

APROXIMACIONES AL MITO DE QUETZALCÓATL A TRAVÉS DEL CÓMIC: UNA LECTURA DIDÁCTICA¹

Approaches to the Quetzalcóatl Myth Through Comics: A Didactic Reading

MÓNICA RUIZ BAÑULS, JOSÉ ROVIRA-COLLADO, EDUARD BAILE LÓPEZ
UNIVERSIDAD DE ALICANTE (España)
monica.ruiz@gcloud.ua.es, jrovira.collado@gcloud.ua.es, ebaile@ua.es

Resumen: del mismo modo que el cómic norteamericano ha contribuido al conocimiento de panteones mitológicos europeos como el nórdico o el griego, esta investigación analiza la presencia del panteón prehispánico en la narrativa gráfica a través del mito de Quetzalcóatl. Después de una revisión por sus múltiples naturalezas identitarias, y la exposición de unos criterios de selección y de análisis, se lleva a cabo un recorrido por la presencia de esta deidad en diversas historietas. Nuestra propuesta de lectura está articulada para contribuir al conocimiento de una figura mitológica esencial mediante el cómic como recurso didáctico en distintos niveles educativos.

Palabras clave: mitos prehispánicos, Serpiente Emplumada, Narrativa Gráfica, Didáctica

Abstract: Just as the American comic industry has contributed to the knowledge of European mythological pantheons such as the Norse or the Greek ones, this study analyzes the presence of the prehispanic pantheon in graphic narrative through the myth of Quetzalcóatl. After a review of multiple perspectives about its identity, and the definition of analysis and selection criteria, a revision of the presence of this deity in various comics is carried out. Our reading proposal is articulated to contribute to the knowledge of an essential mythological figure through comics medium as a teaching resource at different educational levels.

Keywords: Pre-Hispanic Myths, Feathered Snake, Graphic Narrative, Didactics

¹ Esta investigación está dentro del Proyecto Europeo: *CA19119 Investigation on comics and graphic novels in the iberian cultural area (iCon-MICS)* y de la Red de docencia universitaria: *REDI3CE4698 Coneixement del canon artístic del còmic a les aules universitàries: possibilitats didàctiques. Anàlisi comparada de diverses universitats.*

Mitos prehispánicos en viñetas

El personaje mitológico de los cómics se halla actualmente en esta singular situación: debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible.

Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (1984)

Frente a la presencia recurrente de la mitología grecolatina (Unceta, 2007) o nórdica (representada por el Thor de Marvel, tal vez el paradigma definitivo), no existe en el ámbito del cómic una tradición evidente para la representación estructurada de las mitologías prehispánicas (Rovira-Collado, 2013),² lo cual contrasta con la imponente vertiente iconográfica del panteón mesoamericano. Al igual que se señala el *Tapiz de Bayeux* (siglo XI) como un precedente directo del cómic, los murales moches (siglo II a V) o los frescos mayas de *Bonampak* (del 580 a 800) podrían señalarse asimismo como una manera tradicional de contar historias con imágenes. También es evidente la relación con los códices mesoamericanos, la riqueza pictórica y narrativa del *Códice Borbónico* (1562-1563) o del *Códice Boturini* (siglo XVI) se podrían interpretar como antecedentes de las historietas.³ Los personajes interaccionan entre sí, hablan, y nos van narrando las historias de los pueblos mayas y aztecas.

Este tesoro iconográfico relativamente inexplorado, además, ofrece, a nuestro juicio, un potencial didáctico de primer orden, lo cual no es óbice para entender el cómic como un medio independiente. Por todo ello, queremos presentar en este trabajo un breve recorrido en torno a las interpretaciones fundamentales del panteón prehispánico en el cómic, centrando nuestro estudio en la recuperación de Quetzalcóatl, figura mitológica poliédrica central entre las divinidades mesoamericanas. Asimismo, aportamos unos criterios de selección y análisis concretos que nos permiten describir coherentemente las obras seleccionadas desde una perspectiva educativa. Estos criterios, destaquemoslo, remiten especialmente a las relaciones intertextuales y a los paratextos, y desde ellos mostramos el análisis de varias obras, corpus que no ha sido fácil de pergeñar

² A pesar de referentes populares como las adaptaciones de la editorial Novaro (Moliné, 2007) o, en menor grado, la colección *Relatos del Nuevo Mundo*, editada en 1992 por la Sociedad Estatal Quinto Centenario, la crítica ha puesto de manifiesto este semivacío, incluso por parte de aquellos que, por orígenes territoriales y culturales, podrían utilizar los mitos prehispánicos para resignificarlos (Aurrecochea y Barta, 1988: 25). En esta línea, un vistazo a algunos ítems bibliográficos sobre el cómic hispanoamericano (Merino, 2003) y, específicamente, a la historieta mexicana dado el tema del presente trabajo (Zalpa, 2005) no hacen sino confirmar nuestras intuiciones.

³ Tal afirmación no quiere decir que los firmantes del presente artículo consideremos dichas manifestaciones culturales propiamente como cómic, dado que defendemos que, para la constitución plena del medio, hacen falta una serie de componentes vinculados con la reproducibilidad técnica (García, 2010).

y que confirma la escasez de creaciones artísticas a las que hemos hecho referencia con anterioridad.⁴

Revisión del mito: *Quetzalcóatl* en el panteón prehispánico

La historia y la cultura prehispánicas pueden ser vistas como el resultado de un complejo conjunto interrelacionado de mitos dinamizadores. El fundamento vital de estos pueblos lo constituía la relación del hombre con la divinidad, en sentido personal, familiar y comunitario. De este modo, la conceptualización de sus dioses permitía ir relacionando al ser humano con las partes de lo divino y acercarlo así a una comprensión del principio creador (Fernández, 1992: 11). El politeísmo prehispánico correspondía a una concepción cabalmente funcional de la religión, donde los dioses no encarnaban por sí mismos los principios y los elementos que gobernaban, sino que eran más bien intermediarios, agentes del funcionamiento del mundo, con vocación esencialmente conservatoria. Y, siendo el sistema social y cósmico de una gran complejidad, sus agentes eran lógicamente hiperespecializados. De este modo, el poder divino se fragmentaba y los dioses estaban tan especializados en su terreno que ninguno concentraba el poder de autoridad de modo absoluto (Caso, 1983; López Austin, 1989; León Portilla, 1999 y Trejo, 2004). Dicha multiplicidad de funciones que cada deidad debía asumir “entrañaba la atomización de esas responsabilidades y engendraba un politeísmo ilimitado” (Duverger, 1993: 92).

Dentro de tal diversidad de significaciones emerge la figura de Quetzalcóatl como la efigie medular del panteón prehispánico, evocadora de la sabiduría y la civilización, uno de los mitos más polifacéticos del mundo mesoamericano. Para Carrasco (1982: 3), su culto puede rastrearse desde, al menos, los tiempos del gran centro cultural de Teotihuacan (100-750 d.C.) hasta la caída de la capital azteca en 1521. Las múltiples formas simbólicas inherentes a esta divinidad imponen, como ha manifestado Florescano, “verse atrapado en cierta fatalidad” al descubrir el sentido de las innumerables manifestaciones de Quetzalcóatl: “un espejismo que alternativamente se descompone en múltiples personalidades” (2004: 15-16).

Su figura poliédrica resume los mitos fundadores de Mesoamérica (Silva Montellano, 2005; Báez Jorge, 2005): la del dios creador y proveedor, la del reino paradigmático de Tollan, la metáfora del gobernante sabio y el mito del primigenio ser andrógino dividido en dos (Quetzalcóatl y Tezcatlipoca dividen el cielo y la tierra), concepción creacionista que la cosmovisión mesoamericana comparte con las de Egipto y Mesopotamia (Florescano, 2004: 277 y Andzel-O'Shanahan, 2017). Estamos ante el numen principal del panteón mexica, al representar, tal y como han señalado Fernández (1999) o Trejo (2004), un

⁴ La perspectiva didáctica de nuestro análisis está enfocada en ofrecer lecturas escalonadas del mito para las distintas etapas escolares, pero está limitada por los problemas de transmisión de muchas historietas. Aunque también hemos citado alguna obra clásica de difícil acceso como las colecciones de Novaro o la aparición en cabeceras estadounidenses no reeditadas, la mayor parte de nuestro corpus está editado en Europa y en español. En este sentido, asumimos que quedan fuera de nuestro análisis las producciones locales hispanoamericanas que hayan tenido poca difusión y escasa tirada.

conjunto de ideas y símbolos que revelan el profundo e intrincado mundo prehispánico. Los mitos relacionados con él sintetizan el pensamiento ontológico y doctrinario que regían las conductas de los hombres y mujeres de varias épocas y culturas.

Si planteamos una revisión del mito de Quetzalcóatl, delimitando su riqueza significativa para una lectura didáctica, no hay duda que su expresión simbólica se debería resumir y asociar a una doble identidad:⁵ la de un dios creador (Ehécatl Quetzalcóatl) y la de un héroe civilizador tolteca que adoptó el nombre del dios (Topiltzin Quetzalcóatl). El primero, Ehécatl, tiene un valor demiúrgico capital en las cosmogonías prehispánicas: el soplo del dios increado y primigenio que separó el agua del cielo y la tierra dando lugar a la nueva humanidad. Conforme transcurre el tiempo, Quetzalcóatl se cargó de un sinnúmero de significados que se integraron a la forma de ser y de actuar de los gobernantes, a tal grado que se llegó a confundir lo humano con lo divino y fue entonces cuando aparecieron héroes culturales, hombres-dioses, como fue el caso del ya mencionado Topiltzin Quetzalcóatl: soberano civilizador y sacerdote de Tollan que ostentaba este título, personaje histórico que existió en un período temprano de la historia tolteca y cuya figura habría de confundirse por siempre con la de Ehécatl Quetzalcóatl (Nicholson, 2001: 36-42; Florescano, 2000).

Así pues, resulta evidente que el mito de Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, emerge como una figura de características bien definidas, pero de compleja y diversa naturaleza, convirtiéndolo sin duda en un concepto susceptible de ser recreado en múltiples niveles de representación icónica, según el grado de asociación arquetípica que los diversos autores desarrollen en sus creaciones artísticas.

Criterios de análisis, paratextos e intertextualidad

Para establecer un marco de selección del corpus, hemos adoptado unos criterios previos desarrollados por el grupo *Unicómic* (Rovira-Collado, 2017) a partir de otras propuestas (Colomer, 1999: 159-192; Amo, 2003: 169-171 y Lluch, 2003: 23-95) que, si bien se refieren al ámbito de la literatura infantil y juvenil y al álbum ilustrado, han sido filtradas para despojarlas de cualquier consideración formal que entorpeciera nuestra reflexión.⁶ Así pues, señalemos los diez

⁵ Tampoco podemos dejar de mencionar las advocaciones de Quetzalcóatl como Tlahuizcalpantechcuhtli, “Señor de la Casa de la Aurora” (Venus en su aspecto matutino) y Xolotl, “Gemelo divino” (representante de Venus en su aspecto vespertino). Para una visión completa del mito, no puede dejar de consultarse el que sigue siendo hasta ahora el trabajo más completo sobre esta compleja divinidad: *El mito de Quetzalcóatl* de Enrique Florescano en su segunda edición aumentada y excepcionalmente actualizada en el año 2000. Asimismo, cabe tener presente otro trabajo de lectura imprescindible como es el de J. Lafaye (1977), donde se plantea cómo algunas versiones que sobre el mito de Quetzalcóatl han llegado hasta nosotros no tienen su origen exclusivamente en el mundo prehispánico, sino que son el resultado del sincretismo religioso y cultural que tuvo lugar en la Nueva España durante el siglo XVI: *Quetzalcóatl y Guadalupe: la formación de la conciencia nacional en México*.

⁶ Remarquemos que no consideramos el cómic como literatura, por un lado, ni concebimos el medio como un artefacto para lectores jóvenes, por otro. Simplemente, nos valemos de ejemplos bibliográficos de otros campos para traerlos a nuestro terreno. Asimismo, el hecho de no

elementos siguientes — los cuales, obviamente, no siempre confluyen bien por el espacio disponible o por las características del ítem en particular— como ejes de nuestro análisis: autoría (guion e ilustración); género, tipología o temática; elementos materiales; construcción narrativa; ilustraciones y viñetas; lenguaje y representación; paratextos (peritextos y epitextos); posibilidades didácticas; público objetivo y valoración artística (y literaria).

Por lo que respecta al comentario paratextual (Cerrillo, 2007: 59), cabe especificar que, además de destacar la relevancia de los peritextos más evidentes, como título, portada o colección, haremos algunas breves alusiones a algunos epitextos digitales, ya que han sido relevantes para nuestra investigación. Por otra parte, a la hora de considerar la intertextualidad (Martínez Fernández, 2001), hemos aplicado dos perspectivas: por un lado, la clásica (Riffaterre, 1979 y Genette, 1989), basada en la percepción, durante la lectura, de la relación entre una obra y las que la preceden; por otro, al haber estructurado nuestro análisis desde una perspectiva didáctica, distribuyendo las lecturas entre las distintas etapas escolares, es ineludible el concepto del intertexto lector según Mendoza Fillola (2001). Las obras seleccionadas no solamente activarán las referencias al mito de Quetzalcóatl, sino que posiblemente serán, en muchos casos, el primer contacto con el mundo prehispánico para muchos jóvenes lectores.

Lecturas dirigidas

La perspectiva didáctica de nuestro análisis está enfocada en ofrecer lecturas escalonadas del mito para las distintas etapas escolares, dado que consideramos que el cómic, gracias a su integración de competencias interdisciplinarias, contiene una notable potencialidad basada en la multimodalidad, esto es, un concepto enriquecido de lectura (Gómez-Trigueros y Ruiz-Bañuls, 2019).

Para una aproximación al mito en los primeros cursos de Educación Primaria o incluso para una introducción acompañada en Infantil, planteamos la lectura de *Aztectopia* del mexicano Pedro Ramírez Lara (firma como Pedro Larez, 2017). Nacida originalmente como propuesta digital, en sus viñetas el autor mexicano nos muestra el mundo de las deidades aztecas Tláloc, Quetzalcóatl, Xochiquetzal, Huitzilopochtli, Xipe-Totec-Mictlantecuhtli, Mayahuel y Tlacuache. Las aventuras de los dioses que aquí se presentan se constituyen como un primer acercamiento al panteón prehispánico de forma muy accesible, adecuada a las destrezas que presentan los lectores en esas primeras etapas escolares. Viñetas de gran colorido y tamaño, textos sencillos y breves narraciones convierten el cómic en una historia muy adecuada para iniciarse con este tipo de mitologías en las aulas de Infantil y Primaria.

En el debe negativo para nuestros intereses cabe señalar que la figura de Quetzalcóatl es abordada de manera similar a la de otras deidades en dos breves historias tituladas “Conflictos divinos” y “Hablando con la comida”, presentada

identificar el cómic con la literatura, sino valorarlo como medio autónomo, no tiene por qué representar un impedimento para establecer puentes que permitan trabajar conceptos narratológicos presentes en ambos ámbitos (Jiménez, 2016). De acuerdo con parte de la crítica académica del cómic, preferimos utilizar el concepto de narrativa gráfica (Bartual, 2014).

con esta leyenda: “Inconfundible por su aspecto de serpiente con plumas. Es un dios muy inteligente pero también muy alegre y fiestero. Le gusta pasar el tiempo con dioses y mortales. Siempre bendice las cosechas y es adicto al cacao” (Larez, 2017: 16). Frente a otras deidades como Tláloc, que aparece recurrentemente en otras historias, Quetzalcóatl solamente reaparece en el mito de Mayáhuel, capítulo en que la serpiente emplumada adopta un aspecto humano para conquistar a la joven que será la madre de la divinidad femenina. Asimismo, se aporta una historia extra final denominada “El Ratratato* (cómic extra)”,⁷ en la cual se observa una breve relación intertextual con los dragones japoneses (de hecho, el formato colorido e infantil parece inspirarse en las producciones para niños del país del Sol Naciente). Asimismo, consideramos interesante señalar que, como epitexto de esta obra, el propio autor colgó en redes un vídeo⁸ que sirve de reseña y presentación de la obra.

Según el prisma de adaptación canónica al mito, podemos completarla con “Quetzalcóatl, la Serpiente Emplumada”, editada en el número 52 de *Joyas de la Mitología* por Novaro en 1966. A pesar de que es una obra bastante más compleja que la anterior y que es debatible su atractivo narrativo para un lector actual —puesto que el equilibrio entre texto e imagen no está bien resuelto y, además, se guía por un eje didáctico que considera el cómic como mero paso de trámite a la literatura— tal vez sirva, con la figura necesaria del docente como mediador, de primera introducción a una de las versiones de Topiltzin Quetzalcóatl, que constituye el más claro intertexto: así, el protagonista es un príncipe blanco y rubio, al que se le atribuyen grandes poderes, rememorando alguna de las controversias del personaje, ya que esta similitud también fue relacionada con Cortés en el primer momento de la Conquista.

Apropiado igualmente para Educación Primaria encontramos otro ejemplo, algo tangencial en este caso, en la cabecera *Superlópez* del dibujante “Jan” (pseudónimo de Juan López Fernández). Considerada como un clásico de la historieta española de humor de acuerdo con el molde de la denominada *Escuela Bruguera*, concepto al que aquí se une la parodia del género superheroico y, con el paso del tiempo, una intención de didáctica de concienciación social que se ha ido acentuado hasta niveles quizá excesivamente obvios desde principios de los noventa, nace en 1973, en principio con Efépe a los guiones y luego ya con “Jan” en solitario.

Es en *La caja de Pandora*, el octavo álbum de la colección (serializada inicialmente en *Mortadelo Especial* 176-183, entre febrero y abril de 1983), donde encontramos algunas referencias al panteón prehispánico, junto con representaciones del griego, así como del egipcio y del hindú. En este contexto, la presencia de los dioses aztecas, ciertamente, cuenta con un valor meramente funcional y apenas se profundiza en su representación más allá de hacer emerger las figuras de Quetzalcóatl, Xipe Topec, Camaxtli y Huitzilopochtli. Cabe resaltar que es interesante cómo estas dos últimas deidades quedan supeditadas a

⁷ Con esta ortografía se presenta la última historia.

⁸ Véase aquí el vídeo: [<https://www.youtube.com/watch?v=6wbyo15cz40>].

las dos primeras; en todo caso, ni que sea fugazmente y sin más consecuencias, Quetzalcóatl es calificado como el más inteligente de todos los dioses (1983: 34).⁹

Bajo una capa de humor exagerado, heredero tanto del *slapstick* del cine mudo como del *gag* visual reminiscente de Bruguera y este, a su vez, de la *École Marcinelle* de la tradición francobelga, “Jan” recurre al mito aludido en el título para, en una vuelta de tuerca final por boca del mismo Zeus (1983: 62), señalar que, en realidad, las desgracias que padece la humanidad son provocadas por nosotros mismos, con lo que la divertida trifulca entre los cuatro panteones citados, que ansían apoderarse de la caja para provocar la destrucción definitiva y, así, poder hacerse con la Tierra, deviene una crítica ética y moral. Dado que el autor se asegura de mantener en todo momento un tono jocoso, a lo que contribuye un dibujo de corte caricaturesco tremendamente expresivo y abigarrado de detalles hasta el más mínimo rincón de la viñeta, podría argumentarse que estamos ante un ítem apropiado para introducir en el aula una reflexión humanística de manera sutil. En esta línea, a pesar de que la historia contiene varias capas de lectura que la hacen atractiva más allá del lector prototípico, la voluntad del autor parece encajar con el contexto de un aula de Primaria, en la que la diversión más inocente, que ocupa la parte superficial, permitiría introducir reflexiones de mayor calado en el caso de que el docente actuara como mediador para contextualizar la cavilación humanística, entre otros aspectos. Asimismo, la representación de los dioses, fuertemente imbuidos de defectos humanos (son corruptos, envidiosos, coléricos...), apunta a una visión descreída que se ve apuntalada con el recurso de representarlos deambulando en naves en forma de templo.

Si buscamos referentes que puedan servir de transición entre Primaria y Secundaria, quizá quepa atender al *comic book* estadounidense, especialmente el que se vincula a las editoriales eminentemente superheroicas, en las que es común la recurrencia a mitologías ajenas al cristianismo bajo un paradigma aproximativo superficial, tendente a remarcar la perspectiva exótica desde el punto de vista de sus lectores prototípicos (Dorfman y Mattelart, 2012). En pos de referencias al panteón azteca, encontramos un par de ítems de la editorial DC Comics, respectivamente de mediados de los setenta y de finales de los noventa. Teniendo en cuenta el mercado editorial correspondiente, se trata, pues, de ejemplos que

⁹ Complementariamente, sería interesante añadir que ésta no es la única vez que “Jan” ha recurrido a la mitología precolombina. Así, el álbum 21 de *Superlópez, El tesoro del ciuacóatl* (serializada en los números 110-117 de la revista *Súper Mortadelo* en 1992) representa una trama basada en el acervo inca, a partir del cual observamos diversos referentes como Chaac, el dios de la Lluvia; el astronauta de Palenque o la ciudad de Tlálloc. Nuevamente, el uso de estos elementos tiende a lo cosmético para favorecer en una primera capa de lectura el tono de parodia, en esta ocasión reminiscente del género de aventuras al estilo de Indiana Jones, que a su vez era una reconstrucción humorística de los seriales cinematográficos de Douglas Fairbanks Sr y otros; no obstante, en un análisis más detenido, observamos cómo el dibujante aprovecha para, por boca del protagonista, expresar la condena contra la turistificación y el expolio por las potencias occidentales, con lo que entramos de pleno en la resignificación política de los mitos. Desde el punto de vista gráfico, es interesante el recurso a miniaturas inspiradas en los códices nativos a manera de cenefas ornamentales en los bordes de la página, lo que refuerza la visión de aquellos textos antiguos como, en cierta manera, prefiguradores del cómic en tanto que representan una iteración previa de la narrativa en imágenes.

remiten a un lector que podría abarcar desde los 10 años hasta los 16, para los cuales se puede plantear un primer nivel de lectura que focalice en los aspectos de género temático y, en un segundo plano, a interpretaciones implícitas que fondeen en el valor didáctico. No obstante, cabe señalar que, con los años, el cómic estadounidense *mainstream* ha cambiado en grado no menor respecto a sus mecanismos narrativos, desde una reiteración textual sobre la imagen mediante cartelas profusas y diálogos rimbombantes a una mayor confianza en los valores de la solidaridad icónica inherente al medio, de manera que hoy en día un lector nuevo podría considerar que se trata de modelos farragosos y poco dinamizadores. Advirtámoslo, al menos.

En primer lugar, tomemos en consideración al número 4 (1975) de *Secrets of Haunted House*, una serie antológica de terror y misterio que se revela reminiscente del arquetipo de historias habituales en la EC Comics durante los 50 y que corre en paralelo a muchas otras de la propia editorial DC como *House of Secrets* o *Secrets of Sinister House*: relatos breves de 6-8 páginas introducidas por un cuentacuentos (*storyteller* en el original, *anfitrión* generalmente en las traducciones) que ejerce de narrador omnisciente extradiegético con un tono entre lírico y bufonesco, según el caso, y que se dirige al lector para suscitar emociones. Así, pues, desde los presupuestos de la educación literaria, sería interesante atender a este marco narrativo que conecta con la idea de los personajes-relato de acuerdo con Propp (2007).

La historia específica sobre la que queremos centrar nuestro análisis, “The Face of Death” (ya localizada por Gendrop y Díaz Balerdi, 1994: 56), es obra de Jack Oleck y el filipino E. R. Cruz, con Joe Orlando como editor, dato que refuerza la conexión con la EC primigenia. En este relato de apenas siete páginas, precedido por una portadilla ajena en la que aparecen diversos anfitriones como Abel y Caín, Eva y, finalmente, Destino (todos ellos resignificados por Neil Gaiman en su *Sandman* de acuerdo con una macrovisión del universo DC como código acumulativo de narraciones), un criminal huye por la frontera mexicana y se encuentra con unos nativos que lo acogen. El brujo de la tribu, insistimos, según una perspectiva ciertamente colonialista (de lo que es indicio un uso superficial del castellano mediante la palabra “señor”), exclama para salvar a un herido (1975, 4): “The old gods are here! Rise! Rise and walk! By the power of gods Quetzalcoatl and Coatlicue and Tlaloc, rise! I command it!”, ante lo cual el fugado exige que reclame a esos mismos dioses que le proporcionen un nuevo rostro. Así será, pero eso no impedirá que en última instancia reciba su merecido, de lo que ya advertía en tono ominoso el mismo narrador (Destino, en esta ocasión) desde la introducción con un lenguaje vagamente reminiscente del sermón. Estamos, en definitiva, ante un uso superficial de las deidades aztecas pasadas por el tamiz del sentido cristiano de la predestinación para concluir en una condena moral que pone de relieve que el pecador acaba pagando su desliz si no hay contrición. En todo caso, por sentido inverso de lo que a veces recibe un uso abusivo en la pedagogía —esto es, recurrir a ítems que perfilen sólo los valores que queremos que el alumnado aprenda— pensamos que el análisis de una historia como ésta podría hacerse de otra forma, desde el punto de vista de la apropiación cultural.

En otro orden de cosas, el relato es interesante desde dos aristas: gráficamente, Cruz hace gala de un estilo fluido que toma conciencia de la página como unidad narrativa máxima, en la que se circunscriben las viñetas de manera que fluyen entre sí rompiendo ligeramente la rigidez de las calles entre ellas; por otra parte, al tono de terror suave, se le añade una ambientación que recuerda bien al exotismo colonialista del *sword and sorcery* o a los espacios áridos del *western*, géneros en los que la participación de artistas filipinos era frecuente coetáneamente. Partiendo de ambos factores, se podría jugar a: por un lado, reflexionar sobre el lenguaje narrativo característico del medio; por otro lado, meditar sobre las fronteras difusas entre los géneros narrativos.

En segundo lugar, ahora ya en el campo netamente superheroico,¹⁰ localizamos al personaje *Aztek, the Ultimate Man*, desarrollado en 1996 por los guionistas Grant Morrison y Mark Millar, ambos escoceses, en una serie epónima de diez números y después integrado por aquél en la agrupación de la Justice League of America (ambas series editadas en España ya en la primera década de este siglo). El personaje ha recibido dos iteraciones, pero es la primera la que nos interesa, puesto que es la que nace de Morrison, un guionista diferente en el *mainstream* gracias a su tendencia a utilizar mecanismos metaficcionales; se trata de la idea, en definitiva, de que todo es un relato imaginario, pero sin que ello se configure como menosprecio, sino bajo la premisa de que son las historias lo que ha de prevalecer cada vez que alguien las vuelva a leer y de que, asimismo, los personajes de ficción son el verdadero motor de la realidad (Morrison, 2011).

Dicha primera iteración remite al personaje Uno, que vive en Vanity City, siguiendo la larga tradición en el género de ciudades creadas como extensiones metafóricas de los personajes y que es elegido como campeón en la tierra de Quetzalcóatl, a pesar de que detrás de las bambalinas se esconde una organización secreta. En este sentido, sobre el personaje pende siempre el halo

¹⁰ Complementariamente, atendiendo ahora a Marvel Comics, no queremos dejar de hacer una breve referencia a la serie original de *The Eternals* de Jack Kirby, publicada por primera vez entre 1976 y 1978 y editada en diversas ocasiones en España. Como es patrón común en las *cosmogonías* superheroicas, Kirby recurría aquí a una remezcla fantacientífica que intentaba explicar la teoría de la evolución bajo la perspectiva de von Däniken y otros adalides de la presencia de los alienígenas en la Tierra desde tiempos inmemoriales como dinamizadores. En realidad, Kirby focalizaba en mayor medida en el panteón griego, pero cabe señalar que el principio de la serie remitía a una expedición (¿de nuevo, el tamiz colonialista?) que se adentraba en un paraje que, iconográficamente, hacía referencia al mundo precolombino. Asimismo, entre finales de 1988 y principios de 1989, en el mercado norteamericano encontraremos la aparición de los tres primeros números del volumen III de *Hawk and Dove* (publicados en España en *DC Premiere* 1-2 de la editorial Zinco en 1990), a partir de los guiones de Karl y Barbara Kesel y de los dibujos de Greg Guler. Desde el punto de vista visual, cabe poco que decir puesto que Guler es un artista funcional sin ningún elemento distintivo más allá de regurgitar los convencionalismos gráficos del cómic superheroico de la época a pesar de que muestra algún tímido trazo de comicidad en los rostros, pero sí que es interesante resaltar que los Kesel conjugan un tono a medio camino entre el cine de acción de la época y la *sitcom* (eran los tiempos triunfantes de la *Justice League* de Giffen, DeMatteis y Maguire), si bien ello no da pie a un ítem memorable. En todo caso, el aspecto interesante reside en que el dios del sol Huitzilopochtli es aquí encarnado por una mujer indigente. No se trata de desconocimiento, ya que se indica tal información mediante uno de los personajes de la trama, sino que sirve de manera consciente para introducir lo que podría ser utilizado en el aula como un alegato de género (1989: 13).

de duda de si es un verdadero enviado de los dioses o no es todo más que una farsa, ante lo cual cabría preguntarse si existe la intención de describir las religiones como constructos ficcionales, no por afán peyorativo, sino para conectar con la visión de la narración como el legado humano fundamental. Sea como sea, en paralelo a la plasmación de otros panteones en el género superheróico, nuestro héroe serviría como modelo para desarrollar la idea de que los arquetipos mitológicos del pasado son la semilla de las reinventaciones posteriores, de manera que, en definitiva, el ser humano construye su imaginario bajo una especie de paradigma cíclico.¹¹

Para concluir nuestro recorrido, proponemos finalmente algunas obras más adecuadas para la etapa de Educación Secundaria, un público más adulto que se mueve en una horquilla de edad entre los 12 y los 18 años.¹² Así, *La Danza de la Conquista*, compuesta por *El imperio*, *El encuentro* y *El despertar* (Editorial Norma, entre 2006 y 2009), se constituye como una épica trilogía escrita por el mexicano Raúl Treviño,¹³ ganador del *I Concurso Internacional Norma Cómic* y como una perfecta lectura iniciática para adentrarse en la cultura náhuatl de forma atractiva para este alumnado. Nos traslada a la época de la conquista de México y nos sumerge en una historia protagonizada por “un ser cien por cien mexicano y que hiciera alusión a la cultura de mi país” (Treviño, 2009: 53): Xolo, un ser antropomórfico cuyo nombre proviene del prehispánico Xoloitzcuintle, que se enfrenta a un adversario, Toroko, jugando con la simbología española, la del toro y su cultura.

¹¹ Recordemos que la relación entre superhéroes y mitología es constante (Eco, 1984). Sin embargo, la riqueza mítica de los distintos pueblos prehispánicos sí que puede intuirse en varias producciones superheróicas de gran actualidad, tal y como hace Fernando Iwasaki (2019) al identificar al Thanos cinematográfico con el inca Viracocha en un reciente artículo de prensa.

¹² A manera de apéndice, señalemos *Mythos: The Final Tour* (1996-1997), una serie de tres números guionizada por John Ney Rieber, encargado de la emblemática serie regular *Books of Magic*, y con varios dibujantes. Se trata, nuevamente, de una cabecera de la editorial DC Comics, pero en esta ocasión acogida en el seno del sub sello Vertigo, dedicado a obras de autor con un pie en el cómic comercial y otro en visiones más cercanas al ámbito alternativo, por lo cual requiere un lector con una cierta capacidad de abstracción. Mediante un dibujo de carácter ambiental, más deslavazado por parte de Gary Amaro (en el primer número) y más figurativo por lo que se refiere a Peter Snejbjerg (en el segundo), Neyber nos habla de una estrella del rock en fase autodestructiva y que en ese periplo de autoconocimiento perverso se va encontrando con dioses y demonios casi aleatoriamente. A decir verdad, se trata de un relato típico del sub sello: una narración de terror psicológico que fondea a menudo en reflexiones filosóficas, pero que apenas sobrepasa de los esquemas *New Age*, esto es, un pensamiento vacío que trata de epatar al lector adolescente con reflexiones superficialmente complejas, escritas mediante una sintaxis barroquizante y engarzadas con una cierta recurrencia superficial al sexo y a la violencia. No obstante, nos interesa aquí puesto que nos encontramos ante la aparición de Coatlicue en calidad de villana, rol que asume porque la acción del hombre sobre el planeta la ha enloquecido (Pérez Amezcua, 2017: 66): “Man’s pollution of the Earth finally drove her into madness and made her join a scheme to end the world”. Así, sería factible usar esta motivación como excusa para tratar en el aula elementos de concienciación ecológica, que al fin y al cabo estarían a tocar de la meditación política. Por otra parte, desde un punto de vista lingüístico (Pérez Amezcua, 2017: 77) es también notable el uso de palabras en náhuatl, hecho que nos podría permitir introducir el debate de la diversidad lingüística.

¹³ Véase aquí el video: <https://trevinoart.com/es/>.

Estamos ante un cómic publicado en una edición de tapa dura, de estructura tradicional en viñetas irregulares que presenta una gran calidad en sus ilustraciones. Como el mismo autor ha señalado, para que sus viñetas fueran coherentes, primero creó el templo azteca (escenario principal del cómic) y sus alrededores en 3D para después buscar el ángulo adecuado y, así, imprimirlo o exportarlo para poder dibujar sobre él respetando la perspectiva (Treviño: 2009: 54). Recurre también a veces a la técnica de la acuarela, uniendo lo tradicional y lo digital. El guion en ocasiones incluye demasiadas “viñetas tranquilas” con gran protagonismo de la arquitectura, mientras las escenas de acción se resuelven de manera precipitada. La línea narrativa de la trilogía está bien definida, los acontecimientos históricos se mezclan con los mitológicos y fantásticos y giran en torno al ya mencionado Xolo, un antropomorfo cuya vida y la de su especie será narrada en un mundo regido por humanos unos días antes de la conquista de la llegada de los españoles.

Las posibilidades didácticas del cómic se multiplican al reinterpretar la conquista a través del mito antropomórfico. La fusión de hombre con animal, común en la mitología de varias culturas, es un recurso literario muy utilizado y nos facilita la comprensión de un momento histórico complejo. Si bien es cierto que Quetzalcóatl no adquiere un especial protagonismo, sí que lo encontramos en los escudos de los personajes principales, en las profecías de los dioses, en la decoración del templo y su presencia nos lleva a otros muchos referentes mesoamericanos. Son abundantes las intertextualidades del mundo prehispánico y, sin duda, consideramos su lectura como una buena y atractiva introducción a la cultura precolombina para el alumnado de Educación Secundaria que encontrará en este cómic una herramienta esencial para sumergirse en un universo cultural apasionante que apenas es abordado en las aulas españolas.

Por otro lado, en los siete volúmenes de *Quetzalcóatl* (colección editada por Glénat entre 1998 y 2005) Jean-Yves Mitton, como autor completo, aporta una particular visión de la conquista de México a través de la mirada de un personaje cargado de significación literaria como es la Malinche. Mediante viñetas clásicas e irregulares en una edición de calidad, la línea argumental de la serie está bien definida y, a pesar de las licencias históricas que comete, su creación permite adentrarse plenamente en la Nueva España de 1525, un momento histórico en que conoceremos, pues, a Marina, una joven princesa mixteca, acusada de brujería y herejía.

Las intertextualidades y elementos del mundo prehispánico son frecuentes a lo largo de la serie, siendo Quetzalcóatl, junto a la Malinche, el gran protagonista de los diversos números de la saga. Todas las naturalezas y significaciones de esta deidad emergen en la creación de Mitton: así, sus atavíos, sus profecías y sus designios protagonizan el actuar de Malintzin (Grillo, 2011). Los elementos y rituales de la mitología azteca son evocados con frecuencia a lo largo de una saga en la que, incluso, muchos de los protagonistas introducen en sus conversaciones numerosos vocablos en lengua náhuatl a manera de ritual (al final de los números 5-7 se incluye un glosario de voces con su correspondencia en español). Las posibilidades didácticas del cómic se incrementan al reinterpretar la conquista de este modo, la fuerza de las ilustraciones, la calidad

de las ambientaciones y sus excelentes diálogos, junto a la exploración psicológica de los personajes y las numerosas intertextualidades del mundo prehispánico, la convierten sin duda en una lectura iniciática excelente para que el alumnado de Secundaria y Bachillerato se introduzca en este universo. Su aprecio por el erotismo sesgado, presente en otras series históricas del autor como las ya mencionadas, hace que situemos la creación de Mitton ante unos lectores más adultos y formados, que encontrarán en este cómic un recurso muy atractivo para conocer un universo cultural que consideramos imprescindible en la comprensión global de nuestra cultura, nuestra historia y nuestra literatura.

Un personaje pendiente de revisión iconográfica

Aunque posiblemente la figura de Quetzalcóatl sea la más reconocida del mundo prehispánico, con una iconografía inconfundible a través de las distintas tradiciones mesoamericanas, hemos podido identificar relativamente pocos cómics que aprovechen la riqueza de tal mito y de sus representaciones. A pesar de ser Quetzalcóatl la figura cosmogónica medular del panteón prehispánico y su presencia haya sido objeto de muy diversas interpretaciones e intertextualidades en el género narrativo y dramático mexicano (desde Alfredo Chavero o Salvador Novo hasta Rubén M. Campos o Carlos Fuentes), su recuperación es más bien escasa en la narrativa gráfica.

Partiendo de la limitación de la escasez de obras a las que hemos tenido acceso, hemos centrado nuestro análisis en las que han tenido difusión editorial o digital relevante, asumiendo que puede haber una parte de producción local que escapa a nuestro análisis. Exceptuando alguno de los casos analizados, los cómics sobre el panteón prehispánico en general y sobre Quetzalcóatl en particular muestran ciertas deficiencias artísticas a pesar de la riqueza de historias y de las múltiples naturalezas de sus deidades. Hemos observado cómo en muchos casos, las creaciones artísticas tienen un carácter divulgativo o presentan la utilización de los mitos prehispánicos como elementos intertextuales dentro de otras historias, pero no consideramos que haya ninguna obra verdaderamente trascendente en el ámbito del cómic que recupere significativamente las figuras del panteón mesoamericano ni de la serpiente emplumada de modo especial, a pesar de su relevancia en la narrativa o el teatro hispanoamericano de todos los siglos. En este sentido, consideramos apropiada la perspectiva didáctica a la hora de analizar y secuenciar la presentación de las lecturas. Aunque debemos valorar el cómic por su especificidad artística, su uso educativo es indiscutible para el desarrollo de la formación lectora desde las primeras etapas educativas.

Nos gustaría terminar nuestro análisis con una breve reflexión en torno a un proyecto que nos parece una excelente muestra de recuperación del mundo precolombino y colonial en la narrativa gráfica actual. Recientemente, se ha estrenado un gran trabajo audiovisual bajo el título *El sueño de Malinche* (2019), película y libro de Gonzalo Suárez que cuenta con ilustraciones de Pablo Auladell, con una recepción internacional y claras intertextualidades mitológicas. ¿Por qué no hay proyectos similares en torno al mito de Quetzalcóatl? Este ha seguido vivo, a través de sucesivos avatares, en el México, primero colonial, y

luego, tras la independencia. Tiene la cualidad de renacer en todas las épocas y de mostrarse en cada una de ellas con un rostro distinto, siempre nimbado por el aura ancestral, pero recubierto con nuevos significados y una carga anímica que entrevera anhelos del presente con reverberaciones del pasado (Florescano: 2004: 22). ¿Para cuándo un cómic centrado en esta deidad medular del panteón prehispánico?

BIBLIOGRAFÍA

- AMEZCUA, Luis Alberto (2017), "Tecnopoïesis azteca: el mito de Coatlicue y la "nueva mexicanidad" en *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, vol. 15, n.º 1, pp. 63-87. DOI: <<https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1049>>.
- AMO, José Manuel (2003), *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria*. Málaga, Aljibe.
- ANDZEL-O'SHANAHAN, E. (2017), "Tezcatlipoca (post)moderno: reinterpretaciones de la figura del *Espejo Humeante* en la narrativa mexicana contemporánea", en *Mitologías hoy*, vol. 15, pp. 387-399. DOI: <<https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.328>>.
- AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando (1988), *Puros cuentos I. La historia de la historieta en México (1874-1934)*. México, Grijalbo.
- BÁEZ-JORGE, Félix (2008), "Quetzalcóatl: puentes simbólicos y legados etnográficos", en *Destiempos: revista de curiosidad cultural*, vol. 45, pp. 1-15.
- BARTUAL, Roberto (2014), *Narraciones gráficas. Del código medieval al cómic*. Madrid, Ediciones Marmotilla.
- CARRASCO, David (1982), *Quetzalcóatl and the irony of the empire*. Chicago, Chicago University Press.
- CASO, Alfonso (2004), *El pueblo del Sol*. México, FCE.
- CERRILLO, Pedro (2007), *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria*. Barcelona, Octaedro.
- COLOMER, Teresa (1999), *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Barcelona, Síntesis.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand (2007), *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Madrid, Editorial Biblioteca Nueva.
- DUVERGER, Christian (1993), *La conversión de los indios de Nueva España*. México, FCE.
- ECO, Umberto, (1984), *Apocalípticos e integrados*. Madrid, Lumen.
- FERNÁNDEZ, Adela (1992), *Dioses prehispánicos de México*. México, Panorama.
- FLORESCANO, Enrique (2000), *El mito de Quetzalcóatl*. México, FCE.
- FLORESCANO (2004), *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*. Taurus, México.
- GARCÍA, Santiago (2010), *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri.

- GENDROP, Paul y BALERDI, Iñaki (1994), *Escultura azteca: una aproximación a su estética*. México, Trillas,
- GENETTE, Gérard (1989), *Palimpsestos*, Madrid, Taurus.
- GÓMEZ-TRIGUEROS, Isabel y RUIZ BAÑULS, Mónica (2019), “El cómic como recurso didáctico interdisciplinar”, en *Tebeosfera*. 3ª época- 10. Consultado en: <https://www.tebeosfera.com/documentos/el_comic_como_recurso_didactico_interdisciplinar.html>. (11/07/2019).
- GRILLO, Rosa María (2011), “El mito de un nombre: Malinche, Malinalli, Malintzin”, en *Mitologías hoy*, vol. 4, pp.15-26. DOI: <<https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.24>>.
- IWASAKI, Fernando (2019), “Las divinidades precolombinas resucitan en cómics”, en *El País Semanal*, 30 de junio de 2019. Consultado en <https://elpais.com/elpais/2019/06/24/eps/1561373997_246590.html>. (11/07/2019).
- JAN (1983), *Superlópez. La caja de Pandora*. Bruguera, Barcelona.
- JAN (1991), *Superlópez. El tesoro del Cuicacatl*. Bruguera, Barcelona.
- JIMÉNEZ, Jesús (2016), *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid, Editorial Fragua.
- KESEL, Barbara; KESEL, Karl; GULER, Greg y HANNA, Scott (1989), *Hawk and Dove*, 1-3(3), Nueva York, DC Comics.
- LAFAYE, Jean (2015), *Quetzalcóatl y Guadalupe: la formación de la conciencia nacional en México*. México, FCE.
- LAREZ, Pedro (2017), *Aztectopía*. Texas, Jade Publishing.
- LEÓN PORTILLA, Miguel (1999), “Omoteotl, el supemo dios dual, y Tezcatlipoca, dios principal”, en *Estudios de cultura náhuatl*, vol. 30, pp. 133-152.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo (1989), *Hombre y Dios. Religión y política en el mundo náhuatl*. México, UNAM.
- LLUCH, Gemma (2003), *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca, CEPLI-Universidad de Castilla-La Mancha.
- MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, José Enrique (2001), *La intertextualidad literaria*. Madrid, Cátedra.
- MENDOZA FILLOLA, Antonio (2001), *El intertexto del lector*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- MERINO, Ana (2003), *El cómic hispánico*. Madrid, Cátedra.
- MITTON, Jean-Yves (1998), *Quetzalcóatl. Dos flores de Maíz*. Barcelona, Glénat.
- MITTON, Jean-Yves (1999), *Quetzalcóatl. La montaña de sangre*. Barcelona, Glénat.
- MITTON, Jean-Yves (2001), *Quetzalcóatl. Las pesadillas de Moctezuma*. Barcelona, Glénat.
- MITTON, Jean-Yves (2002), *Quetzalcóatl. El dios del Caribe*. Barcelona, Glénat.
- MITTON, Jean-Yves (2003), *Quetzalcóatl. La puta y el conquistador*. Barcelona, Glénat.
- MITTON, Jean-Yves (2005), *Quetzalcóatl. La noche triste*. Barcelona, Glénat.

- MITTON, Jean-Yves (2006), *Quetzalcóatl. Das Geheimnis der Malinche*. Grenoble, Glénat.
- MOLINÉ, Alfons (2007), *Novaro (el globo infinito)*. Madrid, Ediciones Sinsentido.
- MORRISON, Grant (2011), *Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville can Teach Us About Being Human*. Nueva York, Spiegel and Grau.
- MORRISON, Grant; MILLAR, Mark; STEVEN HARRIS, Neil y CHAMPAGNE, Keith (1996-1997), *Aztek. The Ultimate Man*, 1-10(1). Nueva York, DC Comics.
- NEY, Rieber, John; AMARO, Gary; GROSS, Peter; SNEJBORG, Peter; KRISTIANSEN, Teddy; ORMSTON, Dean y GIORDANO, Dick (1996-1997), *Mythos: the Final Tour*, 1-3. Nueva York, DC Comics.
- NICHOLSON, Henry Bigger (2001), *Topiltzin Quetzalcoatl: the once and future lord of the toltecs*. Boulder, University of Colorado Press.
- NOVARO (1966), “Quetzalcóatl, La Serpiente Emplumada”, en *Joyas de la Mitología*, 52, México: Novaro.
- OLECK, Jack; CRUZ, Eufonio R. (1975), “The Face of Death”, en *Secrets of Haunted House*, 4. Nueva York, DC Comics.
- PROPP, Wladimir (2007), *Morfología del cuento*. Madrid, Akal.
- RIFATERRE, Michael (1979), *La production du texte*. París, Seuil.
- ROVIRA-COLLADO, José (2013), “Mitos prehispánicos en viñetas. Una aproximación desde la didáctica de la literatura”, en Rovira Soler, José Carlos; Valero Juan, Eva (eds.), *Mito, palabra e historia en la tradición literaria latinoamericana*. Madrid, Iberoamericana-Vervuert, pp. 495-513.
- ROVIRA-COLLADO, José (2017), “Canon artístico y criterios de selección de historietas: las propuestas de Unicómic”, en *Umbral. Literatura para la infancia, adolescencia y juventud*, vol. 12, n.º 3, pp. 3-19. Santiago de Chile, Centro de Investigación y Estudios Literarios.
- SILVA MONTELLANO, Felipe Javier (2005), *Mitología cosmogónica, arte mesoamericano y cine animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica prehispánica. La serpiente emplumada, en producciones audiovisuales animadas*. Valencia, Universidad de Valencia. Tesis doctoral. DOI: <<https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/7525>>.
- TREJO, Silvia (2004), *Dioses, mitos y ritos del México antiguo*. México, Porrúa.
- TREVIÑO, Raúl (2006), *La Danza de la conquista, I. El imperio*. Barcelona, Norma Editorial.
- TREVIÑO, Raúl (2008), *La Danza de la conquista, II. El encuentro*. Barcelona, Norma Editorial.
- TREVIÑO, Raúl (2009), *La Danza de la conquista, III. El despertar*. Barcelona, Norma Editorial.
- UNCETA, Luis (2007), “Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense”, en *Epos. Revista de Filología*, n.º 23, pp. 333-334. DOI: <<https://doi.org/10.5944/epos.23.2007.10559>>.
- ZALPA Ramírez, Genaro (2005), *El mundo imaginario de la historieta mexicana*. México, Universidad Aguas Calientes.