

Charros, gauchos e indios fieros

Presencia de Latinoamérica en el cómic español (I)

Guzmán Urrero Peña

Como en un atlas impresionista, proliferan en la industria cultural los estereotipos que nutren la imaginaria popular, abocetando figuras chatas y estáticas, de esas que frecuentan las sublitteraturas y el cine de explotación. Se trata de formas esenciales, útiles en grado sumo para la historieta, siempre ávida de estribillos. Teniendo por cierta la presencia de esas figuras en el tebeo, parasitario del cine, la literatura y la pintura, nuestro punto de partida será entenderlas como síntomas de un determinado contexto histórico-social y, por consiguiente, del discurso de valores dominante. Los *mass-media* funcionan como un circuito de vasos comunicantes, y es notoria, en lo referido al cómic, la «coparticipación popular en un repertorio mitológico claramente instituido desde lo alto, creado por una industria periodística, y por otra parte especialmente sensible a los humores del propio público, de cuyos gustos y demandas depende» (Eco 1973:254). Si consideramos los prototipos latinoamericanos teniendo en cuenta ese fenómeno, será más fácil explicar por qué el modelo de paladín-conquistador era representado en los tebeos de la postguerra con rasgos propios de una edad dorada del Imperio español; y asimismo por qué luego el Che Guevara, mito reciente, fue iconizado en *posters* y tebeos. Sabemos que aunque el cómic es un lenguaje o, por mejor decir, una trama de lenguajes que puede expresar muy distintos contenidos, la producción mayoritaria, también en el mercado español, asume esa condición mitificadora que, como en otras épocas, cumple una función bien definida. La historieta «se vale de los arquetipos y de los héroes, o sea, de los personajes que cumplimentan la labor educadora de las clases dominantes (héroes), por medio del manejo de sus principios, siempre triunfadores, y de los personajes que recogen y resumen el tesoro de las fantasías colectivas, o sea, que cumplen con los deseos insatisfechos del inconsciente (colectivo) aplastado por la represión cultural (arquetipos)» (Matamoro 1980:161). Todas estas premisas, ofrecidas aquí sin la minucia deseable, fundamentarán nuestra reflexión, pues habremos de ceñirnos al universo de la historieta española para definir su orientación arquetipista, heredada del folletín, que en el caso de los temas latinoamericanos se evidencia con particular intensidad.

Las Indias y lo maravilloso

Más que una adaptación de las crónicas de Indias, parece haber interesado a la historietística una reinvención interesada de América. En este sentido, el paralelo con la novela clásica de aventuras, repleta de noticias exóticas, resulta inmediato. El Nuevo Mundo es dibujado con una escenografía exuberante, propia de una naturaleza que se despliega con opulencia, ora fascinando al visitante occidental, ora amenazando la supervivencia de éste. Como ocurre en los libros de maravillas, las ilustraciones de fieras, bestias gigantes y junglas llenas de vida trasladan al lector a un espacio edénico, ajeno a la Historia, poblado por eso que los antropólogos llaman *razas plínicas*, y que, pese a demostrarse imaginarias, retoñan desde antiguo en el imaginario popular de Occidente. Puestos a rastrear fuentes gráficas de este tipo de representaciones —y sin retroceder exageradamente en el tiempo—, podemos hallarlas en las xilografías y litografías de asunto americano que abundaron en la España del XIX. Nos sirven de ejemplo los grabados de la obra *América pintoresca: Descripción de viajes al nuevo continente* (1884), entre los cuales, junto a escenas costumbristas, hallamos otras ambientadas en pantanos de arenas movedizas, riscos de casi imposible acceso y cascadas en mitad de la floresta. Pueblan algunas de sus páginas migajas venenosas, enjambres de avispas, termiteros altos como un hombre e incluso una bandada de cóndores que pone en peligro a un grupo de cazadores. Poco importa lo inverificable de ciertas efusiones faunísticas, pues acabarán persistiendo como atributos de ese ecosistema imaginario. Así, el historietista Ángel Badía Camps ilustra el rapto de un muchacho por parte de un descomunal cóndor andino en *Los hijos del capitán Grant* (Ed. Bruguera, 1957), adaptación al cómic de la obra de Jules Verne, quien, por cierto, gustó mucho de esa zoología temible en sus novelas americanas. Otro dibujante, Juan Escandell Torres, se esmera en hacer creíble una estampida de enormes tortugas en *El soberbio Orinoco* (Ed. Bruguera, 1975), también original de Verne. (En este caso la secuencia alcanza más brío, pues a los lomos de los reptiles viaja algún que otro puma aficionado a la carne humana.) Y completamos el repertorio con la inevitable serpiente gigante, una de las muchas que ha imaginado el tebeo español, *Anaconda* (Rev. Comix, 39, 1984), diseñada esta vez por Martín Salvador. Cabe advertir que nada hay de discrepante entre estas figuraciones y las acumuladas por la imaginación de otros siglos. América queda convertida en un infierno natural, propicio para la iniciación del héroe de los tebeos. Poco hay de arbitrario y novedoso, pues se dramatizan ciclos conocidos: el trasnochado dragón reencarna en jaguar o en cardumen de pirañas, pero los

principios expresados son idénticos. El rasgo temible, fatal, se aplica a toda criatura, a toda entidad; nada importa su existencia real, de modo que el sistema de representación de lo americano se vuelve coherente a través de productos ideacionales tan alejados en el tiempo como el *Ya-te-veo*, aquella graciosa planta carnívora dibujada por J. W. Buel en 1887, o ese ídolo amazónico –¿vivo?– que sonríe cuando su maldición complicaba la vida al grupo de buscadores de tesoros protagonista de *La sonrisa de piedra* (Rev. *Cimoc*, 70, 1986), de Antonio Segura y Pepe González.

Por lo común, esa abigarrada estampa selvática es identificada con el paisaje fluvial amazónico, un territorio cuyos primeros pobladores humanos también son dibujados con estética deformante. Ahora bien, sí se advierte en esa última modelación el paso del tiempo y una cambiante perspectiva ideológica.

Bárbaros

El cómic español de la postguerra delata, como tendremos ocasión de comprobar en diversos apartados, una reconceptualización interesada de la historia, que sirve para proyectar certeramente los valores políticos divulgados por la propaganda franquista. «Se trata aquí de un cómic netamente pedagógico con pretensiones de adoctrinar a los lectores en aquellas ideas del pasado que de una u otra forma venían a apoyar los conceptos coyunturales del nuevo régimen» (Vázquez de Parga 1980:70); lo que en términos prácticos supone un creciente número de títulos dedicados a popularizar la *leyenda rosa* de la epopeya conquistadora. La selección de obras que iremos glosando ratifica este generalizado enaltecimiento de la hispanidad en el tebeo, por otro lado negador de casi todo valor cultural de los conquistados. Un ejemplo: cuando Alfredo Ibarra dibuja la aventura americana de Pedro de Alvarado en *Por la tierra de los treinta volcanes* (Rev. *Flechas y Pelayos*, 1948), exalta con entusiasmo al guerrero español sirviéndose del siguiente texto a pie de viñeta, explicativo de un desfile en una población indígena: «Sometido el territorio 'quiché', don Pedro de Alvarado entra con su gente en Guatemala, donde es recibido triunfalmente por las tribus a quienes va a llevarles la religión y civilización españolas» (Gasca 1969:110). Nos parece ésta una de las más acabadas imágenes del indio en la historieta de postguerra. Carente de civilización, infantil e ignorante, necesitado de cultura hispana y evangelio, el aborigen de las viñetas es simplemente un bárbaro. Contrafigura de los héroes europeos, los indios actúan con frecuencia en el papel de villanos, como ocurre en el

cuaderno *Rebelión en el Pilcomayo* (Ed. Maga, 1958), de Manuel Gago. En este relato, dos niños españoles, Tele y Moncho, que navegan en un barco fluvial por las selvas del Gran Chaco, ven interrumpida la placidez del viaje cuando les llegan noticias de una revuelta de indios *tobas*, tribu que, por su indumentaria, más bien parece salida de un *western* de bajo presupuesto. Esos *tobas*, aparte de aficionados a verter sangre tras emborracharse con cerveza de mijo (*sic*), se presentan como unos auténticos botarates, a quienes los críos pueden engañar haciéndoles creer que una tableta de chocolate es un poderoso veneno. A poco que el curioso revise otras colecciones de los años cuarenta y cincuenta, hallará más tribus de indios malvados, además de estúpidos, tan fáciles de doblegar por el héroe de turno que el guión, sin pretenderlo, acaba resultando cómico.

Veamos al respecto un caso representativo, muy popular. Editado en formato apaisado, el cómic *Roberto Alcázar y Pedrín*, de Eduardo Vañó, fue uno de los grandes éxitos de la Editorial Valenciana, llegándose a publicar 1.219 cuadernos entre 1940 y 1975 (Vázquez de Parga 1982:500). El número 21 de la serie *Extra* lleva por título *Los malvados kuripachas*, haciendo referencia a una tribu indígena, creemos que mexicana, cuyo pasatiempo consiste en robar a los visitantes del balneario donde reposa el detective Roberto Alcázar. Los *kuripachas* cumplen a la perfección el rol de villanos y coinciden con los *tobas* en su caracterización estética inspirada con ciertas libertades en los apaches hollywoodenses. Todo apunta a una hispanización de los tipos del Oeste americano, trasladando esquemas canonizados por el cine estadounidense a situaciones de ambiente latino. Lo importante aquí es que el indio se homogeneiza en una figura emplumada y belicosa, sin distingos de etnia o cultura.

Esta noción aparece llevada hasta sus últimas consecuencias en dos de los cuadernos de la serie *El Cachorro* (Ed. Bruguera, 1951), de Iranzo, concretamente los titulados *La Hija del Trueno* y *Rumbo a Maracaibo*. Su protagonista, favorito de los lectores de la época, es un adolescente que, merced a su coraje e inteligencia, queda convertido en azote de los piratas antillanos. Las suyas son aventuras de capa y espada, sazonadas con grandes dosis de acción. El lance que narran los títulos citados ocurre en una isla habitada por una tribu de caribes. Negroides, de rostro simiesco, van semidesnudos, sólo adornados con algún collar, y portan arco y carcaj, o bien hacha de piedra al cinto. Como es de rigor en el género, hablan un español tarzanesco, cuajado de infinitivos. Todos parecen gemelos y, es curioso, sólo en una viñeta hallamos una mujer. Sin embargo, no es esto algo extraño en los tebeos, como nos recuerdan Dorfman y Mattelart a propósito de las historietas Disney: «Por extraño azar, en estas tierras sólo hay