética a la tira cómica y el cómic. De este modo se cede al impulso por conciliar la grieta entre historia y lenguaje —sucesión y simultaneidad— a través de esa verdadera piedra filosofal: una gramática histórica de la secuencia en imágenes, cuyo antecedente se remonta al menos hasta la disyuntiva entre lo háptico (táctil) y lo óptico establecida por Alois Riegl.[16] Sin embargo, de nuevo, la clausura espacial y la metafórica no terminan de encajar en ese relato evolutivo.

Esta aproximación conlleva un peligro claro: el del mito evolucionista de la modernidad, una trayectoria reforzada por la relevancia que se da a las sucesivas técnicas de

[14] Derrida, J. «La retirada de la metáfora», en *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona, Paidós/UAB, 1989, p. 209.

[15] Gasca, L. y Gubern, R. *El discurso del Cómic*. Barcelona, Cátedra, 1988.

[16] Riegl, A. *Historical Grammar of the Visual Arts*. Nueva York, Zone Books, 2021.

impresión como factor determinante del *lenguaje* del cómic. Por ejemplo, se asocia la secuencia relato con los rasgos que Ong confería a la oralidad mientras la secuencia mimética se caracterizaría por representar visualmente el movimiento en sucesión, bajo influencia de otro hito tecnológico: los estudios crono-cinematográficos de Muybridge. De tal modo —al considerar que, entre uno y otro modelo, pasamos de un sistema narrativo a otro mostrativo— se despliega una exposición vagamente heroica sobre la liberación de las imágenes, ante lo que cabría preguntarse ¿qué las enclaustró en primer lugar a un dispositivo predominantemente textual sino la misma imprenta?

Otra duda nos asalta: mientras Jakobson verifica sus tesis con los enfermos afásicos y Bartual contrasta nuestra comprensión del cine con las tribus africanas *vírgenes*, ¿acaso no deberíamos hacer lo mismo con la tecnología de la imprenta? Dicho de otra manera: ¿por qué si la imprenta es un invento chino no se desarrolló allí la secuencia de viñetas optándose en su lugar por la narración visual continua en rollos y códices?[17] La litografía no basta para explicar la excepción europea. Nos encontramos ante un caso paradigmático del argumento filosófico de Yuk Hui: «la tecnología no es un universal antropológico; es posibilitada y constreñida por cosmologías particulares que van más allá de la funcionalidad o utilidad. Por consiguiente, no existe una única tecnología, sino múltiples cosmotécnicas».[18]

Quizás el capítulo más polémico y, a la vez, brillante de este libro sea el del procesamiento lineal de la secuencia. La polémica surge de una propuesta muy atrevida: substituir en la elipsis lo que Benoît Peeters apodó *la viñeta fantasma* por conectores lingüísticos que figuran como mediadores entre una imagen y otra (*después*, *por tanto*, *y allí*, *como si*…). No deberíamos arrojarnos a la crítica fácil presuponiendo que se postula esto en su literalidad. Más bien, Bartual se apoya en aquello que Lacan denominaba el carácter lingüístico del inconsciente, es decir: este tipo de operaciones se pueden expresar lingüísticamente o efectuarse de modo automático. Sin duda, esta es una toma de posición que quizás se lleve un poco lejos al afirmar: «las categorías de secuencias y los vínculos que hay entre sus imágenes existen ya de antemano en nuestro cerebro».[19] Aunque —lejos del dogmatismo— Bartual deja abierta esta conclusión señalando posteriormente: «nuestros hábitos de ordenación secuencial responden no tanto a un fenómeno natural, sino a un patrón cultural heredado que proyectamos en las imágenes que recibimos y también en los textos».[20]

---

[17] Needhan, J. y Tsien, T-H. *Science and Civilization in China, Vol 5: Chemistry and Chemical Technology, Part. 1: Paper and Printing*. Cambridge, Cambridge University Press, 1985, pp. 252-292.

[18] Hui, Y. «Cosmotécnica como cosmopolítica», en *Fragmentar el futuro*. Buenos Aires, Caja negra, 2020, pp. 41-64.

[19] Bartual, R. (2020). *Op. cit.*, p. 113.

[20] *Ibid.*, p. 190.

Sea como sea —y he aquí su cariz brillante— Bartual demuestra que la secuencia de imágenes no solo se interpreta de un modo dinámico sino también retrospectivo. Es decir que —desde un punto de vista sistémico y global— solo cuando hemos leído una secuencia completa determinamos concluyentemente los vínculos entre cada una de sus viñetas. Lo que en un primer momento consideramos una clausura causal puede —a la luz de nuevos acontecimientos— presentársenos como una clausura espacial o de otro tipo. Este argumento resulta especialmente convincente para una interpretación holística de la secuencia de imágenes según moldes y expectativas que no solo se ven construidas sino también derribadas y reconstruidas en el proceso de lectura. Hasta donde uno conoce, esta es la primera formulación de un enfoque a la vez dinámico y microscópico sobre la lectura secuencial de las viñetas: chapó.

Al respecto, creemos oportuno retomar la diferencia entre gramática, lógica y retórica del *trivium* escolástico. Estas tres disciplinas solían identificarse con tres momentos sucesivos del tratamiento de la información lingüística: la recepción (gramática), su procesamiento (lógica o dialéctica) y su emisión (retórica). Desde una perspectiva contraria al nativismo, la preeminencia de los mecanismos retóricos supuestamente universales como la metonimia y la metáfora respecto de las categorías de espacio, tiempo y acción podría ser invertida. El espacio, el tiempo y su interrelación en la causalidad suponen una precondición necesaria incluso a nuestra mera existencia y quizás prevalezcan como esquemas fundamentales interrumpidos por la fragmentación de las viñetas. La metáfora y la metonimia —esas dos figuras retóricas— pasarían a ser consideradas como procesos secundarios, recursos interpretativos entre otros que nos permiten suturar la escisión en una de aquellas dimensiones.

En su último tercio, *La secuencia gráfica* aborda por separado en sendos capítulos la articulación de estas tres unidades de espacio, tiempo y acción, sin dedicar un apartado propio a la metáfora que se cuela de matute entre las demás. En línea con Gubern, el mecanismo ejemplar de la articulación del espacio sería el *raccord* de contigüidad, un préstamo del léxico cinematográfico que se prolonga al cotejar los movimientos de cámara como panorámica y *travelling*, sin discutir el paralaje, fenómeno de difícil plasmación en historieta. Las referencias fílmicas se ven substituidas en la articulación del tiempo por la teoría literaria, sobre cimientos tan sólidos como los trabajos canónicos de Gérard Genette. Dos de sus conceptos —duración y orden— son destacados por Bartual, con especial énfasis en este último y sus subespecies cronológica, anacrónica, alternante y acrónica.

A nuestro juicio, la contribución decisiva se produce en el capítulo final al adoptarse la célebre tripartición peirciana del signo entre iconos, símbolos e índices, aun sin asumir el marco general del pragmatismo lingüístico.[21] Estos últimos, los índices, son

[21] Yus Ramos, F. *La interpretación y la imagen de masas: un modelo pragmático aplicado al discurso del cómic inglés*. Alicante, Instituto Alicantino de Cultura, 1997. Nguyen, N-H. *Narration graphique:*

la clave de la causalidad, especialmente en las secuencias relato de William Hogarth sobre las que el autor prueba su nivel de experto. Con Töpffer y la secuencia mimética, la gestualidad visual tomaría el relevo de los índices como agente de la causalidad, un ángulo muy productivo para futuros desarrollos. Allende estos procedimientos, figura el símbolo como último recurso cognitivo para atribuir sentido a una secuencia de imágenes en causalidades no ordinarias o poéticas, incorporando en este punto las secuencias metafóricas al ámbito de las causas y sus efectos. No obstante ¿qué hay de los iconos? Su ausencia revela una voluntad implícita de ahuyentar la semejanza como mecanismo prevalente en el trenzado de dos momentos temporalmente consecutivos para reservarla a la secuencia metafórica.

En suma, *La secuencia gráfica* es un libro virtuoso. Su ambición por conciliar el tiempo y el espacio, la historia y el lenguaje, lo convierte en una referencia inexcusable para nosotros, habitantes de esta aldea pitufa del cómic. Resulta una hazaña que semejante cabriola no termine con la cabeza rota, pero Bartual cae firmemente sobre ambos pies. Esta breve reseña no puede hacer justicia a su despliegue de inteligencia, con una prosa exquisita y para todos los públicos. Un libro que, sin duda, merecía haber sido publicado por una gran editorial, pero nunca agradeceremos lo suficiente a Ediciones Marmotilla en su valerosa iniciativa, a la espera del tercer volumen de esta magnífica trilogía.

Breixo Harguindey Barrio

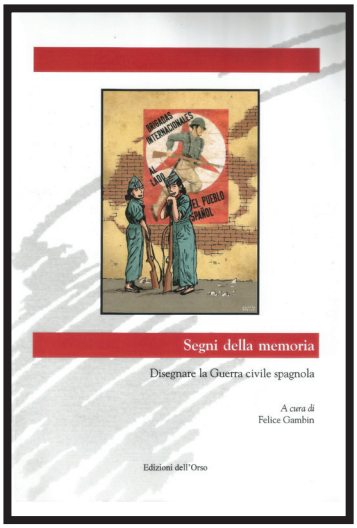
Breixo Harguindey Barrio, licenciado en Comunicación Audiovisual (UAB) y máster en Edición (UPF), es investigador independiente experto en historieta. Vinculado a la industria del libro, ejerció como editor en varios sellos.

L'ellipse comme figure et signe peircéen dans la Bande Dessinée [tesis doctoral] Université du Québec, 2009. Disponible en: https://archipel.uqam.ca/2500/1/D1845.pdf.

Segni della memoria. Disegnare la Guerra civile spagnola

Felice Gambin (ed.)

Edizioni dell'Orso, 2020



Fruto de un congreso organizado por Felice Gambin en el 2018 en la Universidad de Verona con el mismo título y de una serie de encuentros virtuales desarrollados a lo largo del 2020, *Segni della memoria. Disegnare la Guerra civile spagnola* es una recopilación de los ensayos, las reflexiones y algunas entrevistas que el coordinador de ambos eventos ha llevado a cabo gracias a la participación de algunos destacados autores de cómic en el ámbito hispánico como son Antonio Altarriba, Paco Roca y Alfonso Zapico, junto con otros maestros italianos del medio como Vittorio Giardino y Lorena Canottiere. El libro que surge de esta sinergia entre España e Italia es un ejemplo eficaz y pragmático de lo que puede aportar un medio considerado «menor» en el ámbito de los estudios académicos como es el cómic, el «arte secuencial», según exitosa definición de Will Eisner, o el arte de secuenciar imágenes y palabras con el objetivo de trasladar una determinada información al lector y, al mismo tiempo, de producir un determinado efecto estético en el mismo, tal y como lo analiza otro maestro de la novena musa cual es Scott McCloud. Y si, como afirmó en su día Umberto Eco —y como recuerda acertadamente Gambin en su introducción— «scrivere è tracciare percorsi nello spazio» (p. 7), está claro que el cómic, precisamente gracias a su notable flexibilidad a la hora de aprovechar el espacio de la página en blanco, encarna una de las artes más hábiles y fructíferas, además de más emotivamente impactantes, en relación con la escritura entendida como camino o sendero que se bifurca en el espacio, siendo muchas las realidades que es posible recrear a través de un lápiz y del uso de colores, palabras e imágenes. Si, además, la realidad que se pretende evocar tiene que ver con uno de los capítulos

más dramáticos del pasado histórico de la España del siglo xx, he ahí que el cómic se convierte en un medio expresivo que nos permite estudiar e investigar los lados más oscuros de la historia reciente no solo de España, sino de Europa, ya que la Guerra Civil es un ensayo de lo que luego será el desastre de la Segunda Guerra Mundial.

Es lo que nota Daniele Barbieri en su «La vita e la Storia. La *novela gráfica* e la Guerra di Spagna» cuando, al recordar el éxito que cosechó en el 1992 la obra maestra de Art Spiegelman, *Maus*, subraya cómo el género que los americanos llaman *graphic novel* empieza a convertirse en herramienta central para la recuperación del pasado y la elaboración del luto ligado a los traumas de la historia reciente (algo que ya había empezado a hacer Will Eisner a finales de los años setenta en su recreación despiadada de los problemas sociales más acuciantes de EE.UU.). Barbieri se centra en las cuatro obras que serán la brújula del resto de los capítulos de *Segni della memoria*: nos referimos a ¡*No pasarán!* (2000-2008) de Vittorio Giardino; *La balada del Norte* (2015-2021) de Alfonso Zapico; *El arte de volar* (2009) y *El ala rota* (2016) de Antonio Altarriba y Kim y *Los surcos del azar* (2013), de Paco Roca, todas obras emblemáticas de recuperación del pasado histórico de España y de reescritura original de algunos nudos conflictivos de la historiografía sobre la Guerra Civil española. Barbieri las estudia a partir de las principales diferencias entre el cómic en cuanto medio narrativo y la narrativa propiamente dicha, teniendo en cuenta la teoría de la enunciación que Émile Benveniste desarrolló en sus *Problemas de lingüística general* en los años sesenta: es así como descubrimos que «Pur avendo, inevitabilmente, un autore, la narrazione visiva non possiede un narratore: mentre non esiste parola senza qualcuno che la pronunci, il mondo è fatto di visività indipendente dall'enunciazione» (p. 19). Se trata de un principio de método y de escritura fundamental que nos permite acercarnos a la calidad y a la densidad de significados que es posible decodificar a partir de los estilos (muy diferentes) de los autores arriba citados: es precisamente porque la voz de quien habla puede alejarse de lo que vemos en la viñeta, y en los encuadres que diseñan los respectivos autores es donde podemos ver y casi tocar con la mano el abismo que separa el presente de quien narra y recuerda y el pasado de quien vivió determinados acontecimientos y los sufrió en su propia piel. De aquí también surge el carácter testimonial de las obras citadas o de otros cómics parecidos; pensemos en los casos que analiza Felice Gambin en su «Chilometri di penna e di colori» como *Un largo silencio* (1997) de Miguel Gallardo y Francisco Gallardo Sarmiento, novela gráfica en la que el mismo autor rompe el silencio en el que vivió su padre durante el franquismo por haber participado en la Guerra Civil en la parte del bando de los republicanos, esto es, de los perdedores; o como *Paseo de los canadienses* (2015) de Carlos Guijarro, obra en la que el autor reconstruye los eventos relacionados con uno de los episodios más atroces de la Guerra Civil, esto es, el exilio de cien mil personas que, en el febrero de 1937, tuvieron que abandonar Málaga tras los ataques y los bombardeos de la aviación franquista e italiana. O pensemos en el ya citado *El arte de volar* de Antonio Altarriba y Kim, obra que se abre con el suicidio del padre del autor que, en 2001, con noventa años, decide tirarse desde la cuarta planta de la residencia

de ancianos en la que vivía tras el exilio en Francia, la vuelta a España, la vida en la época de la dictadura y el final trágico que se convierte en el motor de la narración y de la recuperación de la memoria histórica de un país por parte de su hijo. Una estructura narrativa que volvemos a encontrar en *Espacios en blanco* (2017) de Miguel Francisco, un dibujante que emigra a Finlandia a causa de la crisis económica y que, en su rememoración de la que Unamuno definió como *intrahistoria*, empieza a recordar a cuatro generaciones de miembros de su familia, o, lo que es lo mismo, «trocitos de vidas vividas en un mundo en el que cada día desaparecen millones de historias» (p. 42). Es precisamente para que no caigan en el olvido esas múltiples historias el motivo por el que los autores de cómic intentan dibujar y reconstruir también la vida de las invisibles, como son las mujeres (madres e hijas en el frente o en la retaguarda) que, a lo largo de la Guerra Civil, desempeñaron un papel fundamental. A ellas le dedica su estudio «Viñetas de la mujer en la Guerra Civil española» Tomás Ortega, analizando la iconología que surge alrededor del personaje femenino en obras como *Modotti. Una mujer del siglo* xx (2013) de Ángel de la Calle o *Días de rejones* de Laura Pérez Vernetti (en la obra colectiva *Nuestra guerra civil*, aparecida en Ariadna Editor en el 2006), o *Jamás tendré 20 años* (2016) de Jaime Martín. Se trata de obras en las que, por lo que a la representación de la mujer del bando republicano se refiere, se nota cierta «idealización icónica» de «mujeres comprometidas con la causa antifascista, poseedoras de un carácter valiente, fuerte personalidad y […] una actitud combativa paralela a la que se les presupone a los hombres en el frente de batalla» (p. 73), cuando, en cambio, desde la zona nacional, los autores tienden a presentar a mujeres subordinadas a las órdenes de los hombres y dedicadas casi exclusivamente al ámbito doméstico o del hogar.

Otro espacio blanco o vacío es el que encarna la presencia de los voluntarios judíos en las Brigadas Internacionales: a este tipo de combatientes Paola Bellomi dedica su «Grigio cenere. La memoria della Guerra civile spagnola nel fumetto contemporaneo: volontari ebrei nelle Brigate internazionali». La autora analiza, en particular, la novela gráfica *Tristísima ceniza. Un tebeo de Robert Capa en Bilbao* (2011), de Mikel Begoña e Iñaket, donde la vida del famoso fotorreportero, junto con la de Gerda Taro y de Kati Horna, se convierte en piedra de toque para recuperar el pasado histórico de algunos de los muchos extranjeros que viajaron a España para luchar contra el fascismo y en el nombre de ideales que se consideraban fundamentales para la defensa de la democracia. Bellomi estudia la presencia de los judíos en la Brigadas Internacionales centrándose también en el fenómeno de la intertextualidad presente en la novela gráfica citada, tanto en relación con el cine y la pintura, como en relación con la literatura (el título *Tristísima ceniza* viene de un verso del poema *Queda el polvo* de José Agustín Goytisolo).

Siempre en el ámbito de la intervención internacional se mueve el estudio que Pepe Gálvez le dedica a *¡No pasarán!* (2011), del ya citado Vittorio Giardino que, en esta obra, reúne los varios capítulos de una saga que empezó en el 2000 y terminó en el

2008. A través de un trazo que puede recordar el de Hergé y de un investigador privado anti-héroe como Max Friedman, Giardino nos permite entrar en el meollo del conflicto cainita teniendo en cuenta el contexto social, cultural y político en el que se fraguó a nivel europeo e internacional. A partir del género de la novela de espías, Giardino lleva a cabo un discurso articulado sobre el mal y sobre el corazón de las tinieblas del ser humano mezclando verismo y sensualidad.

Analiza la violencia en algunas novelas gráficas sobre la Guerra Civil Alessandro Scarsella en su «Allegorie italiane della Guerra Civil: da *Romano il legionario* a *Verdad* di Lorena Canottiere». Una de las preguntas centrales que pone encima de la mesa Scarsella es la siguiente: «È possibile riscrivere il Novecento dall'angolazione della soggettività?». La respuesta, afirmativa, la encontramos en el cómic italiano *Romano il legionario*, que se publicó en 1938, esto es, casi contemporáneo con los eventos de la Guerra Civil española, y en *Verdad*, un cómic que aparece en 2016. De nuevo, el análisis detallado de la intertextualidad permite entrever fuentes y diálogos en la distancia entre una representación y la siguiente del conflicto entre franquistas y republicanos.

Es lo que ocurre también en el segundo ensayo de Gambin, titulado «Immagini, parole e suoni della Guerra civile spagnola nel fumetto italiano», un estudio denso y pormenorizado de todos los cómics en los que la Guerra Civil toma una importancia iconográfica de primer plano: recorriendo la historia reciente del cómic, Gambin analiza en detalle obras de Hugo Pratt, Vittorio Giardino, Franco Bonvicini (conocido con su nombre de arte, Bonvi), Paolo Ongaro, Massimo Carlotto y Giuseppe Palumbo, Guido Crepax, Age y Scarpelli o Lorena Canottiere, y dibuja un paisaje rico por su misma heterogeneidad y por las técnicas y los enfoques desde los que los varios autores han representado los eventos trágicos que determinaron el rumbo histórico de España en el siglo xx, con algunos puntos en común: la presencia constante del valor simbólico del bombardeo aéreo de Guernica; la internacionalización del conflicto, ya a partir de 1936; la presencia del fantasma de Federico García Lorca, que Vittorio Giardino y Paolo Ongaro homenajean en sus respectivas obras a partir de algunos versos de su *Romancero gitano*.

Cambiando de espacio geográfico, el capítulo de Matteo Rima «La Guerra civile spagnola nel fumetto statunitense: *Wolverine, Bombshells, War Stories*» se centra en las modalidades de representación de la Guerra Civil en EE.UU. a partir de los cómics citados: aun siendo escasos los autores americanos que evocan o dibujan los conflictos relativos al enfrentamiento entre franquistas y republicanos, Rima nota acertadamente cómo los que se dedican a ello dan lugar a obras curiosas a mitad de camino entre la recreación fantástica de un mundo visto como exótico, por lejano, y la recreación realista de los estragos que la guerra, cualquier guerra, puede provocar en el cuerpo y en el alma de un soldado que participa en la misma. Y efectivamente, podemos estar de acuerdo con Rima cuando afirma que la Guerra Civil se percibe como un «conflitto 'ancillare', anticipatore dell'incubo su scala maggiore rappresentato dalla Seconda

guerra mondiale» (p. 169) y no como un conflicto colectivo que provoque heridas en autores contemporáneos implicados en la reconstrucción de ese mismo contexto histórico.

El compromiso moral y ético del que evoca cualquier página del pasado histórico es central, en cambio, en el denso estudio de Maura Rossi titulado «Enfoques cruzados: el paso de Robert Capa por la Guerra civil española». Partiendo de las bases teóricas de Maurice Halbwachs y de su concepto de los «marcos sociales de la memoria», Rossi lleva a cabo un detallado análisis de las novelas gráficas en las que el ya citado Capa toma el papel protagónico junto con sus famosas fotografías del conflicto: nos referimos a *Capa. L'étoile filant* (2016) de Florent Silloray; a la ya citada obra *Tristísima ceniza. Un tebeo de Robert Capa en Bilbao* (2011) de Mikel Begoña e Iñaket; a la *graphic short story Las guerras de Capa* (2018) de Willi Blöß y Beatriz López Caparrós. Cada una a su manera, las tres obras no solo mezclan hábilmente verdad y ficción, documentos históricos y testimonios autobiográficos, sino que también se construyen como artefactos que nos obligan a replantearnos nuestra manera de mirar a través del objetivo de la cámara. La fotografía, de medio de comunicación, pasa a convertirse en herramienta fundamental para escuchar y ver la voz del que rememora los traumas de la Guerra Civil en encuadres en los que la imagen dentro de la imagen da lugar a un fenómeno de *mise en abyme* tanto atractivo cuanto emblemático.

El elemento de la voz y del sonido es central en «*I solchi del destino*: el reto de traducir los sonidos del exilio español» de Rosa María Rodríguez Abella. La autora estudia uno de los elementos más fascinantes de cualquier idioma: la onomatopeya entendida como «imitación de un sonido natural», pero también como «[reproducción] de acciones o movimientos» (p. 191). Obviamente, la onomatopeya será un elemento significativo fundamental en el ámbito del cómic: lo que la autora investiga es cómo el traductor italiano de *Los surcos del azar* (2013) del ya citado Paco Roca mantiene, modifica o transforma las onomatopeyas del texto original. Y es que, como afirma Rodríguez Abella «las informaciones paratextuales pueden influir enormemente sobre la manera en que un nuevo público reciba una literatura traducida» (p. 197). El cotejo entre la versión original y la versión italiana de la obra de Paco Roca demuestra que también las onomatopeyas deben ser interpretadas en función del espacio y de la imagen en la que aparecen y que una traducción literal es imposible, ya que la «mímesis pragmática» de cada idioma es una representación diferente con respecto a la de cualquier otra lengua examinada.

Cierra el volumen una serie de entrevistas a Antonio Altarriba, Lorena Canottiere, Vittorio Giardino, Paco Roca y Alfonso Zapico: «Raccontarsi a fumetti» es una de las secciones más interesantes de *Segni della memoria* precisamente porque nos permite vislumbrar o entrar de puntillas en el laboratorio creativo de escritura y de dibujo de los autores citados. Es aquí donde el lector tomará plena conciencia del carácter didáctico, artístico y profundamente comprometido desde el punto de vista ético del

medio del cómic. Un medio que, uniendo palabras e imágenes, creando una «síntesis muy hábil de ambas», como nos recuerda Antonio Altarriba (p. 214), nos permite «hablar y reflexionar sobre el pasado» (p. 210), como especifica Paco Roca, incluso cuando ese pasado se presenta como herida todavía abierta. En resumen: *Segni della memoria* es un libro que al unir la reflexión histórica a la estética nos permite contemplar esos puentes que posibilitan que la literatura dialogue con el arte, y que el presente de la contemporaneidad dialogue con el pasado de nuestra historia más reciente.

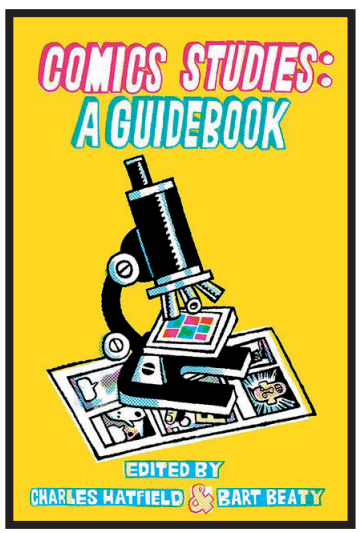
Antonio Candeloro

Antonio Candeloro (Avezzano, 1977). Doctor en Literaturas Extranjeras Modernas por la Universidad de Pisa, es profesor titular de Literatura Española. Actualmente imparte cursos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura Española en la UCAM (Universidad Católica San Antonio de Murcia). Su área de investigación se centra en la Literatura Española del Siglo de Oro (Cervantes; novela picaresca) y sobre la Literatura Española moderna y contemporánea (Luis Goytisolo, Juan Benet, Javier Marías). Ha traducido al italiano El siglo pitagórico y Vida de don Gregorio Guadaña *(1644) de Antonio Enríquez Gómez y* Las harpías en Madrid *(1631) de Alonso de Castillo Solórzano para la editorial ETS de Pisa. Ha publicado la monografía* Javier Marías y el enigma del tiempo *(2016) para la editorial EDITUM de Murcia. También estudia las relaciones entre literatura y cine y literatura y fotografía.*

Comics Studies: A Guidebook

Charles Hatfield y Bart Beaty (eds.)

Rutgers University Press, 2020



«La historieta es un imposible» Esta frase del teórico argentino Oscar Steimberg refleja perfectamente la dificultad de encontrar una definición satisfactoria para el cómic, un problema con el que los teóricos se han encontrado repetidamente a lo largo de la historia, debido que se trata de un medio que, desde sus inicios, está en constante evolución a medida que sus autores van experimentando con sus posibilidades. Por las mismas causas, Thierry Groensteen define el cómic como «un objeto cultural no identificado». Esta imposibilidad de la definición es un inconveniente a la hora de realizar una clasificación del medio siguiendo los estándares tradicionales de la academia, lo que ha complicado a los llamados estudios de cómic la posibilidad de encontrar su lugar en ella. No son muchas las universidades, a nivel mundial, que tengan titulaciones o departamentos totalmente dedicados a estos estudios. La causa principal de esta ausencia, no nos vamos a engañar, es ese inmovilismo académico que hace que las nuevas disciplinas tengan un difícil acomodo en las estructuras universitarias y más si se trata de un ámbito de estudio que se ocupa de un medio que, tradicionalmente, ha sido denostado por la denominada alta cultura y que no ha sido considerado como merecedor de ser objeto de análisis.

Sin embargo, no podemos obviar tampoco ese carácter de imposibilidad del cómic, de la historieta, ese conflicto con la clasificación como una de las causas por la que los estudios de cómic no encuentren su lugar específico en el mundo universitario. No obstante, el número de investigadores sobre cómic está creciendo en los últimos años, con la circunstancia de que muchos de ellos se encuentran dispersos en dife-

rentes áreas de conocimiento. Las áreas que, hoy en día, dan cobijo al cómic son cada vez más numerosas y, sobre todo, más diversas. Un medio cuya definición es imposible está abocado a la interdisciplinaridad, palabra que tanto gusta a los responsables académicos, pero tan difícil de implementar en un mundo tan compartimentalizado como el universitario. Dificultad de la que los estudiosos del cómic han hecho virtud consiguiendo introducir la disciplina en ámbitos en los que, no hace tanto, sería imposible pensar que el cómic pudiera ser uno de los objetos de análisis.

En este panorama, si definir el cómic es un imposible, realizar una guía de lo que son los estudios de cómic es una tarea que no puede conducir más que a la insatisfacción motivada por la inviabilidad que supone encorsetar en un volumen todas las ramificaciones derivadas del estudio de un medio tan poliédrico. Insatisfacción porque cualquier lector un poco versado siempre va a encontrar incompleta una guía de este tipo, sentimiento que, por otro lado, aumenta con el tiempo por el hecho de que la disciplina va creciendo y se va expandiendo con una velocidad enorme, en una evolución similar a la que experimenta el propio medio, algo que también dificulta ese afán clasificatorio por el que se rigen las disciplinas académicas.

Todas estas limitaciones están presentes en el libro *Comic Studies: A guidebook* editado por Charles Hatfield y Bart Beaty en el año 2020. Desde el principio, sus editores reconocen la imposibilidad de recoger todo lo que implican los estudios de cómic en un solo volumen y afirman que su objetivo con este libro no es más que presentar una serie de estrategias que permitan cartografiar la disciplina. Por tanto, el lector que se acerque a este trabajo debe hacerlo sabiendo que va a ser imposible cumplir la máxima de que estén todos los temas que son relevantes, y debe conformarse con que lo sean todos los que están. Para ello, Hatfield y Beaty han elegido a diecisiete académicos de primer nivel en la disciplina de los estudios de cómic para que cubran diecisiete aspectos que permitan, sobre todo al lector no iniciado, hacerse una idea de sus posibilidades.

Para ello, los diecisiete ensayos están divididos en cuatro partes. La primera, con el título «Histories», está dedicada a contar brevemente la historia del medio. Esta parte está dividida en seis capítulos que, ya desde su índice, muestran otra de las cuestiones debatibles del volumen, que los propios editores mencionan en su introducción: su enfoque en el cómic de origen anglosajón. En esta parte hay un capítulo dedicado a las tradiciones europeas (escrito por Bart Beaty) y otro al manga (Frenchy Lunning), mientras que los otros cuatro se centran en los tipos de cómics tradicionalmente identificados con la historia del cómic norteamericano: las tiras de prensa (Ian Gordon), los *comic-books* (Charles Hatfield), el *underground* y el cómic alternativo (Roger Sabin) y la novela gráfica (Isaac Cates), aunque este último capítulo se abre a otros ámbitos geográficos fuera del estadounidense. Esta decisión de enfocar la historia desde el punto de vista anglosajón, que los editores aducen a motivos prácticos, es ciertamente discutible, pero también es cierto que refleja lo que tradicionalmente ha

sido la disciplina, derivada de esa colonización cultural en la que nos encontramos inmersos en muchos aspectos y que, lamentablemente, domina el ámbito académico. Por ese motivo, es difícil achacar a un primer libro que trate de mostrar lo que son los estudios de cómic ese desequilibrio, pero es de esperar que, poco a poco, nuevas guías vayan mostrando la realidad desde un punto de vista más amplio en lo que se refiere al ámbito geográfico.

La segunda parte del libro es una de las más interesantes por salirse de los caminos históricos transitados. Esta parte, titulada «Cultures», cubre aspectos de gran importancia para entender el cómic. En primer lugar, dedica dos capítulos a dos cuestiones fundamentales como son las industrias (Matthew P. McAllister y Brian MacAuley) y las audiencias (Benjamin Woo). Especialmente esta última es de gran interés porque el papel del lector en la evolución del medio no ha sido analizado con gran profusión y, sin embargo, es esencial, ya que no hay que olvidar que, durante mucho tiempo, el cómic fue un medio de comunicación de masas. También es de gran interés el capítulo dedicado a la relación entre el cómic y la infancia (Philip Nel), un vínculo que muchas veces ha sido utilizado para denostar el medio identificándolo con lo infantil (como si eso, de ser cierto, tuviera que ser necesariamente negativo), pero que, obviamente, debe ser objeto de análisis para alguien que se quiera acercar a la disciplina. Finalmente, se cierra esta parte con un capítulo sobre la diferencia (Theresa Tensuan) que nos muestra cómo la manera de mostrar la diversidad de todo tipo ha sido, tanto en sentido positivo como negativo, una cuestión importante en la historia del cómic. Son capítulos como este, que se sale de lo tradicionalmente tipificado, los que hacen que el libro encuentre el equilibrio entre mostrar los aspectos más tradicionalmente ligados a los estudios de cómic con otros de desarrollo más reciente, que nos permiten asomarnos a la riqueza de esta disciplina.

La tercera parte, titulada «Forms», se dedica a cuestiones relacionadas con el lenguaje. Evidentemente, en los tres capítulos de esta sección es imposible recoger toda la riqueza del cómic como forma narrativa, pero, posiblemente, pese a su brevedad, sea la parte más lograda de todo el libro. Tres capítulos dedicados a la capacidad de síntesis del lenguaje del cómic (Andrei Molotiu), a la composición (Martha Kuhlman) y a la relación entre palabras e imágenes (Jan Baetens) respectivamente, que, desde luego, dejan mucho lugar para la profundización (y para eso ya hay muchos estudios dedicados a este tema), pero que no se puede decir que dejen de tratar ninguna de las cuestiones básicas para entender los elementos más importantes que intervienen en la construcción del cómic. El objetivo de crear un mapa del medio, a partir del cual el lector pueda construir su propio camino si decide adentrarse en el territorio cartografiado, se puede decir que se cumple de forma plena en estos tres capítulos.

Finalmente, la cuarta parte, titulada «Genres» es la más discutible de todas. Pero no podía ser de otra manera, ya que, siendo la dedicada a los géneros, las omisiones son inevitables, pues pocos géneros no han tenido presencia, en algún momento u otro, en

el mundo de las viñetas. Por ese motivo, la opción es centrarse en aquellos más específicamente asociados al cómic (al menos en el ámbito anglosajón): los superhéroes, género por excelencia asociado al *comic-book* (Marc Singer), y la autobiografía, género profusamente desarrollado en los últimos años con el auge de la novela gráfica (Gillian Whitlock). Además, se incluye un capítulo dedicado al cómic femenino (Mel Gibson), gran olvidado históricamente, por esa identificación tradicional del cómic con lo masculino. Un capítulo necesario para mostrar que el papel de la mujer en el cómic es y ha sido siempre de gran importancia, aspecto que alguien que se acerque a los estudios de cómic debe conocer. Se cierra esta parte, y el libro, con un capítulo dedicado al cómic digital (Darren Wershler, Kalervo Sinervo y Shannon Tiene) que, posiblemente, sea lo más insatisfactorio del volumen, ya que, evidentemente, un capítulo no es suficiente para cubrir la evolución experimentada en las últimas décadas por el cómic digital y, por otro lado, incluirlo en la parte de géneros puede llevar a confusión ya que, obviamente, el cómic digital los trasciende y puede dar cabida a todos ellos.

Uno de los aspectos más interesantes de este volumen es el esfuerzo dedicado a mostrar que el cómic no es una serie de elementos yuxtapuestos, sino un poliedro de muchas caras, todas ellas relevantes. Una primera lectura del índice del libro (y de esta reseña) podría hacer pensar que este libro no es más que una sucesión inconexa de ensayos que cubren diferentes aspectos sin establecer relaciones entre ellos. Sin embargo, hay un esfuerzo por establecer conexiones a través de la inclusión de múltiples referencias dentro de cada capítulo a cuestiones tratadas en otros capítulos del volumen. Ese esfuerzo por la cohesión y la coherencia es clave para entender que todos los elementos presentes en el libro forman parte la misma cartografía. Es, precisamente, el ser consciente, tras la lectura del libro en su conjunto, de que se ha logrado el objetivo de construir un mapa inicial que permite transitar por un territorio tan complejo como los estudios de cómic, lo que permite superar esa sensación inicial de insatisfacción para el lector iniciado y lo que hace de este libro algo tan útil para el no iniciado. Por tanto, se trata de un libro necesario como primer paso para permitir adentrarse en una disciplina que, para muchos, todavía continúa siendo *terra incognita*. Sería bueno que, en el futuro, viniera acompañado de otros volúmenes que cubrieran otros aspectos y que dieran cuenta de la evolución constante e imparable que están experimentando tanto el medio como la disciplina en los últimos años. Pero, en este momento, es una buena noticia que se haya dado este primer paso.

Francisco Saez de Adana

Francisco Saez de Adana es Profesor en la Universidad de Alcalá. Es Doctor en Ingeniaría de Telecomunicación por la Universidad de Cantabria y Doctor en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra con una tesis sobre la obra de Milton Caniff y su repercusión en la sociedad estadounidense de los años treinta y cuarenta. Recientemente ha publicado el libro Una historia del cómic norteamericano *en la editorial Los Libros de la Catarata.*

En el ámbito de los estudios de cómic, ha publicado además doce capítulos en libros, así como veinte artículos en revistas entre las que se encuentran Studies in Comics, Journal of Graphic Novels and Comics *y* Journal of Popular Culture. *Ha coordinado tres números de la revista* Tebeosfera *y desde el año 2020 forma parte de la dirección de la revista* CuCo, Cuadernos de Cómic. *Forma parte también del Comité Editorial de las revistas* Studies in Comics *y* Sequentials *y del Comité Asesor de la revista* Neuróptica. *Es coordinador del grupo de innovación docente «Innovar desde el cómic en la enseñanza superior» y editor de Ediciones Marmotilla, editorial especializada en textos teóricos sobre cómic.*

CuCo, Cuadernos de cómic se halla recogida en los siguientes sistemas de evaluación y bases de datos:

Latindex - Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

MIAR – Matriz de Información para el Análisis de Revistas

Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas

Dulcinea – Derechos de explotación y permisos para el autoarchivo de revistas científicas españolas

DOAJ - Directory of Open Access Journals

Esta publicación se halla bajo licencia Creative Commons Attribution Licence (CC BY SA) que permite a otros compartir el trabajo con un reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista.

Universidad de Alcalá

Revista publicada por la Editorial Universidad de Alcalá

Universidad de Alcalá | Instituto Franklin UAH

Con el patrocinio del Instituto Franklin

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/normaspresentacion

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos (Double-Blind Peer Review).

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 16, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2021 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual