

BRUGUERA

Y SUS INFRAHÉROES

Lead: Al principio, antes de que se hiciera (para nosotros) la línea clara y buscáramos los tres pies a Herriman, existía el verbo de Don Pelmazo, compartíamos el castigo y el balón de dos gemelos, y perseguíamos a los calvos con una bomba de mecha. Claro que esto ocurrió hace mucho tiempo, en una edad de oro que hoy ocupa un expoliado cementerio de elefantes, bajo el familiar marbete de *Escuela Bruguera*. Volver a ellos, a nuestros raros mitos, a su terrible humor, resulta tan frustrante como el sentido de sus historias; y no porque hayan envejecido, sino porque las amarras fueron cortadas de un tajo; porque, aparte de las codiciadas colecciones particulares, el material circula fantasmagóricamente en kálfianas hemerotecas; y la bibliografía cubre apenas las lagunas: los libros clásicos de hace más de quince años (*Los Comics. Arte Para el Consumo y Formas Pop* de Terenci Moix —creador de la definición de *escuela*— y *La Historieta Cómica de Postguerra* de Juan Antonio Ramírez, un estudio y una estadística concienzudos); artículos de Antonio Lara sobre algunos personajes de Peñarroya en el prestigioso fanzine *Bang*, también por esas fechas; actualmente, el monográfico sobre Mortadelo escrito hace dos años por Antonio Altarriba, para *Les Cahiers de la Bande Dessinée*; un fascículo de *El Tebeo* del *Periódico de Barcelona*, que levita en exceso sobre el director de la fenecida editorial; y por supuesto, las referencias historiográficas en las dos enciclopedias del comic que están en la mente de todos. No faltan, en fin, gruesas puñadas de investigaciones más o menos valiosas, pero igualmente dispersas. Se echa de menos el Libro, la *Guía Bruguera*, el detallado homenaje a los documentos que burlaron o reflejaron una historieta de cuarenta entregas, con mucho peores guiones y viñetas más herméticas. Este artículo, que persigue las sombras de dos de los más famosos antihéroes de la *Casa*, se contenta con ser una piedra más en el solar del desconcierto.





Cuerpo: En uno de los cursos de verano de la Universidad Complutense, Antonio Altarriba ponía en duda que los llamados héroes del comic supusiesen una *reserva mítica* dentro de la cultura de los medios de masas, y se apoyaba en el ejemplo de *Torpedo* para presentar un conjunto de cualidades negativas, opuestas a las expectativas que despierta una figura heroica. Si éstas se basan en el estímulo de lo unívoco, lo completo, lo perfecto, los personajes de historieta —las más de las veces— se manifiestan como inconsistentes, dotados de una rara naturaleza que les provoca desintegrarse, desdoblarse o transformarse; barrenos contra una seguridad o sensación de absoluto, propios de la modernidad, y que el humor ha desarrollado siempre, de una u otra manera, aunque con especial fruición en las vanguardias.

Está de más decir que Altarriba exhibía al transformista personaje de Ibáñez como una de las formas más populares de esa idiosincracia. Sin embargo, aunque de una manera pedagógica redujera el universo del mito al círculo del héroe, y que sin duda es duro identificarse o proyectarse en los personajes por lo común disparatados y traumáticos del comic, lo cierto es que toda época pare los mitos que se merece —y posiblemente los nuestros son así—; aparte de que si rebañamos con aún más pedantería, podemos rastrear huellas de los antiguos mitos en personajes tan cercanos como los de la Escuela Bruguera. Porque, de hecho, ¿qué sería Carpana si no un moderno Tántalo, condenado a tener al alcance la comida y no poder probarla nunca, o Zipi y Zape si no los Géminis, Cástor y Pólux que comparten el infierno del cuarto de los rato-

nes, o Mortadelo, un Proteo de continua metamorfosis? ¿Y quién duda de que el destino desértico de Anacleto, dejando a un lado la interpretación sociológica, tiene algo de la repetida pena de Sísifo? Lo que sucede es que estos héroes contrahechos, narigudos, deformados por la velocidad y la ironía, parecen conscientes de esa inconsistencia con que les califica el teórico, de esa falta de gravedad motivada por una dinámica industrial, de acelerado consumo, que parece atraparlos a un tiempo, incluso a una semana concreta; aunque en algunos casos a algunos no nos parezcan tan frívolos, demos demasiadas vueltas a la tortilla y espantemos a los creadores con nuestros particulares juegos de estilo.

La retórica de la prisa

Bruguera, desde su debut alrededor de 1945 y su clausura en torno a 1986, marcó un tipo de historieta estándar, desarrollada mediante el juego del equívoco y el disparate, y un progreso de la violencia —incrustada en las relaciones de poder (familiares o laborales)— que estallaba en una catarsis final, en una viñeta más extensa, fiel al dictado de la comi- dad más popular, y a la fórmula del primitivo cine cómico.



Zipi y Zape, los pequeños revoltosos.



Este esqueleto podía presentar una sal especialmente gruesa con Segura o Ibáñez, o recurrir a una agresión más suave, como la de Raf; pero incluso articulado en esta estructura repetitiva, tan comercia como evocadora —si queremos— de una especie de caricatura de ciclo cerrado mítico, lo cierto es que se rellenó de los suficientes guiños sociales —de una visceralidad de primera— como para llamar y seguir llamando la atención de los estudiosos. Así, las lecturas sociológicas se han sucedido a placer y con acierto: por citar dos representativas, Vázquez de Parga, en el capítulo cuarto de *Clásicos y Modernos de El País*, descubre en cada historieta el desencadenamiento de una frustración, de un fracaso; y Javier Coma —en el mismo sitio—, la necesidad de un desahogo violento. Se trata de la sintomatología que en literatura puede darse en los años aún hegemónicos de la Editorial, en un relato de Francisco Candel, *Los hombres de la mala uva* (1968), donde uno de los personajes exclama: ¡Sí, sí...! Siempre te puedes vengar, si no en uno en otro! Mira, a mí, por ejemplo, me hacen una putada en el lugar donde actúo y me pongo de mala leche y ya estoy perdido. Si no me puedo cobrar allí lo que me han hecho, la emprendo luego con el

sereno de la calle, o si no, con la mujer de la limpieza, con quien sea. Suponen, pues, documentos de primer orden —en un medio o en otro— de una etapa de recalentamiento social, que cualquier investigador de la vida cotidiana de esos años, deberá pulsar sin la vigilancia de los prejuicios.

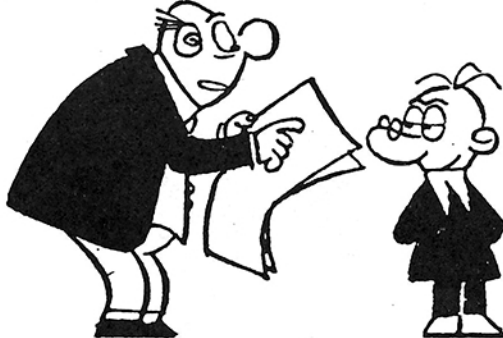
En cuanto al estilo general de la Escuela Bruguera, bajo el dominio incontestado de lo caricaturesco, no manifiesta una retórica cargada, con perspectivas en picado, contrapicado y demás figuras propias de un trazo más realista (si exceptuamos los conatos de acercamiento a la línea francobelga de un Ibáñez en los inicios de la nueva serie de Mortadelo y Filemón centrada en la T.I.A., una parodia de Organización a lo James Bond, y concretamente en los títulos *El Sulfato Atómico* y *Valor y al Toro*, en el puente entre los sesenta y los setenta). Igualmente con la salvedad del complejo y apretado diseño de Figueras, autor singular en más de un sentido, la especialidad de la Casa se concreta en unos recursos dictados por la prisa o, lo que es lo mismo, la economía: en este libro de estilo concurren el grafismo vivo y desenvuelto de Vázquez, el sintético de Conti o el desenvuelto y sugerente de Raf. Las

exigencias del mercado condicionan, pues, un producto más cuantitativo que cualitativo, sobre todo a la altura de los primeros setenta, un momento álgido de la difusión de Bruguera, y no sólo en el marco nacional.

Retomando a Ibáñez, la figura emblemática de la Escuela, reproducimos la nutritiva estadística que ofreció en el transcurso de una entrevista a la revista *Triunfo*, en 1972. Según sus palabras, Bruguera editaba por aquellas fechas doscientos mil ejemplares por semana, distribuidos en un grueso de unas siete revistas, para un público lector (compuesto a groso modo por un 40% de niños y un 60% de adultos), que representaba una media de entre tres y siete millones de receptores potenciales en ese plazo. Este estado de cosas exigía del dibujante estrella unas cuarenta páginas semanales, por lo que el prurito estético quedaba bastante amortiguado. No podemos perder tiempo —concluía Ibáñez—, que no sería perder el tiempo, al contrario, sería ganarlo para hacer las cosas mejor. Es imposible.

Los infrahéroes

Con estos polvos y estos lodos, la Casa no perdió en cambio la dignidad, gracias a titanes





de la plumilla como el citado autor, o el indiscutible maestro de la nueva generación, Manuel Vázquez. El primero pertenece, en efecto, a esa segunda generación que Terenci Moix denomina del cincuenta y seis, que destaca frente a la del treinta y seis (Escobar o Peñaroya) por la pérdida del sentido testimonial evidente, y la recurrencia a un humor de aparentemente puro divertimento; si bien el sadismo, la negatividad de las relaciones entre los personajes no sólo no se pierde, sino que se acentúa. El segundo es un veterano de la empresa (desde 1951), y coincide con los más jóvenes —e incluso de alguna manera les transmite— en una mayor movilidad, una mayor agilidad en el desarrollo narrativo. Gráficamente lo expresa así Ibáñez: *Antes, en la historieta se conversaba; ahora, la historieta se mueve*. Pues bien, sobre estos dos representantes de las dos generaciones clásicas de la Escuela, nos ceñiremos en el segundo apartado, y nos centraremos en los personajes que más deprimida imagen refractan del héroe tradicional: Mortadelo, por parte de uno, y Anacleto, por la del otro.

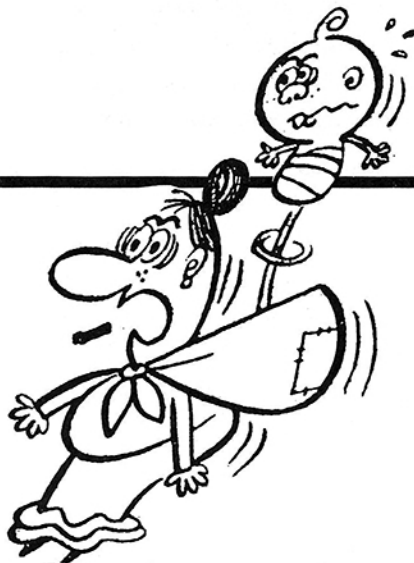
La máquina del cambiazoro

Acerca de la naturaleza trans-

formista de *Mortadelo*, se han producido jugosas lecturas: la psicoanalista de J.A. Ramírez en el libro citado²: (el disfraz es él) *lenguaje que representaba el estado psicológico del personaje y su ambiguo y degradante status social*; y la más postmoderna de Altarriba³: *Mortadelo no está anclado en un tipo social que corra el riesgo de ser superado por la evolución de los tiempos, como fue el caso de la mayoría de los personajes de Bruguera. Mortadelo es una posibilidad abierta*. En efecto, este caricato —amén de pertenecer desde 1959 a la clásica serie de personajes detectivescos del comic—, supone un hallazgo de forma y sentido suficientemente contrastado. Estéticamente, aparte de propiciar constantemente el asombro por medio del recurso más antiguo de la narrativa fantástica, evoca resonancias cubistas en sus planchas, pues su transformación continuada multiplica las posibilidades gráficas y narrativas en la misma aventura y espacio limitados que comparten con él otros más planos personajes. Esta superación del margen espacial (entendido tanto desde el punto de vista de la concepción de la historia, como desde el de los límites de la página), no parece rara en un dibujante capaz de sacar provecho a

una estructura tan estática como la del bloque de su revolucionaria 13 Rue del Percebe. En cuanto al sentido de Mortadelo, su inasibilidad, su constante adaptación —que refleja una evasión constante—, sugieren una psicología basada en la *desconfianza* (mensaje que se advierte colectivamente en la calle mencionada), y a la vez un carácter incompleto, despersonalizado; pues no olvidemos —aunque parezca un detalle meramente gráfico— que el color que define al personaje en su estado *normal* es el negro (la nada, el vacío). Como hemos dicho al principio, Altarriba descubre en esta característica inestable un rasgo de modernidad; Juan Antonio Ramírez la relaciona, incluso, con la *solución de algún tipo de teatro avanzado como el polaco de Pantomina dirigida por Herik Tomaszewsky*⁴. Por nuestra parte, para rizar más el rizo, podríamos aplicarle el juicio que Anthony J. Cascardi emitió sobre el padre de todos los héroes modernos, Don Quijote, y que es válido para toda su progenie; y es el que la variedad de nombres, de personajes que el anodino hidalgo va asumiendo a lo largo de los primeros capítulos, es la respuesta a una realidad deficiente, incapaz de ofrecerle una imagen completa de sí mismo. Si esto





fuera aplicable a Mortadelo, Ibáñez no nos estaría dando un espejo social, pero sí un resultado; no testimoniaría, pero sí extendería los indicios de un ambiente negativo y estático, donde el único cambio posible se produce en el individuo y en el plano de la imaginación fantástica.

Es obvio que Ibáñez no tenía en mente este tipo de humor dolorosamente cervantino, y que no pensaba imprimir tal gravedad en su personaje, como tantas veces ha repetido en sus respuestas (evasivas también en no pocas ocasiones), pero el subconsciente colectivo tiene sus mañas, y parece haberlas utilizado con acierto en este caso. A Filemón —en cambio—, esa suerte de amo, compañero, enemigo, padre y marido que en parecida escala describe Ramírez, ninguna singularidad podremos robarle, a no ser la extraña conformidad con ser un dominador subalterno.

Las muertes del héroe

Define Juan Maldonado a Vázquez como *la prolongación última de la tradición pícaro nacional, que ha trascendido los límites de realidad y de ficción*. Es posible, aun así, que se acerque más a un pseudopícaro como el dieciochesco Torres de Villarroel, que aprovechaba su fama de

bala para biografiarse a su modo y sacarle provecho económico, que a los malogrados descendientes del Lazarillo. De este modo, la recalcitrante morosidad que propios y extraños han atribuido al dibujante, nutre la recordada serie de *Los Cuentos del Tío Vázquez*, donde el Vázquez-personaje se las ve y se las desea para sacar partido de cualquier situación, y para estafar y escaparse del resto de los personajes; mientras tanto, el Vázquez-autor hace lo propio con los receptores: se salta las reglas (delinea las viñetas a mano alzada, inserta una historieta en otra con la coartada del cuento) y nos embauca (es capaz de calcar a sí mismo dos viñetas consecutivas en *Vázquez* y *la lámpara maravillosa* y *Un moroso excepcional*); pero él es —ha sido— el genio de la Escuela Bruñera, y hemos de resignarnos a ser las víctimas de sus saltos, hasta el punto de concederle el *Gran Premio del Salón del Comic de Barcelona* de este año, por su trayectoria profesional. Entresaquemos nosotros ahora, de entre todos esos naipes marcados, el comodín de Anacleto.

Este agente secreto creado en 1967, se adelantó dos años a los célebres personajes de Ibáñez en parodiar el mito de Ian Fleming, aunque estuviere —como ellos— impreso en la saga del antihéroe clásico que, cuando menos, abre Eisner con el *Spirit*.

Anacleto goza de una iconografía muy definida: la marca de la mano de su jefe en su rostro, y el desierto como destino funesto e inevitable en buena parte de sus aventuras. El primer icono es el elocuente símbolo de la relación entre subordinado y subordinante, hasta el punto de que en la historieta *El Sosias*, Anacleto diferencia al jefe falso del verdadero por la magnitud del tortazo del último; el segundo encierra el mensaje evidente del no hay salida; si bien en un caso como el de la historieta de una sola página, *Silencio*, significa el espacio abierto y asociado donde el agente logra desahogarse tras huir de una ciudad donde, bajo



los pretextos gráficos de un hospital, un asilo y una biblioteca, se ha ido marcando cada vez con más fuerza el imperativo de la comunicación.

Aun con estas segundas lecturas coyunturales, el personaje de Vázquez está lo suficientemente trabado con recursos estrictamente cómicos, como para superar el morbo sociológico; y, desde luego, no escapa a ese peculiar organismo *inconsistente* que caracteriza a nuestros infrahéroes: en *La Momia de Pakonia*, es tirado por su jefe desde un ático, pero queda inmune; sin embargo, se desintegra ante el estornudo de un paseante; en *Terrible Misión*, disputa a un tiburón la mitad del cuerpo que el escuela le ha arrancado; y en la mencionada *El Sosias*, se produce un desorbitado juego de desdoblamientos que tienen su prestigioso antecedente en una plancha del *Little Nemo*, y sus deudas con la alocada magia de los *cartoons* de Tex Avery. Por otra parte, Vázquez no es supersticioso al echar mano de la muerte para asegurar su fragili-

dad, y no pocas veces lo encontramos tocando la lira sobre una nube, como remache de su peripécia; es un procedimiento del *non sense* que hemos de admitir, tanto como que un yunque pueda caber en una mano o que un elefante pueda doblar una esquina, y ser utilizado como porra.

Es posible, no obstante, que unos héroes tan destructibles digan poco a las nuevas camadas de lectores, ganadas —al parecer con mayor derecho— por los más destructivos y compactos héroes USA. Todos ellos correspondían a un incómodo universo de chascos, ausencia de amor y muertes cómicas; un ámbito no demasiado sugerente para hoy; aunque para nosotros, para la generación del pelargón, es posible que aún llegara a comunicarnos algo: no teníamos por qué ser héroes.

■ Alfredo Arias.

1. Entrevista realizada por Fernando Lara y Diego Galán: «Ibáñez, un Stajenovista de la Historieta». *Triunfo*. (15-enero-1972). pp. 34-37.
- 2 y 4. J.A. Ramírez: *La Historieta Cómica de Postguerra*. Madrid, Cuadernos para el Diálogo, 1975. p. 131.
3. Antonio Altarriba: «Mortadelo et Filemon: Le Succès de la Métamorphose». *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, nº 83 (diciembre. 1988). pp. 22-27.
5. J. Maldonado: «El Legado de Bruguera». *Comics Clásicos y Modernos*. Madrid. El País. 1988.



Anacleto de Vázquez.