

hombres. No se pudo hallar rastro de mujer. (...) No se entiende todavía muy bien cómo se reproducen estos salvajes» (Dorfman, Mattelart 1974:69). El esencialismo de la representación es evidente. Nunca el modo colectivo ha sido tan simplificado y redundante en el cómic español. Y sin embargo, descubrimos una evolución en su psicología, pues estos aborígenes, igual que niños malcriados, acaban por aceptar la tutela de los españoles, cambiando la hostilidad por obediencia.

Como variante del estereotipo indígena, el azteca, el maya o el inca –quizá una mezcla de todos ellos– suponen un avance en esta figuración, por cuanto son representados con un conjunto de atributos culturales que le eran negados al caribe. Un detalle que comprobaremos es que, cual si se tratara de una novelita de James Hilton, sus reinos aparecen con frecuencia aislados en un valle o una jungla, separados de un devenir histórico *sólo* impulsado por los españoles. La imagen estética, ya no es novedad, suele ser poco rigurosa. Y la práctica de sacrificios humanos, retratada como un rasgo de salvajismo, nunca tiene un carácter marginal en la trama, para desgracia de los protagonistas y emoción de los lectores. Quizá por esa razón en la década de los cincuenta encontramos esa estampa en más de un título.

Uno de los nombres de fuste en el tebeo español es el guionista Víctor Mora, padre del Capitán Trueno. Las peripecias de este caballero medieval comienzan a publicarse en cuadernos de formato apaisado a partir de junio de 1956. Su repercusión es espectacular, «las ventas siguen en aumento y se alcanza la cifra de 175.000 ejemplares de tirada a la semana» (Navarro 1989:20). La biografía imaginaria del héroe se inicia en 1162. Aunque es el primogénito de un señor feudal, renuncia a las ventajas de su alcurnia y decide empeñar esfuerzos en la caballería. Gracias al globo aerostático construido por el Mago Morgano –un artefacto delirante–, logra viajar hasta el Nuevo Mundo mucho antes que las naves de Colón. El cuaderno *En los dominios de Huaxco*, dibujado por Ángel Pardo, nos sitúa justamente en Azcanitlán, una ciudad maya gobernada con crueldad por la princesa Azca. Su consejero y mentor, Huaxco, es quien mueve desde la sombra los hilos de la comunidad, con la sola aunque firme oposición del guerrero Puma Negro y sus leales. Pero su causa peligró porque Huaxco tiene previsto sacrificar a Tzental, quien fuera jefe de la resistencia anterior; la condena es brutal, pues el reo perecerá abrasado al amanecer por la lupa del dios Huixatopil. Placeres de aventura aparte, es la liturgia feroz lo que legitima y alienta la intervención de Trueno y sus campeones. Con su alegre victoria, eliminan ese atributo significativo de la cultura anterior, inaceptable, y elevan los cimientos de un reino próspero. (Obviamos insistir en ciertos paralelismos con la leyenda rosa de la conquista.) Este *happy*

end del argumentista es parejo al ofrecido en la plancha final de *El fin de los dioses*, un cuaderno de la serie *Apache* (Ed. Maga, 1956), obra de Quesada y Bermejo. El héroe, un mestizo, consigue salvar de la aniquilación a los habitantes de una ciudad azteca, oculta entre montañas –estamos a finales del XIX–, por lo que el príncipe Iztical, su soberano, le ofrece una recompensa. Su respuesta es: «No quiero más recompensa que vuestra amistad, Iztical, y la promesa de que no volverán a repetirse los sacrificios humanos». Como en el caso anterior, el villano es un sumo sacerdote temeroso de perder el viejo orden. Es de resaltar que lo azteca se enfatiza con rasgos de necrofilia, pero desatendiendo detalles de verosimilitud relativos a cualquier otro costado de su civilización. Todo se reduce a pirámides escalonadas y tocados de caprichosa fantasía, casi revisteriles.

Por supuesto, hay en el cómic español más ejemplos de ciudades perdidas –recordamos la ciudadela inca de Mayapil, en *El Corsario de Hierro* (Ed. Bruguera, 1970), de Mora y Ambrós–, pero su descripción es semejante a la de los ejemplos ofrecidos. Llegados a este punto, es más relevante detallar los cambios habidos en el estereotipo a partir de los años setenta, pues traducen nuevos planteamientos ideológicos acerca de la otredad indígena.

¿Indios u ocultistas?

Conviene tener en cuenta que, poco a poco, las editoriales acogen en esas fechas proyectos debidos a artistas latinoamericanos o realizados por españoles, pero cuidadosamente documentados, algo que supone una novedad en este tipo de productos. Así, por ejemplo, *Plumas y jades* (Rev. *Totem el comix*, 58, 1990), de Paco Díaz y Extensión 80, establece un interesante paralelo entre la vida de Huemac, señor de los toltecas, y dos modernos inmigrantes mexicanos que han cruzado ilegalmente el río Grande. Y aunque no llega a publicarse en España, la notable colección de cómics *México: Historia de un pueblo* (Ed. Nueva Imagen, 1980), dirigida por Paco Ignacio Taibo II y Sealtiel Alatraste Lozano, llega a ser conocida entre los más aficionados, divulgándose de ese modo su novedoso retrato de la cultura mexicana precolombina. Hay asimismo una historieta brasileña, *Las aventuras de Vic Voyage* (Rev. *Totem: Aventuras y Viajes*, 1-4, 1983), de Sergio Macedo, que relaciona una mística civilización amazónica con la vida extraterrestre. A propósito del tebeo de Macedo, con sus indios esoteristas, diremos que se sumerge en una moda aún no clausurada, que ofrece ejemplos más alejados en el tiempo, como *Talpalca* (Rev. *Blue Jeans*, 1, 1977), de Dominique He, y que en España populariza una imagen del nati-

vo coherente con el pensamiento teosófico y sus modernos afluentes. El argumentista edifica un modo de ser indígena totalmente descabellado, entrecosiendo el chamanismo con todo un abanico de esos fenómenos paranormales que, dicho sea de paso, hacen las delicias del consumidor de cultura masiva. Hay ejemplos dignos de observar por lo ajustadamente que se ciñen al cliché. Tal es el caso de *La guerra de los dioses* (Rev. *Cimoc* 17-20, 1982), de Tha y Andreu Martín, que entremezcla asuntos característicos de las novelas de anticipación con un drama iniciado a mediados de 1536. La trama es sencilla: un poblamiento indio en mitad de la selva sirve de escenario a los amores entre el renegado Ordóñez de Zúñiga y la princesa Anatha. Goza ella de poderes mágicos, si bien la cultura donde se ha criado promueve la antropofagia –aquí, metonimia de la barbarie–. Aprovechando un asunto popularizado en esos años por las invenciones de Erich Von Däniken, el guionista vincula la cosmogonía indígena con un supuesto legado extraterrestre. Los derroteros que toma el relato son previsibles. No aburriremos al lector con más títulos, pues el repertorio es mínimamente original. Sirva lo ya citado para demostrar cómo progresa la cristalización de ese modelo en el último imaginario historietístico.

Desde luego, no acaban aquí las tipificaciones de la América prehispánica. Coincidiendo con las actividades conmemorativas del año 1992 aparece una colección de historietas que los editores –Planeta-Agostini y la Sociedad Estatal Quinto Centenario– rotulan de modo genérico *Relatos del Nuevo Mundo*. El propósito didáctico de la colección se hace evidente gracias a la incorporación en cada volumen de artículos especializados, que además cuentan con el apoyo de un aparato bibliográfico fundamental. Quiere esto decir que los guiones, al menos una mayoría, evitan los errores de arte mayor, reduciendo sus autores esa carga subjetiva merced a una documentación histórica bastante aceptable. Destacan los tres títulos de la serie que recrean la América precolombina: *La civilización inca: Los hijos del sol*, de Miguel Ángel Nieto y José Ortiz; *El imperio azteca: El jugador de los dioses*, de Félix Machuca y Max; y *El esplendor de la cultura maya: La leyenda de Ahau*, de Antonio Navarro.

Salvajes inocentes

No podemos cerrar esta galería de tipos indígenas sin describir una imagen remozada por la última mitología ecologista: el buen salvaje. Como se ha visto en el anterior apartado, delinear a partir de los años setenta la representación del nativo supone un vuelco de los tópicos extendidos por

el cómic del franquismo. La nueva imagen social del indio, tan estilizada como sus demás figuraciones, lo sitúa en el campo de las culturas oprimidas, ligadas desde tiempo inmemorial a la naturaleza, subordinadas por el opresor blanco. La caracterización moral de este aborigen es positiva, pues encarna el contratipo del perverso conquistador, quien, como sucede en la historieta *Y que el reflejo me lleve hasta el infierno* (Rev. *Cimoc*, 140, 1992), de Azpiri y De Blas, se distancia bastante del carácter benefactor y paternalista que, por lo común, solía manifestar en muchos tebeos de la postguerra. Esta corriente revisionista del pasado americano es, claro está, resultado del nuevo contexto histórico social español, alejado de la grandilocuencia nacionalista de antaño. El lector moderno guarda, con justicia, más de una prevención a la imagen del indígena incivilizado y hostil. No obstante, en la narración de consumo sigue apreciando el tópico, la reiteración de modelos convencionales, la tipicidad. Eso lo saben muy bien algunos guionistas, que dejan de localizar la barbarie en América y redescubren en su espesura el ideal utópico. Esta vez el natural del Nuevo Mundo queda convertido en guardián de un paraíso vegetal que la soldadesca española pretende arrasar en su incansable búsqueda de riquezas. Los rasgos fundamentales de esa imagen no son originales, pero sirven para renovar en profundidad la caracterización de los colonizados, como queda de manifiesto en *La invasión de los blancos* (Ed. Antonio San Román, 1980), de Isaac del Rivero, y también en otras historietas del período. Sin pretender agotar la muestra, no olvidaremos uno de los ejemplos más característicos, tanto por la solvencia del guión como por su idealización casi lírica de la vida indígena: *Bartolomé de las Casas, el defensor de los indios* (Col. *Relatos del Nuevo Mundo*, 1992). Con guión de Andreu Martín y dibujado por Jesús Redondo, este cómic cuenta las vicisitudes del joven Zenón «Matasiete», testigo de la brutalidad de sus compañeros de conquista, quienes no son otra cosa que sádicos mercaderes de esclavos. Con el propósito de ejemplificar las denuncias del autor de la *Destrucción de las Indias*, el guión de Martín ofrece una muestra de injusticias y crueldades ejercidas contra los nativos, a la vez que retrata una especie de Isla de los Bienaventurados adonde llega Zenón, habitada toda ella por aborígenes pacíficos, sonrientes, partícipes de la utopía. Como no podía faltar una dosis de romance —el público adolescente lo agradece—, se enamora el protagonista de Marindia, muchacha hermosa, grácil, que pasea desnuda por ese paraíso, sólo protegida por una anaconda, hecho inverosímil que, sin embargo, no ha de extrañar al lector, pues incluso los jaguares custodian a los integrantes de esa tribu ejemplar, tan sabiamente estampada con el troquel del buen salvaje.