

L'EDAT MITJANA EN EL CINEMA
I EN LA NOVEL·LA HISTÒRICA

Edició a cura de Josep Lluís Martos i Marinela Garcia Sempere

L'Edat Mitjana en el cinema i en la novel·la històrica / edició a cura de Josep Lluís Martos i Marínela Garcia - la ed. -
Alacant : Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, 2009. - 592 p. ;
23 x 17 cm - (Symposia philologica ; 18)

ISBN: 978-84-608-0956-2

1. Edat Mitjana en el cinema. 2. Edat Mitjana en la literatura. I. Martos, Josep Lluís. II. Garcia Sempere, Marínela. III. Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana. IV. Sèrie

930.85"653":791.43-24

930.85"653":82-311.6.09

Director de la col·lecció: Josep Martines

© Els autors

© D'aquesta edició: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana

Primera edició: setembre de 2009

Portada: Llorenç Pizà

Imprimeix: Quinta Impresión S. L.

ISBN: 978-84-608-0956-2

Dipòsit legal: A-764-2009

LA PRESENCIA DE LA EDAD MEDIA EN EL CÓMIC

RESUMEN

La iconografía popular y clásica de la Edad Media, tomada en gran medida de los libros de caballerías¹ y de la literatura infantil, ha servido de inspiración argumental y temática a multitud de cómics desde que se desarrolló plenamente este medio de carácter mixto. La Edad Media ha estado presente en cómics de muy diverso tipo; bien para crear un entorno atractivo y 'exótico', bien desarrollando historias directamente centradas en una difusa época medieval, plena a menudo de anacronismos. Entre ellos encontramos el clásico *El Príncipe Valiente*, de inspiración artúrica y el cómic mundial más conocido con esta temática; o el más reciente y ultra-violento manga *Berserk*. Repasaremos brevemente estos cómics, incluyendo también clásicos españoles como *El guerrero del antifaz* o *El Capitán Trueno*, demostración palpable de la importancia de la temática medieval también en el tebeo español. Veremos como la iconografía de castillos, corazas y luchas caballerescas, mezcladas a menudo con una mitología de diversa procedencia, presentan un atractivo ineludible para los creadores de un medio fundamentado en la imagen.

Resulta indiscutible que la Edad Media como tema está presente en la cultura general. Más allá del éxito continuado de la novela histórica, lo medieval permanece desde el Romanticismo como un argumento recurrente, traspasado desde la literatura hasta la ópera, el cine y, finalmente, el cómic. Quizás ayudado por la monumental y bella presencia de restos arquitectónicos y artísticos, la imagen romántica y caballerisca de la Edad Media nos persigue, más allá de la idea generalizada de época oscura y miserable, vertida por los humanistas renacentistas y los ilustrados.

i- Precisamente, inmersos en el quinto centenario del *Amadís de Gaula*.

Sin embargo, la imagen generalizada de un periodo tan largo se sigue concentrando en dos puntos de vista: la imagen caballerescas, fruto de la literatura tardomedieval y, sobre todo, de la romántica; y la imagen de una época oscura y misteriosa, a la que la falta de fuentes ha ayudado, pero que es especialmente aprovechada en la actualidad por una multitud de supuestos literatos e historiadores con teorías disparatadas.

Esto no menoscaba que haya otras obras que, aún con profundos errores o, simplemente, libertades creativas, como *El Nombre de la Rosa*, dan un tratamiento digno a la época. Y esto tampoco nos debe impedir disfrutar de estas obras, aún sabiendo que muchos lectores toman como ciertos estos errores, y que aportan a menudo la visión de la Edad Media como un periodo constante en su forma. Este estatismo se acentúa en el tratamiento de la Antigüedad, en la que los romanos y aún peor, los egipcios, aparecen absolutamente inmutables a lo largo de sus muchos siglos de existencia como civilización.

Por todo ello, resultaba inevitable que lo medieval se hiciese presente en uno de los medios de difusión cultural principales del siglo xx: el cómic, tebeo, historieta o *band dessinée*. Al respecto, nosotros preferiremos utilizar en este trabajo el término cómic como genérico, usando tebeo para el español y manga para el japonés. Desde casi el principio de su existencia, el cómic adoptó también la temática medieval, convirtiéndose en uno de los géneros preferidos, aunque sin llegar al de superhéroes o la ciencia ficción.

Analizaremos, pues, la pervivencia de la Edad Media en el cómic, un medio de difusión que durante más de medio siglo fue masivo. Haremos especial referencia a los tres ejemplos más conocidos, como son *El Príncipe Valiente*, *El Guerrero del Antifaz* y *El Capitán Trueno*. Seleccionamos estos por ser, el primero, la obra más significativa del género; y los segundos, porque representan algunos de los principales tebeos nacionales e indiscutibles líderes en su época. Esto no quiere decir que resulten especialmente verosímiles ni didácticos, más bien al contrario, pero sí son iconos populares, más allá de los aficionados a este medio. Utilizaremos en el estudio un orden cronológico que implica, además, una secuencia lógica más que una evolución, como veremos. Además, añadiremos un pequeño apartado dedicado a otras representaciones; específicamente, *Berserk*.

EL CÓMIC COMO REPRESENTACIÓN MEDIEVAL O LA EDAD MEDIA COMO TEMA DEL cómic

La lectura del cómic de ambientación histórica se puede plantear desde dos perspectivas distintas: como un cómic de aventuras con una base histórica, o como una recreación en historieta de un episodio de nuestro pasado (Vich Sáez 2004). «El cómic histórico está protagonizado por sucesos reales y constatados, el cómic de ambientación histórica, o historicista, se sirve de argumentos ficticios pero inscritos en un contexto social, político, económico e incluso espiritual determinado, que además condiciona los hechos» (Herrero Suárez 1998).

LA PRESENCIA DE LA EDAD MEDIA EN EL CÓMIC

De esta forma, la historia puede ser un mero elemento posibilitador, una ambientación que proporcione un marco cronoespacial concreto, en donde desarrollar sus argumentos y permitir que sus personajes se muevan con la libertad inherente a toda creación artística, pero con cierta verosimilitud (Vich Sáez 1997: 5)- Este papel pasivo, de mera excusa, se ha visto en los últimos años transformado, dentro de abundantes casos de la escuela franco-belga, en un papel protagonista, en el cual «el marco histórico se ha convertido, sin ningún género de cortapisas, no sólo en un personaje más, sino que a veces ha adquirido tal protagonismo que casi ha absorbido a las propias criaturas» (Vich Sáez 1997: 6).

Por ello, debemos diferenciar claramente entre cómics históricos y los de ambientación histórica que, como veremos, han sido la mayoría y también los más conocidos. No debe extrañarnos excesivamente, pues ésta ha sido la realidad, también, en otras disciplinas creativas como la novela. No obstante, y al igual que la novela sirvió para crear una imagen concreta de la Edad Media que influyó en los dibujantes y guionistas de cómic, éstos han tenido una influencia decisiva en la imagen iconográfica del Medievo en el cine y en el imaginario popular.

Por supuesto, la libertad creativa de los autores no puede someterse a las cortapisas de un escrupuloso respeto a la Historia, pero también debemos entender que sus obras, reforzadas por la facilidad de acceso que proporciona la imagen, pueden dar lugar a ideas equivocadas sobre una realidad o un periodo histórico. Es más, así como es sencillo aceptar la evidencia de la inverosimilitud de un cómic de superhéroes, esto no es así con un cómic de ambientación histórica, pues el lector, a menudo, no tiene el marco de referencia real que proporciona el conocimiento de la Historia, y que sí tiene ante el cómic de superhéroes, por simple observación del entorno.

De esta forma, «cómics como *El Capitán Trueno* o *Conan* son la visión que tenemos en la actualidad de la Edad Media, una visión dualista que va desde el idealismo más puro de valentía y generosidad hasta el enfoque más centrado en el oscurantismo y la barbarie». Aunque «el cómic basado en estos años medievales es una interpretación, nunca un reflejo real de lo que ocurrió. Podemos disfrutar en sus viñetas de caballeros y damas que luchan por un ideal en un mundo de ensueño (como en *El príncipe valiente*, *El guerrero del antifaz* o *El Capitán Trueno*), y también de una época oscura dominada por la brujería, la enfermedad o la crueldad (como en *Conan*)» (Caspistegui 2002).

Esta presencia de la Edad Media en el cómic se asentó de forma definitiva con la aparición en 1937 de *El Príncipe Valiente*, la famosa e influyente obra de Harold Foster, tras la cual se puede decir que surgió el género medieval en el cómic.

Estamos de acuerdo con Vich cuando señala que la noción de Edad Media que recogen las historietas beben de los «manidos tópicos forjados durante el descubrimiento del medievo que tuvo lugar a principios del siglo xix, su continua

repetición, desde entonces y a lo largo de decenios y decenios, ha hecho que los mismos hayan llegado a formar parte integral del acervo cultural básico de nuestros días» (Vich Sáez 1997). Esto, plasmado en cuentos infantiles y reforzado por la imagen de obras artísticas y arquitectónicas de impresionante porte, nos llevan a una falsa familiaridad con el periodo que «encierra el peligro de ahorrar al lector la tarea de pararse a pensar en el grado de veracidad que contienen las narraciones que nos llegan, tal como demuestra la continua publicación de artículos y libros sobre los pretendidos misterios relacionados con los cátaros y templarios, en los que se mezclan las más estrambóticas explicaciones, con frecuencia teñidas de magia y esoterismo, y que no obstante suelen ser creídas a pies juntillas por un amplio sector del público» (Vich Sáez 1997).

Parece, pues, que la Edad Media, sobre todo en su lado oscuro o ignoto, resulta fascinante, tanto para autores como para el público. Esto ha sido así tanto para los novelistas como para los creadores de cómic, lógicamente inscritos ellos mismos en las corrientes de interés de la sociedad. Así, el exotismo temporal y cultural explica la preferencia de los creadores por este período, dado su evidente atractivo intrínseco para autores y lectores de historietas (Casas Rigali 2006: 24-26). Este interés eclosionó en España hacia la mitad del siglo xx, donde, según Vázquez de Parga (citado en Herrero suárez 1998: 102), se crearon un mínimo de cincuenta colecciones de temática medieval entre 1944-1964.

Ucronías y anacronismos

Aunque, como hemos dicho, el cómic de ambientación histórica no tiene la obligación, como obra de creación, de guardar la verosimilitud, es cierto que ésta es raramente guardada. Esto se hace evidente en las obras que analizaremos más abajo, donde se cae no sólo en la ucronía, con un desarrollo verosímil, pero paralelo a la historia, sino en francos anacronismos. Los protagonistas se topan en una misma colección con egipcios de la época faraónica, tribus de homínidos o romanos del inicio de la época imperial. Trueno vuela en globo, viajando hasta América en pleno siglo xii, donde se topa con incas y aztecas, que aún tardarán más de un siglo en florecer. Por su parte Valiente, en teoría un caballero del siglo v, «poco tiene que ver con este periodo. Los caballeros se asemejan más a los prototipos de los libros de caballerías, que aún tardarían 1.000 años en aparecer. Mezquitas y minaretes abundan en ciudades como Jerusalén antes de que aparezca la religión musulmana, y conviven con imponentes castillos de una Edad Media más tardía». Por ello, el rigor documental y la verosimilitud histórica deberían ser exigibles en las obras de creación (Moreno 2002).

Hubo que esperar hasta los años 60 del siglo xx para empezar a encontrar obras en las que, tanto en sus dibujos como en sus historias, se adecuaban a la realidad del marco pretérito al cual se referían, hasta el punto de afirmar que «las sagas de historietas ubicadas en una Edad Media verosímil han go-

zado de un gran predicamento entre los profesionales del medio» (Vich Sáez 2003: 30). Entre ellas, menciona a la belga *Ramiro* (Jacques Stoquart y William Vanee, 1976), ambientada en una España a caballo entre los siglos xii y xm; la también belga *Jehn* (Jacques Martín y Jean Pleyers, 1978) ambientada en la Francia de Juana de Arco; y *Las torres de Bois-Maury* (1984), donde podemos estudiar toda una serie de claves para comprender el medievo: las cruzadas y código caballeresco, hambrunas y pestilencias, diezmos y portazgos, métodos agrícolas y constructivos, etc. (Vich Sáez 1997: 66). «Esta forma netamente europea de entender el cómic» culminó en la revista francesa de cómic histórico *Veçú* (*L'Histoire c'est aussi l'aventure*, 1985) dedicada única y exclusivamente al cómic histórico de calidad (Vich Sáez 2003: 30).

Frente a este desarrollo europeo, pocos autores norteamericanos y japoneses, aparte del propio Foster, se han interesado por este período, viéndose «lastrados por una evidente falta de tradición histórica que siempre ha pesado como una losa en los historietistas de allende el Atlántico» (Vich Sáez 1997: 56).

Sin embargo, tampoco las historietas de nuestro país brillaron por una adecuada reconstrucción de la Edad Media, y «la pléyade de aventuras caballerescas ambientadas en el Medievo que surgieron entre los años 40 y 60 tampoco fueron respetuosas con el pasado, y lamentablemente ninguna alcanzó la calidad artística de la magna obra de Harold Foster» (Vich Sáez 2003: 29). Habría que esperar a 1972, cuando en las páginas de *Trinca* apareció la obra de Antonio Hernández *El Cid*, para encontrar el primer intento logrado de ambientación medieval creíble del cómic español (Vich Sáez 1997).

Dimensión didáctica del cómic

«El cómic puede difundir cualquier principio ideológico de una manera encubierta, neutralizando el espíritu crítico del lector» (Herrero Suárez 1998). Podemos asegurar que el cómic es una eficaz herramienta para transmitir información y, por ende, puede ser utilizado para la docencia o, simplemente, para la divulgación histórica.

Esta idea ha sido manejada varias veces por Sergi Vich (2004: 36-39), quien indica que, a pesar de ser un medio reconocido como eficaz a la hora de hacer llegar cualquier tipo de mensaje a un público numeroso, normalmente los comics históricos más convencionales no tienen capacidad didáctica por su escasa verosimilitud y fidelidad histórica. Así, «la mayor parte de las series históricas al uso, desde *El Príncipe Valiente* (1937) de Harold Foster, hasta el notable *El Cid* (1972) de Antonio Hernández Palacios, pasando por *El Guerrero del Antifaz* (1943) de Manolo Gago, o el imperecedero *Capitán Trueno* de Ambros y Mora (1956), por citar representativos ejemplos, debido a su alto grado de convencionalismos y falta de fidelidad a la época en que se ubican, tanto iconica como argumentalmente, no resultan especialmente indicados para tal

menester, lo que no va en detrimento de una calidad artística que en ningún momento cuestionamos».

Como vimos antes, el propio Vich señala ejemplos de obras correctas en este sentido, como la revista francesa *Veçú*. Igualmente, se puede recordar que, a pesar de la actitud libre en la utilización de la fantasía en muchos de los mangas, creando una para-realidad, como en el caso del cómic de ambientación medieval *Berserk*, otros mangas logran representar la Edad Media japonesa y el largo periodo del shogunato con bastante fidelidad, a pesar de licencias en aspectos como la destreza en la esgrima. Entre ellos *Vagabond*, *Asa El Ejecutor* o, sobre todo, el *Lobo Solitario y su Cachorro*. Merece la pena detenerse en esta obra, uno de los mangas más conocidos en occidente, que tiene un extraordinario afán divulgativo sobre su época, las instituciones y las rígidas costumbres y código de conducta de los samuráis (el Bushido).

Finalmente, y sobrepasando claramente el tema de este trabajo, podemos recomendar las excelentes capacidades didácticas de obras sobre dramas contemporáneos como *Berlín: Ciudad de Piedras*, de Jason Lutes; *Maus*, premio Pulitzer de Art Spiegelman; e *Hiroshima (Hadashi no Gen)* de Keiji Nakazawa.

EXPLORANDO LOS CÓMICS

Como decimos antes, elegimos para realizar un estudio más pormenorizado aquellos cómics que hemos considerado que resultan más representativos, como son: *El Príncipe Valiente*, *El Guerrero del Antifaz* y *El Capitán Trueno*. Todos ellos suponen auténticos clásicos y, bebiendo de fuentes semejantes, han contribuido también a formar la imagen de la Edad Media que tiene nuestra sociedad.

Seguimiento de los principios generales del cómic

Podemos señalar que los cómics que analizamos se caracterizan por el seguimiento de una serie de principios generales, prácticamente comunes en buena parte de esta forma de expresión, aunque como cualquier otra forma abierta al arte y a la creatividad, las líneas de evolución han sido innumerables.

Así, estos títulos responden a una línea argumental que les lleva a ser una especie de reducto de la epopeya. Luis Alberto de Cuenca (1995: 121) señala que, según Pierre Couperie y Édouard François, «el cómic puede ser el medio de expresión de ciertas corrientes, de ciertos géneros, considerados sin razón como desaparecidos, cuando tan sólo han cambiado de forma. La epopeya, en particular, no es un género escrito confinado a tiempo revueltos: está viva, y bien viva, desde hace cuarenta años, pero se expresa ahora en el cine (sobre todo en el Western) el cómic, la ciencia-ficción, allí donde la crítica tradicional, periodística o universitaria, no sabe reconocerla».

También se encuentra en ellos una relación con su entorno social, por otra parte inevitable en cualquier obra de creación, estableciéndose «Múltiples relaciones de retroalimentación [...] entre un determinado medio de comunicación de masas, el cómic, y el contexto social y político en que se desarrolla». En este sentido, también responden a una realidad social, proporcionando una posibilidad de huida colectiva, como en las exóticas aventuras de *Tarzán* o en las fabulosas de *Flash Gordon* (Tome Martín 1998: 58-59).

Igualmente, los tres presentan una serie de arquetipos, repetitivos en buena parte del mundo del cómic, como pueden ser (Gasea & Gubert 1991):

- a) La figura del Héroe: «la iconografía del héroe de cómic figura entre las más interesantes de su nutrido repertorio de estereotipos. Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. En no pocos casos viste fantasiosos uniformes emblemáticos [...] Su tipología ha estado muy relacionada, como era inevitable, con la de los héroes del cine de aventuras».
- b) La Heroína: «la heroína de los cómics es la compañera del héroe, pero es también a menudo el objeto de su protección y defensa».
- c) El Escudero: «acompañante emblemático del héroe, esta figura procedente de la caballería medieval se ha extrapolado a los tiempos modernos, en los que menudean los protagonistas aventureros con auxiliar juvenil, que han dado pie a curiosas hipótesis».
- d) El Villano: «el antagonista del héroe es una encarnación del mal y por ello, siguiendo un tradicional tropo metonímico, su físico repugnante es una traducción visible de sus cualidades morales [...] Con mayor o menor estilización o fantasía los villanos llevan su maldad inscrita en el rostro, lo que les hace fácilmente identificables y acentúa su contraste con el héroe».
- e) Gestuario: fruncimiento de cejas para expresar enfado o disgusto, la mirada fija sobre el congénere en expresión de amenaza, rostro cabizbajo para expresar humillación o pesadumbre, la boca abierta para expresar sorpresa, exhibición de dientes como signo de cólera, etc. Este simbolismo de gestos puede ser rastreado en la iconografía, incluyendo la del medioevo.

Maurofobia e islamofobia en el tebeo

A menudo, aunque sin un consenso entre los autores, se ha hablado de la maurofobia e islamofobia de *El Capitán Trueno* o, sobre todo, *El Guerrero del Antifaz*, así como de otras obras contemporáneas. Aunque estos aspectos serán profundizados en el análisis de las obras, adelantamos que Martín Corrales (2004: 43) habla de ella como una idea contraria a la ideología franquista y

más bien enraizada con la imagen tradicional española y con, precisamente, la que tenían los republicanos derrotados, debido a la presencia en la Guerra y post-Guerra de la guardia mora o de las tropas de regulares.

Apoyando esta tesis, Rey (2008: 1-3) sugiere que el odio/desprecio al musulmán no es de ninguna manera algo nuevo en el franquismo, sino que existe desde la Edad Media, como enemigo, hasta el siglo xix, en que aparece como inferior. Así, «durante la Edad Media y el Renacimiento, surgen las figuras del *moro fiero* y del *moro lascivo*». Siendo en el «largo periodo que va desde la llegada de los árabes a las costas ibéricas en 711 hasta la derrota de los turcos en la batalla de Lepanto, en 1571, cuando se forja el concepto del musulmán como el *otro*, como el enemigo».

Igualmente, Luis Conde (1997: 7-14) señala los «tradicionales lazos de amistad» con los países musulmanes de una España cuyo nuevo Estado en buena parte se había construido con el esfuerzo de tropas moras. «Por eso, resultaba un curioso contrasentido histórico que se tomase como modelo utópico a seguir la idealizada España de los Reyes Católicos, que terminaron la Reconquista a los moros... Y, más inexplicado, que el personaje más popular de los tebeos españoles fuese matador impenitente de moros y moriscos de toda laya [...] que antes había matado cristianos sin cuento». «Este pintoresco planteamiento nunca nos lo hicimos los lectores del héroe y quizás, ni en el subconsciente de su creador se hiciese explícito. El colectivo español siempre ha tenido claro, que desde siglos, el moro del Sur era un potencial enemigo, un invasor imprevisible, alguien a quien pararle los pies, dígame lo que se diga en círculos oficiales y lenguaje diplomático».

El Príncipe Valiente

Ya hemos dicho que *El Príncipe Valiente* es la obra que inicia el género medieval en el cómic. Aunque hubo varios ejemplos anteriores de historietas con esta ambientación, no cabe duda que el enorme éxito de esta saga, junto con su importancia artística, hacen de él uno de los títulos más influyentes e imitados de la historia de este medio de expresión. De hecho, nos referiremos a él como fuente de nuestros siguientes objetos de análisis.

Se trata de una creación completa de Harold Foster, con guión y dibujos suyos desde 1937 hasta que, en 1971, le empezó a ayudar John Cullen Murphy. Ambos convivieron hasta que en 1978 Foster dejó de dibujar el personaje y, en 1980, dejó de realizar guiones. Su nombre completo es *Prince Valiant In the Days of King Arthur*, porque Valiant, traducido como Valiente, es el nombre del protagonista, hijo de Aguar, rey de Thule, desposeído de su trono por el usurpador Sligon, e instalado con su familia y unos pocos seguidores en los pantanos de la costa inglesa, donde entra en contacto con Camelot. Su hilo narrativo, en el cual los personajes crecen, cambian y se relacionan sin la inmutabilidad de otras sagas, puede ser considerado como una auténtica epopeya (Cuenca 1995: ¹²¹)-

Desde un punto de vista artístico, su calidad es admirada y se señala como una de las principales obras de todos los tiempos, considerándose a menudo como el «verdadero eslabón perdido entre los grandes ilustradores decimonónicos y los autores más insignes» (Vich Sáez 1997: 45).

Según Vich, hunde sus raíces en tres hitos de la cultura anglosajona: las novelas de Walter Scott, los escritos de Thomas Carlyle y las omnipresentes leyendas del Ciclo Artúrico, aderezados con una magnífica escenografía en la que se perciben las influencias de dos de los mejores cineastas del primer cuarto del siglo pasado: David. W. Griffith y Giovanni Pastrone. Igualmente se citan «otras dos influencias decisivas: el ensayo de Edward Gibbon *Historia de la decadencia y ruina del Imperio Romano* (1776) y el filme de Cecil B. de Mille *Las Cruzadas* (1935)» (Vich Sáez 2003: 27).

La obra reúne una gran calidad artística y se apoya en buenos guiones, con el único inconveniente de unas excesivamente prolijas intervenciones del narrador, cargadas de intenciones didácticas, así como del estatismo que provoca la falta de bocadillos que, por otra parte, facilita un dibujo más limpio.

No obstante, en lo que se refiere a su verosimilitud histórica, ésta es francamente escasa, a pesar de la opinión de algunos autores según los cuales la ambientación histórica y los guiones de Foster, con ciertos anacronismos, son cuidados (Casas Rigali 2006: 28). Esto es así hasta el punto de que se llega a decir que puede ser utilizado como instrumento para el conocimiento de la Edad Media y que, como tal, es usado en algunas instituciones. «Como mínimo deberíamos dudar de la calidad de la enseñanza impartida por algunas de tales instituciones si la misma se realiza a partir de estos supuestos»; porque esto le atribuye «una de las pocas cualidades que no posee: la de reconstruir con fidelidad y esmero un período histórico concreto, la Edad Media» (Vich Sáez 1997: 47).

Cronológicamente se sitúa en el límite que separa el fin de la Antigüedad y el comienzo del Medievo, en el siglo v, poniéndolo en relación con personajes contemporáneos como Valentiniano, Aecio o Atila. Sin embargo, la mezcla de personajes y situaciones, distantes varios siglos entre sí, anulan de inmediato cualquier pretensión de verosimilitud en la «reconstrucción histórica que bastantes especialistas le han querido otorgar» (Vich Sáez 2003: 28). Así, fieles a un espíritu caballeresco, deudor más de la novela decimonónica que directamente de la de caballerías, los caballeros de *El Príncipe Valiente* protegen a los humildes, y defienden la Cruz y los santos lugares de los infieles musulmanes, mas de un siglo antes del nacimiento de Mahoma.

De la misma forma, aunque los dibujos de los ropajes, mobiliarios, edificaciones, etc., se encuentran individualmente documentados y muy bien reproducidos, la ambientación no tiene nada que ver con el siglo v que se pretende reflejar. Así, y reproduciendo literalmente a Sergi Vich: «tanto los nobles caballeros de la Tabla Redonda como sus enemigos aparecen equipados para el combate llevando arneses militares propios de los siglos xiii, xiv y xv. Estos

mismos personajes, cuando abandonan sus funciones guerreras y se incorporan a la vida civil, lo hacen como acaudalados burgueses renacentistas, luciendo toda suerte de sedas y brocados. Junto a ellos aparecen ciudadanos egipcios vestidos a la moda faraónica y tocados con el correspondiente *flaft*. Las mujeres griegas visten su *peplum* como si se hallasen en la Atenas de Pericles, los nobles romanos se cubren con la misma toga que portara Catón y los personajes con una procedencia vagamente orientalizante aparecen ataviados con fez y turbante más propia de la escenografía mozartiana de *El rapto en el Serrallo* que de los bazares sirios, por no hablar de las inmensas e irreales cornamentas incorrectamente atribuidas por muchos a los guerreros vikingos» (Vich Sáez 2003: 27). Semejantes apreciaciones se pueden dedicar a barcos, mobiliario o arquitectura, que nos recuerda indistintamente al románico, al gótico o incluso a las interpretaciones neo-medievalistas del xix de un Viollet-le-Duc.

A pesar de todo ello, queremos insistir en que esto no implica una falta de calidad en este cómic, que sigue siendo una obra maestra que merece la pena leer.

El Guerrero del Antifaz

El personaje del *Guerrero del Antifaz*, creado por un jovencísimo Manuel Gago, puede ser catalogado como el más polémico y el más estudiado desde un punto de vista político de todos los personajes del tebeo. Debido a esto, se encuentran bastantes documentos en tomo a su figura, buena parte de ellos con un concepto muy negativo, además de una gran obra dedicada en exclusiva y de bastante interés, *El Guerrero del antifaz: 50 años*, que se detiene también en el análisis histórico del cómic. Todo ello es resultado de la enorme popularidad que alcanzó, con una venta de más de 130.000 ejemplares semanales, que determinó también el éxito del gran número de tebeos de ambientación medieval surgidos en los años cuarenta y principios de los cincuenta. Por eso mismo, es el título sobre el que más nos detendremos.

El argumento del tebeo, situado en tiempos de los Reyes Católicos, se presenta de forma completa desde el primer episodio de los casi setecientos semanales que pervivió. En éste, se narra de forma retrospectiva, un tanto abrupta pero eficaz, el origen del personaje, situado en el rapto de la condesa de Torres por parte del reyezuelo Ali Kan en una *razzia*, quien la convierte en su favorita sin saber que ya está embarazada de su esposo. Ésta confesará la verdad a su hijo cuando éste llega a los dieciocho años y se ha convertido en un gran combatiente al servicio de su supuesto padre, y un auténtico matador de cristianos. Escuchada fortuitamente la confesión por Ali Kan, se produce una lucha, tras la cual el joven huye a tierra de nadie, donde se convierte en un guerrero cristiano, enmascarado y solitario para no ser reconocido como asesino de sus ahora semejantes. Para compensar sus anteriores acciones, se convertirá en un solitario exterminador de los moros; solitario porque, aunque intenta contárselo a su verdadero padre, sólo es creído por Ana María, hija del

vecino conde de Torres. Como vemos, se trata de un héroe peculiar, puesto que en la práctica es un renegado; una persona alienada que no es aceptada en ninguno de los dos bandos.

Su publicación comenzó en 1943, en el seno de la Editorial Valenciana, una empresa que logró romper la dualidad Barcelona-Madrid a través del cómic de aventuras, con títulos como *Roberto Alcázar y Pedrín*. Igualmente, publicaron múltiples series del propio Gago, un autor extremadamente prolífico, como *El pequeño luchador*; *Purk*; *El hombre de piedra*; y *El espadachín enmascarado*. Esta última era menos espectacular que *El Guerrero del Antifaz*, y no alcanzó su popularidad, pero fue más regular y, en general, más variada y adulta, a partir de la obligación comercial de lanzar a un héroe enmascarado (Lara 2002).

Aunque el personaje evoluciona junto con el propio cómic a lo largo del tiempo (por ejemplo, se casa con su novia), esta evolución, heredada probablemente de *El Príncipe Valiente*, no es tan acusada como en aquel. Igualmente destaca que los personajes secundarios terminan siendo más interesantes que el propio Guerrero, excesivamente plano en su concepción, a pesar que su dualidad pudiese dar un estudio psicológico.

Resulta curiosa la diferente apreciación que tienen los autores del guión del guerrero y su desarrollo argumental, al margen de aspectos ideológicos e históricos que después trataremos. Mientras que para Vich (1997: 69) se trata de «un violentísimo y frenético tebeo en el que el argumento resultaba algunas veces casi incomprensible para el lector», para Casas Rigali (2006: 31), «los guiones de Gago destacan por la coherencia, con historias bien entrelazadas y personajes que aparecen y desaparecen con tino, aunque por la situación de la serie las repeticiones son inevitables». Ciertamente, estamos más de acuerdo con el primer autor, y de acuerdo sin embargo con el segundo en que la historia del Guerrero es un auténtico folletín; algo en lo que coincide con Conde Martín (1997: 9), que habla de «vodevil zarzuelero», aunque aprecie la capacidad de narrar historias de Gago, un autor autodidacta.

Y es que la habilidad narrativa y como dibujante de Gago ha sido muy discutida. Mientras para Herrero Suárez (1998), los dibujos de Gago son rápidos y poco cuidados, toscos e inexpertos, lo que no obsta para que resulten atractivos al público, para Lara (2002) «el estilo de Gago fue mejorando de forma paulatina y, aunque nunca logró un nivel de primera categoría, se convirtió en un narrador nato, muy eficaz, con sorprendentes intuiciones dramáticas, entre las continuas repeticiones, inevitables en una serie tan dilatada. Llegó a realizar varias colecciones simultáneamente, y su calidad se resintió». El mismo autor reconoce la tosquedad del primer capítulo, realizado probablemente meses antes que los siguientes, y señala la época de madurez (1943-1950) como la cumbre estilística del personaje y del autor.

De cualquier forma, el carácter autodidacta y la escasa formación inicial del autor producía mezclas de ingenuidades increíbles que se codeaban con hallazgos dramáticos sorprendentes, pues no debemos olvidar que Gago inició

la serie con apenas diecinueve años y, gracias a su enorme talento natural, aprendió sobre la marcha a contar historietas, según las iba creando. Un talento desaprovechado por la editorial y no reconocido salvo por sus seguidores (Conde Martín 1997: 9).

Se puede señalar también que, dentro de las características de su estilo, Gago destaca en la recreación de la violencia y el dolor, sin elipsis. Esto se ha atribuido tanto a la influencia de su gran inspirador, *Flash Gordon*, como de los imagineros castellanos (Lara 2002: 173).

Y esto nos lleva al tema de las influencias en Manuel Gago, entre las que se destaca repetidamente el cómic estadounidense de la Edad de Oro, en especial de las creaciones de Alex Raymond, de cuyo *Flash Gordon* (creado en 1934) llegará a copiar literalmente bastantes viñetas, así como *The Phantom* («El Hombre Enmascarado») y, por supuesto, *El Príncipe Valiente*. Igualmente, se cita repetidamente como fuente de inspiración la novela de Rafael Pérez y Pérez *Los 100 caballeros de Isabel la Católica* (Vich Sáez 1997: 68; Vich Sáez 2003: 29; Casas Rigali 2006: 30-31; Cuenca 1995: 121; Lara 2002: 164).²

Menos frecuente es citar los folletines históricos de Manuel Fernández y González (Sevilla, 1821-1888) (Casas Rigali 2006: 31), así como la influencia de Emilio Freixas y del italo/germano Kurt Caesar, «de quien se editó en la pre-Guerra Civil *II Crociato Nero*, un cuaderno sobre las cruzadas en Tierra Santa, que presenta muchas semejanzas de composición, figuras y ambientes con el cuadernillo unitario de Gago «El juramento Sagrado», incluido en la serie «Selección Aventurera», un cajón desastre editorial, donde daban acogida a los debutantes y servía de preselección de autores» (Conde Martín 1997: 17-18).

Ideología y política

El aspecto ideológico es el más polémico y tratado por todos aquellos que se han acercado a la figura de *El Guerrero del Antifaz* desde un punto de vista diferente al meramente artístico o de estudioso del cómic. Este aspecto influye de tal forma que se afirma a menudo que resulta determinante incluso en el propio acercamiento de sus guiones a la Historia, al verse influido por la ideología dominante en esa época. Es evidente que, como toda obra de creación, la mentalidad de la época le influye de una forma u otra, pudiéndose decir, en este caso que «el Guerrero es una necesidad de nuestro medio social en la década de los cuarenta» (Cuenca 1995: 121).

Sin embargo, de ahí a afirmar que es un portavoz de la ideología franquista hay un largo trecho. Este es el punto de vista de Herrero Suárez, que realiza, junto a otros autores, el acercamiento más negativo a la figura de *El Guerrero del*

2. En los artículos citados, Sergi Vich atribuye a Trashorras la asignación de la influencia de Rafael Pérez y Pérez.

Antifaz. Para él es el arquetipo de la instrumentalización de la historia medieval en el tebeo por parte del franquismo. El Guerrero supondría la encarnación (más bien la plasmación en dibujo) del ideal franquista y de sus valores hispánicos, con una intencionalidad adoctrinadora (Herrero Suárez 1998). Según el autor, esta intención pedagógica es compartida por el resto de tebeos de esta época y género, de los que *El Guerrero* sólo es el más destacado. Así:

la inmensa mayoría de las historietas comparten un mismo argumento: un joven, hijo de reyes o señores feudales, consigue salvarse de la muerte a manos de un usurpador, y el resto de su vida lo pasa tratando de recuperar el trono paterno para así vengar a sus padres y castigar al tirano. El mensaje que subyace es la justificación de la Guerra Civil y sus posteriores consecuencias pues, haciendo caso omiso de la realidad histórica, se identifica al joven con Franco y al usurpador con la República [...] Este afán justificador lleva en último extremo al aforismo de 'el fin justifica los medios', hasta el punto de que la violencia y la venganza se presentan como imprescindibles para el restablecimiento del orden y la justicia, dando pábulo a una moral utilitarista y pragmática... Se da un planteamiento maniqueo de la vida: el bien y el mal, los buenos y los malos, están claramente definidos». La idea es heroificar al joven desposeído, para generar «en el lector todo un proceso de empatía y mimesis.

Este maniqueísmo, en el que el cristiano es el bueno y el musulmán es el malo, impedirá un acercamiento realista a la Historia según Vich (1997: 68-69), quien señala que «lo verdaderamente importante era la victoria sobre el mal, encarnado en el sempiterno Ali Kan», algo lógico pensando en la mentalidad de la época, aunque ya hemos visto que no está tan clara la maurofobia de la serie.

Esta idea es negada por Casas Rigali (2006: 33), quien señala que «nunca el conflicto lleva al maniqueísmo, algunos amigos del Guerrero son musulmanes de alma noble», y que desde la perspectiva del Régimen, estas muestras de hermandad no son mal vistas dados los «tradicionales lazos de amistad con el pueblo árabe»; introduciendo, además, algunos traidores entre los cristianos, como Hernán de Torrecilla, primo del Guerrero y usurpador del Conde Torres. De esta forma, esta serie se alejaría de otras de la época, que eran utilizadas como vehículos de propaganda, pero compartiendo con ellas el entorno medieval, cuyo exotismo temporal y cultural explica esta preferencia de los creadores por la Edad Media (Casas Rigali 2006: 24). No obstante, esta situación neutra no impidió que «cuando en los años ochenta José Luis Álvarez presenta un proyecto de serie de animación basada en el Guerrero para Televisión Española, la idea resulta rechazada 'por material muy facha, muy franquista» (Casas Rigali 2006: 33).

Sin llegar a la práctica asimilación Franco-Guerrero que realiza Herrero Suárez, Altarriba (2002: 83) sí que lo equipara a la propia «España del aislamiento,

de la autocracia, de la miseria y, a pesar de ello, de la vocación imperial», en la que un guerrero indómito, «se enfrenta a un mundo poblado de herejes o de traidores». Todo esto se ve macerado, según Merino (2003: 106), «por una moralina cristiana que añora los tiempos pasados de una España medieval que luchaba por el catolicismo y la unificación».

Por acabar con el aspecto ideológico del Guerrero, resulta peculiar el tratamiento de la mujer que realiza. Aunque éste es claramente pasivo y de acompañamiento al héroe, existen dos realidades contrapuestas: por una parte, el personaje de Ana María, hija del conde de Torres, ejemplo de mujer «decente y cristiana», cuyo papel parece «limitarse a llorar y llorar, sumisa ante su padre, incapaz de dominar un sentido del pudor casi enfermizo, aunque sufra innumerables raptos por parte de todos los caudillos árabes dominados por el ansia lúbrica de poseerla». Sin embargo, siempre surgirá «alguna ayuda inesperada que impide lo irreparable, y mil veces peor que la muerte: la pérdida de la honra a manos de los infames árabes, como le sucedió a la propia madre del héroe» (Lara 2002: 168). Frente a ésta, las numerosas mujeres musulmanas que pueblan el tebeo resultan mucho más interesantes y libres, entre las que destaca Zoraida, antigua favorita de Ali Kan, dotando al cómic incluso de un cierto erotismo.

Dejamos para la última parte del análisis del tebeo aquella parte que más nos debe interesar: la utilización de la Historia en el mismo. En este sentido, las opiniones están enfrentadas, desde los que piensan que es una obra documentada hasta los que piensan que esto no es así. Personalmente, anticipamos nuestro criterio de que, aunque parece evidente que Gago sí tomó aspectos históricos, e incluso trató de ser más o menos fidedigno, sus fuentes no debieron ser muy sólidas y, a menudo, la preocupación por la correcta ambientación fue nula; y el interés por la adecuación histórica, supeditada a las posibilidades del guión y a la presión de la publicación. Parece que utilizó unas nociones generales de la historia, a menudo erróneas, más algún tipo de fuente de carácter poco especializado.

En general, ninguno de los tebeos de la época destacó precisamente por la reconstrucción histórica, como señala Vich (2003: 29) quien indica como una de las causas que las circunstancias políticas del momento encorsetaban cualquier aproximación a la realidad de un pasado no siempre acorde con la doctrina oficial. Esto es de aplicación también a *El Guerrero*, afirmándolo otros autores como Herrero Suárez (1998), quien dice «poder asegurar que cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia, lo que viene a confirmar la manipulación e instrumentalización que se hizo de la historia».

Ciertamente, una primera aproximación al tebeo confirma esta idea, que se ve especialmente refrendada por la inadecuada ambientación, como veremos más adelante; ya que, si bien «aparecía ubicada en una España a caballo entre los siglos xv y xvi, y en la misma aparecían diversos personajes reales como los Reyes Católicos, el Gran Capitán (1453-1515) o el Sultán Bayaceto II (1447-1512),

bien hubiera podido situarse en otro momento histórico sin que la narración padeciera por ello, de ahí la falta de verdadera historicidad del contexto» (Vich Sáez 2003: 30). En la misma línea se expresa Lara (2002: 168) quien dice que «sus moros y cristianos nacen de su cabeza y no pretenden parecerse, ni de lejos, a los que habitaron España en el siglo xv».

Frente a esta idea, no obstante, varios autores hablan de cuidado trabajo de documentación. Así, Casas Rigali (2006: 26-33) dice que, mientras en otras series la base histórica era tenue, *El Guerrero* es una notable excepción, apreciándose un notable trabajo de documentación por parte de Gago, aunque él mismo indica que «la impresión inicial que produce *El Guerrero del Antifaz* es constituir una historieta poco respetuosa con el tiempo en el que transcurre» en cuanto ambientación.

Igualmente, Bernabón Gil (1997: 32) señala que «muchos niegan en Gago la utilización de documentación para la realización de *El Guerrero*, y sin embargo esta colección está plagada de referencias históricas y geográficas que ayudan al lector a situarse en un determinado tiempo y espacio geográfico». Para concluir (Bernabón Gil 1997: 52) que:

esta colección durante su primera etapa (número 1 a 362) puede encuadrarse dentro de la corriente realista de la historia, existiendo una clara tendencia, por parte de Gago, a contar historias con una base documental sólida. Para ello sitúa correctamente, en su mayor parte, lugares, personajes históricos y otros elementos que intentan crear en el lector una sensación de verosimilitud, y todo ello con la poca documentación que, presumiblemente, existía hace 50 años -hoy tampoco existe mucha- sobre el mundo del siglo xv. Y todo ello, teniendo en cuenta que *El Guerrero del Antifaz* se dirigía, principalmente, a entretener a un tipo de público, el infantil y juvenil, que en estos aspectos, por lo general, se conforma fácilmente.

Utilizando la aproximación histórica que realiza este autor, podemos situar las aventuras de *El Guerrero*, en un marco temporal situado entre 1479 y 1504, fechas de la entronización de Fernando como rey de Aragón y la muerte de Isabel. Durante esta época, el Guerrero ayudará de forma más o menos directa en la Guerra de Granada, para lo que Gago creará una serie de territorios inventados, entre los que se encuentra el propio Condado de Torres del protagonista, situado unas veces en Alicante y otras en Castilla. A lo largo de la serie, y como describe detalladamente Bernabón Gil, veremos a los personajes en Gelves (Djerba, Túnez), Argelia, Esmirna y Estambul (Turquía), Moldavia, Hungría... y hasta Tombuctú, relacionándose con personajes e instituciones de la época, no siempre correctos, pero tampoco sistemáticamente erróneos. Esto quiere decir que, aunque con equivocaciones, sin duda Manuel Gago usó algún tipo de fuente (quizás manuales o enciclopedias de Historia), para la realización de sus guiones, pues su formación no debía dar para tanto.

Pero si el hilo narrativo histórico puede ser sorprendente, no lo es así la recreación ambiental, uno de los aspectos en los que más flojea *El Guerrero*, sobre todo en lo que se refiere a vestimentas y aparejos. Esto es reconocido incluso por autores favorables a su supuesto trabajo histórico-documental, como el propio Bernabón Gil o Casas Rigali, para el que, empezando por la propia indumentaria del Guerrero, ésta es poco respetuosa con la época: «está claramente inspirada en el primitivo aspecto de Flash Gordon. Si se añade a esta imagen el antifaz de *The Phantom* y algunos elementos de un soldado de tiempos del Cid, obtendremos el Guerrero del Antifaz» (Casas Rigali 2006: 35).

En el mismo sentido se expresan autores más negativos hacia la verosimilitud histórica de esta obra, como Herrero Suárez (1998) o Lara (2002: 168), quien explica que no se realizan «distinciones reales de lengua, cultura costumbres y motivos vitales. Las palabras "moro", "árabes", "musulmán", "islámico" valen para todo y "Alá" o "Mahoma" son meras interjecciones, sin sentido». Así, «Gago recrea, de forma fantástica y ajena a cualquier propósito documental, el tiempo de los Reyes Católicos, pero la realidad es que sus objetivos, edificios, trajes y armas son mera invención gráfica, sin la menor relación con la realidad histórica».

Bernabón Gil (1997) realiza un detallado análisis de los ropajes utilizados por los personajes, poniéndolos en relación con las vestimentas reales de la época. Al respecto, habla de que Gago creó una moda propia, mezcla de diversos elementos y épocas. Se muestra particularmente crítico con elementos como:

- a) La escasa diversidad de tipologías en la ropa masculina, por ejemplo en lo que se refiere a tocados.
- b) La poca variedad y errónea interpretación de los vestidos en otros lugares de Europa.
- c) La incorrección general del calzado
- d) La escasa diferenciación entre clases humildes, burguesas y nobles.
- e) La práctica ausencia de tocados femeninos.
- f) La muy inadecuada vestimenta y armadura militar, etc.

Finalmente, nos gustaría señalar que tampoco en el análisis que realiza Luis Conde (1997) de sus aventuras en el mar, sale excesivamente bien parada la verosimilitud de esta obra, con confusión de barcos y grandes generalizaciones, y escasa diferenciación de los paisajes en los puertos, donde «las ciudades apenas se diferencian más que en unos elementos arquitectónicos, con cúpulas moriscas o tejados puntiagudos de iglesias; terrazas para las casas moriscas y cubiertas de teja romana para las cristianas o europeas».

El Capitán Trueno

El Capitán Trueno es, junto con *Mortadelo y Filemón*, la principal creación del cómic español, más allá de disquisiciones críticas sobre su calidad. Sus aventuras

son las de «mayor éxito y difusión que se recuerdan en este país», siendo, como consecuencia de ello, las primeras que se explotaron industrialmente (Vázquez de Parga 1993: 50) y la principal base del éxito de Bruguera, la gran factoría del tebeo, de la que salieron los más conocidos personajes nacionales de este medio, además de introducirnos a buena parte de los principales extranjeros.

La obra es creación inicial de Víctor Mora, uno de los principales guionistas de la sección de aventuras de Bruguera, y de Miguel Ambrosio Zaragoza, Ambrós, quien lo dibujó hasta que el éxito le obligó a delegar en colaboradores. La narración comienza en Palestina durante la tercera cruzada, 1192, donde se encuentra el Capitán Trueno como «jefe de los cruzados españoles», combatiendo junto a Ricardo I, Corazón de León. Poco más sabremos de su biografía, ni siquiera su nombre auténtico, sólo su gran habilidad con la espada y su carácter afable, que no le impedía luchar fieramente si era necesario, aunque intentando no infligir heridas, probablemente por causa de las nuevas normas de la censura aplicadas en esa época, que rechazaba la violencia de anteriores personajes. «El protagonista viajará sin descanso por todo el mundo, acompañado por Goliat, el Cascanueces, típico forzudo gracioso, y Crispin, joven huérfano. También los solía acompañar Sigrid, la rubia vikinga, novia del Capitán» (Lara 2002: 67-68).

El personaje se edita por primera vez en junio de 1956 como publicación quincenal, pasando en julio a ser semanal, en el seno de la revista *Pulgarcito*. Su éxito fue tal que llegó a vender 350.000 ejemplares a la semana. Este éxito inmediato se ha achacado, precisamente, al escenario medieval «y su ideal caballeresco, siempre al servicio de las damas y de los desvalidos o humillados. *El Capitán Trueno* es un héroe realista, una especie de Quijote cuerdo. Eso destacó entre tanto tebeo de factura americana, de héroes galácticos, imposibles, llenos de poderes sobrenaturales. Trueno es un personaje de carne y hueso» (Rodríguez 2006: 16). Aunque la «calificación de primer héroe realista del cómic europeo, otorgado por algunos críticos actuales, nos parece excesiva» (Vich Sáez 1997: 36).

Trueno es consecuencia de unos antecedentes, entre los que el guionista siempre ha designado al *Príncipe Valiente*, pero entre los que debemos también incluir, sin duda, la gran cantidad de personajes medievales surgidos en el tebeo español de los años cuarenta y, en particular, al *Guerrero del Antifaz*; aunque sea por la propensión a la edición de un personaje medieval, visto el éxito de sus precedentes.

Sin embargo, aunque Trueno sea deudor y, sobre todo, consecuencia en buena medida del éxito de aquél, se ha creado una idea generalizada entre los estudiosos según la cual *El Capitán Trueno* parece más una reacción al *Guerrero del Antifaz* que una consecuencia, hasta llevarlos casi al antagonismo. El Guerrero aparece como el personaje oscuro, atormentado, violento; y Trueno es el simpático, amable, justiciero. Frente a la fuerza bruta del Guerrero, la astucia e intelectualidad de Trueno: «a la épica patriótica de *El Guerrero del Antifaz* no tardó en oponerse en la década siguiente la voluntad intelectual del *Capitán Trueno*, diseñada por un escritor antifranquista, Víctor Mora, que revelaría más

JOSÉ PABLO GALLO & M. VICTORIA JÁTIVA

tarde su talento como novelista» (Gubem 2002: 10). Y es que, siguiendo esta línea, este dualismo se ha llevado, incluso, al terreno de la política, de una forma que podemos considerar rebuscada, sino abiertamente desafortunada: Guerrero sería «el facha» y Trueno «el republicano».

Muchos han querido ver similitudes entre *El Capitán Trueno* y *El Guerrero del Antifaz*. Pero los dos personajes sólo se parecen en unos pocos rasgos: ambos son españoles, guerreros y compartieron quiosco durante algunos años (Rodríguez 2006: 13). No obstante, sí que podemos decir que, aunque Trueno sea deudor del Guerrero, más que un reflejo es su perfecta antítesis (Casas Rigali 2006: 38):

GUERRERO DEL ANTIFAZ	CAPITÁN TRUENO
Español	¿Catalán?
Lucha por sus derechos nobiliarios.	Renuncia a sus derechos feudales: lucha por la justicia y el placer de la aventura.
En la formulación inicial, actúa fundamentalmente en España en lucha contra los moros.	Se mueve por los cinco continentes, sus enemigos son tiranos del mundo.
Su único afán son las armas.	Concilia las armas y las letras. Salvo en los primeros números, nunca mata.
Ana María, es su dama y finalmente esposa, y una noble española.	Su eterna novia, Sigrid, es nórdica e inicialmente parece hija de un pirata, aunque después resulta heredera de un reino de Thule, una monarquía parlamentaria.
Ana María, personaje pasivo, es came de secuestro.	Sigrid es independiente, inteligente y, si es preciso, empuña la espada.
Héroe individualista, tiende a actuar por su propia voluntad.	Trabaja en equipo con Goliat, Crispin y, muchas veces, Sigrid.
Su cara es sombría, nunca sonríe.	Adora sonreír y reír, y participa gustoso de las bromas de Crispin y Goliath.

Cuadro tomado de Casas Rigali (2006: 38)

En cuanto a las interpretaciones políticas, estamos de acuerdo con Hernández Cava (2006: 36), cuando señala que:

tampoco deseo caer en las lecturas políticas de un signo u otro, ni para afirmar, como unos dirían, que aquello fue una apología del sentimiento de cruzada con el que la Iglesia había amparado la sublevación de 1936 (lo que sería tan mendaz como la mayoría de las cosas que se dicen sobre *El Guerrero del antifaz* o *Roberto Alcázar* y *Pedrin*), ni para aseverar, como otros, que en el escudo del Capitán se podía entrever un homenaje a la senyera, o en su calzado un tributo a las *espanyes* del pueblo, o que, ya rayando

LA PRESENCIA DE LA EDAD MEDIA EN EL CÓMIC

en el paroxismo, en la lectura que el héroe hacía de la *República* de Platon se ocultaba un guiño al Régimen democráticamente elegido en 1931.

Frente a esta idea, aparecen interpretaciones como la del propio Casas Rigali (2006: 26), quien señala al Capitán Trueno en una tercera vía de creativos, que «luchan sutilmente contra la ideología fascista» con sus personajes, frente a la vía abiertamente propagandística y a la acomodaticia, que supuestamente incluye a Gago.

Como vemos en el cuadro comparativo de Casas Rigali (2006), una de las diferencias fundamentales es que Trueno, aunque inicia sus aventuras en la tercera cruzada, no pelea principalmente con musulmanes; ni siquiera en territorio español, que casi no pisará. «Sus aventuras tienen una estructura de libro de viajes» (Vich Sáez 1997: 36). Insistiendo en este aspecto de la estructura narrativa, Luis Conde (2006: 32) señala que ésta es heredera de los cuentos clásicos: «los héroes llegan a un lugar en el que hay una situación conflictiva, una prueba que superar y, una vez conseguida, reciben el premio o son aclamados por la gente». Y es que se ha señalado que Trueno sigue teniendo una dimensión épica. Como el Guerrero, Valiente y otros de sus antecesores, vive una epopeya y se comporta como un héroe, pero carece de «autoconvicción heroica». Es más, frente a sus antecesores en el tebeo,³ éste no cae en el maniqueísmo de anteriores series (Vázquez de Parga 1993: 48).

Pero estas diferencias con respecto a títulos anteriores son casi la razón de ser de Trueno, y desde luego una de las razones del éxito que hemos señalado. «El Capitán Trueno, desde su aparición, se encargó de remontar la crisis general por el sencillo procedimiento de renovar el medio. Porque *El Capitán Trueno* fue ante todo un renovador de los tebeos españoles» (Vázquez de Parga 1993: 48). Esta renovación alcanza aspectos como la explotación industrial ya señalada, la utilización de la fantasía, el optimismo, la comicidad o hasta el erotismo, aunque éste ya estuviese presente, como herencia de *Flash Gordon*, en *El Guerrero*.

Pero el papel de la mujer en *El Capitán Trueno* va más allá de mostrar las «insinuantes curvas» de Sigrid, la rubia y eterna novia del Capitán. Aunque Luis Conde (2006: 32) señala que «la figura femenina aparece casi siempre subordinada o necesitada de ayuda, como es tradicional en la novela caballeresca», no podemos estar de acuerdo con el autor. Lejos del carácter pasivo de la mujer del Guerrero, Sigrid acompaña a los héroes en muchas de sus aventuras, preside el Consejo de Ancianos de Thule y pelea si es necesario, resultando un elemento clave en la resolución de muchos guiones. Es una mujer decidida e independiente que tiene su propia vida (Rodríguez 2006: 23).

3. Se debe recordar que siempre utilizamos tebeo en el sentido de cómic español.

La renovación también afecta al formato del tebeo, a la forma que los autores tuvieron de afrontar su creación. «Aunque Ambrós y Mora no pertenecían a la misma generación. Sin embargo, ambos compartían un mismo concepto de la historieta que, para ellos, iba mucho más allá de unos textos ilustrados, como el *Príncipe Valiente*, por ejemplo. Se trataba de traducir en imágenes las ideas contenidas en las descripciones, los textos y los diálogos de un guión. Texto y dibujo deben complementarse, en ningún caso solaparse» (Rodríguez 2006: 18).

Entre los elementos renovadores que hemos indicado se encuentra el que quizás sea el rasgo narrativo principal de este tebeo: la fantasía. Así, «sus aventuras alternaron la realidad convencional de la época con la fantasía más desenfadada que le enfrentó a monstruos marinos y a vampiros gigantes, y le hizo conocer un submarino metálico, dos gigantes robots manipulables desde su cabeza, o un juego de ajedrez con fichas mecánicas autodesplazables de tamaño humano, sin que en ningún momento incidiera, sin embargo, en el terreno de la magia o de la Fantasía Heroica» (Vázquez de Parga 1993: 49).

Este gusto por la fantasía ha sido considerado por diversos autores, como Vich (1997: 69) o Vázquez de Parga, como uno de los elementos en los que se fundamentó su éxito. Aunque, como hemos visto, se inicia en un marco cronoespacial muy concreto, sus continuos viajes le hacen cambiar repetidamente de escenario y enfrentarse a situaciones marcadas por la fantasía. Así, «en sus viñetas aparecía un mundo totalmente anacrónico y dispar, en el que han recidido sus continuas reapariciones» (Vich Sáez 2003: 30). Como ha señalado Salvador Vázquez de Parga (1993: 49), «*El Capitán Trueno*, sin pretensiones, se trasladó de un lugar a otro en un globo aerostático, luchó contra ingenios mecánicos y visitó el Nuevo Mundo antes de ser descubierto. Hizo en este sentido lo que ningún héroe anterior se había atrevido a hacer hasta entonces».

El mismo autor indica otra de las cualidades fundamentales de la obra, que la diferencian de sus antecesores, el optimismo y la comicidad: «el trío invencible era risueño y optimista, cualidades que hasta entonces habían adornado a muy pocos héroes de los tebeos españoles» (Vázquez de Parga 1993: 49). Este tono cómico es, según Lara (2002: 67-68), consecuencia de la censura, que prohibía el uso de armas y todo signo de violencia.

Como cierre de este apartado, transcribimos unos párrafos de la principal obra sobre este tebeo, *El gran libro de El Capitán Trueno: 50 aniversario*; de Armonía Rodríguez (2006), para señalar unas pocas características interesantes del personaje:

No sabemos su nombre de pila, ni su edad (¿quizá 28 años?), ni donde nació exactamente, ni cuál es su estirpe (si es que la tiene). Con el paso del tiempo, el guionista irá retrospectivamente proporcionando otros detalles de su biografía. Por el momento es un guerrero, lleva escudo, espada y una cota de malla de la que nunca se separa y que le ha salvado la vida en más de una ocasión. Su aspecto no es amenazador: suele sonreír con aire simpático, aunque siempre se mantiene en guardia [...]

LA PRESENCIA DE LA EDAD MEDIA EN EL CÓMIC

[...] Su blason es deliberadamente inconcreto. Pero, ¿podemos arriesgarnos a decir que recuerda vagamente la bandera catalana...? Frente a la censura de la época (sólo lo auténticamente español era políticamente correcto), mejor no definirse...

[...] Pocas veces viste una armadura completa, un detalle que sin duda sus creadores tuvieron en cuenta; de lo contrario, ¿cómo iba a corretear por espesas selvas, atravesar caudalosas cataratas, esconderse en las profundidades de los ríos, viajar en imposible globos aerostáticos y vivir otras aventuras similares? [...]

[...] Un calzado imposible: su original calzado se parece sospechosamente a unas clásicas alpargatas levantinas; las espadnyes, sólo que [...] de cuero en lugar de tela. Un calzado imposible para un guerrero de su época. ¿No será ese diseño un guiño de Ambrós, que era de procedencia tan campesina como las Espardenyes? [...]

[...] Avido lector. Es un hombre ilustrado. Su libro preferido es la República de Platón. Pero también conoce a otros clásicos de los cuales cita, en ocasiones, fragmentos o enseñanzas acordes con alguna aventura que le toca vivir [...]

[...] El mar le vio nacer: por diferentes indicios que el protagonista va soltando poco a poco, el lector puede suponer que nuestro héroe nació en el Ampurdán (provincia de Girona), cerca de los Pirineos, Así, de niño sus ojos fueron acariciados por el azul del mar Mediterráneo».

Aún hay más

La temática medieval, o más bien la estética medieval, aún está hoy presente en el cómic. Uno de los ejemplos más paradigmáticos de esto es el manga (cómic japonés) *Berserk*. Esta serie, como muchos otros mangas, resulta extremadamente larga en su desarrollo y enrevesada en el devenir de sus personajes y el desarrollo argumental. Obra de Kentaro Miura, presenta la vida del mercenario Gatsu (Guts en el original) en un mundo inspirado en la Europa medieval, pero abierta y decididamente introducido en la fantasía épica. En este sentido, se puede encontrar cierto paralelismo con *Conan* y su mundo en un periodo fantástico y con preeminencia de la magia; o incluso con el universo de Tolkien. Por cierto, *Conan* es más conocido por su versión cómic y la adaptación cinematográfica del mismo, que por las novelas originales de Robert E. Howard.

Berserk, no obstante, se diferencia de los anteriores por una violencia explícita y una crudeza que puede resultar francamente desagradable. Por otra parte, el aspecto medieval se circunscribe a una inspiración en ropajes, fortalezas y métodos de guerra. Sin embargo, de ninguna forma pretende ser un cómic basado en la Edad Media europea, que sólo le sirve de inspiración para la ambientación y como recurso 'exótico' en un entorno cultural japonés. En esto, se aleja de otros mangas que pretenden representar la Edad Media japonesa y el largo periodo del shogunato, de los que ya hemos hablado antes. Curiosamente,

el nombre de la serie, aunque se refiera a la armadura del protagonista, debe haberse tomado de los Berserker, guerreros vikingos de especial fiereza, y que en inglés significa aproximadamente «enloquecido». Aparte, de esto, la representación parece pretender acercarse a la Baja Edad Media; pero, como decimos, plagada de anacronismos que deben ser aceptados como una licencia fantástica más.

Esta obra puede ser tomada como paradigma de una tendencia que identifica la parte con el todo, es decir, que escoge algún elemento característico del periodo otorgándole la fuerza de la generalización. En este caso, se acentúa lo que de oculto y tenebroso puede tener la Edad Media, época evidentemente dura desde un punto de vista actual, pero sin que esto nos deba hacer caer en la morbosidad (Vich Sáez 1997: 57).

CONCLUSIONES

La Edad Media, tomada de una forma sincrónica y generalmente poco documentada, puede ser escogida como un tema en sí mismo, tanto para la literatura como para sus derivados, en forma de guiones o libretos, como en el cine o el cómic.

El cómic puede ser un medio eficaz para la difusión y transmisión del conocimiento, y como tal puede ser una buena herramienta para la docencia de la Historia, tanto en entornos formales como en la autoformación. Sin embargo, la cantidad de cómics aptos para este fin es muy escasa.

Los cómics de temática medieval suelen ser más bien ucrónicos, sino abiertamente anacrónicos, tanto en el desarrollo de los acontecimientos narrados como en el uso iconográfico y en su ambientación.

No obstante lo dicho, la abundante presencia de la temática medieval desvela el interés popular hacia una época, aún vista en múltiples capas de la sociedad como oscura.

La escasa verosimilitud de los cómics es compartida por el resto de los medios, como novela o cine, y no nos debe impedir disfrutar de estos, algunos de los cuales son auténticas obras maestras.

JOSÉ PABLO GALLO LEÓN,
Biblioteca de la Universidad Miguel Hernández

MARÍA VICTORIA JÁTIVA MIRALLES,
Biblioteca de la Universidad de Alicante

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTARRIBA, Antonio (2002), «La historieta española de 1960 a 2000», en Viviane Alary (éd.), *Historietas, cómics y tebeos españoles*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, pp. 76-121.

- BERNABÓN Gil, Fernando (1997), «Geografía e historia. Ficción y realidad en las aventuras del Guerrero del Antifaz», en *El guerrero del antifaz: 50 años*, v. II, Valladolid, Quirón, pp. 31-52.
- (1997), «La moda en la época de los Reyes Católicos y su traslado a las aventuras del Guerrero del Antifaz», en *El guerrero del antifaz: 50 años*, v. II, Valladolid, Quirón, pp. 59-72.
- CASAS RIGALL, Juan (2006), «Mundo medieval e ideología no tebeo do franquismo: del Guerrero del antifaz a El Capitán Trueno», *Boletín Galego de Literatura* (1er semestre), 35, pp. 23-45.
- CASPISTEGUI, Francisco Javier (2002), «La Edad Media vista por el cómic», en *Noticias de la Universidad de Navarra*, [<http://www.unav.es/noticias/textos/22ii02-09.html>], consulta 04 de junio de 2008.]
- CONDE MARTÍN, Luis (1997), «El Guerrero y el mar», en *El guerrero del antifaz: 50 años*, v. I, Valladolid, Quirón, pp. 11-30.
- (1997), «El Guerrero del Antifaz a los cincuenta años de su aparición», en *El guerrero del antifaz: 50 años*, v. II, Valladolid, Quirón, pp. 7-14.
- (2006), «Aventuras de un héroe cincuentón», *Leer*, mayo, pp. 32-35.
- (1997), «Guía de lectura para la serie El Guerrero del Antifaz», en *El guerrero del antifaz: 50 años*, v. II, Valladolid, Quirón, pp. 17-18.
- CUENCA, Luis Alberto de (1995), «Épica y subliteratura: el Guerrero del antifaz», *Anthropos: Boletín de Información y Documentación*, 166/167, pp. 120-123.
- GASCA, Luis & Román GUBERN (1991), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.
- GUBERN, Román (2002), «Prólogo», en Viviane ALARY (éd.), *Historietas, cómics y tebeos españoles*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, p. 10.
- HERNANDEZ CAVA, Felipe (2006), «La intensidad concentrada: El Capitán Trueno cumple 50 años», en *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 19, v. 195, pp. 31-36.
- HERRERO SUÁREZ, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121.
- JOSÉ, Jordi & Manuel MORENO (2008), «¡Santiago y cierra España!» [<http://www.elpais.com/articulo/ocio/Santiago/cierra/Espana/elpepateccib/20020509elpepateccib/2/Tes/>], consultado el 04 de junio de 2008.]
- LARA, Antonio (2002), «El Guerrero de Antifaz, repaso del cuaderno 26: El crimen de Harúm (1946)», en Viviane ALARY (éd.), *Historietas, cómics y tebeos españoles*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, p. 164.
- (2002), «Los tebeos del franquismo», en Viviane Alary (éd.), *Historietas, cómics y tebeos españoles*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, pp. 44-75.
- MARTÍN CORRALES, Eloy (2004), «Maurofobia/islamofobia y maurofilia/islamo-filia en la España del siglo XXI», *Revista CIDOB D'Afers Internacionals* 66-67: *representaciones e interculturalidad*, pp. 39-51. [<http://www.raco.cat/index.php/RevistaCIDOB/article/viewFile/28369/28203>], consulta: 05 de junio de 2008.]
- MERINO, Ana (2003), *El cómic hispánico*, Madrid, Cátedra, p. 106.

JOSÉ PABLO GALLO & M. VICTORIA JÁTIVA

- REY, Juan (2008), «De viejos y nuevos arquetipos: la imagen del musulmán después del 11 de septiembre», pp. 1-10. [http://www.campusred.net/forouniversitario/pdfs/Ponencias/Juan_Rey.pdf], consulta 22 de julio de 2008.]
- RODRÍGUEZ, Armonía (2006), *El gran libro de El Capitán Trueno: 50 aniversario*, Barcelona, Ediciones B.
- TOME MARTÍN, Pedro (1999), «¿Están locos los romanos?, relaciones entre el cómic y los contextos culturales», *Revista de Antropología Social*, 8, pp. 57-80.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador (1993), «El Capitán Trueno, un héroe de los años 50», en *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 6, v. 53, pp. 47-50.
- (1982), *Los cómics del Franquismo*, Barcelona, Planeta.
- VICH SÁEZ, Sergio (2004), «Dos ejemplos de cómic histórico con aplicación didáctica», en *Primeras noticias. Revista de literatura*, 200, pp. 37-41.
- (2003), «La Edad Media a través del cómic», *Historia 16*, 331, pp. 26-35.
- (1997), *La historia en los cómics*, Barcelona, Glénat.