

**MATA AL PADRE Y SE DESCUBRE HUMANO.  
EL VIAJE DEL HÉROE EN LA HISTORIETA ITALIANA**

LUCA RAFFAELLI

I. EL FIN DEL VIAJE

Existe una viñeta fundamental en la historia de la historieta italiana. Una viñeta que marca el fin de una época: la época de las certezas. Se encuentra en una aventura de *Alack Sinner*, el detective privado creado en 1975 por un maravilloso dúo de autores argentinos, José Muñoz y Carlos Sampayo. En abril de ese año, en la primera página del episodio titulado “El caso Fillmore”, asistimos al despertar del protagonista. En la primera tira, que ocupa todo el ancho de la página, una serie de objetos en primer plano llena todo el espacio: una chaqueta dejada distraídamente, seguida por una mesita de luz en la cual encontramos un ejemplar de *El sueño eterno*, de Raymond Chandler, una taza, un reloj despertador, la lámpara, un manojo con apenas dos llaves, un frasco de pastillas Valium y, después, un paquete de Camel, fósforos y un cenicero lleno. A la derecha se puede entrever apenas el rostro del protagonista, un ojo que se abre cansadamente con el sonido de la alarma del despertador. Le siguen seis viñetas todas del mismo tamaño en las dos tiras restantes. Si cualquier rostro se encuentra marcado al despertar por la mañana, el de Alack Sinner en la tercera viñeta es una maraña de sufrimiento, un concentrado de malhumor, dudas, remordimientos y cólera. Tres viñetas después, frente al espejo, Alack estudiará esas marcas, tratará de entender en ellas causas y efectos. Siempre con el cigarrillo en la boca. Cuarta viñeta: el momento en el cual el protagonista se calza las pantuflas y se levanta: en el suelo,

la portada del *Time* que habla de la pesadilla argentina. Estamos cerca de los terribles años del régimen de Videla y de los *desaparecidos* (poco tiempo después desaparecería Héctor Germán Oesterheld, el guionista de la historieta *El Eternauta*). En la quinta viñeta, Alack abre la puerta del baño. Se levanta encendiendo un cigarrillo, fumándolo, entrando al baño, mirándose en el espejo, para después, finalmente, en la última, “mear”. Excúsenme por el uso del término, pero no sería adecuado utilizar “haciendo pipí”, expresión de la historieta adolescente, y tampoco “orinar”. Porque la viñeta es deliberadamente provocativa. A pesar de que el cuerpo del protagonista está casi completamente cubierto por una sombra negra, por lo que de su *meo* sólo se ve el borbotón que termina en la taza del inodoro, la voluntad de los autores es la de poner al desnudo a su personaje: a pesar de la sombra no hay sombras, no hay falsedad, se debe mostrar toda la humanidad del personaje, porque la intimidad que nos muestran es parte fundamental de su verdad.

Con esta viñeta, el viaje del héroe de historieta llega a su fin. Después podremos encontrar sólo repeticiones o variaciones sobre el tema. Pero la evolución ha llegado a su punto de no retorno. Y no es una coincidencia que poco después, en los Estados Unidos, sea publicado *A Contract with God* (1978), de Will Eisner, que celebra esa renuncia al héroe, al “protagonista”, que, sin embargo, ya habían anunciado Guido Buzzelli en *La rivolta dei racchi* (1966) y Hugo Pratt en *La balada del Mar Salado* (1967) —que debía ser una historieta cotidiana; la serie del *Corto Maltés* vendría después.

## 2. EL PADRE EN LAS HISTORIETAS

Al principio, el mundo de la historieta, la de aventuras, estaba lleno de héroes. Clásicos e incorruptibles. Populares y ficticios. Victoriosos y muy fascinantes. En ellos los lectores vertían sus propias ansias de certeza, su deseo de espectáculos optimistas. Más que identificación, buscaban tranquilidad. Más que personificación, la historieta ofrecía la experiencia subjetiva de una objetividad hecha fábula. Más que la elección de un héroe, al lector de esta primera historieta de aventuras le apasionaba la idea de un *alter ego* destinado a vencer.

Tomo lo que le he oído recientemente el escritor Francis Dimitri durante la presentación de su novela *Pan*: “Superman era mi padre que nunca se equivoca”. El primer héroe de la historieta es claramente un padre idealizado. Un padre fantástico que tiene una novia eterna con quien no puede hacer el amor, que tiene la atención del mundo, a quien todos recurren para la solución de los problemas, a los que, aun los más graves e imposibles, realmente resuelve. La historieta italiana nace bajo las banderas de los héroes de la revista *L'Avventuroso* (1934): Flash Gordon es el padre mítico, de alguna manera religioso; Mandrake es el padre artista, mágico; El Fantasma es el padre legendario, secreto; Radio Patrulla presenta el padre tecnológico, práctico. Incluso Cino y Franco han sido parte de la compañía espectacular de *L'Avventuroso*: dos

hombrecitos que habrían hecho las delicias de cualquier padre porque son como dos adultos en versión reducida (que se comportaban con el mismo sentido de responsabilidad, la misma disciplina y buen sentido de un padre idealizado).

Un paréntesis antes de tocar lo que probablemente es el corazón del problema. La figura paterna en el dibujo animado norteamericano falta hasta fines de los años cincuenta: Walt Disney propuso apenas un padre mítico y ausente en *Bambi* (1942), otros padres bufos, débiles y distraídos como el de *La bella durmiente* (1959) o el humano de *101 dálmatas (La noche de las narices frías)* (1961). No hay padres en las sagas del Pato Donald y de Mickey Mouse, no hay padres en los dibujos animados de la Warner de Bugs Bunny y Silvestre, no los hay en los dibujos animados de Popeye (los hay sin embargo, y cómo, en sus historietas; pero la discusión sería muy larga y nos llevaría demasiado lejos). Los padres aparecen con las livianas y divertidas familias de *Los Picapietra* y *Los Supersónicos*, de Hanna y Barbera, pero son figuras sin peso. El primer “padre verdadero” es, increíblemente, Homero Simpson, el hombre menos inteligente y confiable que se pueda dibujar.

En la historia de la historieta de aventuras italiana, con el fin de la época fascista nace un héroe que es en parte hijo de la literatura popular y en parte de la historieta norteamericana. Muchos héroes que nacen en estos años tienen características comunes, las del héroe clásico: tienen una vida privada muy limitada, el tiempo que tienen sólo se lo dedican a la acción porque eso es lo que fascina a los lectores. El héroe clásico no tiene necesidad de pensar, de revisar su propia condición: se manifiesta haciendo porque es la acción misma su pensamiento. Para él el pasado es una sombra de la cual huir, frecuentemente esconde sus motivaciones, nunca escava, enfrenta, o lo resuelve: esos traumas del pasado son resueltos en la actividad del presente que no existen como tal sino sólo como proyección hacia el futuro. Al héroe clásico, en el desarrollo de su actividad normal, le interesa sólo la viñeta que está por llegar. El esquema clásico del héroe clásico prevé que un trauma infantil sea resuelto, en la edad adulta (la heroica), con una actividad neurótica que Daniele Barbieri ha definido, de manera esclarecedora, “síndrome del ama de casa”. “Ordena” la situación venciendo al enemigo de turno esperando que la suciedad (él mismo u otro enemigo) se vuelva a presentar. Y entonces comenzar de nuevo, en esa orgía de lo irresuelto que es la narrativa serial clásica.

¿Cuál es el trauma típico de un héroe clásico moderno de las historietas? La muerte, por homicidio, de un pariente cercano, mejor aun si es la del padre. De los citados personajes de *L'Avventuroso* sólo El Fantasma nace con este peso en su conciencia: según la leyenda escrita por Lee Falk, el 17 de febrero de 1936 el primer Fantasma jura sobre el cráneo del asesino de su padre. Después, sólo por nombrar a los más famosos, jurará Bruce Wayne –Batman– luego de haber presenciado, horrorizado, el asesinato de sus padres por parte de malviviendo; Devil, ya ciego y con superpoderes, se sentirá culpable por el asesinato de su padre, mientras que Peter Parker –Spider Man (El

Hombre Araña)—, ya huérfano de ambos padres, se siente culpable por el asesinato de su amado tío Ben.

Son sólo algunos ejemplos rápidos de la historieta norteamericana que ha influido muchísimo en el nacimiento del héroe italiano. *Tex* (Gian Luigi Bonelli y Aurelio Galleppini, 1948), que es el símbolo nacional del héroe clásico de historieta, revelando su pasado muestra que el motivo es siempre el mismo: su padre fue asesinado (junto a su hermano). Antes que él, *Capitán Miki* (Pietro Sartoris, Dario Guzzon, Giovanni Sinchetto, 1951), huérfano, había decidido vengar a Clem, su padre adoptivo, muerto en manos de una banda de asesinos; una historia similar a la de otra historieta firmada por el mismo trío, “EsseGesse”, *Il Comandante Mark* (1966). En resumen, sea el protagonista un niño o un adulto, la razón de su lucha en favor del Bien se debe a su relación con la figura paterna. Se podría decir: en los héroes clásicos de historieta el destino de los padres recae sobre sus hijos. Si Superman es “mi padre”, Capitán Miki es el padre que no ha podido ser, y que revive gracias a su hijo. Los pequeños lectores lo agradecen y, en este caso, se identifican.

### 3. EL HÉROE MÁS ALLÁ DE LA FIGURA PATERNA...

El cambio de la figura del héroe, en la historia de la historieta italiana, lo han sufrido más que otros los héroes adolescentes, desapareciendo de los quioscos. En los sesenta sólo quedaron los personajes adultos porque los lectores cambiaron y se volvieron más grandes, la lectura se extendía gracias a los nuevos formatos, y también porque, con la llegada de la televisión, se tenía la necesidad de historias más creíbles y menos complacientes. La historia del joven que se hacía respetar tanto como un adulto no la podía creer ya nadie. Quedan entonces Tex y el Comandante Mark, esperando lo nuevo.

Hay un personaje diferente, nacido en 1958, que introduce una variante fundamental en la relación entre hijos y padres. *Piccolo Ranger*, escrito por Andrea Lavezzolo y dibujado por Francesco Gamba (otro de los tantos pequeños héroes de la época), tiene una infancia llena de peripecias dramáticas: su madre muere cuando él tiene ocho meses de edad y estaba con su marido buscando fortuna en Missouri e Illinois. Cuando es salvado junto a su padre por los indios de la tribu de Bisonte Rojo, Kit Teller (este es su verdadero nombre, que tiene una evidente similitud con la del hijo de Tex, nacido seis años antes) está gravemente enfermo. Los dos se quedan un año entre los indios, pero después Moses, el padre, decide alistarse con los *ranger*, llevándose con él al pequeño Kit. Hasta aquí casi todo normal. ¿Y luego? Luego su padre desaparece durante una misión. Vuelve con los indios dejando a su hijo entre los *ranger*. Y por esto es considerado obviamente un traidor. Con *Piccolo Ranger*, el padre deja de coincidir con el mito. Empieza a quebrar lo que hasta entonces parecía una necesidad narrativa, útil desde el punto de vista pedagógico (la autoridad paterna era la base del

orden social italiano) pero también productiva para el éxito de los personajes. Si los héroes adultos nunca se equivocan como nunca se equivocan los padres, los héroes adolescentes no se equivocaban porque seguían los pasos paternos, los vengaban, y en todo caso a ellos, sus padres, dedicaban sus vidas. Con *Piccolo Ranger* ya no: el cordón umbilical entre padre e hijo se corta. Asistimos a la llegada de una nueva era.

De hecho, tres años después, en 1961, arriba *Zagor*. El personaje de Guido Nolitta y Gallieno Ferri puso en acto dos revoluciones. Por un lado, echa por tierra la noción de género, volviendo legítimo aquello que Tex había hecho tomándose ciertas libertades, regresando a casa después de incursionar en el horror, en la ciencia ficción, en el género fantástico. *Zagor* no parte del western clásico, sino de una situación más indefinida. Todas las libertades que se toma forman parte de su propia naturaleza “oficial”. Pero ante todo: ¿por qué *Zagor* es tan justo? Porque después de la tragedia no ha vivido esa soledad que hemos encontrado en Batman. También *Zagor* ve a sus padres asesinados por los indios Abenaki. Tragedia, reelaboración de esta, deseo de venganza, juramento. Como Batman. Pero *Zagor* no queda solo. Lo cría Fitzzy, un vagabundo librepensador, “libre de todas las convenciones e hipocresías que esclavizan a los hombres a los que les gusta llamarse a sí mismos civilizados”, como él mismo dice. Pero hay más, y es fundamental: *Zagor* extermina a los indios Abenaki para vengar la muerte de su madre y de su padre. Sólo para descubrir que su padre, su padre idealizado, expulsado del ejército, había ordenado la matanza de esos indios. Esto es: *Zagor* comprende que el bien y el mal son entidades borrosas, que la venganza lleva en sí la semilla de la injusticia. Y que debe liberarse del ejemplo paterno, que debe inventarse a sí mismo sin remitirse a esa figura. Como ha escrito Graziano Frediani, *Zagor* es “un hombre sutilmente complejo, profundamente preocupado, que sabe cuán difícil es ser héroe”. Agregamos nosotros: habiendo perdido la confianza en el héroe clásico, habiendo adquirido la conciencia de ser un héroe moderno.

Un año más tarde, en 1962, nació *Diabolik*. El genio del mal no tiene familia, vive en una isla habitada por malvivientes. “Nadie se ocupó de mí en particular. Vivía un día en una casa, otro día en otra, ante la indiferencia de todos.” Las premisas son diferentes: aquí no tenemos sólo la falta de una figura paterna, sino también indiferencia, soledad, absoluta falta de afecto y de cualquier otro sentimiento. Y, de hecho, por primera vez, un héroe de la historieta italiana elige estar en el otro lado: en el lado del Mal. Un paréntesis: la infancia de *Diabolik*, aunque parte de premisas distintas, es similar a la de Batman, que sin embargo pudo coherentemente transformarse en el Caballero de la Noche.

Con estos personajes nace el nuevo héroe de la historieta italiana de aventuras. Y es con estos personajes que el pasado, la infancia, ya no es el tiempo de la certeza, de la alegría, el período más bello de la vida como sólo aquellos que lo han olvidado pueden seguir pensando. El pasado para estos personajes (todos adultos) es el tiempo del recuerdo doloroso, de la tristeza, de aquello que pudo ser y no fue. Los

personajes han comenzado a pensar, a mirar alrededor, a tratar de entender. Poco a poco, pero ya hacia fin de los años setenta, tiempo de las protestas estudiantiles, del terrorismo, de oposiciones quietas, los héroes de la historieta italiana ya no tienen certezas ni dogmas, sino la certeza de la imposibilidad de tenerlas. Los héroes ya están preparados para la derrota. El relativismo de los nuevos personajes de la historieta es hijo de nuestro tiempo, que sería grande si tomara fuerza de su incertidumbre en vez de enmascararla o sustituirla. Sería interesante (algún esfuerzo en esta dirección se ha hecho a propósito de la trinidad representada por Flash Gordon, Zarkov y Dale Arden) analizar cuánto la religión, y los mitos religiosos, han influido en la escritura de historietas: básicamente la idea de un dios que envía a su hijo a la Tierra (para poder identificarse en él) tiene una cierta afinidad con aquella del empleado medio, como un Clark Kent (con quien nos identificamos) capaz de transformarse en Superman.

De *Sam Pezzo* de 1979 (y luego los otros personajes de Vittorio Giardino, como *Max Fridman* de 1982 y *Jonas Fink* de 1991) a *Ken Parker* (Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, 1977), de *Mister No* (Guido Nolitta, 1975) a *Corto Maltés*, del *Sconosciuto* (Magnus, 1975) a *Giuseppe Bergman* (Milo Manara, 1978), de *Dylan Dog* (Tiziano Sclavi y Angelo Stano, 1986) a *Magico Vento* (Gianfranco Manfredi, 1997), de *Jan Karta* (Roberto Dal Pra' y Rodolfo Torti, 1984) a *Nathan Never* (Michele Medda, Antonio Serra y Bepi Vigna, 1991) y *Napoleone* (Carlo Ambrosini, 1997) –y tantos otros, obviamente; cito sólo a aquellos que están más en sintonía con la nueva figura del héroe, a la cual escapa al menos en parte un protagonista como *Martin Mystère* (Alfredo Castelli y Giancarlo Alessandrini, 1982)– los personajes de la historieta italiana de aventuras han tenido que construirse una personalidad. Ni siquiera matando al padre, dando por descontado que no estuviera ya muerto, y Dios estándolo desde hace tiempo, y parafraseando la humorada de Woody Allen, ni siquiera ellos estaban tan bien.

Dos notas: una dedicada al *Commissario Spada* (1969), la célebre historieta del semanario *Il Giornalino* (1924-presente) escrita por Gianluigi Gonano y magistralmente dibujada por Gianni De Luca, único personaje de padre y también policía problemático de la historieta italiana; la otra dedicada a los dibujos animados japoneses, que convirtieron en dramático y popularísimo, entre los espectadores adolescentes, el problema de la relación entre el mundo infantil-adolescente y el mundo adulto, obviamente describiendo al primero como vivo y problemático, apasionado y dramático, en tanto al segundo como neurótico, indiferente, tonto, vanidoso y violento.

En este sentido, es particularmente significativa la primera aventura de Tex escrita por Guido Nolitta, o mejor Sergio Bonelli, hijo del padre Gian Luigi, creador del personaje. Fundamental también para comprender cuán grande fue el aporte del escritor Sergio Bonelli a la evolución de la historieta italiana. En *Caccia all'uomo*, de 1976, publicada a partir del número 183 de *Tex* y dibujada por Fernando Fusco, Tex

se hace cargo de la vigilancia de Andy Wilson, un joven acusado, tal vez injustamente, de asesinato. Mientras Tex trata de indagar y de entender, viñeta tras viñeta crece una relación entre ambos hecha de muchos silencios, de vivaques, de peleas, de miradas, de complicidad. En una bellísima secuencia, Andy salva a Tex de ahogarse. Habría podido dejarlo morir y librarse así de su vigilancia. Pero no. Poco a poco entre los dos nace una gran amistad, en la que Tex parece tener una verdadera relación de padre como nunca tuvo con su propio hijo Kit. Pero el destino del héroe moderno (y del héroe serial moderno) dice que una amistad así no puede durar, que no puede entrar en los esquemas fijos de la serialidad. Por eso, luego del arribo al poblado de Agua Fría, donde dicta ley un juez estúpido y criminal, Tex es herido en la cabeza, y mientras está inconsciente, el pobre Andy es ejecutado. Entonces Tex vuelve a ser el héroe de siempre, y los autores del hecho morirán. Pero en este Tex no existiría sólo la satisfacción de haber una vez más cumplido con su deber.

Aquí me remito a lo que escribí en la introducción al volumen 79° de *Tex a colori* anexo a *La Repubblica* y *L'Espresso*:

Quando supimos que Andy fue ejecutado nos desesperamos hasta nosotros, los lectores. En primer lugar porque nos identificamos con el dolor de Tex. No siempre el personaje de Bonelli busca la empatía de parte del lector. No siempre el lector puede pensar en empatizar con él. A menudo el *ranger* de Bonelli es sólo un espectáculo al cual asistir admirados, una fuerza de la naturaleza que arrolla todo y a todos. En las peleas, en los tiroteos estamos —con mayor o menor sentido crítico— de su lado. Así como en las discusiones con sus pares o las humillaciones que le provoca a sus enemigos. Pero este Tex de Nolitita era, y es, un Tex diferente. Un Tex que ha querido hacernos partícipes, y no sólo testigos, de sus emociones. No es casualidad que esta visión más moderna y al mismo tiempo más romántica del héroe sea de Sergio Bonelli, guionista de la generación posterior a la del padre Gian Luigi. [Póngase atención] en la importancia del silencio en su narración, silencio que quiere decir deseo de vivir las emociones de la aventura. A Gian Luigi, autor de un Tex héroe clásico extraordinario que no deja nada a la interpretación del lector, responde Sergio con un héroe introspectivo, con menos certezas. Y todavía no es casualidad que una de las particularidades estilísticas de la escritura de Nolitita sea aquella de no lograr “desprenderse” de Tex. Bonelli padre probablemente habría mostrado la llegada de Andy al poblado de Agua Fría, el salvajismo de sus captores y, sin detenerse en sus tormentos, tal vez nos habría hecho asistir a su ejecución esperando que Tex se despierte. Nolitita, no: para tener las mismas emociones que Tex debemos vivir sus propias experiencias, quedarnos con él (págs. 5-6).

#### 4. ...Y DE NUEVO A LA (VANA) BÚSQUEDA DEL PADRE

En 1996, Alack Sinner fue en busca de su padre en una de sus más bellas aventuras. Encontró, obviamente, el espejo de sus desilusiones, de su ira y de su alcoholismo. “¿Por qué nací sin un brazo?”, le requiere Alack el Pecador al padre.

El héroe victorioso parece haber muerto para siempre (el “para siempre” de ahora, de nuestro presente), porque no puede realmente vencer en un mundo donde (como decía Fabrizio De André) no hay “poderes buenos”. El verdadero héroe debe tener un mundo que vaya de acuerdo con él. Así que el héroe que nos ha quedado es un héroe en crisis (desde todo punto de vista), todavía incorruptible, íntegro, que sufre de melancolía, con un margen de victoria para el corto plazo. Si el héroe clásico estaba para complacer al superyó, el nuevo héroe, por ser positivo, por ser bueno, contrasta completamente con la exaltación del yo, típica del presente. Es un héroe que renuncia a la riqueza, a la exhibición de sí mismo, que contrasta con un mundo corrompido por el deseo de dinero y fama cerrándose en sí mismo, en sus propios dramas, miedos, pasiones, soledades. Es un extraño, maravilloso héroe popular consciente de haber nacido en un período histórico en el que la historieta ya no es el fenómeno de masas de hace cincuenta o más años. Y, obviamente, es un héroe de “nicho”: más humano que aquel clásico y mejor que la sociedad que debería representar.

*Traducción: José Luis Petris - Flavia Petris*