

LA MAR EN TEBEOS

Manuel GARCÍA RUIZ



*Quien domina el mar domina
todas las cosas (1).*



ESDE tiempos inmemoriales, la mar ha sido fuente de inspiración para todas las manifestaciones culturales o, de manera más modesta, ha servido como el medio donde se han desarrollado. Novelas, cine o pintura nos muestran la mar en sus distintas vertientes, bien como protagonista absoluta en un cuadro de Turner, bien utilizada como personaje indirecto por Daniel Defoe en su *Robinson Crusoe*, bien como simple medio para conectar los lugares donde pueden transcurrir las aventuras de Errol Flynn en el *Capitán Blood* o de Marlon Brando en *El motín de la Bounty*. Festivales de cine o exposiciones de pintura, por ejemplo, han dedicado ediciones a la mar; pero, al hablar de manifestaciones artísticas, pocos tienen en cuenta al que tradicionalmente se ha considerado un género menor, un hermano pobre del cine o la literatura; me refiero a la historieta, más conocida tradicionalmente como tebeo o cómic (2).

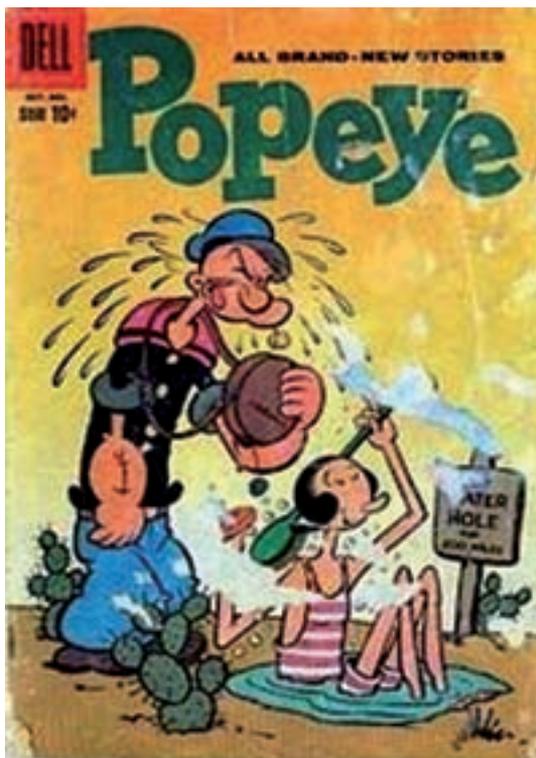
Probablemente la mayoría de nuestra sociedad, por no decir toda, aprendió a leer en los clásicos tebeos (*TBO*, *Mortadelo*, *Pulgarcito*, etc.), de orientación claramente infantil, en las historietas de grandes héroes españoles o, en las últimas décadas, de superhéroes norteamericanos o mangas japoneses. Ya fuere en unos u otros, puede que el primer acercamiento a la mar —al mismo tiempo que a las letras— de muchos niños se produjese desde sus páginas, donde podían encontrarse con antiguos galeones, potentes acorazados o inmersos en viajes a remotos lugares. Sería muy extensa y casi inacabable una recopilación de todas las historietas relacionadas con la mar, por lo que solo

(1) Temístocles.

(2) «...algunas ideas generalmente asociadas al cómic en nuestro país... la tendencia a considerarlo un género menor o exclusivo de un público infantil y juvenil». Informe *El cómic en España*. Ministerio de Cultura, Educación y Ciencia, 2008.

mencionaré las más conocidas o a aquellas que tienen una especial relevancia o curiosidad. Sin otra intención que la mera exposición ordenada, los dividiré aludiendo a la zona geográfica donde fueron publicados por primera vez, si bien la mayoría de ellos, como la propia mar, no entienden de fronteras.

Los clásicos de Estados Unidos. Piratas e historia en los *daily strips*



Es norma aceptada entre los historiadores y aficionados al cómic que su nacimiento se produjo, según el concepto que tenemos actualmente, en Estados Unidos con *The Yellow Kid* (1895). Amén de la publicación de caricaturas o simples ilustraciones en los periódicos, la proliferación de los denominados *daily strips* (3) a principios del siglo XX cautivó al lector norteamericano. Orientado al público infantil norteamericano, el marino más famoso del cómic, *Popeye* (1929) (4), creado E. C. Segar, traspasó fronteras y con su inconfundible aspecto (gorra y uniforme de mariner de la US Navy, pipa permanente en la boca y ancla tatuada en unos brazos descomunales) enseñó durante décadas la necesidad de comer espinacas

(3) Tiras de historietas publicadas en los periódicos de forma diaria o en los suplementos dominicales, que solían consistir en pocas viñetas (no más de cuatro o cinco) ocupando un espacio horizontal. Muchas de ellas eran autoconclusivas (normalmente las de tono humorístico), mientras que otras formaban una historia publicada de forma continuada. La publicación independiente de estas historias dio lugar al nacimiento del *comic-book*, diferenciado de la novela gráfica o álbum europeo por su menor calidad editorial (portadas en papel blando y más orientado al público juvenil en sus inicios).

(4) Su nombre procede del término *pop-eye* (ojo saltón), que hace referencia a su ojo tuerto.

(y se supone que verduras y vegetales en general) (5) para crecer fuerte y poder combatir a su rival Brutus por su enamorada Olivia. Pero más allá del atuendo de su protagonista, no hay ninguna otra vinculación de la serie con la mar y en las tiras diarias no se muestra nunca a Popeye sirviendo en la Marina.

Con unas pretensiones muy diferentes nació uno de los personajes más famosos de la historia del cómic. La tira de *El Príncipe Valiente* (1937) (6), surgido de la pluma de Harold Foster, supuso una auténtica revolución del género por su tratamiento de las viñetas y su moderna puesta en escena, que le ha permitido envejecer muy dignamente, hasta el punto de que son continuas sus reediciones, y en Estados Unidos continúa publicándose semanalmente en más de 300 diarios. En sus aventuras, desarrolladas en el mundo artúrico como caballero de la Tabla Redonda, Foster fomentó el amor al mar con sus numerosas escenas de viajes por cuatro continentes a bordo de drakares, barcos de vela latina y muchas otras embarcaciones, algunas anacrónicas. Para no abandonar el ámbito marino, en un lugar indeterminado del Mediterráneo encuentra Valiente su amor, Aleta, reina de las islas Brumosas.

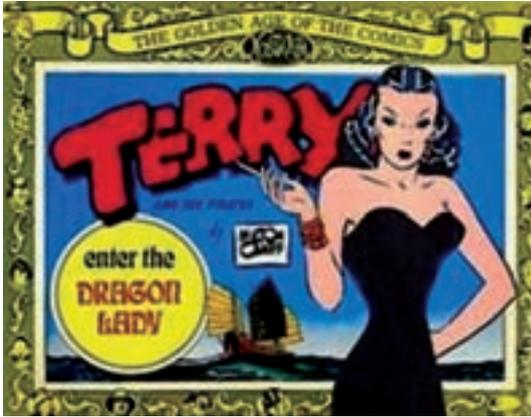
Solo un año antes, en 1936, nace otro personaje mítico que nos ha llegado hasta la actualidad, *The Phantom*, obra de Lee Falk y que en España es conocido como *El Hombre Enmascarado*, que no puede tener un pasado más marino: en pleno siglo XVI, el único superviviente de un mercante inglés atacado en el Pacífico por piratas Singh e hijo del capitán del barco, tras alcanzar a nado la costa ficticia de Bangalla (tradicionalmente en España, Bengala), jura sobre la calavera del asesino de su padre que combatirá la piratería y la maldad, juramento que hace extensivo a sus descendientes (7). La tira de prensa original se centra en el descendiente XXI, que vive en la primera mitad del siglo pasado, lo que facilita sus viajes por diversos lugares del planeta, aunque centrándose en el sudoeste asiático y la costa africana —en cuya selva tiene su base de operaciones—, donde se enfrentará en numerosas ocasiones a los piratas, origen de su lucha, en un escenario (piratas, costa africana y surasiática) que no nos es desconocido hoy en día.

No es necesario dejar el mundo de los bucaneros y corsarios para encontrarnos con *Terry y los piratas* (1934), de Milton Caniff, otro *daily strip* que tuvo dos tramas paralelas, diaria y dominical. Terry Lee es un adolescente que ha

(5) Si bien la cultura popular relaciona a Popeye con las espinacas, lo cierto es que fueron los dibujos animados y no las tiras cómicas —que muestran a un Popeye al que no le gustan las verduras y donde raramente podemos ver espinacas— los que introdujeron esta relación.

(6) El título original es *Prince Valiant in the Days of King Arthur*.

(7) «¡Juro dedicar mi vida a la destrucción de la piratería, codicia, crueldad e injusticia! ¡Y mis hijos y sus hijos me continuarán!». En base a ese juramento, cuando Phantom muere, su hijo hereda su traje y máscara, y asume sus funciones, para las que ha sido adiestrado a lo largo de su vida. De esta forma, se perpetúa la idea entre piratas y nativos de que se trata del mismo hombre a través de los siglos, por lo que recibe, entre otros, el apelativo de «Espíritu que camina».



Terry y los piratas. *Dragon Lady*.

recibido de su difunto abuelo el mapa de un tesoro situado en una mina de algún lugar de China, país al que acude junto a su protector, Pat Ryan, un experto aventurero, a los que se une George Webster Confucius (Connie), un chino que les sirve de intérprete. La acción se desarrolla fundamentalmente en la costa china de los años 30, con predilección por las bandas de piratas o bandidos con líderes como Skull, Eyetooth o la fundamental Dama Dragón, que lidera una banda de piratas que asola los mares de China.

Propaganda durante la Segunda Guerra Mundial y el cómic de superhéroes

Dejando de lado los piratas, el escenario bélico ha sido fuente de inspiración para los cómics. Antes de la Segunda Guerra Mundial (SGM) el otro gran conflicto internacional, la Gran Guerra (1914-1918), apenas había tenido repercusión en los cómics. Su principal cronista, Jacques Tardí, se ha referido siempre a la guerra de trincheras, y en otros acercamientos apenas existen episodios navales, limitándose normalmente a las acciones de los ases de la aviación.

Pero la SGM, como sucederá en España, es fuente inagotable para el cómic, y de manera más especial para Estados Unidos, que lo utiliza como medio propagandístico y con el objetivo de levantar la moral de sus tropas. Retomando la tira *Terry y los piratas*, una vez que Estados Unidos declara la guerra a Japón en 1941, la serie pasa de un argumento aventurero a uno bélico, en el que narra la invasión japonesa de China y adquieren protagonismo las Fuerzas Armadas estadounidenses, incluyendo a la Navy.

Personajes como *Buz Sawyer* (1943), de Roy Crane, cuenta sus aventuras como piloto destinado en un portaaviones que lucha en el Pacífico (8). Aunque menos habituales, también hay que destacar, por novedosas, las propias vivencias de algunos dibujantes, como Sam Glanzman, que ensalza

(8) La propia US Navy colaboró estrechamente con Crane, que les acompañó por todo el mundo para poder documentarse y dotar a su obra del mayor realismo posible a la hora de refle-

los valores adquiridos durante su servicio a bordo de un destructor norteamericano en la guerra (9), o relatos de episodios destacados como el hundimiento del *Bismarck* (*Get the Bismarck*, 1961), publicado en la revista *Combat*, de la editorial Dell, que se estrenó precisamente con ese capítulo.

Durante la Guerra Fría, decae la propaganda bélica, aunque no desaparece, ni mucho menos y el cómic bélico se orienta hacia el político contra las fuerzas del mal (comunistas soviéticos y chinos). Será con nuevas guerras regionales (Corea, Vietnam) cuando resurja este tipo de *cómic*. La participación de Estados Unidos en la Guerra de Vietnam (1966-1972) es narrada en '*Nam*' (Marvel, 1986), por Doug Murray y Michael Golden, desde la perspectiva de un soldado, sin dejar de lado la Armada; el núm. 77 nos muestra en su portada cómo el protagonista se ve en la necesidad de embarcar en un portaaviones en un episodio titulado *In the Navy!*

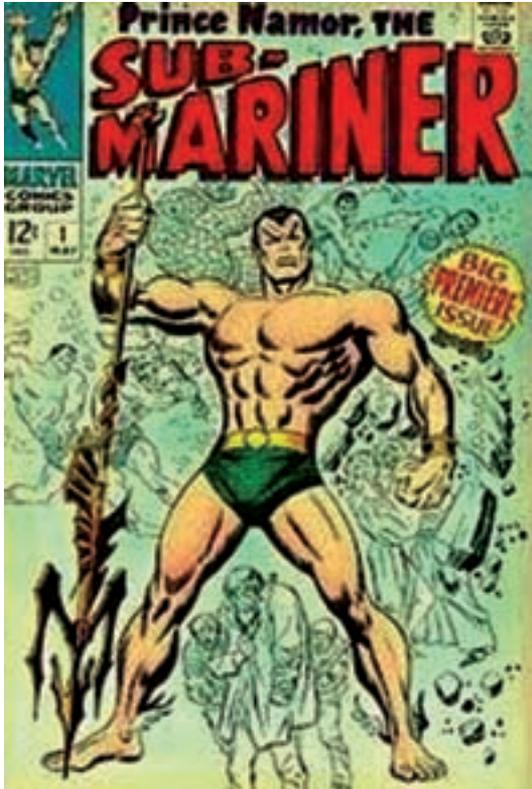
El *cómic* norteamericano es, junto al japonés (manga), el más difundido en la actualidad. Aunque no está falto de cómics de autor y de líneas independientes, copan la mayor parte del mercado unas pocas editoriales, de entre las que sobresalen Marvel y DC, cuyo grueso de producción son los superhéroes. Al contrario de lo que sucederá con los héroes españoles publicados durante nuestra posguerra, cuyas aventuras discurrían en períodos anteriores de la historia, los norteamericanos viven la época contemporánea, ya sea en los años 40 o en la actualidad, y normalmente con un toque futurista o de ciencia ficción. De ahí que releguen a los barcos como medio de transporte y opten por otros más modernos (e inexistentes), proliferando naves espaciales, aviones-cohete u otros artilugios similares. Pero sin llegar a olvidar por completo al barco, como refleja la curiosa nave voladora que utiliza la agencia norteamericana Shield, una especie de gigantesca y poderosa CIA, que no se trata más que de un portaaviones volador y de dimensiones descomunales, el aerotransporte.

Sin abandonar el mundo de los superhéroes, muchos de ellos son personajes íntimamente relacionados con el mar, como *Namor* (1939), también conocido por *The Submariner*, creado por la Editorial Timely (posterior Marvel); Namor, príncipe de la imaginaria ciudad submarina de Atlantis, se ve envuelto en la SGM cuando Hitler le declara la guerra a su ciudad, lo que motiva que el príncipe atlante se una a los aliados en el grupo *Los Invasores* (10) contra el Eje. Una vez finalizada la guerra, se verá envuelto en continuos conflictos con los habitantes de la superficie, en aventuras que transcurren en numerosas ocasiones bajo el mar en su imaginario reino. La réplica al *The Submariner*,

jar tanto los exóticos parajes como los cruceros, portaaviones, submarinos y bombarderos que aparecen en la serie.

(9) GLANZMAN, Sam: *A sailor's story*. Marvel Comics. Nueva York, 1987.

(10) Junto a *Namor*, formaron el grupo el *Capitán América*, *La Antorcha Humana* (original) y *Bucky y Toro*.



The Submariner.

dada por la editorial rival, DC Comics, la encontramos en *Aquaman* (1941), que se presenta como rey de la Atlántida. Mientras dura la SGM, sus aventuras transcurren contra comandantes nazis de *U-Boots* y villanos del Eje. Posteriormente, se hace habitual el enfrentamiento a criminales basados en el mar, incluidos los piratas modernos, así como diversas amenazas en la vida acuática, rutas marítimas, y marineros.

A medio camino entre el superhéroe y el relato de aventuras se sitúa un subgénero de raíces europeas, pero que alcanzó su desarrollo en Estados Unidos, el de «espada y brujería», cuyo principal exponente, *Conan el Bárbaro* (1939), vive en una época inexistente, la Hybórea, mezcla de Edad Antigua y Medieval. Conan ha de embarcarse en numerosas ocasiones, pero el arco argumental más significativa

es el denominado *Conan de las islas*, en que se convierte en pirata (y adopta el nombre de Amra, león) para acompañar a la mujer pirata Belit, la Reina de la Costa Negra.

La temática bélica en América del Sur

Sin dejar de lado la temática bélica, aunque alejado del estilo norteamericano, encontramos otros ejemplos en países sudamericanos, especialmente en el Cono Sur (Uruguay, Chile y, sobre todo, Argentina son los principales referentes en el mundo del cómic sudamericano). La guerra naval durante la SGM aparece reflejada en la serie chilena *SOS, aventuras en la mar* (editorial Zigzag, 1967), reproducción de la británica *Fleetway*, que junto a *Trinchera* y *U-2* conformaba una triple publicación paralela del más grande conflicto interna-

cional del siglo XX, respectivamente por mar, tierra y aire; las tres se unieron finalmente bajo el título *Guerra...!* Alejada de la tradicional publicación de historias cortas más o menos basadas en hechos reales o ficticios, los uruguayos Santullo y Bergara recurren a la recreación de una historia real en tono más intimista: *Los últimos días del Graf Spee* (2011) nos describe los hechos sucedidos en torno a la batalla del Río de la Plata, con el *Graf Spee* combatiendo a tres navíos ingleses, y la posterior suerte y fatal destino del buque insignia germano. En esta historia, además del combate naval y la trama diplomática internacional consecuencia del internamiento del acorazado alemán en Montevideo, destaca el sentido del honor y ética de un oficial de la Armada, el comandante Hans Langsdorff, considerado un caballero incluso por sus propios prisioneros.

Sin necesidad de recurrir a guerras allende los mares, el conflicto —nunca declarado oficialmente como guerra— que más historietas ha inspirado en los últimos años en la zona fue el que enfrentó a Argentina con Gran Bretaña por la posesión de las Malvinas. Coetáneo a los hechos, se editaron en Argentina diversas publicaciones de orientación patriótica, en el estilo de los norteamericanos durante la SGM: la revista infantil *Bilibiken* editó como suplemento la historia *Operativo Azul*, en el que se describía el plan estratégico militar, y posteriormente la colección *Las Malvinas son argentinas* (1982), que abarcaba desde una explicación histórica hasta abordar los acontecimientos militares. Junto a numerosas ediciones

que hacían una referencia más o menos satírica a la guerra, con el paso de los años han aparecido obras que han acometido de una manera más realista los acontecimientos: *La batalla de las Malvinas* (Ediciones Fierro, 1984) o *Malvinas. Un grito de soberanía* (2011), publicada por Ediciones Argenti-



Malvinas. Un grito de soberanía.

dad, que en 10 números recreó los hechos más importantes de la guerra, en títulos como *Submarinos en acción*, *El final del Belgrano* o *Hundan al Sheffield*.

El álbum europeo

A diferencia de Estados Unidos, en Europa triunfa en sus inicios el álbum (renombrado al otro lado del Atlántico como novela gráfica), normalmente propiedad de uno o varios autores, cuya desaparición conlleva generalmente el fin de la serie.

Entre las primeras y más famosas colecciones donde la mar tuvo un papel destacado y continuo, a cualquier aficionado e incluso entre los que no lo son se le vendrá a la cabeza ese muchachillo rubio, con un mechón rebelde que, ejerciendo su oficio de periodista, se *embarcaba* en numerosas aventuras, a cual más lejana. *Tintín* (11) (1929), acompañado por su inseparable perrito Milú y, muy pronto, por personajes secundarios como los hermanos Hernández y Fernández (Dupont et Dupont) o el capitán Haddock (12), recorrerá el mundo de uno a otro lado, normalmente a bordo de los grandes transatlánticos de la primera mitad del siglo pasado que le llevarán desde su Bruselas natal al Congo Belga, a las dos Américas, Egipto, la Unión Soviética, China, India, Perú, Tíbet o a países imaginarios, sin olvidar su famoso viaje exterior a la Luna, considerado por algunos tintinólogos como «una suerte de océano para Tintín» (13). Entre los barcos de Tintín sobresale por encima de todos el único en el que no navegó, el *Unicornio*, que en realidad, no es más que una maqueta basada en un barco francés del siglo XVIII, en torno al cual se desarrolla una historia más propia de las aventuras de tesoros y piratas.

Como una isla en la inmensidad del océano se puede considerar a la más famosa aldea gala en tiempos del imperio romano, allí donde habita *Astérix* (1959) (14), junto a su inseparable Obélix y su perro Idéfix. Constantes son sus viajes a lo largo y ancho de todo el mundo conocido (y no conocido) de la época, a menudo navegando a través del *Mare Nostrum* para mayor pena de

(11) *Les aventures de Tintin et Milou*, obra de Hergé (seudónimo de Georges Remi) constan de 24 álbumes. Su estilo gráfico característico dio nombre a la denominada «línea clara», de fácil lectura, en contraposición a estilos posteriores surgidos durante la década de los 70 y que abogan por un estilo más confuso. Es, probablemente, el cómic con mayor número de traducciones a otras lenguas o dialectos (se calcula que por encima de 70).

(12) Este personaje, con su inconfundible apariencia de marino, es un antiguo capitán de la Marina Mercante.

(13) MEMBA, Javier: Disponible en www.gentedigital.es/blogs/javiermemba/

(14) Se ha editado un total de 34 álbumes; los 24 primeros por Uderzo y Goscinny; tras la muerte de este último en 1980, Uderzo elaboró en solitario los diez siguientes.

los piratas que lo plagaban y que, tras unos primeros intentos infructuosos de asaltar al barco de los galos, huían despavoridos con solo divisarlo; en muchas ocasiones, los mismos piratas hundían su propio barco para evitar al menos recibir la habitual tunda de golpes por parte de los galos, en lo que se convirtió en un *gag* recurrente en las historias de Goscinny y Uderzo. Merece la pena destacar los viajes de álbumes como *Astérix y Cleopatra*, *Astérix y los Juegos Olímpicos* o *Astérix en Córcega*, pero sobre todo *La gran travesía*, en la que, con el objetivo de buscar peces para la elaboración de la pócima mágica de Panorámix, su barca se ve arrastrada a alta mar y en la que —además del habitual encuentro con los desdichados piratas— sus protagonistas se ven arrastrados sin saberlo hasta América, en lo que fue la aventura más marinera de los galos.

Pero si podemos hablar de un personaje pura y poéticamente marino ese no es otro que *Corto Maltés* (1967), la obra más conocida del genial Hugo Pratt. Nos encontramos con un aventurero nacido en una isla en mitad del Mediterráneo (Malta), cuyos padres son una gitana de Gibraltar y un lobo de mar británico. Destaca, por encima de todo, su personalidad, mezcla de seductor, espíritu libre ansioso de aventuras pero con un particular código de honor que le lleva a asociarse con piratas sin escrúpulos, como Rasputín o El Monje, a los que intenta mantener a raya. «Yo soy el océano Pacífico y soy el más grande» (15): así comienza la primera viñeta de *La balada del mar Salado*, obra que reúne todos los tópicos y características que Pratt quiso imbuir en Corto. Su sed de aventuras le llevó a viajar por todo el mundo (Argentina, Siberia, Venecia, Turquía, Francia, Somalia, Hong-Kong,



Corto Maltés. *La balada del Mar Salado*.

(15) PRATT, Hugo: *La balada del mar Salado*, publicado en *Sgt. Kirk*, Italia, 1967.

incluso la Atlántida) hasta que participa como brigadista en la Guerra Civil española, momento en que se dan por finalizadas sus aventuras. Su imagen de marino, tocado con una gorra de capitán de yate, pendiente en su oreja izquierda, largas patillas, casaca de marino y una sonrisa picarona, ha sido la enseña de la serie y ha cautivado a generaciones de lectores hasta la actualidad.

Es preciso retroceder un siglo para situar a *Bruce J. Hawker* (1976), del belga William Vance, que relata en siete álbumes las peripecias de un oficial de la Royal Navy al mando de la fragata HMS *Larke*, que con el trasfondo de la batalla de Trafalgar se ve envuelto en las luchas de la Home Fleet contra la Real Armada española; destacan las portentosas marinas y espectaculares recreaciones de paisajes y barcos de la época, si bien se trata de una «documentada visión de la vida en la mar a principios del siglo XIX que, por desgracia, no corre pareja a su objetividad» (16).

La serie de 18 álbumes *Barbarroja*, editada por la revista francesa *Pilote* entre 1958 y 1971, nos presenta una colección ambientada en el mundo de los filibusteros, en la que Jean-Michel Charlier y Victor Hubinon nos muestran bergantines, fragatas y goletas.

El que se puede considerar principal dibujante europeo de la mujer, Milo Manara (17), recurre constantemente a escenarios marinos para ambientar los escenarios de sus eróticas protagonistas. Seguidor de la obra de Pratt, del que se manifiesta rendido admirador y con el que trabajó en diversas ocasiones, Manara retrata en *Jolanda de Almagro*, *la Figilia del Mare* (1971) la historia de una mujer de armas tomar, pirata de profesión y fugitiva de las Américas de la época colonial.

En la serie de relatos *H. P.* y *Giuseppe Bergman* (1978), Manara da rienda a una historia surrealista en la que el protagonista, que no es otro que el áter ego del dibujante, viaja por los más diversos lugares, mezclando realidad con mitología. En su último número (de un total de nueve), *La odisea de H. P. Bergman* (1979), reescribe la tragedia griega a su gusto: la historia comienza con el naufragio de un velero, cuyo tripulante es rescatado por dos chicas jóvenes y un chiflado que se cree Ulises y que navegan hacia Ítaca. A partir de aquí los encuentros con los protagonistas reales de la obra homérica son continuos: Ulises, Eolo, Escila, Carabdis, Aquiles o Poseidón irrumpen en una narración en la que el verdadero protagonista es la mar en una especie de historia circular que comienza y termina con una imagen de un velero, pasando por el encuentro con barcos antiguos (18), tempestades, dioses y mitos marinos.

(16) VICH, Sergi: *La historia en los cómics*, p. 88. Glénat, Barcelona, 1977.

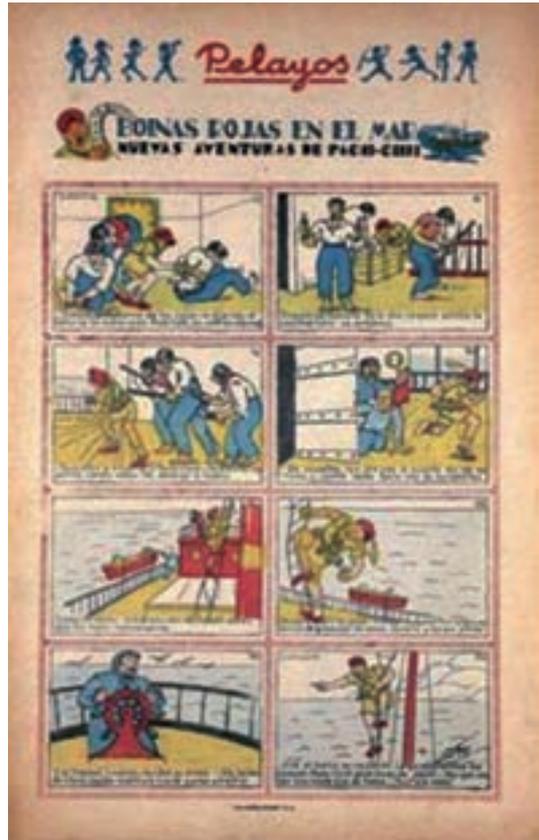
(17) Seudónimo del historietista italiano Maurillo Manara.

(18) Especialmente curiosa es la viñeta en que el velero de recreo se abarboa a un barco que recuerda al *Argo* de *Jasón y los Argonautas*.

España, la Guerra Civil y la posguerra

Por su cercanía, he dejado para el final los más cercanos a nosotros. Sin poder hablar aún de historietas o cómic propiamente dichas, la guerra de Cuba de 1898, que supuso la pérdida de las últimas colonias españolas en ultramar, cobró un amplio protagonismo en las caricaturas de periódicos, no solo en España, sino en otros muchos países como Estados Unidos, Argentina o las propias Cuba y Puerto Rico.

Más allá de las primeras apariciones de historietas en España, como *TBO*, *Floreal*, *Algo* o *Patufet*, donde la mar apenas goza de visibilidad excepto en contadas ocasiones, esta aparece con cierta asiduidad en los politizados *Pelayos* (1936) —de ideología carlista— o la falangista *Flecha* (1937), de Avelino Aróstegui, posteriormente unificados en *Flechas y Pelayos* (1938-1949), donde podemos asistir, entre otras, a las aventuras del falangista Pachi-Chiki, que se enrola en la Marina nacional, o en *Chicos. Pionero rojo* (1935), de inclinación comunista (posteriormente socialista) o *El pueblo en armas* (1937), que se define como antifascista «considerada por los críticos uno de los mejores ejemplos de tebeo propagandístico republicano de la Guerra Civil» (19) y ofrece relatos de guerra con el Ejército republicano como protagonista, participando también la Marina en muchos de ellos, con títulos tan



Pelayos. Aventuras de Pachi-Chiki.

(19) *El cómic en España*. Madrid, Ministerio de Cultura. Febrero 2008. Disponible en www.mcu.es/libro/docs/MC/CD/Comic.doc

expresivos como *Audacia a bordo*. Estos tebeos de tan marcada orientación política, con el objetivo fundamental del adoctrinamiento de sus jóvenes (y en ocasiones menos jóvenes) bebieron fundamentalmente del conflicto de la Guerra Civil y del enfrentamiento entre bandos, de ahí que la mar aparezca normalmente en un entorno bélico, bien de la Marina republicana, bien de la franquista.

El héroe español

Será a partir de la década de los 50 del siglo pasado cuando hagan su irrupción los cuadernos en formato apaisado con héroes netamente españoles (20), donde su ansia de aventuras, así como la *necesidad* de extender los valores tradicionales de la España de la época (catolicismo y afirmación del nacionalismo español dentro de un mundo que la había mantenido prácticamente aislada) facilitan el contacto frecuente con la mar (21).

Mención obligada merece uno de los más conocidos, *Roberto Alcázar y Pedrín* (1940) (22), de Eduardo Vañó y Juan B. Puerto, cuya primera aventura (23) comienza en un transatlántico rumbo a Buenos Aires, donde el periodista conoce al granujilla Pedrín, del que se haría compañero inseparable. Los numerosos viajes a países exóticos que realiza la pareja, así como las múltiples peripecias en que se ven envueltos les conduce a un frecuente contacto con el medio marino e incluso a aventuras en el fondo del mar, como *El tesoro del galeón* (núm. 154). Otros ejemplos son *El barco embrujado*, *Los tiburones del Pacífico*, *El tesoro del pirata Barbarroja*, *La ruta de Alaska*, *El submarino fantasma*, *Li-Chang*, *la Pirata China* o *Los piratas de los Sargazos*.

Pero si hay un personaje aún más representativo de la España de posguerra ese es *El Guerrero del Antifaz* (1944), de Manuel Gago, que en su afán de combatir al infiel en los últimos años de la Reconquista, ya bajo el reinado de los Reyes Católicos, se ve envuelto en numerosas peleas contra los piratas sarracenos que surcan el Mediterráneo durante la época de la Reconquista (24). Más allá de combatir a su némesis, Ali-Kan, títulos como *El pirata negro*, *La mujer pirata*, *El ataque de la pirata* o *La derrota de los piratas* ilus-

(20) Este tipo de historieta se conoce popularmente como cuadernillos de aventuras.

(21) La mayoría de este tipo de historietas se ubicó temporalmente en épocas muy anteriores, por lo que el principal medio de transporte para largos viajes era el barco.

(22) El título inicialmente era *Roberto Alcázar, el intrépido aventurero español*, cabecera que perduró hasta el núm. 92, en que cambió a la que le ha dado fama. Se publicó un total de 1.219 números, más almanaques y 88 números extras, resultando el tebeo más longevo de la historia del cómic español.

(23) *Los piratas del aire*.

(24) Se publicaron 668 números en varias etapas.

tran lo que podía encontrar el lector al abrir sus páginas. En la misma línea podemos clasificar otros títulos de menor repercusión, como *El Corsario de Hierro* (1970) —cuyo protagonista es un pirata español que combate a los barcos ingleses—, *El Cachorro* (1951) —marino en un galeón español que se dedica a combatir a los piratas—, *El Cosaco Verde* (1960) —cuyas aventuras transcurren en Rusia, pero donde las aventuras a bordo también cobran importancia, como en *El fin del pirata*—, *Sigur el vikingo* (1958), *El Capitán Coraje* (1946), *El rey del mar* (1948), *El diablo de los mares* (1949) o *El Terremoto marino* (1963); no puede decirse lo mismo del mucho más famoso *Capitán Trueno* (1956), quien acompañado por sus inseparables Goliat y Crispín lucha como caballero español de la Edad Media en tiempos de la Tercera Cruzada (siglo XII), por lo que surca en numerosas ocasiones los mares. Significativo es el encuentro que le depararon sus creadores, Víctor Mora y Ambrós, con la que sería su amada, Sigrid, a lo largo de los 618 números de que constó la colección (25), a la que conoce tras combatir a su padre, un pirata nórdico que después se arrepentiría de sus actos. Los viajes a través del Mediterráneo y el Atlántico europeo y africano se convierten en una constante a lo largo de la serie (26).

De la misma pluma que el caballero cruzado surge *El Jabato* (1958), aunque en esta ocasión a Víctor Mora le acompaña en el dibujo Francisco Darnís. No nos encontramos ahora en las Cruzadas, sino en pleno dominio del Imperio Romano sobre Hispania. Campesino hispano capturado por las tropas romanas que le obligan a luchar como gladiador, sus movimientos transcurren frecuentemente a bordo de trirremes u otros barcos de la época, principal y más rápido medio de transporte, que le llevarán por la costa mediterránea, desde Hispania hasta Egipto, llegando incluso hasta China y Japón. No hay más que echar un vistazo a títulos como *El arrecife misterioso*, *En la tormenta* o *La ribera de los barcos perdidos* para percatarse de ello. Entre los que más me impresionaron, destaca la saga que va del



(25) Algunos aficionados, como el exalcalde de La Coruña, Francisco Vázquez, principal impulsor del Salón Internacional del Cómic de La Coruña, critican que se extendiese tanto tiempo y que su autor debía haberla dada por finalizada mucho antes (Presentación del Salón «Viñetas desde o Atlántico» 2005, por Francisco Vázquez)

(26) Los paralelismos de esta serie con *El Príncipe Valiente* son evidentes. Mora admitió en varias ocasiones que creó el héroe español tomando como referencia la obra de Foster.

65 al 71 (*La ciudad sumergida*, *El asesino de las aguas profundas* o *Las estatuas no andan*), en los que se adentra en las profundidades del océano con un rudimentario casco que le permitía respirar bajo el agua, en una serie de aventuras que recuerda a las novelas futuristas de Julio Verne. Aunque siempre estuvo un peldaño por debajo de *El Guerrero del Antifaz* o de *El Capitán Trueno* en popularidad, las batallas representadas en *El Jabato* van más allá del mero enfrentamiento a espada e incorporan incluso unas sencillas nociones de estrategia.

La historia como divulgación cultural

Abandonando la línea argumental de un héroe ávido por buscar aventuras o *desfazer* entuertos, otras muchas colecciones de historietas poblaron los quioscos españoles el siglo pasado ilustrando biografías de personajes famosos o novelas. El ya mencionado Víctor Mora, alejado de sus personajes tradicionales, nos dejaría otros ejemplos de historietas marítimas, como *Aventura en el fondo del mar* (1965), bajo cuyo título y acompañado en el dibujo por Juan Escandell se agrupaba una corta colección de adaptaciones al cómic de la serie televisiva *Viaje al fondo del mar* y que vio la luz en la revista de Bruguera *Tele Color*.

Otras colecciones se centraron en divulgar obras literarias o biografías de personajes famosos. Con diferentes ediciones y nombres, que van desde *Historias Selección* a *Joyas Literarias juveniles* o *Clásicos Ilustrados*, que incluso siguen reeditándose en la actualidad, ofrecieron títulos fundamentalmente de obras de aventuras, como *Veinte mil leguas de viaje submarino*, *La isla del tesoro* o *De grumete a almirante*, pequeña muestra que abarca hasta 272 entregas.

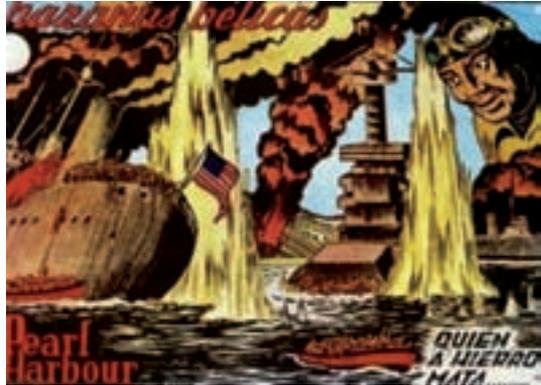
Algunas de estas colecciones combinaban la novela con la historieta, de tal suerte que cada cuatro páginas solían intercalar dos de cómic, resultando en un producto doble y ameno con clara vocación juvenil. Se trata, por ejemplo de la serie *Hombres Famosos*. Entre los íntimamente relacionados con el mar se puede citar a don Juan de Austria, centrada en la batalla de Lepanto, o Cristóbal Colón, lógicamente enfocada en los viajes del descubrimiento.

Coincidiendo con el quinto centenario del primer viaje de Colón, se editó en España la serie *Relatos del Nuevo Mundo*, con especial incidencia en las navegaciones y los descubrimientos.

La Segunda Guerra Mundial

Un capítulo aparte merecen las numerosas colecciones dedicadas en España a la Segunda Guerra Mundial: *Episodios de Guerra*, *Relatos de guerra*,

Combate, Selecciones de Guerra, Gran Combate o Zona de Combate, donde los capítulos dedicados a combates navales o desembarcos son abundantes. De entre ellas sobresale por encima de todas *Hazañas bélicas* (1948), obra de Boixcar (27), editada en plena reincorporación de España al mundo occidental, por lo que los protagonistas son normalmente norteamericanos que pelean contra los japoneses y, en menor medida, alemanes contra los comunistas rusos (28). El enfrentamiento estadounidense-japonés tiene como teatro de operaciones el océano Pacífico; de ahí la profusión de enfrentamientos aeronavales (hay que recordar que en este escenario tuvo lugar la batalla del mar del Coral, primera en la historia naval en que los barcos no estuvieron al alcance visual) y los desembarcos en las numerosas islas e islotes pacíficos, al estilo de Iwo Jima. El título del primer número es realmente significativo *Pearl Harbour. Quien a hierro mata...* Aunque también hay referencias navales, las historias desarrolladas en otros escenarios, fundamentalmente Europa, tienen un mayor componente terrestre o aéreo. La serie también se acercó, aunque en menor medida, a otros conflictos, como la Guerra Civil china, la Guerra de Indochina, el conflicto árabe-israelí o, sobre todo, la Guerra de Corea.



Hazañas bélicas.

El cómic actual español

Desgraciadamente, el cómic español de las últimas décadas se ha orientado más hacia la denuncia, el puro entretenimiento, la ciencia ficción, el cómic independiente o a lo que se denomina *underground*, donde la mar tiene un papel más bien anecdótico. En títulos clásicos de la transición, como *Madriz*, *CIMOC*, 1984 (reconvertido en *Zona 84*), *Boomerang*, *Cairo* o las irreveren-

(27) Seudónimo de Guillermo Sánchez Boix.

(28) Actualmente se está editando la colección *Nuevas Hazañas Bélicas*, de Hernán Migo-ya, con participación de diversos dibujantes, y donde se mantiene el escenario principal, la Segunda Guerra Mundial, si bien los protagonistas son ahora españoles enrolados en la División Azul o bien antifascistas.

tes *Makoki* o *Víbora* es difícil encontrar una referencia a la mar. Solo la hallamos en contados cómics de autor, entre los que abundan vivencias personales o mantienen un tono autobiográfico (29) o en reediciones de los cómics de otras épocas. Ni siquiera el tebeo español más famoso, la saga protagonizada por *Mortadelo* y *Filemón*, del genial Ibáñez y que a tantos niños y menos niños ha provocado carcajadas y horas de lectura se acerca a la mar más que de pasada.

Conclusión

Si bien el cómic puede haberse visto desplazado hoy en día por otros medios de ocio, como la televisión o Internet, sigue estando presente en nuestra sociedad, incluso adaptándose a los nuevos formatos digitales (30). De cualquier forma, en papel o a través de una pantalla, en ediciones antiguas o en nuevas historias, la mar siempre ha estado presente en la mente de los creadores de cómics y nos ha permitido acercarnos a un universo de fantasía o realidad. Sin duda, en el futuro podremos seguir disfrutando de nuevas historias de batallas navales, viajes exóticos, piratas, héroes o dioses mitológicos y quién sabe si nuestros hijos seguirán aprendiendo a leer con un tebeo en la mano con un fondo azul marino. A pesar de lo que decía *El Cosaco Verde*, todavía no ha llegado el momento de «el fin del pirata».

BIBLIOGRAFÍA

- MEMBA, Javier: *Tintín y el mar*. Cuaderno de lecturas sobre «Rayos y Truenos, Tintín, Haddock y los barcos». www.gentedigital.es/blogs/javiermembra/
- FALK, Lee: *The Phantom*, núm. 1. King Features Syndicate, Nueva York, 1936. Colección personal del autor.

(29) Muchas de las historias de estos cómics están basadas en recuerdos o vivencias de sus autores. Uno de ellos puede ser *Las historias de Mariano*, Santiago, 2008, donde el autor recurre a hechos que sucedieron durante su infancia en un puerto gallego.

(30) Existen diversas aplicaciones que permiten leer y comprar cómics en formato digital.