

NAVEGANDO EN TEBEOS Y CÓMICS

Manuel MAESTRO
Presidente de la Fundación
Letras del Mar

*Fuera del perro, el libro es el mejor
amigo del hombre. Dentro de un perro está
demasiado oscuro para leer.*

Groucho Marx.



O le falta razón al mayor de los hermanos Marx: el libro es el mejor de los amigos. Lo dejas y ahí se queda esperando que vuelvas a retomararlo, para transmitirte paciente-mente, mediante la lectura, los conocimientos guardados en sus entrañas vertidos por su autor. Pero la lectura es algo que debemos apuntalar para que no se desplome. Para mí el axioma de Emerson, según el cual los buenos libros sustituyen a la mejor universidad, no pierde actuali-dad; y sigo convencido de que puedes ser filósofo, historiador o periodista sin tener que pisar un aula. Máxime como al hablar hace unos días con un cate-drático de literatura amigo sobre los problemas de la enseñanza, éste me comentaba que lo más importante no es si las instituciones docentes sirven a la ciencia, a la sociedad o al saber. O si se estaba tecnificando la formación a costa del humanismo, pues lo esencial: que los alumnos sepan leer y escri-bir, no se estaba consiguiendo. Luego hay que volver la vista a los libros.

Tenemos casos como el de Alejandro de Macedonia que llevaba a todas partes un ejemplar de *La Ilíada* dentro de un estuche de plata. Y sin ponernos tan trascendentes, podemos recordar los ratos que pasábamos ensimismados: primero recreando la vista ante el rimero de tebeos que exhibían los puestos de periódicos, o cambiando los ejemplares ya leídos con los amigos; para luego, con su lectura, adentrarnos en el mundo, real o fantástico, que nos rodeaba, o soñar de la mano de quienes habían engendrado aquellos «bebés de libro» que nos provocaban el ansia inagotable del saber, saciada en parte con una peseta, mediante aquellos textos que se digerían con facilidad, apoyados en la viñeta gráfica; para seguir en las siestas de las vacaciones con *Las Aven -*

TEMAS GENERALES

turas de Guillermo, las novelas de Salgari o Julio Verne, en donde ya primaban las páginas de texto, y las imágenes las debía poner nuestra imaginación; para posteriormente ir subiendo escalones hasta llegar a Conan Doyle, Pío Baroja, Ortega y Gasset, Cervantes o Kafka.

Pero el tebeo, luego con el paso del tiempo conocido como cómic, es a quien hoy vamos a recordar, ya que fue para muchos el instrumento que nos permitió poner en práctica la habilidad alcanzada de unir las letras, lo que nos abrió la ventana con la que mirar al mundo que nos rodeaba.

Ya hace tiempo que es objeto de coleccionismo. Tuvo al «cine de sesión continua» de los jueves como excelente aliado. Sin embargo, la televisión y los vídeo-juegos no necesitaron de la colaboración de Internet para, que antes de que apareciera la red, acabar con los cuadernillos que durante el epicentro del siglo XX adentraron a los niños y jovencitos en la lectura, dando tímido paso a otro tipo de publicaciones del estilo, conocidas como cómic.

Una historia que se inicia en 1917 cuando Joaquín Buigas compra la revista *TBO*, transformándola para dirigirla a la «clase menuda», teniendo tal éxito que, a partir de entonces, el resto de publicaciones infantiles es conocido con el nombre genérico de tebeo.

De los piratas y corsarios a Popeye el marino

Gran parte del primer «veneno» por las cosas del mar nos llegó a muchos de tierras de secano de la mano de los tebeos. Sus personajes luchaban con piratas, nos hacían reír con disparatadas anécdotas a flote de algún barco, o se trasladaban a remotos rincones, en donde eran intérpretes de exóticas aventuras, como uno de los mitos de nuestra infancia, Roberto Alcázar, periodista e «intrépido aventurero español», que ya en su primer número, aparecido en 1940, viajaba en un trasatlántico, descubriéndose en la travesía un polizón, Pedrín, un muchacho por quien Roberto responde y le toma como el ayudante que le acompañará durante 36 años a lo largo de 1.216 citas semanales, convirtiéndose, por obra de Vañó, Puerto, Jordán y otros, en la colección de aventuras más larga publicada en España. Años más tarde, con *Milton el Corsario*, Vañó entraría de lleno en los tebeos con trasfondo de mar.

En 1944, con *El Guerrero del Antifaz*, irrumpe en escena el tebeo de capa y espada. Serie que abarca más de veinte años de luchas, batallas y, sobre todo, de heroicos rescates de rehenes de las garras de aquellos piratas sarracenos que dificultaron durante siglos nuestras navegaciones mediterráneas. Un total de 668 números de este título salieron de la pluma de su dibujante y guionista, el vallisoletano Manuel Gago, que también creó otros personajes con más sabor específico a mar como *El Hijo de las Galeras*, *Piratas de Joló* o *El Corsario sin Rostro*, que tuvieron corta vida.



Imitando a este personaje, comenzó a editarse en 1956 *El Capitán Trueno*, prototipo de justiciero que recorre el mundo constituyéndose en defensor de oprimidos y castigador de tiranos, para cuyo cometido cuenta con la ayuda del forzado Goliat, el intrépido Crispín y la nórdica Sigrid. Vio la luz de la mano de Víctor Mora y Ambrós, dando comienzo los pasos del capitán, muy en la línea del Príncipe Valiente, al comienzo de la Tercera Cruzada. Tuvo una gran acogida, y a su imagen y semejanza aparecieron *El Jabato*, *El Corsario Verde* y *El Corsario de Hierro*, que navegaron en conserva con otros corsarios y piratas llegados a nuestras pantallas, exhibiéndose, una y otra vez, en los conocidos oficialmente como cines de reestreno, popularmente bautizados como «Palacios de las Pipas», en cuyas pantallas irrumpían los «guaperas» de Errol Flynn, encarnando a *El Hijo del Capitán Blood* y Tyrone Power como figura estelar de *El Cisne Negro*, o el malencarado Charles





Hazañas Bélicas.

Laughton blandiendo la espada de *El Capitán Kid*. Siguiendo las pautas de Hollywood, las viñetas de los tebeos también se llenaron de estos personajes



que, muchas veces, se nos presentaban como bandidos generosos. Juan García Iranzo realizó varias series, como *El Cachorro* o *El Capitán Coraje*; Ferrando creó *El Diablo de los Mares*, al que siguió Boixcar con su sucesor *El Hijo del diablo de los Mares*.

Pero la fama a Boixcar —seudónimo del catalán Guillermo Sánchez Boix— le llegaría con la legendaria serie de *Hazañas Bélicas*, en la que, a través de viñetas creadas a base de una hábil reutilización de fotografías de prensa, tuvimos el primer contacto con los grandes desembarcos y batallas navales de la Segunda Guerra Mundial. Logró situarse en los años cincuenta a la cabeza de las ventas de las

publicaciones periódicas juveniles. Otros tebeos, como *Aventurero* o *El Coyote*, de contenidos muy dispersos, que contaron con excelentes dibujantes, dedicaron a los temas marineros algunos pasajes sueltos. Al igual que ocurrió con las grandes publicaciones de humor infantiles y juveniles. *El Grumete Timoteo*, *El Capitán Salmonete* y *Dos Lobitos de Mar*, *Grumete* y *Capitán*, personajes de tardío



nacimiento, en 1969, son algunas de las excepciones en este universo de revistas. Salieron del lápiz de Cerdán para *Pulgarcito*, en el que también vieron la luz por vez primera *Mortadelo* y *Filemón*, detectives de pacotilla que, junto a su autor Manuel Vázquez, se han situado en la cumbre del tebeo español.

En la decana *TBO*, tan sólo las salidas a la playa de la familia Ulises o algunos inventos del profesor Franz de Copenhague, diseñados para facilitar la navegación de la forma característica con la que lo hacían sus complicados aparatos, tuvieron telón de fondo azul marino. Hubimos de importar de los Estados Unidos a dos personajes genuinamente marineros: el Pato Donald y Popeye.

Walt Disney inmortalizó al simpático palmípedo, creado en 1920, al llevarlo a la pantalla y plasmar sus historietas en miles de publicaciones. A España llegó a través del tebeo *Dumbo*, dedicado en su totalidad a los protagonistas dibujados por el genial americano. Aparte de su vestimenta, sus raíces marineras solo alcanzan a su tío abuelo materno, Angus McDuck, que fue patrón de un barco en el Misisipi.

Según algunas fuentes, nacido de la propaganda subliminal para hacer comer vegetales a los americanos durante la Segunda Guerra Mundial, Sam Fleisher hizo resurgir a *Popeye el Marino*, desde 1929 hasta entonces un personaje de segunda fila creado por E. C. Segar, que se pasó la vida compitiendo con su rival Brutus por el amor de Olivia, exhibiendo la pipa, y su ancla tatuada, mientras cantaba: «Popeye marino soy, comiendo espinacas voy».

¡El tebeo ha muerto! ¡Viva el cómic!

A partir de los sesenta se inicia en nuestro país un proceso de simbiosis entre el tebeo, publicación generalmente de carácter semanal, con lo que empieza a conocerse como cómic; primeramente editadas de forma similar a



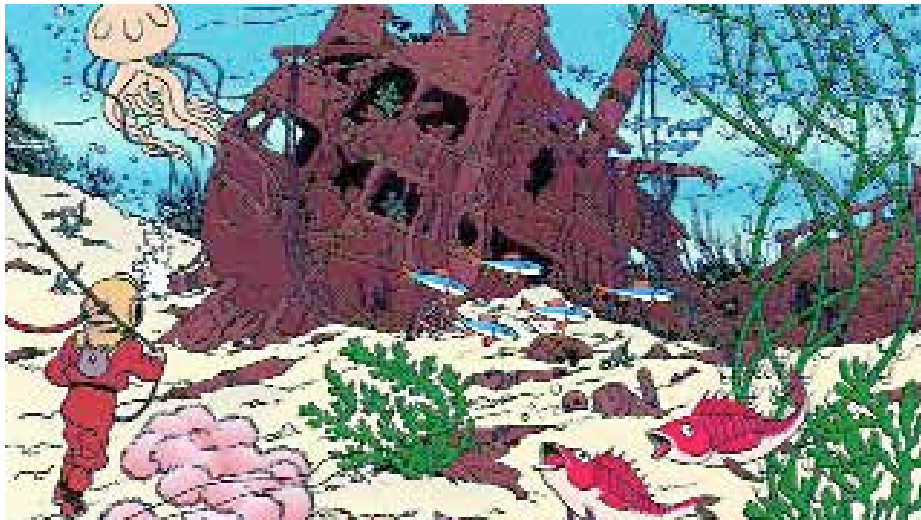
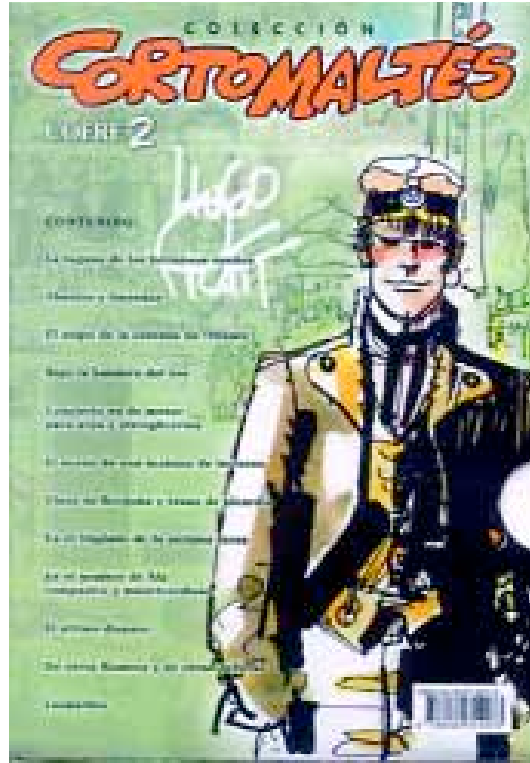
las anteriores, y también comercializadas a través de quioscos, en las que están presentes los personajes de revistas infantiles y juveniles más contemporáneos y polivalentes, como Donald, Popeye o, en el caso español, los rocambolescos detectives Mortadelo y Filemón. Dejando de estar la temática más enfocada a los más pequeños para llegar a todos en casa, tres personajes muy marineros surgen con fuerza: Astérix, Tintín y Corto Maltés, todos de importación.

Albert Uderzo y Goscinny editan en 1959 el primer capítulo de Astérix, titulado «Astérix el Galo». Desde entonces, ha sido una de las historietas europeas más traducida y vendida. Se trata de las andanzas de un guerrero galo, que resiste en su aldea la invasión

de los romanos comandada por Julio César. Resistencia que es posible en parte gracias a su valentía y tozudez, y en parte gracias a un secreto: una poción mágica que les aporta a sus habitantes fuerza sobrehumana. Pero Asté-



rix recorre el mundo, incluso el entonces no conocido, como ocurre en «La Gran Travesía», episodio en el que se hacen a la mar en busca de peces para sus pociones, viéndose involucrados en una nueva aventura, que les llevará a conocer un nuevo continente años antes de que llegara Colón. También, tratando de encontrar un antídoto para su inseparable Obélix, conocen a Espartakis y a un grupo de amigos que se dirigen hacia la libertad, tras haber robado la galera del propio César; y emprenden juntos nuevas aventuras en busca de una lejana tierra en «El Mal Trago de Obélix». Pero son los piratas los intérpretes más recurrentes en estos cómics, en donde son los personajes con más mala suerte de la historia del cómic.



TEMAS GENERALES

Desde su aparición en «Astérix Gladiador», los piratas han visto cómo sus barcos se hunden por obra de los galos. Incluso cuando deciden dejar el mar e instalarse en tierra, acaban encontrándose con nuestros amigos. Y es que tienen demasiado a la suerte, como ocurre en «El Adivino», en el que naufragan por hacer caso del consejo leído en las entrañas de un percebe, que les recomienda fondear frente a las costas galas.

Otro de los personajes europeos más conocidos de este género es Tintín. El dibujo irreplicable de sus viñetas ha creado escuela. Sus narraciones están plenas de una documentación detallista, atrapando la atención del lector, a lo que también contribuye la claridad expositiva de su autor, el belga Hergé. El universo del reportero Tintín lo completan sus amigos, entre los que destaca su inseparable capitán mercante Haddock y su perro Milú. Las historias son otro de los ejes atractivos de estos cómics, que nos adentran en laberintos de aventuras exóticas y coloristas, en las que el mar es tema recurrente.

«¡Rayos y Truenos! Tintín Haddock y los barcos» es una monografía publicada por Noray, con motivo de la exposición monográfica realizada por el Museo Marítimo de Barcelona en homenaje a Hergé, en la que se recrean los viajes de Tintín, que son esencialmente marineros. Siempre los hace en compañía de un marino, el capitán Haddock. Mares de todas las latitudes, barcos como *Karaboudjan*, *Aurora*, *Unicornio*, *Sirius* o *Ramona*; marineros ficticios tal que Alonso, Chester, Kurt, Mc O'Connor, o reales, como el mismísimo Colón, a quien tanto admiraba Hergé, tienen citas reiteradas en las páginas del joven Tintín: héroe que junto al viaje y el mar conforman las tres constantes por excelencia de la aventura.

Acabando la década de los sesenta, el italiano Hugo Pratt comienza a publicar las historias del que podemos considerar como el «pata negra» con sabor marinero: *Corto Maltés* un romántico y solitario marino, medio gitano, medio irlandés, que muy pronto se convirtió en una leyenda del mundo del cómic. Sus 350 números se han traducido a 19 idiomas, y según Humberto Eco se elevan a la dignidad de relevante referencia del arte figurativo del siglo XX.

Las aventuras de Corto Maltés recogen las andanzas de este marino de largas patillas, rostro joven y ética revolucionaria. Su autor le hace nacer en 1887 en La Valetta, hijo de un marino británico y una gitana sevillana, pasando su infancia en Córdoba. Su vida de aventurero se inicia con el siglo XX, y se extiende durante varias décadas por parajes muy diversos, entroncando la ficción con acontecimientos históricos reales y con personajes y momentos literarios muy conocidos. No es raro encontrarnos en sus páginas con Jack London, Herman Hesse o Freud. La primera aparición de Corto se da en el título «La Balada del Mar Salado», donde el maltés es recogido del agua por su amigo Rasputín. En esta historia, por boca del propio océano, el protagonista nos da una pequeña pista de sus orígenes, al narrar cómo una gitana amiga de su madre, al leerle la mano, se da cuenta de que éste no tiene línea

alguna en la palma, lo que le impresiona mucho, y decide hacerse una a su gusto con una cuchilla. Pero, anteriormente ya habían sucedido otros hechos como el viaje a China realizado en 1900, en plena Guerra de los bóxers. Posteriormente la acción le sitúa en la guerra ruso-japonesa, donde entabla amistad con Jack London. Luego viaja en otros episodios a África y Argentina. En 1910, siendo segundo oficial del *Bostonian*, emprende la defensa del que sería dirigente comunista John Reed, y ya no para, hasta la muerte en 1995 de su autor, Hugo Pratt.

Con Roberto Alcázar, el Capitán Trueno, el Grumete Timoteo, Popeye o Corto Maltés, como en las farsas de la vida —de las que habla Benavente en *Los Intereses Creados*— a estos muñecos, como a los humanos, los movieron Vañó, Boixcar, Segar o Hergé con sus plumas, llevándolos con los hilos de sus guiones y dibujos a nuestras mentes infantiles y juveniles; con lo que abrieron camino a otros autores de más enjundia y fueron robusteciendo nuestro intelecto, a la vez que iniciando la inclinación a nuestros gustos y aficiones, siendo importante atalaya para muchos a los que el mar y todo lo que le rodea estaba muy lejano.

