

Luis Gasca y Román Gubern, *El universo fantástico del cómic*, Cátedra Madrid, 2015, ISBN: 978-84-376-3439-5

«Érase una vez...»: así se titula el prólogo y así empieza el magnífico libro (un ensayo ilustrado) de Luis Gasca y Román Gubern, *El universo fantástico del cómic*. Se trata, como sabemos, de la fórmula predilecta de muchos cuentos pertenecientes a la tradición popular y folclórica (la que se transmitió de boca en boca y de generación en generación, a lo largo de los siglos) y de mucha literatura infantil (la que se escribió y que se sigue escribiendo en la actualidad).

Se trata también, en cierto sentido, de una fórmula mágica estandarizada: es como si quien cuenta la historia nos advirtiera y nos dijera que todo lo que seguiremos leyendo será eso, fruto de la fantasía del autor, quimera, utopía (o su contrario: distopía), algo que poco tiene que ver con la realidad (o con la percepción y consecuente descripción realista de la misma) y que mucho tendrá que ver con la imaginación, motor fundamental para crear mundos alternativos al nuestro, además de fuente inagotable creativa y crea-

dora a través de la cual podemos compartir esos mundos alternativos (posibles y potenciales) inventados *ad hoc* por el autor (sea este un escritor de cuentos, un director de teatro o de cine, un fotógrafo, un pintor o un dibujante de cómic, el género que aquí nos interesa).

Es exactamente este el tema central del ensayo ilustrado de Luis Gasca y Román Gubern: el de focalizar la atención hacia las múltiples realizaciones que la imaginación humana ha sabido crear en el ámbito del género del cómic (predecesor del séptimo arte en lo que se refiere a la manipulación de la imagen y por la manera en la que, sirviéndose de imágenes, consigue contar historias y estructurar narrativamente los hechos presentados).

El cómic puede crear mundos todavía más «alternativos» al nuestro con respecto al cine: no hace falta mucho dinero ni la participación activa de numerosas personas para poder crear otra realidad posible y potencial, pues es suficiente con una hoja en blanco y un lápiz. En este

sentido el cómic ha explotado con desenvoltura y extrema libertad el lado «fantástico» de la imaginación humana, entendiendo con este término un sinónimo del sintagma aristotélico «verdad poética», esto es, algo que no existió ni ocurrió pero que habría podido existir u ocurrir, según las leyes básicas de la necesidad y la verosimilitud que regulan y configuran lo que el Estagirita define en su *Poética* como *mythos*, o sea, «relato».

Es a partir de este andamiaje teórico que arranca la tipologización de «lo fantástico» en el género del cómic por parte de los dos autores; es el concepto mismo de «verdad poética» (y el paralelo de *mythos*) lo que les permite ahondar en la catalogación y el estudio (a veces de corte decididamente comparativo) de los principales motivos y de los principales personajes ficticios que pueblan (y siguen poblando) el mundo de «lo fantástico» (o, dicho de otra forma, los mundos en los que la «verdad poética» reina soberana sobre la «verdad histórica», o el relato cronológico y realista de lo que ocurrió en el plano de la realidad empírica).

De ahí deriva el despliegue iconográfico de los personajes más famosos de ese mundo: de las brujas y los magos del capítulo 1 a los dioses y los personajes centrales de la mitología clásica grecorromana del

capítulo 5; de los ángeles y los demonios de la tradición cristiana (pero no solo de ella) del capítulo 6 a los fantasmas y a los demás espíritus sobrenaturales que pueblan ya siglos de literatura y de cine en el capítulo 9; de las hadas (casi siempre benévolas) del capítulo 14 a las criaturas míticas (casi siempre malvadas) como son las harpías, las gárgolas y la Medusa del capítulo 16; hasta llegar a los monstruos (del latín *monstrum*: digno de contemplación por causar espanto o estupor o admiración) casi siempre tremebundos o de aspecto aterrador del capítulo 21.

Está claro que, frente a esta lista, el análisis (tanto en el sentido estrictamente teórico como en el principalmente iconográfico) podría ampliarse y alargarse para englobar también a otros personajes o seres «fantásticos». Y por eso mismo apreciamos el esfuerzo que han llevado a cabo los dos «casuistas» para no caer en el riesgo de lo que Umberto Eco definiría como «el vértigo de la lista» (en el homónimo ensayo aparecido en 2009 sobre el concepto de «lista», de «enumeración» y de «colección»). De ahí también el hecho de que cada uno de los personajes o figuras fantásticas arriba citadas venga radiografiado para que el lector pueda reconocerlo inmediatamente, contextualizarlo desde el punto de vista histórico, cultural y,

obviamente, iconográfico y, al final, para que pueda implícitamente contestar una de las preguntas centrales que abren el prólogo del ensayo: «¿Qué es un personaje?»; esto se cuestionan Gasca y Gubern en la página 6, subrayando uno de los nudos fundamentales del concepto de *mythos* según Aristóteles: para que haya un «relato» debe haber también unos personajes, siendo los mismos los elementos básicos del principio de mimesis, aquel principio que nos permite «identificarnos» con lo que (les) pasa en el plano de la ficción. Algo ocurre porque le ocurre a alguien; y nosotros en cuanto lectores (o espectadores o ambas cosas a la vez, como ocurre en el género del cómic) nos enganamos a una narración ficticia porque nos identificamos con ese alguien al que le ocurren las cosas. Incluso sucede cuando ese alguien es un «héroe» (un personaje dotado de una fuerza y de una moral sobrenaturales) o un ser irreal que puede evocar nuestras peores pesadillas: como la muerte, cuya amenaza queda plasmada en personajes fantásticos como los fantasmas o los monstruos arriba citados o como todos los así llamados «malos de la película».

Son ellos, los personajes, los que nos asustan, embaucan y los que nos dejan boquiabiertos (trátese de Batman, Superman, Spiderman, etc.); son estos seres a veces mitad

humanos y mitad sobrenaturales los que nos permiten disfrutar de la ficción y los que nos trasladan a esos mundos alternativos al nuestro que los padres del cómic (autores y dibujantes) convierten (con sus textos y sus viñetas) en mundos tangibles y visibles (o que podemos visualizar). Son los personajes, en definitiva, los que le permiten al lector-espectador del cómic vivir temporáneamente otras vidas en otros mundos, a través de lo que S. T. Coleridge llamaba «la suspensión voluntaria de la incredulidad» («A willing suspension of the disbelief», como citan Gasca y Gubern en el prólogo arriba citado; no obstante, se les olvida otro elemento central sobre el que se fundamenta la teoría del poeta inglés: «for the moment», especifica Coleridge en su *Biographia Literaria*, o sea, la «suspensión de la incredulidad» tiene que ser «temporal», porque nosotros en cuanto lectores-espectadores solo temporáneamente (además de voluntariamente) nos trasladamos a vivir dentro de los mundos alternativos de la ficción y dentro de los mundos donde prima «lo fantástico»: de lo contrario, seríamos como Don Quijote en el capítulo XXV de la Segunda Parte de la novela cervantina, cuando cree de verdad que los títeres del retablo de Maese Pedro son moros y cristianos en carne y hueso y no «modelos» verosímiles

para los personajes de ficción del romance del que surgen).

De aquí deriva otra elección acertada de los dos autores: la de enmarcar los personajes dentro de sus espacios y tiempos precipuos y junto con sus objetos fantásticos más característicos. Los cronotopos fantásticos serán tema del capítulo 4 de la Parte I: «Lugares mágicos» y toda la Parte V, titulada justamente «Otros lugares, otros tiempos» (esta parte podría ser leída y contemplada paralelamente al ensayo de Umberto Eco, *Historia de las tierras y los lugares legendarios*, publicado en 2013), mientras que los objetos ocuparían los capítulos 2 y 3 de la Parte I («Filtros, pócimas, brebajes, pociones mágicas», junto con «Artes mágicas y prácticas esotéricas») y toda la Parte IV, titulada «Objetos fantásticos».

Es en esta sección donde el lector podrá contemplar las múltiples maneras a través de las cuales los varios autores han forjado los rasgos de sus personajes heroicos o míticos: del Lazo de la Verdad de Wonder Woman al martillo de Thor, a la «espada salvaje» de Conan el Bárbaro, a la «espada láser» de Skywalker, pasando por el espejo mágico de la madrastra de Blancanieves y los zapatos mágicos de la protagonista de *El Mago de Oz*.

Lo fantástico aparece también en los múltiples juguetes que pueden cobrar vida (desde el Pino-

cho de Collodi hasta el vaquero o el soldado espacial de *Toy Story*), además de en los múltiples medios de transporte que los personajes utilizan según el contexto en el que actúan: desde la alfombra mágica y voladora de Mandrake a las naves espaciales de infinidad de cómics del género de ciencia-ficción, pasando por la bala de cañón en la que vuela el Barón de Münchhausen y los barcos fantasma típicos de los cómics del género gótico y de terror.

El capítulo 28, «La vida mañana», en este sentido, pretende enseñarnos algunas muestras de cómo podría ser nuestro futuro en una proyección temporal a larguísimo plazo. Se trata, como es fácil comprobar contemplando las láminas de los cómics citados, de visiones casi siempre distópicas, en muchas de las cuales los experimentos científicos, las catástrofes atómicas o naturales, las guerras nucleares o demás cataclismos dejan poco o nulo resquicio a la esperanza y al optimismo. Lo que más sorprende, de hecho, es el parecido indudable del trazo entre dibujantes pertenecientes a culturas, idiomas y estilos aparentemente muy alejados entre sí: como si el miedo a un futuro apocalíptico fuera algo universal y que une a autores dispares independientemente de su nacionalidad (en este sentido, los autores americanos, europeos y orientales comparten el mismo enfoque).

Concluyendo, para quienes hayan aprendido a leer gracias a las letras impresas que aparecen en los bocadillos de los cómics, *El universo fantástico del cómic* tiene otro mérito adjunto: este ensayo ilustrado no solo se presenta como una mina sin fondo de referencias iconográficas desde los orígenes hasta la contemporaneidad del género del cómic, sino que también se presenta como una inesperada ocasión para realizar una proustiana y muy grata «búsqueda del tiempo perdido», un salto temporal en el pasado y en esa época en la que todavía creíamos en lo fantástico y sabíamos zambullirnos sin frenos ni censuras racionalistas en

los mundos alternativos creados por los padres de este género tan denostado en sus orígenes y tan importante y en auge como es hoy el cómic.

Es un trabajo valiente y meritorio el de Gasca y Gubern, una joya visual para todos los amantes del género y para aquellos que quieran descubrir los múltiples matices del mismo.

ANTONIO CANDELORO
UCAM (Universidad Católica de
Murcia)
acandeloro@ucam.edu

