

64  
2 ej.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

EL INTERCAMBIO ENTRE REALIDAD Y FANTASIA  
EN DOS VISICIONES AMERICANAS: PALINAN Y  
YANERIAS.

TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO  
EN SOCIOLOGIA PRESENTADA POR:  
HECTOR TRAJIN LICIAE CHILIVREZ

MEXICO D., F.

FEBRERO, 1966.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## SUMARIO.

ADVERTENCIA	
INTRODUCCIÓN	
I. TIPOLOGÍA DE LOS PERSONAJES Y DEL HÉROE.	6
II. LAS FUENTES.	9
III. ESTANDARIZACIÓN Y HEGEMONÍA	12
IV. COLONIALISMO	14
V. LA DIMENSION ÉPICA EN LA HISTORIETA	20
VI. EL TIPO, LA METONIMIA Y LA PSICOLOGÍA	23
VII. ANTECEDENTES FILOSÓFICO-IDEOLÓGICOS DEL INDIVIDUALISMO DE LOS HÉROES DE LA CULTURA DE MASAS	26
1) El individualismo y el hombre natural	26
2) Rousseau, el heroe individualista y su compañera.	27
3) La compañera ideal: Sofía	29
4) El hombre natural y la cultura de masas. Individualismo y sociedad contemporánea.	29
VIII. EL CUENTO Y LA ESTRUCTURA DE DOS HISTORIETAS MEXICANAS DE HÉROES Y AVENTURAS.	31
1) La estructura narrativa de Kalimán y de Fantomas	33
1.1) La estructura de Kalimán.	34
1.2) La estructura de Fantomas.	35
2) Conclusión a la relacion entre el cuento y la estructura de Kalimán y Fantomas.	36
IX. NACIMIENTO DE LAS HISTORIETAS KALIMÁN Y FANTOMAS.	39
1) Contexto latinoamericano y nacional	39
2) James Bond El Agente 007	40
3) En busca de un héroe, Kalimán.	41
4) La historieta Kalimán.	42
5) El exito cinematográfico.	43

6) Nace un nuevo Fantomas.	44
7) El Fantomas del folletín francés	46
8) El héroe represor.	
9) Perspectivas de las revistas Kalimán y Fantomas.	49
X. CARACTERISTICAS DE KALIMÁN EL HOMBRE INCREÍBLE.	51
1) El origen divino-fantástico.	51
2) Inserción social.	52
3) Cómo es.	53
4) Poderes mágico-religiosos	61
4.1) La magia y el poder	64
5) El disfraz del héroe.	65
6) El ayudante Solín.	67
7) El malvado.	69
7.1) Tipos de malvado.	71
8) La ideología de los personajes: el colonialismo.	76
9) Naturaleza femenina.	79
9.1) La mujer buena.	80
9.2) La mujer mala.	82
10) El paisaje humano.	84
11) La realidad como clima cultural	87
XI. CARACTERISTICAS DE FANTOMAS LA AMENAZA ELEGANTE.	89
1) Origen divino-fantástico.	89
2) Inserción social.	91
3) Poderes mágico-religiosos.	99
4) El disfraz del héroe.	102
5) Personajes de la historieta.	104
6) El malvado.	107
6.1) Tipos de malvado.	108
6.2) El malvado y el poder.	110
7) La ideología de los personajes: el colonialismo.	111
8) La naturaleza femenina	112
8.1) La mujer buena.	112

8.2) La mujer mala.	115
8.3) Resumen de la naturaleza femenina.	118
9) Vestuario y escenarios.	119
10) La realidad como clima cultural.	120
11) Influencias de la mitología, la literatura y los medios de comunicación de masas: el cine, el comic,	129

**XII. CONCLUSIONES.** 133

1) Conclusiones al intercambio entre fantasía y realidad social.	133
2) Distinción comparativa.	135
3) Semejanzas entre Kalimán y Fantomas.	138
4) Kaliman y Fantomas ante lo maravilloso.	141
5) La lectura de Kaliman y Fantomas.	143

**ILUSTRACIONES.** 149

<b>REFERENCIAS.</b>	214
---------------------	-----

## ADVERTENCIA.

La presente monografía busca plantear con ejemplos concretos el modo como la realidad se sirve del relato para reforzar una determinada organización social, y el relato para formarse utilizando elementos de la realidad inmediata al lector.

Para abordar el objeto de estudio, de cuyas ideas e imágenes se han escogido como ejemplos algunas páginas importantes en cuanto a su recurrencia y significación, se tomaron algunos ejemplares bajo el supuesto de que todas las ideas e imágenes encontradas, obedecen a esquemas que se repiten.

El valor social y político está contemplado, exclusivamente, al nivel de las determinaciones cognitivas del texto historietístico, sin proponernos considerar el papel económico de las empresas que las producen, ni la significación general del fenómeno constituido por la historieta.

Los primeros capítulos buscan delimitar algunas implicaciones cognitivas y políticas del relato fantástico inmerso en un contexto Imperialista y Colonial. Después se hace la descripción de los personajes ejemplificándose algunos casos con viñetas de las historietas aludidas, y cuyas fotostáticas se insertan hasta el final, antes de las referencias informativas, por las cuales por comodidad de espacio se omitió el apartado exclusivo para la bibliografía. Finalmente, se llama la atención sobre el potencial liberador del relato en relación a la liberación del receptor colonizado.

## INTRODUCCION

Por historieta entiendo toda expresión gráfica constituida por la sucesión narrativa de viñetas que contienen combinaciones de textos encerrados en globos y rectángulos narrativos e en tercera persona, que complementan la imagen icónica, dibujos y color.

La historieta es un medio potencialmente artístico, capaz de transmitir a un amplio público cualquier tipo de mensaje que, aunque programado de antemano, posee una enorme capacidad para desarrollar cualidades plásticas y narrativas propias del medio.

Como todo producto narrativo, puede informar, divulgar y divertir, así como explotar aspectos de la experiencia humana y proceder artísticamente.

La historieta es capaz de provocar en el lector determinados efectos, entre los cuales el más palpable es el hábito de su compra. Si bien no podemos afirmar a-priori que sea capaz de generar los gustos y valores de su público consumidor, sí se puede afirmar que nos brinda valiosas referencias sobre los gustos y valores de sus lectores, que incluso pueden llegar a reconocerse y proyectarse identificados de modo automático con las actitudes, valores y condiciones de vida narrados.

Retomando a Román Gubern, se puede considerar que la actitud psicológica y moral que los personajes despiertan en el lector, da nacimiento a los distintos géneros historietísticos posibles (1).

En general se puede afirmar que el género épico es el más representativo de la moderna cultura popular, sin que se olvide la innegable importancia que aun tiene el melodrama, dirigido preferentemente hacia el público femenino (2).

Al tomar como referencias de una realidad que se halla fuera del relato a los mensajes de la historieta, entramos en un aspecto cognoscitivo que nos remite a una determinación social de sus significados.

Para expresar con claridad en que consiste la capacidad cognoscitiva de una historieta, es necesario considerar el grado de verdad o falsedad que un determinado relato está brindando, siendo el parámetro que nos permite distinguir lo verdadero de lo falso, el grado de acercamiento a la realidad a que se está refiriendo y que, para los fines de nuestro análisis, es la realidad social.

Con esta forma de considerar a los personajes y relatos de la historieta, se puede hablar de que tal o cual relato es capaz de ofrecer al lector una menor o mayor comprensión de las conexiones internas de su entorno social, así que esto

necesariamente represente un menoscabo de sus virtudes para divertir o entretener.

Seguindo esta lógica, la clasificación cognoscitiva respecto al género propuesta por Tzvetan Todorov en su investigación sobre la literatura fantástica, considera que el género fantástico abarca, exclusivamente, la literatura de masa que "en cadena" difunde valores y actitudes estereotipadas (novelas policíacas, folletines, ciencia ficción, etc.), por contraposición al "producto artesanal" o "ejemplar único" propio de los textos específicamente literarios (3).

En esta investigación se está considerando que existen historietas susceptibles de ser clasificadas dentro del género fantástico (Kalinán y Fantomas) y otras que (hipotéticamente) son maravillosas.

Para deslindar el género fantástico, Todorov usa como categoría fundamental la verosimilitud\* (4), en la que va a recaer toda su teorización sobre la literatura.

"La ambigüedad subsiste hasta el fin de la aventura: realidad o sueño?, verdad o ilusión?".

"Illegamos así al corazón de lo fantástico. En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diatlos, sílfides, ni

---

\* Todorov toma de Frye la categoría de "verosimilitud" como eje teórico, a quien reprocha el no hacer un análisis histórico.

vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles; o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación y las leyes siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos...

Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación..." (5)

En esta definición encontramos la vacilación como el elemento que caracteriza lo fantástico. Esta misma duda del que percibe un fenómeno, esta misma actitud vacilante, es aquella que V.I.Lenin reprocha al filósofo agnóstico (Kant, Hume) en su defensa al materialismo dialéctico (6). El agnóstico vacila entre aceptar que el conocimiento humano, la ciencia, proviene de una realidad que existe independientemente del sujeto cognoscente y entre aceptar que el mundo y sus leyes son una mera producción de la idea del sujeto cognoscente.(7) En otras palabras, el agnóstico vacila entre ser materialista o ser idealista, pero esta misma duda lo sitúa, a final de cuentas en el campo de la Teoría del Conocimiento del idealismo filosófico. (8)

Las razones que llevan a realizar un estudio sobre estos personajes de la historieta mexicana, son las siguientes:

1) Kalimán es leído en todos los grupos sociales del medio urbano y rural. ( 9 ) Fantomas se lee con preferencia en grupos urbanos (40% en el Distrito Federal y 60% en las ciudades del interior de la República). (10 )

2) El caracter heroico de los personajes de estas revistas capta la atención de un amplio y heterogéneo grupo de lectores al presentarse como tipos que se aglutinan y resumen determinadas conductas y valores socialmente reconocibles.

3) Kalimán y Fantomas conducen a la certeza de que la "sencillez" e "ingenuidad" del medio es sólo aparente, como ha quedado demostrado en Para Leer al Pato Donald, estudio que denuncia la "inocencia" de los personajes de Walt Disney, encontrando tras ellos el poder y la representación colectiva del imperialismo norteamericano y la burguesía. (11 )

4) Por ser el único recurso que mucha gente tiene para entretenerse leyendo y para aprender a leer, considerando el alto índice de analfabetismo del país que para 1952 era de cerca de 8.5 millones. (12)

5) Por ser un medio que revela posibilidades estéticas y comunicativas que los destordan.

## I. La tipología de los personajes y del héroe.

Por tipología del personaje se entienden todas aquellas conductas y significados propuestos a través de la aventura de un héroe, susceptibles de ser clasificados.

Para Subern, conducta es el "conjunto de respuestas que un sujeto ofrece a determinados estímulos" (13) y en base a esta definición, propone la formación de un catálogo de conductas de series estímulo-respuesta, de manera que sea posible determinar la tipificación extrema de ciertos mensajes destinados a orientar las simpatías o antipatías de los lectores hacia determinados personajes; de modo que pueda hablarse de que "resulta repulsivo el malvado salvaje que pretende asesinar al héroe", etc.

Sin olvidarnos de que los tipos pueden variar según el contexto social, histórico, estilístico, etc., de modo que modifiquen las expectativas de los receptores, se puede afirmar que la importancia de la tipificación de un personaje reside en su capacidad para provocar en el lector determinadas expectativas que en realidad sólo lo remiten a ideas preexistentes que tienen sus raíces en su propia realidad cotidiana y sus ideas de justicia, valor, belleza, etc.

En este sentido, el análisis de dos héroes de la historieta nacional como Palimón y Tantomás, es de importancia para

determinar qué elementos se utilizan a fin de despertar el interés de una amplia y heterogénea cantidad de lectores. Desde la óptica del héroe como tipo, los personajes de la historieta aparecen como modelos ideales alrededor de los cuales oscilan las diferencias sociales de los lectores, ya que para el logro del modelo, el lector recibe estereotipos icónicos y conceptuales, ideas simplificadas sobre algo o alguien que son susceptibles de ser consideradas como determinados estímulos a los que corresponden determinadas respuestas.

Al considerar la lectura de la historieta, esta varía según predomine la imagen sobre el texto o visceversa, tal como Lawrence Porodin aconseja al leer el cartel publicitario: (14)

a) La viñeta de una historieta será denotativa si la correspondencia entre imagen icónica y texto es unívoca, contribuyendo cada una a reforzar el mismo mensaje.

b) Cuando la viñeta presenta un desajuste entre texto e imagen, el mensaje ofrece la posibilidad de dos o más tipos de lectura, abriendo paso a la ambigüedad del significado, se habla entonces de la connotación.

El lector icónico considerado como analfabeta funcional, al estar limitado para realizar una lectura del texto, se guiará principal o exclusivamente por la imagen. El ícono,

por naturaleza, es capaz de captar la parte emotiva e irracional de un lector, por lo que una posible lectura connotativa al realizarse en el orden imagen-texto es susceptible de ser más gratificante.

La lectura connotativa, al abrir el paso a la polisemia ofreciendo muchos sentidos, sugiere una lectura más agradable y profunda, por ejemplo en la poética, pero se presta también más a la trampa, por ejemplo en una fantasía represiva. La polisemia en la historieta es evidente cuando se nota cómo una imagen puede modificar el sentido de un texto y visceversa, sugiriendo uno o varios sentidos complementarios.

Además, existe un elemento narrativo conocido como elipsis, que en medios como el cine y la historieta sirve para sugerir situaciones que no se presentan.

### El símbolo.

El símbolo relaciona a un objeto con un significado arbitrario o convencional (15), al grado que podamos hablar de "la bandera como símbolo de la patria" o del color "blanco como símbolo de la pureza". En la historieta los símbolos se usan pródigamente para expresar la identidad y el status de los personajes; el héroe aparece simbolizando la bondad, la fuerza y la inteligencia, etc.

Al ser utilizados para expresar deseos y aspiraciones sociales se prestan para difundir entre los lectores, a modo de recor-

datorios, los valores ideales de una clase social, de lo que debe ser un hombre o una mujer. Lo anterior significa que el símbolo está cargado de valores, muchas veces ocultos, que sólo son descubiertos por el análisis.

El que Kalimán o Fantomas sean símbolos del colonialismo no es algo explícito sino algo oculto que habrá que desentrañar; igualmente, el hecho de que la imagen de la mujer se presente subordinada a los requerimientos masculinos simbolizados por el héroe, significa que todas las mujeres están subordinadas a los requerimientos de todos los hombres, por lo que puede determinarse que los símbolos expresan generalizaciones que con frecuencia pueden conllevar determinada carga política.

## II. Las fuentes.

En nuestro país, se presentan algunas dificultades para la investigación sobre la historieta:

a) La carencia de hemerotecas y de un interés que otorgue a estas revistas la calidad de documento o testimonio histórico social.

La Hemeroteca Nacional de la Universidad Nacional Autónoma de México, hasta la fecha (1984) no cuenta con trabajadores que cataloguen o, al menos guarden, adecuadamente los ejemplares que, de acuerdo con la Ley, deben enviar las editoriales. Esto da por resultado que, revueltas y maltratadas, las revistas se amontonan en bodegas a las que no se permite el acceso público. Esto impide la investigación documental e histórica, porque en el mejor de los casos sólo se cuenta con material reciente.

b) El recurrir a las casas editoriales (Editorial Novaro, S.A. y Editora Promotora "K") como fuentes de información no resulta suficiente, porque la empresa guarda celosamente la colección de las series, argumentando que en ocasiones han sufrido robos y temen que la competencia copie sus argumentos y estilo.

Para estudiar las dos historietas nacionales de héroes, se seleccionaron los siguientes ejemplares editados entre 1976 y 1984:

Por lo que se refiere a Valimán, el Hombre Increíble:

Serie "Profanadores de Tumbas" (Edición para coleccionistas) números 1 y 2. Serie "El Dragon Rojo", números 4, 19, 20 y 32. Serie "El Faraon Sagrado", números 5 y 32. Serie "El Valle de los Vampiros", número 36. Además los números: 552, 581, 585, 586, 602, 604, 614, 620, 621, 623, 631, 633, 634, 637, 638, 643, 649, 658, 661, 663, 674, 676, 688, 692, 696, 698, 700, 701, 712, 713, 714, 715, 716, 719, 724, 726, 727, 729, 732, 734, 736, 740, 744, 745, 746, 754, 765, 768, 782, 784, 797, 803, 818, 824, 838, 840, 846, 850 y 916.

Por lo que se refiere a Fantomas, la Amenaza Elegante:

Fascículo "Las Mejores Aventuras". Serie Avestruz, números 158, 3-41, 3-115. Series "El Hijo de Hitler", "Los Doce Trabajos de Fantomas", "El Anticristo", "El Caci-que Inmortal", "La Viuda Negra de Taiwan". Serie Aguila, números 2322, 2323, 2326, 2332, 2339, 2350, 2351, 2356, 2361, 2365, 2367, 2377, 2384, 2385, 2388, 2392, 2395, 2401, 2403, 2405, 2414, 2415, 2416, 2432, 2433, 2436, 2438, 2439, 2441, 2455, 2458, 2459, 2462, 2463, 2466, 2468, 2470, 2475,

2486, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2495, 2500, 2505, 2506, 2509, 2510, 2511, 2527, 2532, 2540, 2544, 2545, 2555, 2576, 2583, 2596, 2605 y 679 (fotocopia de "El Vuelo de Icaro").

Las historietas se leyeron buscando analizar su contenido, considerando a la combinación de textos con los dibujos y el color como la forma y a los significados y mensajes envueltos en esta forma como el contenido.

### III. Estandarización y Hegemonía.

Debido al modo de propiedad y distribución de los modernos medios de comunicación, todo relato que llega a entrar en la órbita de la circulación mercantil se ve de inmediato inmerso en el "clima cultural" de la formación social que le genera, integrándose al proceso activo de las fuerzas sociales que le han programado como expresión de sus intereses materiales (económico-políticos) puede servir para reforzar o mermar el consenso de determinado grupo social a través de la apología o crítica de su dominio cultural, de su hegemonía. (16)

El alto grado de simplificación icónica y literaria de la historieta ha servido para brindar a un público heterogéneo, por su composición de clase, el mismo mensaje. La tendencia a difundir un mensaje único no es exclusiva de la historieta, aparece en todos los mensajes difundidos por los modernos medios de comunicación y la publicidad. De hecho la estandarización cultural está dirigida a reproducir en los consumidores ciertas relaciones cuya naturaleza es esencialmente ambigua.

Esta ambigüedad se puede observar por el hecho de que las diferencias sociales de los individuos se intentan pasar por alto, haciéndolas desaparecer en un plano técnico, lo que

en la realidad práctica significa el incremento de sus desigualdades y antagonismos. En efecto, detrás del velo liberal de la comunicación burguesa, se esconde la desigualdad política y económica que determina la propiedad privada y monopólica de los medios de producción que sacralizan el dominio del capital sobre el trabajo.

Al borrarse las desigualdades por la estandarización, se hace evidente la violencia de este lenguaje funcional que defiende la ambigüedad a través del eclecticismo en su peor sentido, añadiendo a mensajes represivos o conciliatorios, mensajes liberadores o democráticos.

La hegemonía burguesa caracterizada por la bipolaridad opresores-oprimidos, determina que los significados de sus símbolos y mensajes, contenidos en los relatos de la historieta, se expresen como series de contrarios, tal como los valores morales de los personajes de la narración épica o de aventuras: bueno-malvado, blanco-negro, claridad-obscuridad, masculino-femenino, bonito-feo, fuerte-débil, racional-irracional, justo-justo, civilizado-salvaje, puro-impuro, valeroso-cobarde, etc., con la particularidad de que el primer término representa el valor socializado por la cultura burguesa, caracterizada por el dominio de lo masculino sobre lo femenino, del civilizador capitalista sobre el salvaje trabajador de los países colonizados, etc.

#### IV. Colonialismo

La ideología es la expresión de las relaciones de producción que implican explotación y es el código cultural usado en la historieta como instrumento que involucra la emotividad del lector con determinados signos y símbolos que justifican la lucha de clases y el colonialismo, que debe ser cuestionada a través del conocimiento de aquellos elementos ideológicos sustentados por casos específicos.

En contraposición a la ciencia, la cual revela las conexiones internas de los procesos de la realidad, distinguiendo las estructuras sociales de sus apariencias, la ideología, según Ludovico Silva, es un cuerpo cultural que tiene por función ocultar o reformar las conexiones internas de los procesos sociales a través de la internalización en sus agentes de una conciencia que es falsa. (17). De este modo, se ve cierta identificación del género definido como fantástico, con la ideología definida como falsa conciencia, ya que si la segunda impide la acción social adecuada, la primera, caracterizada por la vacilación, también lo hará.

En México, los productos de la industria de la diversión y el entretenimiento se encuentran impregnados de la ideología colonialista, la cual debe ser cuestionada de modo que sean propuestos otros valores culturales.

Frantz Fanon explica en su teorización y cuestionamiento sobre el proceso colonial, que toda nación que establece su organización en derredor de las desigualdades de clase y cultura, sobre el capitalismo y la rapiña colonial, es una sociedad que va a caracterizarse por el estancamiento económico, la agonía y decadencia cultural y un profundo sentimiento de "apatía" y conformismo, provocados por la imposibilidad que el humano tiene para evolucionar en el marco de unos valores que en vez de reconocerlo y reconciliarlo consigo mismo lo inferiorizan y avergüenzan. (18)

Esta situación es el producto de la primera fase de la conciencia colonizada que Fanon caracteriza por la internalización por parte del oprimido de los valores culturales que el opresor impone. La inferiorización del colonizado se logra por el exotismo, forma con la cual su cultura es aprisionada y devalorada, criticando su manera original de vestirse, de peinarse, de hablar, de sentir, etc. (19)

De este proceso, el racismo como argumento biológico, que supuestamente explica la victoria de la cultura opresora, es el aspecto más grosero y visible, pero aun este tiende a sofisticarse. (20) La lógica del avance del sistema capitalista, gracias a la difusión de los conocimientos científicos que la misma técnica de la gran industria provoca y la circulación de ideas y hombres en el marco de la concentración de capitales, desemboca en la necesidad del opresor de

disimular las formas de la explotación colonial.

Extirpada la cultura original de los habitantes de las colonial, la nueva aculturación busca la imposición velada de las condiciones de la opresión buscando el consenso.

"En esta etapa es cuando la dominación colonial pasa de ser la contradicción secundaria, a ser la determinación principal" (21). Funcionarios de la ideología, intelectuales orgánicos de su clase, los empresarios privados bombardean de valores imperialistas a la población; y en esta ofensiva, la historieta juega su papel.

La salida de esta situación, planteada por Fanon, es la profundización intelectual y emocional del sometimiento colonial, con la subsecuente revaloración y descubrimiento de la cultura abandonada. (22) Gracias al reencuentro con su cultura, consigo mismo, un pueblo es capaz de emprender la lucha por su liberación y asume una nueva perspectiva histórico-cultural que va a sintetizar y revalorar no sólo su cultura, sino también la de su opresor, retomando lo mejor de ambas.

En esta tercera fase, una vez que ha salido del apasionamiento de injusticia a la cual se ha visto sometido, el indígena decide con "conocimiento de causa" luchar

contra todas las formas de explotación y enajenación del hombre.

Y precisamente, es en este "estado de gracia", en este "maravillarse", que es posible encontrar la explicación del encuentro que el escritor cubano Alejo Carpentier tiene con la historia y la cultura de las naciones colonizadas de América y que el denomina lo "real maravilloso" (23)

Por el estado de gracia de colonizado, Carpentier descubre el caudal mitológico e histórico de Haití para lograr su novela El Reino de este Mundo (1949) e implantar en ella "una devaloración de lo europeo...y... la disolución simbólica de todo lo que directa o indirectamente signifique el Viejo Mundo trasplantado".(2A) Tal es el papel que el autor da a su personaje: el tirano negro Henri Cristophe, quien busca implantar un orden que aun por naturaleza es europeo.

Las anteriores reflexiones, conducen a plantear que es posible subvertir y no sólo cuestionar los valores tradicionales de un medio narrativo como la novela, abriéndose hipotéticamente al mismo tiempo, la posibilidad para cuestionar y subvertir los valores tradicionales de la historieta épica, por ejemplo, caracterizada por el imperio absoluto de un héroe blanco que simboliza la apología de la superioridad

cultural y racial europea o norteamericana, sobre la cultura inferior de los pueblos colonizados.

En este trabajo se ha buscado ligar las nociones genérico-cognoscitivas de lo fantástico y lo maravilloso a la pareja conceptual político-cognoscitiva de: ideología/ciencia, de modo que todo género fantástico pueda identificarse con la evasión y la falsa conciencia y, el género maravilloso, (hipotético para la historieta) con la conciencia objetiva de los procesos sociales y su estructura.

Siguiendo esta clasificación, toda manifestación narrativa que difunde o reforza una conciencia de los procesos sociales en los cuales el lector está inmerso, (el colonialismo, la extracción de plusvalía, el sexismo, etc.) podrá clasificarse como maravillosa siempre y cuando se relaten sucesos de naturaleza portentosa que brinden al colonizado la posibilidad de su reencuentro cultural, encaminándole por el sendero de la liberación social.

El uso del caudal histórico y mitológico (cosmogónico) de un pueblo, tal como demuestran la obra y la teoría estético-sociológica de lo real-maravilloso planteada por Carpentier, no es un obstáculo a la imaginación, por el contrario posee la virtud de demostrar la superioridad de lo real sobre la imaginación mas prolífica empeñada en suscitar de modo artificial lo maravilloso. (25)

A partir de lo ya mencionado, puede establecerse hipotéticamente que:

a) Lo fantástico es un producto de la imaginación o fantasía que por la naturaleza de su significado (26) está identificado con lo inverosímil, con lo increíble o, en todo caso representa una quimera de lo real.

b) Lo maravilloso es por naturaleza todo aquello que suscita admiración o asombro, identificado con el milagro y el prodigio (la magia, la religión), fenómenos portentosos que por esencia son creíbles ya que requieren de la fe. Este significado de lo maravilloso coincide con la condición de sorpresa mencionada como "base del arte" por el escritor norteamericano de misterio y horror, Edgar Allan Poe (27), pudiéndose decir que todo producto narrativo organizado estéticamente que asombra o maravilla, es arte.

## V. La dimensión épica en la historieta.

Epico es todo aquello concerniente a los hechos grandiosos y públicos de personajes históricos y en los cuales interviene lo maravilloso. (28)

La épica (epopeya) nació como una noción literaria en Grecia para diferenciarla de otras expresiones literarias distintas por sus "condiciones" y "necesidades" (la lírica, el drama).

En general, lo épico nos sitúa ante sucesos que tienen que ver con los héroes. Es precisamente en esta presencia del héroe --como personaje que da al lector seguridad y esperanza de que los problemas serán resueltos-- donde Gubern encuentra la vigencia y representatividad del género épico en la moderna cultura de masas (29)

Alejo Carpentier, al considerar los "contextos" propuestos por Jean Paul Sartre para la literatura, halla que el género épico es la expresión que mejor se ajusta a los contextos que nos incumben como latinoamericanos. (30)

Si bien Carpentier habla de las tareas del literato, sus reflexiones son aplicables a las tareas del historietista latinoamericano, porque este requiere de preparación filosófica para adecuarse a las necesidades de su contexto social.

Según Carpentier, existe "materia dotada de dimensión épica" en aquellos lugares -como México- en donde hay grupos humanos "distintos y caracterizados, que representan peculiaridades anímicas y psicológicas, de acción colectiva, diferenciados de otros humanos coterráneos, dotados de la misma nacionalidad..." "...es evidente" añade "que donde hay bloques humanos en presencia, en pugna, en ascenso o descenso, en miseria u opulencia, en quiebra o en encumbramiento, la materia a tratar... se torna épica". (31)

Este mismo autor dice, que la tarea del artista sería preparar el terreno para que los "grandes acontecimientos" del futuro no sean meros "movimientos de minorías animadas por las mejores intenciones", sino movimientos de clases, porque en el estado actual de las clases trabajadoras latinoamericanas, "los hechos de tal o cual héroe no interesan" (32)

Bajo esta óptica, el héroe de la historieta, definido como un ser ilustre por sus hazañas y esfuerzos en aras del bien común, debe ser un personaje que, en función de su individualidad encuentre el modo de hacer relevantes "las frustraciones, anhelos, sufrimientos o regodeos, de un cuerpo colectivo". (33)

Carpentier considera al héroe y su función social en su teoría, midiendo los alcances de dos héroes: Maldoror, el

héroe del surrealismo y Mackandal, el héroe mítico de la guerra independentista de Haití:

"Hay un momento, en el sexto canto de Maldoror, en que el héroe, perseguido por toda la policía del mundo, escapa a 'un ejército de agentes y espías' adoptando el aspecto de animales diversos y haciendo uso de su don de transportarse instantáneamente a Pekín, Madrid o San Petersburgo. Esto es 'literatura maravillosa' en pleno. Pero en América, donde no se ha escrito nada semejante, existió Mackandal dotado de los mismos poderes por la fe de sus contemporáneos y que alentó, con esa magia, una de las sublevaciones más dramáticas y extrañas de la Historia. Maldoror... no pesaba de ser un 'poético Rocambole'. De él sólo quedó una escuela literaria de vida efímera. De Mackandal el americano, en cambio, ha quedado toda una mitología, acompañada de himnos mágicos, conservados por todo un pueblo, que aun se cantan en las ceremonias del Vaudou". (34)

#### La cotidianidad.

La sociedad urbana con su cotidianidad, estructura rígidamente los procesos individuales (la totalidad de las actividades de sus miembros individuales) para hacer posible la reproducción social (35) y no dejar marco a lo maravilloso. Sin embargo, para salir de la rutina y la aridez, de la mecanicidad y la miseria material y moral de su vida diaria, el lector de historietas se hunde en la lectura en busca de hechos maravillosos: el triunfo

de la justicia, la resurrección del héroe, los milagros. Lo maravilloso parece oponerse a la vida cotidiana, y en ello parece residir uno de los atractivos del consumo de historietas. Pero lo importante es el tratamiento de los sucesos narrados, y de hechos maravillosos se puede hacer un tratamiento fantástico o deformado. Por otro lado, la vida cotidiana constituye la fuente de los temas sobre infracciones y carencias sociales de la cultura de masas, de ahí surgen los pretextos para la entrada en acción del héroe.

Un asesinato, un robo, la existencia de gobiernos corruptos, el tráfico de drogas, la especulación son temas que como elementos sociales nos llevan a constatar que en la historieta efectivamente existe una alimentación de la fantasía por lo real. Y bajo esta óptica la deformación de lo real hace a la realidad, "irreal", algo que es un fantasma, algo fantástico que escapa a la acción y el entendimiento del lector desprevenido.

## VI. El tipo, la metonimia y la psicología.

Para lograr el tipo de un personaje, la historieta acude a la metonimia, recurso que posee la capacidad para designar el todo por la parte, adjetivando los valores sociales o cualidades morales que se le atribuyen mediante el dibujo y el color. Como ha sido señalado por Roman Cubern (36), al realzar ciertos aspectos como la bondad, la fuerza, el coraje, el sexo, etc., la historieta se presta para provocar procesos de proyección psicológica en el lector, determinando que desdénse automáticamente al malvado y se identifique con el héroe.

Posiblemente este papel tan notable cumplido por el héroe en la historieta épica y la moderna cultura de masas, tenga una relación directa con el papel gratificante que provoca su caracterización psicológica.

Al involucrar la emotividad del lector, la gratificación psicológica evita la posibilidad de la distancia que Bertold Erecht recomendaba al espectador de teatro. (37)

La posibilidad de que el receptor se reconozca en personajes poderosos, otorga al medio capacidad para reforzar las tendencias autoritarias presentes en todo Yo débil caracterizadas por:

a) La sumisión y pasividad ante imágenes con poder (el padre, el patrón, el cacique o caudillo, el presidente, etc.).

b) La prepotencia sobre todos aquellos seres situados en una posición de poder desventajosa respecto a la personalidad autoritaria, quienes pasan a ser simples cosas.

Según la escuela de Frankfurt (38), fue ésta la personalidad que constituyó la base psíquica por la cual las masas alemanas formaron su simbiosis con los líderes nazis.

Sin entrar en un campo ajeno a los fines de este estudio, baste mencionar que Sigmund Freud considera al individuo extraordinario de los relatos egocéntricos como un síntoma en la imaginación del individuo frustrado en el plano de la realidad.

Cuando la sexualidad como el objeto del deseo de un individuo no encuentra su expresión por el cause adecuado, posterga su satisfacción buscando dar salida a esta energía mediante sustitutos, uno de los cuales son las fantasías exuberantes y omnipresentes que corresponden a la naturaleza del "sueño diurno" que Freud caracteriza por dos elementos básicos : (39)

a) todos los seres del sexo opuesto se enamoran del

individuo extraordinario.

b) Los restantes individuos son divididos con precisión en buenos y malvados, renunciando a la infinita variedad que los caracteres humanos asumen en la realidad. La calidad de buenos se presenta en el plano de esta fantasía por su alianza con el héroe ayudándole a realizar sus deseos, siendo los malvados todos aquéllos que se oponen a ellos.

Según la misma línea de pensamiento, los relatos egocéntricos y el sueño diurno presentan una relación directa con el juego infantil siempre dirigido a "jugar a ser grande" e identificarse con el papel de adulto. Al fungir como sustitución a la satisfacción real del deseo, se provoca el desencadenamiento de la fantasía represiva y se abre paso a la aparición de la patología, de la neurosis y hasta de la psicosis.

En base a lo anterior, se podría pensar que la principal motivación de los relatos egocéntricos o de héroes, reside en la alta capacidad gratificante que conllevan, al servir de vehículos a la expansión del Yo de los lectores, que mecánicamente se identifican con el héroe gracias a sus frustraciones, producto de la represión de sus deseos lúdicos y de reconocimiento, provocados por la estructura social.

## VII. Antecedentes filosófico-ideológicos del individualismo de los héroes de la cultura de masas.

### 1. El individualismo y el hombre natural.

A pesar de que el individuo sólo puede existir en sociedad y por medio de ella, el individualismo afirma que es posible el desarrollo del individuo humano aislado de la comunidad y sus conexiones sociales.

Las apologías sobre el individualismo que tempranamente hallaron difusión y arraigo en la cultura burguesa fueron: Emilio de Juan Jacobo Rousseau (1712-1778); y Robinson Crusoe de Daniel Defoe (1660?-1731), publicadas durante el Siglo XVIII, época del ascenso social y político de la burguesía europea.

Un ejemplo de esta concepción de "Emilio", parte del supuesto que coloca al personaje en medio de un nuevo paraíso (como modo de recomenzar la historia humana) de tierras vírgenes y hostiles, para que, desnudo y sin implementos técnicos, se sobreponga a todas las dificultades, gracias a la razón superior con que el nuevo dios: la naturaleza, lo ha dotado.

"Robinson Crusoe", como modelo de héroe, resulta del

intento por borrar los errores del pasado, al situar al personaje europeo en un medio "virgen" poblado por salvajes (Viermes) que le obedecen. Gracias a su capacidad tecnológica de "self-made man" está dotado con la habilidad de reproducir por sí mismo y aislado, toda la técnica de su cultura.

Ambos héroes coinciden en su capacidad de discernir lo bueno de lo malo, lo bello de lo feo. Por la habilidad de su "raza", se sobreponen a la animalidad salvaje de los habitantes de los continentes de clima extremoso, de piel amarilla u oscura, que por contrapartida son estúpidos por naturaleza, ingenuos y feos.

Esta filosofía representa una obvia proyección del colonialismo, caracterizado por el saqueo de las riquezas y denigración de las culturas de los habitantes de las tierras que el capitalismo conquista.

## 2. Rousseau, el héroe individualista y su compañera.

Considerado entre los principales teóricos del derecho burgués y como uno de los iniciadores del romanticismo --teoría de los sentimientos individuales llevados al extremo--, Rousseau es actualmente, según Irene Herner (96), uno de los pensadores que más han influido en la cultura de masas, debido a la idea que concibe al hombre aislado como

la mejor manera para que se expresen sus tendencias innatas, que de otro modo, se verían constreñidas por la convivencia, negando así que la educación sea un producto social, hecho que, por otra parte, está plenamente confirmado por los estudios modernos sobre el lenguaje, la psicología y la pedagogía.

Según los puntos de vista desprendidos de Emilio:

a) El "hombre blanco", producto de los climas templados, gracias a su mejor adaptación biológica y psíquica, está llamado a sobreponerse a los individuos de las tierras extremas, que no han perfeccionado la "organización de su cerebro". (41)

b) El intermediario. Emilio es capaz de ser el mediador entre el rey y los menesterosos, e incluso "...si es necesario echarse a los pies del monarca para que oiga... ..a quienes la miseria ciega todos los caminos y que por miedo... ni aun se atreven a quejarse." (42) , ya que bajo un régimen de propiedad privada de los medios de producción, ser pobre es el peor delito.

c) La fortaleza. El hombre natural cuenta con "fortaleza física" por ser el único sustrato adecuado a un espíritu fuerte e independiente guiado por la razón. Debido a su fuerza, poseera la capacidad de agradar, por ser esto "ley de la naturaleza".

### 3. La compañera ideal: Sofía.

Justiciero por naturaleza, esta condición del hombre natural determina que la mujer sea su "recompensa".

a) Por consecuencia, la mujer tiene por misión "agradar" por los atractivos propios de su sexo, armas que la naturaleza ha otorgado a su "debilidad" para violentar al otro sexo. la "blandura", como la prenda más importante de su condición, la destina a obedecer y a "padecer hasta la injusticia" aguantando sin quejarse "los agravios de su marido". (43)

b) Según Rousseau, las cualidades femeninas están dadas para agradar al hombre, pero también para desatar en él el mal, al ser la causa de las bajas pasiones en el sexo contrario; con lo cual tenemos ya plantecada la misión del héroe de protegerla.

### 4. El nuevo hombre natural y la cultura de masas.

A más de un siglo de la publicación del Emilio, surge Tarzán, el Hombre Mono, obra de Edgar Rice Burroughs, que reproduce la filosofía y circunstancias del hombre natural. Abandonado en una selva hostil, en medio de fieras y hombres salvajes, llega a ser el "rey de la selva" encargado de sobrealojar las características del hombre blanco como contrapartida de la devaluación de los rasgos fenotípicos y la

cultura del indígena, prefiriendo vivir con los animales antes que con él.

En esta fantasía, el colonizado aparece como un ser desheredado, que en el mejor de los casos, ignora las "civilizaciones perdidas" que le han precedido (deformaciones del mundo maya, Azteca o Egipto) y que, en el peor de los casos, figura como un simio parlante.

Sin contar con el impresionante éxito económico que el personaje dió a su autor, sin precedentes en la entonces naciente cultura de masas, ésta recibió un modelo mítico del que se han derivado una multitud de copias que circulan por todo el orbe, (44) como Jim de la Selva, Conan, etc., hasta sus versiones mexicanas como Kalimán, Tawa, Arandú o Aguila solitaria.

#### Individualismo y sociedad contemporánea

Como tal, el individualismo sólo podía surgir en una sociedad en donde las cosas se personifican (fetichismo) y en donde las personas se vuelven cosas (cosificación). Es sabido que para Carlos Marx, todo el sentido del hombre particular de la sociedad de clases se caracteriza por la posesión. "El qué tienes y te diré quién eres" funciona aquí a la perfección. Por esta razón, una apología de la posesión y de la psicología del

propietario es lo que está detrás de los héroes de la sociedad contemporánea.

Un héroe será tal sólo si personifica las cualidades de todo aquello que la sociedad considere deseable, una sociedad de clases hará sus propios héroes; de los representantes del capital, serán héroes aquellos que aglutinen la fuerza, la salud, el poder, la belleza, la pertenencia a determinado grupo étnico, la juvenilidad, la posesión de mujeres jóvenes y bellas, la soltería, el don de ubicuidad, el reconocimiento social, la riqueza, o el que posea los símbolos de la riqueza y el poder: un avión, servidumbre, oro, obras de arte, mansiones, etc.

Como individuo, el héroe, se caracterizará por una determinada internalización de valores morales o exigencias sociales, de modo que puede hablarse de que el héroe lucha contra el infractor no por rencillas personales si no porque representa una amenaza al equilibrio social, o a la clase que el héroe representa.

El límite del individualismo, residiría entonces, en que la internalización de los preceptos burgueses no le permiten alcanzar una amplia visión de su particularidad y relatividad histórica. Bajo esta óptica, el racismo y el colonialismo a él inherente, figuran como una limitación del individuo incapaz de comprender la unidad del género humano, entendida como la necesidad de la disolución de las clases y de los privilegios sociales. Para autores como Agnes Heller (45) es la catarsis ética la única que permite al individuo que la experimenta elevarse por sobre lo cotidiano asumiendo una conciencia (y por tanto una práctica) crítica ante sus circunstancias sociales.

VIII. El cuento y la estructura de dos historietas mexicanas de héroes y aventuras.

Por su capacidad mítica, los cuentos de hadas y leyendas tradicionales sirven de inspiración a la narrativa de masas. Esta cultura popular retoma principalmente la capacidad épica y el ambiente de ensoñación que ofrece el cuento.

Dirigido principalmente a un público masculino, el modelo heroico de un ser superior al lector y a las leyes de la naturaleza, ofrece el atractivo de ser altamente gratificante y susceptible de captar la atención y favores de seres a los que su estructura social cotidiana deja una sensación de impotencia.

En este sentido es significativo el hecho de que Kalimán el Hombre Increíble, la revista más leída del país (46), sea considerada en Mitos y Monitos como un "cuento de hadas convertido en... historieta" (47).

En el llamado cuento de hadas o cuento tradicional europeo, este tipo de relatos fueron conservados de modo oral hasta el siglo pasado, el personaje central o héroe asume una función biográfica y ejemplar. Este carácter ejemplar, reside en la identificación moral del héroe con el concepto absoluto del bien y su capacidad para retornar el equilibrio y

la armonía rotos por la ingerencia del mal, de modo que los personajes secundarios cumplen la función de complicar la intriga como "ayudantes", "solicitantes" u "obstáculos". (48)

El investigador Vladimir Propp, encuentra, basado en el "qué hacer" de los personajes del cuento, una serie de momentos estructurales resumidos en una tipología o estructura temporal: a) acción introductoria; b) presentación de los personajes; c) obstáculo o ingerencia del malvado; d) viaje, desplazamiento espacial o temporal; e) solución del obstáculo; y, f) retorno del héroe. Y una tipología de los personajes o serie de siete protagonistas básicos: 1) el agresor, 2) el donante, 3) el auxiliar, 4) la princesa, 5) el mandatario, 6) el héroe, y 7) el falso héroe. (49)

Según Propp (50), la estructura temporal del cuento consta de treinta y un tipos de funciones posibles que pueden variar en su orden de aparición o ser omitidas de relato en relato y que, con un mínimo de atención, es posible encontrarlas transcritas, más o menos fielmente, en gran número de relatos contemporáneos basados en las aventuras de un héroe justiciero. A saber:

- 1) Alejamiento
- 2 y 3) Prohibición y transgresión
- 4 y 5) Interrogatorio e información
- 6) Engaño y complicidad

- 7 y 8) Fechoría y Carencia
- 9) Mediación
- 10) Comienzo de la acción contraria
- 11) Partida
- 12 y 13) Primera acción del donante y reacción del héroe
- 14) Recepción del objeto mágico
- 15) Desplazamiento del héroe en el espacio
- 16) Combate
- 17) Marca del héroe
- 18) Victoria
- 19) Reparación de la carencia
- 20) Regreso del héroe
- 21 y 22) Persecución y socorro
- 23) Llegada de incógnito
- 24) Pretensiones engañosas
- 25 y 26) Tarea difícil y tarea cumplida
- 27 y 28) Reconocimiento y descubrimiento del engaño
- 29) Transfiguración
- 30) Castigo
- 31) Matrimonio

1.- La estructura narrativa de Kalimán y fantomas

En base al planteamiento de Propp, se resume esquemáticamente la estructura de éstas historietas, tomando en cuenta las funciones temporales de sus personajes principales. Se advierte una simplificación desde el punto de vista narrativo, pero

el interés para el lector de historieta no reside en la riqueza del relato, sino en el cómo el héroe, por medio de la acción y el suspenso reiterado, despliega sus características emblemáticas, antes de su ya esperado triunfo al finalizar la aventura.

### 1.1.- La estructura de Kalimán.

Después de la clave en letras mayúsculas que sirve para designar el orden temporal de las funciones ejecutadas por los personajes, se ha colocado el número arábigo que corresponde al orden de las funciones temporales dadas por Propp para el cuento tradicional descritas en el apartado anterior.

Explicación: Las funciones A, B, C, E, G y J, generalmente son constantes y aparecen con cada serie diferente. Las funciones B, D, E y J, se alargan todo lo que se quiere que dure una serie, siendo los elementos más susceptibles de captar la atención del lector, para dejar el final del número en turno en suspenso.

Mientras la función I, es opcional, pudiendo o no figurar en el relato, la función A, aparecerá siempre como final, presentando al héroe y su acompañante "desplazándose en el espacio", al modo del Llanero solitario. (5)

- (A) (4,5) Kalimán con Solín, se desplazan en el espacio.
- (B) (2,7) Se plantea el problema... fechoría del malvado.

- (C) (4,5) Interrogatorio e información.
- (D) (21,22) Persecución.
- (E) (6) Engaño y complicidad.
- (F) (28) Se descubre el engaño.
- (G) (16) Combate entre el héroe y el malvado.
- (H) (18) Victoria parcial del héroe o del malvado.
- (I) (14) Recepción del objeto mágico.
- (J) (30) Se castiga finalmente al malvado.
- (A) (4,5) Kalimán y Solín se desplazan por el espacio,  
finaliza la aventura.

#### 1.2.- La estructura de Pantomas.

Explicación: Las funciones A, D, E, G, I, J-18, son constantes. Las funciones C, E, F, G, se encargan de instaurar el suspense, cuando existe, pues no siempre esta historia se alarga mas allá de un número. Las funciones B, F, H y J-30, son opcionales, ya que pueden o no aparecer. Las funciones G-12 e I, corresponden en el contexto de la historia a la "reacción del Profesor Semo" y la donación de su nuevo invento (objeto mágico) al héroe, por el cual ha de obtener el triunfo sobre el malvado o el logro de sus deseos.

Puede existir una variante al esquema, constituida por el siguiente orden: A-I-D-F (opcional) -J-A.

Se aclara que A, es una función incorporada del esquema narrativo de James Bond el Agente 007 (52), función que como

constante, aparece siempre finalizando la aventura.

- (A) Fantomas con mujer.
- (B) (2,7) Fechoría o carencia.
- (C) (4,5) Interrogación e información.
- (D) (11,15) El héroe aparece desplazándose desde su refugio o desde la isla del Profesor Semo, al lugar de los hechos.
- (E) (16) Combate.
- (F) (6) Engaño y complicidad.
- (G) (12,13) Acción del donante (Semo) y reacción del héroe.
- (H) (28) Descubrimiento del engaño.
- (I) (14) Recepción del objeto mágico.
- (J) (18,30) Castigo y victoria del héroe.
- (A) Fantomas con mujer.

2.- Conclusiones a la relación entre el cuento y la estructura de Kalimán y Fantomas.

1) La narración de ficción sobre héroes aventureros, omite ciertas funciones del cuento, para centrar su atención exclusivamente en aquellas susceptibles de acentuar la acción, el suspense, la violencia y el monopolio narrativo y ejemplar del héroe.

2) La función que en el esquema de Propp, corresponde al número 31 (matrimonio), tan usada por el melodrama, desaparece

en la historieta épica debido a la idea generalizada de que el amor y el matrimonio implican ineludiblemente, el debilitamiento del héroe, que de este modo pierde su virilidad, independencia y movilidad. Este supuesto parte de la idea que concibe a todo lo que está relacionado con el ámbito de la mujer, como emparentado con las fuerzas oscuras.

3) El héroe es un ser misógino, que usa la imagen de la mujer exclusivamente para lucir sus atributos masculinos, su fuerza física y moral, su estatura, inteligencia y capacidad protectora (paternalismo), que se contraponen a la fragilidad y desprotección de la mujer. Estos atributos femeninos coinciden con el ideal de la mujer mencionado por Rousseau: Sofía, y de los que ya se ha hablado con anterioridad: mujer recompensa del hombre natural "blanda", "hermosa" y "moza".

4) Lo expuesto en el punto anterior, se explica por el hecho de que la modernidad ha venido suprimiendo el sentido positivo que para el primitivo representó el matrimonio, con la subsecuente llegada al mundo de los hijos que representaban una riqueza material, no una carga económica. A la vez, en el cuento tradicional es posible encontrar la idea de la herencia del reino vía matrimonio con la princesa por el héroe, la cual no tiene sentido en un mundo donde el héroe justiciero es exclusivamente un profesional de tiempo completo que funge de intermediario entre el "rey" y los "menesterosos", tal como el Emilio de Rousseau.

5) La función del cuento (número 14), recepción del objeto mágico\*, se modifica por la recepción del objeto técnico adecuado (p.e. en Fantomas) o por una prolongación de la magia en las capacidades inherentes al individuo extraordinario, de las capacidades mágicas del hombre natural (p.e. en Kalimán).

6) Se observa la vigencia de la estructura temporal del cuento, y la omisión (p.e. en Fantomas) de los papeles tradicionales del rey y la princesa. Por otra parte, momentos como la acción del falso héroe (números 27 y 28), la transfiguración o resurrección del héroe, y la marca del héroe (número 17), siguen vigentes.

---

\* Ver página 33.

## IX. Nacimiento de las historietas Kalimán y Fantomas.

### 1.- Contexto latinoamericano y nacional.

Entre los años de la década de los 50 y principios de los 60, en México, se cimenta el crecimiento económico conocido como desarrollo estabilizador. Es un periodo que sirve al capital foraneo (principalmente estadounidense) y al Estado, para crear las condiciones de un concenso hegemónico que por cerca de dos décadas estructurará las acciones de las clases subalternas y sus reivindicaciones bajo la égida de valores adecuados a la subordinación de la fuerza laboral a un gobierno omnipresente.

La política exterior norteamericana demuestra un marcado interés por "desarrollar" la economía de las naciones latinoamericanas, a través de la afluencia de préstamos gubernamentales e inversiones privadas, dando especial énfasis a la asistencia educativa, a fin de convencer a las masas subdesarrolladas de las ventajas ofrecidas por el "american way of life" y conjurar una posible "cubanización" al sur del Río Bravo.

Ya desde fines de la Segunda Guerra Mundial se daba el surgimiento de una "clase media" que se concentraba principalmente en las ciudades, constituyendo el mercado de la naciente industria de bienes de consumo que con inversiones del extranjero se armaba en México.

En lo social, la Revolución Cubana y el peligro de la difusión del comunismo determinaba que cualquier reivindicación laboral fuese reprimida, encaminando al país por los senderos marcados por la Alianza para el Progreso suscrita por

las naciones latinoamericanas y los Estados Unidos en 1961, en los convenios de Punta del Este, Uruguay.

Desde los años cincuentas existe en México un auge de programas de procedencia norteamericana que definitivamente han cimentado una cultura de masas. En este contexto aparecieron las películas del Agente 007, con grandes dosis de violencia y sexo, que estaban muy a tono con el clima de "guerra fría" entre los Estados Unidos y sus aliados, en contra de la Unión soviética a causa de su presencia en Cuba.

Así, no es de extrañar que entonces existiese una fuerte preocupación por encontrar en la radio, la televisión, la historieta y el cine, los medios más accesibles a buena parte de la población, personajes capaces de asumir nuevos elementos a fin de ganar el mercado.

## 2.- James Bond, el Agente 007.

Este personaje ha dejado su huella en muchos héroes de la moderna cultura popular. Conocido como el Agente 007 al servicio del espionaje británico, nace en 1952 de las novelas del escritor inglés Ian Lancaster Fleming (muerto en 1964). Y desde la década de los años sesentas, ha tenido un notable éxito cinematográfico en el mundo Occidental y sus satélites.

Se caracteriza por integrar, como parte esencial de su

esquema, un desfile de jóvenes y bellas mujeres siempre dispuestas a seducir o a dejarse seducir por el personaje, sin que jamás exista el menor involucramiento emocional por parte del héroe, en un marco de violencia, espionaje y despliegue de los recursos tecnológicos más sofisticados: autos deportivos con armas integradas, sofisticados dispositivos tecnológicos, micrófonos en miniatura, cámaras ocultas, medios de escape inesperados, etc.

### 3.- En busca de un héroe. Kalimán.

Debido al esfuerzo de sus autores: Modesto Vázquez y Cutberto Navarro, por hallar un personaje que a la vez de ofrecer buenas dosis de violencia y sexo, reaccionara contra dichos elementos, nació Kalimán. Al contrario de los programas de la televisión, del tipo La Ley del Revólver o La Carrera Floja, este personaje buscaría aparecer profundamente "espiritualista" encerrando en su filosofía un mensaje de "amor y paz" tal como propagaba el movimiento "hippie" de la época, o sea "capsulistas de filosofía barata" según Modesto Vázquez. (55)

El nombre se escogió a través de una encuesta de mercado con 20 posibles nombres, de entre los cuales quedó definitivamente el de Kalimán, derivado del de la diosa hindú "Kali".

Casi como un tributo por parte de la empresa privada a los héroes de la independencia nacional, Kalimán nació a la

luz pública el 16 de septiembre de 1963, por Radio Cadena Nacional en la voz de Luis Manuel Pelayo como Kalimán y Luis de Alba como "el pequeño" Solín. Desde entonces a la fecha (1984), con más de veinte años de transmisión, se han radiado ya más de treinta series diferentes con una duración de transmisión radiofónica equivalente a más de 86 días ininterrumpidos, con más de 4000 capítulos de media hora. (54)

En la actualidad no existe rincón de la República Mexicana donde no se escuche la radio-novela Kalimán, pues hay diseminadas por toda la República cincuenta y un radiodifusoras que transmiten al mismo tiempo, una o dos, de las treinta y seis series diferentes grabadas en cassetes, que renta y distribuye Radio Cadena Nacional.

#### 4.- La historieta Kalimán.

Como producto de la capitalización de los primeros años de transmisión radiofónica, surge la empresa editorial Promotora "K" el año de 1965; con un capital de cien mil pesos, obtenido por préstamo bancario, se tira el primer número de la revista de historietas Kalimán, cuyo tiraje se mantiene en ascenso hasta ser en 1972 de 3 millones (55) y llegar entre 1976 y 1977 a los 8 millones de ejemplares mensuales (56). Desde entonces comienza un declive del tiraje de la revista, en relación directa con el incremento en el precio del ejemplar,

(entre otras razones a causa del alza en el precio de sus insumos: papel, tinta, mano de obra, etc.), de modo que ya para 1980-1982 es de 6 millones y entre 1983-1984 el tiraje disminuye a 3,600,000 ejemplares mensuales. (57)

Al observar la tendencia a la baja en el tiraje de la revista, puede deducirse que esta baja seguirá constante, a juzgar por la situación económica del país que va mermando el poder adquisitivo de las masas de lectores.

#### 5.- El éxito cinematográfico.

La incursión cinematográfica de kalimán ha dado dos películas: Profanadores de Tumbas (1971), a la que siguió Kalimán en El Siniestro Mundo de Humanon, ambas con actores extranjeros: Jeff Cooper (inglés) y Nino del Arco (italiano). Estos filmes se han caracterizado por su éxito comercial, llegando a establecer records de venta en las plazas donde son exhibidos. En el cine Olimpia de la ciudad de México, estableció nuevo record de recaudación y, en Acapulco, en el cine Variedades, batió record de entradas en un sólo día para toda la República. (58).

En resumen, kalimán desde hace veintiún años es uno de los héroes que más arraigo han encontrado en el contexto nacional y por tanto posee un amplio sentido sociológico digno de estudiarse con profundidad.

6.- Nace un nuevo Fantomas.

Por iniciativa del entonces director artístico de historietas nacionales en la empresa editorial Novaro, S.A.: Alfredo Cardona Peña y, del guionista Guillermo Mendizábal Lizalde, nace en el mes de marzo de 1966, la historieta de Fantomas en el número 103 de la serie Tesoro de Cuentos Clásicos Ilustrados (dibujado por Rubén Lara). Un personaje también llamado Fantomas, basado en el folletín francés, había circulado en el país y se buscaba su actualización por encargo de Novaro, S.A. Con este fin, se acudió a la inspiración del Agente 007, el héroe de moda, con el objeto de adaptar el personaje al gusto de la época.

Así nació el "play boy" fantomas . Su notable movilidad, capacidad técnica y su harem privado. Un poco de James Bond y ciencia ficción a la Flash Gordon y otro poco del personaje francés Fantomas.

Tres meses después de su primera historieta, el personaje estaba terminado y con sus acompañantes definitivos: el Profesor Semo, el robot C-19, el harem con chicas de diferente signo zodiacal. El éxito comercial de fantomas, motivó a la empresa Novaro, S.A., a patentar a su nombre los derechos de autor, dejando al margen de los beneficios económicos a los creadores asalariados del personaje (59). La

situación motivo que el guionista estableciera pleito legal en contra de la empresa, pleito que pierde, quedando los derechos de autor a nombre de Novaro, S.A. Mendizabal Lizalde, sale entonces de la empresa para formar más tarde su propia editorial: Editorial Posada, S.A. (60).

En 1969, la serie Rantomas se vuelve autónoma de la serie Tesoro de Cuentos Clásicos Ilustrados y, de mensual, se vuelve quincenal. El equipo artístico lo forman: Gonzalo Martre, Esteban Mayo y Alfredo Cardona Peña y la historia se repite: considerados al margen de los beneficios económicos de la historieta que elaboran y ante la intransigencia de Novaro, S.A. para repartir utilidades, el equipo de trabajo renuncia en bloque en el año de 1976 (61) y de esta manera termina otra etapa en la vida de la historieta Rantomas.

Desde entonces a 1985, el equipo formado por los hermanos Cruz (Víctor y Héctor) y diversos guionistas como Hilda Zacour, Hilda de Lima, Sotero García Reyes y Rubén Sánchez Monsivais, se encargan de que la revista aparezca en tres modalidades de diferente periodicidad: mensual, quincenal y semanal, conocidas como series, Avestruz, Colibrí y Aguila, respectivamente.

Merecedora del premio a la mejor revista de historietas hecha en México: Tlacuilo de Oro en 1978. En 1983 sólo queda

en circulación la edición semanal (serie Aguila), caracterizada por la temática "realista" de sus tramas que dota al personaje de una conciencia social "crítica" y de una ingerencia en los sucesos reales, nacionales e internacionales. Esta tendencia que antes de 1979 sólo se manifestaba esporádicamente, se irá acentuando hasta llegar a ser uno de los distintivos de la serie. Según Rubén Sánchez Monsivais, actual editor responsable de la revista, la temática "realista" se irá acentuando, por ser la tendencia que la época de crisis social y el mercado imponen; lo cual requiere de cierto cuidado al tocar algunos aspectos de la vida pública del país, para evitar la censura política. (62)

No obstante la "politización" de la temática, se han conservado hasta el momento los personajes originales de la historieta y la intención pseudo-pedagógica de insertar en las viñetas pequeñísimas, insuficientes y ocasionales referencias literarias. Dichas referencias han dado a Sánchez Monsivais motivo para afirmar que la revista Fantomas constituye un puente entre la lectura de historietas y la lectura de libros. (63)

#### 7.- El Fantomas del folletín francés.

Este apartado quedaría trunco si se omitiera la importancia que el folletín Fantomas ha tenido para el relato de masas y sus modelos míticos, caracterizados por su capacidad para

repetir ciertos elementos emblemáticos y multiplicar sin límite las aventuras de tal o cual personaje.

Como personaje popular, Fantomas inicia su vida pública en las páginas dominicales de los diarios parisinos en 1911. (64) Sus autores: Pierre Souvestre y Marcel Allain, tuvieron el acierto de hacer corresponder su personaje al clima de caos y emociones fuertes previo al estallido de la Primera Guerra Mundial y a la esperanza de una revolución que no estallo en Europa central sino en Rusia.

Derivado cultural de las novelas del folletín francés del Siglo XIX, que desembocan en la pura aventura a través de un proceso de esquematización de la intriga y, cuyo máximo exponente fué Eugenio Sue y Alejandro Dumas con su Conde de Montecristo (65), Fantomas representa para Umberto Eco (66) la depuración del esquema iterativo que caracteriza las narraciones de la actual cultura de masas.

Con Fantomas, se ofrece a la narrativa de masas un personaje susceptible de alargar sus episodios a miles de aventuras, bajo la lógica siguiente: la policía (el inspector Juve y su ayudante Fandor) están a punto de atrapar al infractor de la justicia: Fantomas, cuando éste, inesperadamente, huye y se pone a salvo, para recomenzar el mismo esquema en la próxima entrega. Entonces, nuevamente, se presentara al personaje necesitado de dinero y realizando nuevos robos que van

a desconcertar a la policía y a la sociedad.

En suma, el acierto del esquema de suspenso e intriga ofrecido por Pantomas, es su perfecto acoplamiento con la filosofía comercial y consumista de la industria del tiempo libre o cultura de masas.

Para los fines de este estudio, la relación entre el esquema de la historieta Pantomas y el folletín francés, puede ser resumida en cuatro puntos:

1) La relación infractor-policía. Ambos personajes son ladrones, con la diferencia de que el folletín muestra a un personaje que es también un asesino.

2) La novela francesa relata las aventuras de un ser inaprehensible que cuenta con la capacidad de asumir todas las personalidades requeridas según las circunstancias.

3) La capacidad tecnológica para burlar a la policía a través de medios de escape inesperados.

4) La capacidad para desconcertar a la sociedad, especialmente a los sectores de la aristocracia y la gran burguesía.

---

El héroe represor: Pantomas.

Daniel Prieto (67) hace un somero análisis del personaje, "revista clasificada por el correo argentino como de interés general", y lo hace buscando explicar el esquema argumental basado en el análisis de Vladimir Propp.

Siempre la misión del héroe reside en resolver una "carencia" que casi nunca es de él mismo. El personaje principal aparece como insobornable (cabría preguntarse si la insobornabilidad como carencia se refiere a una carencia real del gobierno y las altas esferas de la sociedad mexicana) y se demuestra cómo un tema cotidiano sirve de pretexto para plantear la clásica lucha entre el bien y el mal, en este caso el tráfico de drogas. Llegado a este punto el autor se olvida de Propp y no relaciona a los elementos técnicos al servicio del héroe con los "objetos mágicos" y los "donadores" del viejo cuento. Sin embargo, reconoce que la revista ofrece abundantes elementos para el análisis y caracteriza a Fantomas como un héroe represor.

#### Perspectivas de las revistas Kalimán y Fantomas.

Habiendo realizado un breve bosquejo de las circunstancias que acompañaron el nacimiento de dos héroes de la cultura popular, se pueden notar una serie de circunstancias comunes.

Kalimán, según Modesto Vázquez, uno de los autores, nace como reacción al clima de "sexo y violencia" que en el cine y la televisión de la época existía; detrás de la mística, la parasiología y el misterio de personaje se encuentra la idea de hacer un canto "a la libertad pura" (68) a través de un mestizo, hijo de inglés y de una indígena del medio oriente. No obstante Modesto Vázquez asegura que esta concepción del héroe no guarda ninguna intención educativa (69).

Fantomas, según su autor Guillermo Mendizabal Lizalde, nace de la búsqueda por integrar a su personaje al clima de violencia y sexo de la época y no para oponerse a él. Con este fin se dota al personaje de los recursos necesarios para aparecer como un ser "materialista" a tono con la época. (70)

Sin embargo, la intención de los dos autores es la misma: crear un personaje capaz de ganar mercado. Aparentemente, los móviles ideológicos de cada autor son diferentes y hasta opuestos: Modesto Vázquez, emigrado a México de Cuba al triunfo de la revolución (71), busca hacer la apología del "mundo libre" a través de un personaje "espiritualista"; Guillermo Mendizabal, amigo de militantes de la izquierda mexicana, (bautiza a uno de los personajes que acompañan al héroe) como el "profesor Semo", en honor a Enrique Semo, en ese entonces miembro del Partido Comunista (72), trata de hacer la parodia de un ser egoísta, poderoso y materialista que exclusivamente piensa en el beneficio personal y limpia su conciencia con el "buen gusto" (73).

Dando la debida importancia a las intenciones de sus autores, sólo resta observar que los dos personajes forman parte de la cultura de masas desde hace dos décadas y han otorgado buenas ganancias a sus editores. Fantomas por lo pronto ha desaparecido junto a la Editorial Novaro S.A., absorbida por Novedades Editores en sus derechos de publicar material de Walt Disney, y por La Editorial Vid, de Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, en todos los demás "servicios (Archi, La Pequeña Lullú etc.). Kalimán seguirá otorgando ganancias económicas por algunos años más.

## X. Características de Kalimán el Hombre Increíble.

### 1.- Origen divino-fantástico de Kalimán.

El héroe posee la explicación de su origen extraordinario. kalimán es el "séptimo hombre de la dinastía de la diosa kali", un ser "predestinado" para hacer el bien a sus semejantes, luchar contra la "injusticia", proteger al "débil", castigar al malvado y no matar jamás. (Ilustración 1). Curiosamente, "Kali" es la deidad de la muerte en la mitología hindú.

A pesar de la afirmación de uno de los coautores de Kalimán (Modesto Vázquez (74), referente a que no existía relación alguna entre Kalimán y la diosa de la mitología hindú Kali, esto se desprende de la lectura del ejemplar número 4 de la serie El Dragón Rojo, pp. 19-20; en el cual se ve que kalimán es protegido y descendiente de la diosa kali. Este origen divino, de entrada sitúa al héroe muy por encima de sus mortales lectores, lo cual tiene el atractivo de demostrarles que, a pesar de su "inferioridad", pueden ascender a la categoría de los seres superiores, siempre y cuando se identifiquen con él.

Si bien se pretende que kalimán es un ser de origen divino que desciende de una de las múltiples divinidades de la mencionada mitología hindú, en posteriores aventuras

perderá su caracter "pagano y politeista" (aludiendo a una diversidad de dioses), para sostener la creencia exclusiva en un sólo Dios todopoderoso.

De esta forma está en condiciones de ser comparado a imagenes religiosas como la de Cristo o Buda, como sucede en la serie El Ojo de Satán No. 709, al transitar por los caminos "secretos" de los "elegidos" en el interior de la gran pirámide egipcia, en busca del secreto de la aparición en la tierra de sus enemigos en turno, los "suprahumanos" (Ilustración 2).

## 2.- Inserción Social.

Poder Económico.- Nunca se explica el origen de la riqueza del héroe que en repetidas ocasiones aparece pagando los servicios prestados (informaciones, etc.) con monedas de oro, lo cual sin embargo ha constituido la pista para que el malvado de con él (Ilustración 3). El poder económico y la condición social del personaje, pueden deducirse de los bienes materiales de que dispone, además de las joyas preciosas de su indumentaria, su cuartel general es una mansión en Miami, Florida (serie El ojo de Satán). El héroe posee además, un helicóptero (Ilustración 4), un avión y un auto particulares. Tiene solvencia económica para viajar en barcos y aviones y hospedarse por todo el mundo acompañado por solín,

dando la imagen de formar parte de la clase dominante.

La omisión del origen de la riqueza, es el mito más clásico de los héroes que participan de la ideología burguesa, ya que se busca el fin de ocultar el papel del trabajo en la producción. El héroe dedica todo su tiempo a perseguir y a escarmentar villanos y no ciertamente por necesidad de sobrevivir, sino como un "hobbie", lo que subraya aun más el carácter clasista de su oficio.

### 3.- Cómo es Kalimán.

#### Amigos

Entre sus amigos cuenta con príncipes, jeques, grandes sacerdotes del Oriente e hijas de millonarios petroleros, todos con poder político y económico, a quienes cuida y ayuda cumpliendo el papel de policía de las clases dominantes. Al no tener amigos sin posesiones económicas o poder de algún tipo, significa que no es realmente un protector de los débiles de un pueblo, así como tampoco de ciertos miembros de la clase en el poder considerados como malvados en relación a él (No. 713, p.30).

#### El justiciero

Predestinado a impartir justicia, sus causas son por naturaleza justas. Con una fe inquebrantable en sus causas

y sin dejar de apelar a las fuerzas irracionales de la religión, busca servir a la "Ley" en abstracto, la cual dice representar, tal como en la sociedad dicen representarla los gobiernos, el aparato judicial y la policía. Identifica su causa con la "esperanza" y la "luz" mientras golpea árabes tercermundistas que, implícitamente, representan por contraparte la desesperanza y la oscuridad (Nos. 586, portada; 692, portada; y 698, p.16). Uno de sus "clichés" aconseja "fe en la justicia y el Todopoderoso", lo cual se traduce como: Dios es justo, El está con Kalimán y por lo tanto, Kalimar es justo.

#### Vengador sin venganza

Afirma tautológicamente que él es la justicia y que no imparte venganza, puesto que no tiene resentimiento. Sin embargo, enllos hechos, todo aquel villano que intenta subvertir el status quo, está destinado a vérselas con su "vengador", sobre todo si utiliza la violencia, porque ello implica desatar la violencia del héroe.

#### La verdad

Identificado con la "Ley", su capacidad para luchar por la "verdad" e identificarse con ella, es un elemento moral que sirve para distinguirle del malvado, quien por definición es infractor y mentiroso (No.698, p.16).

### Paternalismo

Es eternamente protector de las imágenes que connotan debilidad, el niño y la mujer asexuada, que viven siempre agradecidos. La mujer lo idealiza platónicamente, considerándolo como un "padre" ya que el héroe siempre le \_\_\_\_\_ indica que hacer; ella obedece y carece de la mas mínima iniciativa. Esta imagen del héroe, encargado permanentemente de ordenar a sus subordinados (niño, mujer y animales) y esperando ser siempre obedecido, está muy de acuerdo con el papel que la familia autoritaria y patriarcal asigna al padre.

### Prepotencia

(Ilustración 5) Como extensión del rasgo anterior, se muestra intransigente a recibir cualquier tipo de "orden", considerándola como un insulto y reaccionando furioso cada vez que algún villano ha osado hacerlo, poniéndolo fuera de combate con grandes puñetazos (No. 649, pp. 1, 3 y 6), no sin advertirle que Kalimán sólo escucha "sugerencias" cuando están avaladas por alguna imagen con poder material o moral: reyes, religiosos, etc.

### El caballero andante

Es conocido en el mundo entero por la fama de sus proezas. Sus "admiradoras" lo persiguen en los aeropuertos, lo cual considera un "honor" al mercer la atención de tan hermosas mujeres, ante quienes se inclina para besar su mano

al mismo tiempo que se permite galanteos como: "que hermoso nombre lleva usted" lo cual les deja un recuerdo imborrable (Nos. 700, p.21 y 712, p.25).

### Poderes

El poder mágico de la mente.- El "cliché" favorito de la serie: "la mente humana lo puede todo", hace que el héroe pueda sobreponerse al tiempo, las emociones, las condiciones climatológicas, los villanos y en general cualquier manifestación de la materia. Para bajar su pedestal divino, Kalimán insiste en que la capacidad de la mente es de naturaleza meramente humana, la cual es compartido tanto por los villanos como por el lector y le confiere mayor credibilidad como personaje.

sin embargo, según los más recientes progresos de la biología, no se dispone de la menor prueba que sustente la hipótesis conocida como dualismo cuerpo-mente, que conciba que "en el interior de la sustancia corporea material se contiene otra de muy distinta composición llamada mente" (75). Por otra parte, esta fetichización de la mente, filosóficamente va por los senderos del solipsismo, teoría del conocimiento que llega a afirmar que sólo existe la mente y que el mundo es el reflejo de su poder. (76).

La precariedad tecnológica relativa, propia de la dimensión "subdesarrollada" representada por un héroe del

"tercer mundo", en oposición a la dimensión de los héroes de las "metrópolis industriales" (los superhéroes tipo supermán, Flash Gordon, etc.) es la que permite expandir un poder meramente "humano" a las dimensiones de la magia. (Nos. 620, p.9 y 818, p.20).

### La inteligencia del héroe

Esta capacidad del héroe es un derivado de su poder mental, y el arma gracias a la cual logra sobreponerse a todos los peligros y a los demás personajes, presentando a la mujer, además, como un ser casi tonto. Como categoría histórica, la inteligencia es un producto de la burguesía y a través de ella se ha explicado su ascenso al poder económico y político, la estratificación y los antagonismos sociales. Basta recordar la justificación que Rousseau da a la expansión colonialista europea, argumentando la mayor adaptabilidad psíquica y organización cerebral sobre los habitantes de clima extremosos. De este modo, la ideología burguesa presenta la vida humana, de hecho, como una mera confrontación de inteligencias, entre las cuales sólo las más poderosas salen vencedoras.

### El sabio

El héroe tiene la capacidad de saberlo todo, encontrando siempre con exactitud lo que necesita saber, de esta manera resuelve los más intrincados problemas científicos,

astronómicos, matemáticos, físicos e históricos. Con sólo concentrar su mente, resuelve los "misterios" de las civilizaciones pasadas (Nos. 706, p.21 y 709, p.23).

#### El hipnotismo colectivo

Gracias a su poder mental, puede desencadenar ilusiones ópticas en sus enemigos que engañados huyen aterrados, dejando el campo libre al héroe. Recurso utilizado por el Mago Mandrake, personaje norteamericano de la historieta, que uso por primera vez este truco para vencer a sus rivales. (No. 797, p.18).

#### La transformación facial

este truco le sirve para evitar que su identidad sea descubierta por el enemigo. Por ejemplo puede convertirse en un anciano, gracias al control de sus músculos faciales. (No. 32, pp. 6 y 7, serie El Faraón Sagrado).

#### La ventriloquía

Le sirve para engañar al enemigo a través de la ilusión de que los animales y las cosas hablan (No. 714, p.23). Estos recursos subrayan el caracter extraordinario del personaje y su capacidad para imponerse al enemigo por medios no tecnológicos.

#### El valor

El personaje recomienda no huir ante las situaciones de

peligro en base al "cliché" de que "sólo el cobarde huye". Al ser el villano el único susceptible de comportarse como un "cobarde", este rasgo funciona como elemento compensatorio o gratificante dirigido al lector para desencadenar su identificación y contrarrestar el miedo que provoca la soledad y el individualismo propios de las condiciones de vida en la sociedad moderna, que escapan a la voluntad y control de los individuos.

#### El ayuno

El personaje recomienda el ayuno corporal como medio para fortalecer el cuerpo y el espíritu. Esta apología del ayuno, en un contexto social como el mexicano, lleva implicaciones que nada tienen que ver con la fortaleza, porque un pueblo que conoce el ayuno y el hambre forzosa como una condición cotidiana de vida, en el caso de tener conciencia política, debiera mirar con desconfianza este tipo de sacralizaciones.

#### La disciplina física

Para dar mayor credibilidad, el héroe realiza con constancia sus ejercicios de yoga, de donde proviene su fuerza, rapidez y agudización de los sentidos. Esto no podría ser de otro modo siendo el personaje mismo un producto comercial de la moda del hinduismo de los años sesenta, junto a la ropa, la música, la filosofía, los libros y las clases de yoga.

(No. 688, p.26)

### "Serenidad y Paciencia"

A consecuencia de su extraordinario poder mental y auto-control, la paciencia y la serenidad lo ayudan a sobreponerse a las situaciones de peligro y tensión.

En cambio, para el lector, la "paciencia y serenidad" se vuelven paliativos en épocas de crisis social. Tal como sucede en México cuando sus Presidentes sólo piden "calma" al pueblo, ante el acelerado deterioro de sus condiciones materiales de vida (No. 818, p.16) .

### Debilidades

a) Aparentemente el héroe manifiesta debilidad ante la superioridad numérica de los villanos que lo atacan, o que lo sorprenden gracias a la traición y la sorpresa (No. 661, p.6 y serie El Faraón Sagrado, No. 39, p.7).

b) El héroe demuestra una aparente debilidad ante la mujer, quien hace recaer su fortaleza en la belleza física e implícitamente sobre su sexualidad, la que le da capacidad para debilitarlo desendagénandole una lucha interior en contra de esos "malvados poderes". El héroe no puede creer en esos poderes y los combate con fuerza, astucia e inteligencia superiores hasta vencerlos. Lo que realmente se pone en juego es su incapacidad de enamorarse por ser un ser ascético y en todo autosuficiente.

#### 4.- Poderes mágico religiosos.

En pueblos donde el mito existe en cada rincón de su vida, ansiosos de milagros y prodigios, de lo maravilloso, por decirlo como el escritor cubano Alejo Carpentier (77), no es extraño que el gusto por los relatos plagados de símbolos, supersticiones y alusiones mágico-religiosas, como kalimán, estén ampliamente difundidos.

El héroe muestra una actitud de fe y recalca su creencia en un ser superior "Todopoderoso", elementos en los cuales se funda el sistema religioso judeo-cristiano junto a sus correspondientes ritos propiciatorios (78), y que sirven para reforzar las actitudes y valores religiosos presentes de antemano en los lectores.

Al insistir en que sólo los "elegidos" por designio divino son capaces y están autorizados para impartir justicia y resolver los problemas sociales que directamente atañen al lector, el héroe propicia una actitud de conformismo entre los lectores.

Por otro lado, existe una honda huella en las creencias y el habla popular dejadas por el cristianismo, al grado de utilizar ciertas expresiones verbales e icónicas con un significado moral muy preciso:

Frecuentemente se rodea al héroe con las aureolas de luz que acompañan a los santos católicos, o se ponen en su lenguaje palabras como "santo dios" o el "Todopoderoso", como contraparte de los personajes malvados, caracterizados icónicamente con rostros de diablos, ojos y cejas angulosos y para cuya significación del mal se le adjudican expresiones como "Lucifer", "demonios", "furia del infierno", "Satan".

La creencia monoteísta propia del catolicismo desplaza al politeísmo mostrado en los primeros números de la revista (Nos. 1, 8 y serie El Dragón Rojo No.4), en donde el héroe y solían compartir esa creencia con los malvados. A lo largo de los años setenta, el politeísmo es identificado exclusivamente con el "salvajismo" propio del colonizado, o sea del malvado.

#### Amuletos y objetos mágicos

Los objetos mágicos, propios para vencer al malvado, tienen su origen en los relatos folclóricos que describen hechos remotos y maravillosos, que elaboraron las sociedades agrarias y precapitalistas y corresponden a las formas de la "mentalidad primitiva" (79).

En el presente relato historietístico, figuran los objetos mágicos, al lado de las armas y de la tecnología moderna.

Los medios de transporte: automóviles, helicópteros, aviones, son usados por el héroe, mientras que los malvados utilizan robots, radios, pantallas de comunicación, pistolas y ametralladoras. Lo cual nos remite a un mundo donde se mezclan un pasado ideal con un presente manifestado por los recursos de los malvados; la magia y la tecnología, lo rural y lo urbano, lo "exótico" y lo "civilizado", mundo propio de naciones colonizadas, las cuales sobreponen mitos primitivos a mitos modernos; he aquí algunos de ellos: ]

-La campanita de plata. El "Lama" amigo del héroe, se la donó a Solin, para que en caso de peligro la tocara y así acuda en su auxilio como "cuerpo astral". (No. 552, p. 16).

-El medallón de kamata. (Ilustración 6). Cruz parecida al símbolo heliocéntrico (20) usado por las culturas que buscaron representar el poder generador del sol y que también, puede ser identificado con la cruz gamada del fascismo alemán. Este objeto estuvo oculto en un árbol hasta que Solin lo encuentra para vencer a una coalición de villanos (No. 805, p. 11).

-El escarabajo egipcio. Donado por el héroe a una mujer amenazada por el vampiro-humano Bartok; en realidad de nada le sirve, pues este último no se tiente para arrancárselo y atacarla. (No. 838, p. 13).

-El libro blanco de la sabiduría. (ilustración 7). Revela todos los secretos de la magia, es el premio para los monjes vencedores en la prueba de "dragón rojo", título máximo después del "Dalai-lama" y al que Kalimán aspira, protegido y propiciado por la diosa "Káli", al igual que su contrincante Karma, quien hace trampa y lo hurta (serie "Dragón Rojo", No. 4).

-La esmeralda sagrada. Objeto precioso incrustado a una estatua de Buda, hurtado por el falso héroe "Namilak", que lleva el nombre del héroe pero al revés. (No.916, p.9).

-La espada flamígera. Arma que vuelve a su poseedor casi invencible. Primero la hurta Tarot y luego Karma, hasta que ambos villanos son vencidos por el héroe. (No.817, p.13).

#### 4.1.- La magia y el poder.

Mientras el héroe utiliza la magia para preservar el equilibrio previo a la irrupción del malvado, este último la utiliza para realizar el "sueño de su vida": ser más que rey o emperador, un "semidios" capaz de desatar el odio en la sociedad, e imponer su "ley", ocupar el mejor palacio y hacer de la venganza el símbolo de poder y grandeza. (Tarot No. 765, pp.25,26).

Aun cuando a Kalimán le pueda parecer "increíble en estos tiempos" la existencia de la "magia negra" por la cual los villanos buscan vencerlo, es un hecho y sustenta emotiva e irracionalmente la justeza de las causas del héroe como representante del bien y la religión.

Entre las prácticas mas repetidas por los villanos se encuentran el espiritismo, la magia negra, la hechicería y la preparacion de brebajes. El Conde Bartok puede regresar del "más allá". También existe la creencia en la flor de loto como un arma en contra de los "malos espíritus", "demonios y espectros", en profesías que aseguran que sólo los "elegidos" sobreviven al poder del "ojo de Satan". La metamorfosis de personajes malvados en animales dañinos como ratas y serpientes es común. (Nos. 744, p.13; 745, p.12; 797, p.5; 830, p.20; 818, pp.5 y 6).

#### 5.- El disfraz del héroe.

Aquello que oculta, simula o disfraza la "verdadera" identidad del héroe, es su indumentaria y su caracterización fenotípica.

#### Su iconografía como emblema

Como "mestizo", Kalimán representa la fusión de las características del dominador a través de su fisonomía y caracterización moral, con las del dominado representadas por su

indumentaria hindú, nombre y medio social (ambiente humano).

La imagen del mestizo, es la más adecuada para desencadenar el proceso de identificación en el lector, originario de una nación mestiza genética y culturalmente.

### Apariencia física

Al interior de la lógica de la dominación colonial, la fisonomía del dominador queda identificada con la "belleza física": fisonomía europea (grecolatina o germana), piel blanca, mentón cuadrado, nariz recta, alto y ojos azules. Valores estéticos ideales que se han cargado de cualidades morales (sociales), como la "bondad", la "fuerza de carácter" y la "simpatía" (Ilustración 8). En México, especialmente, los ojos azules, tan acentuados en los relatos de este héroe, simbolizan belleza, bondad y "misterio", sobre todo por ser escasos en los habitantes del país.

Por otro lado, la avalancha de "superhéroes" de origen norteamericano que han inundado los medios de difusión, ha contribuido a que estas características físicas queden identificadas con el papel heroico (Supermán, Batmán y Robin, marvita, etc.). La fuerza física de Kalimán está manifestada por su estatura y musculatura, las cuales han aumentado respecto a las representaciones de los primeros números de la revista para contrastar con la debilidad de sus acompañantes: Solín y las mujeres.

### Vestuario

El mecanismo usado por el colonizador para representar la presencia del colonizado libre de elementos molestos, haciéndolo irreconocible ante sí mismo, encasillado y desapegado de su realidad, es el exotismo (81), en este caso representado por el vestuario de "hindú", traje de "Nehrú" y turbante del héroe.

Por otro lado, la capa del héroe representa la "nobleza" y "autoridad moral" del portador, por la cual tradicionalmente, desde la edad media se ha representado a reyes y príncipes y actualmente también caracteriza a otros héroes fantásticos (Batmán, Robin, Supermán, Santo el enmascarado de plata, El zorro, etc.) La insignia y el puñal representan el poder material de Kalimán, puesto que son piedras preciosas. El color blanco de su vestimenta lo identifica con cualidades morales como el "bien", la "pureza", etc., derivados también de la visión colonialista que identifica el color negro con el "mal".

#### 6.- El ayudante Solín.

Se le representa como un niño-adolescente. Actualmente, es más delgado y sus ojos son más grandes, lo que dá al lector la impresión de ser más frágil e infantil que en los primeros números de la revista. (Ilustración 9A). Este frágil

y desprotegido personaje, es uno de los principales atractivos para desencadenar la identificación de los lectores mas jóvenes. Además cuenta con la "suerte" de ser el eterno compañero de aventuras del poderoso kalimán. (Nos. 8, p.3; y 710, p.31).

### Origen de Solín

Como todo héroe mítico, comparte la suerte de ser huérfano y descender de una familia noble. Egipcio de nacimiento, fue raptado desde su más temprana edad por unos traficantes de esclavos, de quienes logró huir, para sobrevivir defendiéndose de los ladrones del desierto gracias a que aprendió a manejar una honda y a ganarse la vida criando camellos. (Ilustración 9B) Como puede verse, Solín al contrario de Kalimán, sí es un indígena "puro", originario de una nación colonizada (No.729, p.10). Este motivo es suficiente para ganarse el favor de los lectores, sobre todo de escasos recursos económicos. Un estudio realizado por el Instituto de Estudios del Trabajo (INET), mediante encuestas hechas a niños "subempleados" de la ciudad de México, muestra que entre sus "lecturas" destacan las historietas de aventuras, pero sobre todas, la de Kalimán. (82)

### Caracterización

Solín es el inseparable compañero de Kalimán y su principal atributo es la "curiosidad", gracias a la cual

logra meterse en las situaciones peligrosas que motivan la acción para salvarlo. Una vez rescatado por el héroe, vuelve a caer en peligro y así al infinito.

Las situaciones más constantes, en las que es común encontrarlo, son las de angustia; cayendo al fondo de un foso infestado de lagartos o alimañas venenosas; atacado por tarántulas, serpientes, momias; víctima de un ogro, feroz y gigantesco, de las hechicerías del malvado o bajo su poder hipnótico, etc. (Nos. 8, p, 13; 688 y 689 portada -sobre la "curiosidad" como elemento narrativo-; 828, portada).

### Dependencia

La condición de este personaje depende del héroe, de modo que su actuación como un ser indefenso y fragil corresponde a una intensificación de los rasgos de fortaleza en el héroe, el cual aparece cumpliendo las funciones de "padre" que prescribe enseñanzas y órdenes al "hijo", quien humildemente acepta y escucha las amonestaciones. Cuando el héroe ha estado en peligro de "muerte", solín se muestra desconsolado y desamparado, acentuándose su caracter indefenso y de orfandad.

### 7.- El malvado.

### Iconografía

La identificación con la maldad, generalmente pertenece

a las etnias colonizadas .

Su fisonomía se representa con la nariz chata o aguileña, los ojos rasgados y cejas arqueadas, puntiagudas como de diablo. Generalmente víctima de un defecto físico: jorobado, ciego, de baja estatura o muy alto, calvo, con gafas, pelo crespo, piel negra o amarilla, etc.

#### Función técnico-narrativa

El malvado posee la función más activa del relato, es el encargado de tejer la trama, además de llevarle la iniciativa al héroe para justificar la entrada en acción de este último. Si el héroe fuese el encargado de llevar la iniciativa del relato, desaparecería el "suspenso" y una serie no se podría alargar.

#### La violencia y el malvado

La violencia es un elemento presente en toda esta serie, al grado de que hay números en los que predominan las masacres, los golpes, las imprecaciones y las correrías.

La violencia se presenta bajo sus manifestaciones más destructivas: el asesinato, el sacrilegio, el suicidio, la usurpación, los ataques, abusos y golpes a mujeres, la asfixia, el rompimiento de cráneos, la mutilación, la traición, los miembros ensangrentados, etc. La violencia así mostrada

tiene la función de impactar al lector convirtiéndola en un fin en sí mismo, al despojarla de cualquier otro papel en la reproducción de la vida. El papel que la violencia cumple en la naturaleza para dar origen a lo nuevo y la violencia revolucionaria en el plano social, no tienen cabida en esta revista, ya que la violencia del héroe sólo tiene como objeto mantener el status quo y, la del malvado, es una destrucción ciega e irracional.

#### 7.1.- Tipos de malvado.

##### El semidios (Ilustración 10)

Los malvados se adueñan de objetos sagrados y mágicos o recurren a un origen divino o extraterrestre para hacerse "invencibles" y luchar contra el héroe: Poseidón, el dios mitológico; el Conde Bartok; los suprahumanos del ojo de Satán; Karma; Tarot; La araña negra; etc., son algunos de ellos, su función es poner en jaque las fuerzas del bien con el mal para finalmente ser vencidos.

##### El ladrón

El ladrón actúa para apoderarse de alguna reliquia mágica como el "libro blanco de la sabiduría", la "espada flamígera", etc. Como el héroe es defensor de la propiedad privada, justifica su acción en contra del malvado-ladrón, alargando la narración. (No. 768, p.28)

### El traidor

En cada número, el héroe es víctima de la venganza y la traición, como una manera de imponer el suspenso y despertar la curiosidad del lector a fin de que compre el número siguiente, en cuyas primeras páginas se explica cómo se libera de las trampas para finalmente caer en otra.

### Lo demoniaco

Gracias a su carácter religioso, el héroe no desperdicia oportunidad para invocar al "Todopoderoso", mientras que el villano, en oposición, invocará a las "fuerzas del infierno".

La serie "El ojo de Satán" relata como los villanos extraterrestres, identificados con el símbolo del "ojo" satánico, pretenden apoderarse del planeta, mientras tanto habitan las "entrañas" de la tierra.

Existe en el malvado demoniaco una recurrencia a la connotación sexual, como contraparte del carácter asexuado y ascético del héroe.

### La lujuria y la connotación sexual

Para contrastar con el héroe, cualquier sexualidad del villano sugerida al nivel de la connotación y la elipsis como elemento que sugiere determinada situación sin explicitarla

representa un rasgo negativo y condenable.

Karma, uno de los enemigos mas constantes del héroe, posee un harem particular, en donde jóvenes y bellas mujeres están confinadas para reconfortar el "cansado cuerpo" del villano. (Nos. 552, pp.7,8; 782, p.32)

El vampiro o el violador (Ilustración 11 y 12)

Esta imagen es tradicional en la novela negra o de terror, desde la publicación en 1897 de Drácula del escritor irlandés Bram Stoker, sirve para relacionar la sexualidad con personajes maléficos.

En la historieta, el vampiro aparece persiguiendo apasionadamente a su víctima, por lo general una mujer joven y bonita que se presenta atrapada, con los vestidos rasgados, el vampiro la abraza para extraer su sangre del cuello y finalmente esta muere o pierde el sentido.

El texto es explícito al respecto:

Mujer - Déjame! (se resiste)

Conde Bartok - Necia! (le rasga el vestido). Eres como una mariposa (palabra que connota "prostituta") que vuela en torno a la flama...! Y terminaré por quemarte. (rostro libidinoso)  
(No. 838, p.15)

Conde Bartok - Llego puntual a la cita...

Mujer - nooo, por favor! (yace encerrada en un calabozo)

Conde Bartok - Tenemos toda una larga y hermosa noche  
 por delante para nosotros dos, je, je, je...  
 (Suspense. En el siguiente número, la mujer  
 no recuerda lo sucedido) (No. 850, p.32).

### El celoso (Ilustración 13)

Es frecuente que el sirviente de una mujer rica, bella y joven, este enamorado de ella y guarde la esperanza de que algun día ella le corresponda, hasta que el héroe aparece y la chica queda absolutamente impresionada con su personalidad, justificando la entrada del sirviente al campo enemigo. (No.713, p.21; serie "El ojo de Satán".

### El alemán

Producto de la imagen del villano elaborada en los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, es frecuente encontrarlo dirigiendo a otros villanos (Eric Von Kraufen, el Barón Kruger, el Profesor Herman), se caracteriza por su falta de escrúpulos y su sadismo. (No. 836, pp. 1, 3)

### El bueno-malo

Existe la posibilidad de que un villano, por lo general no muy poderoso, cuestione a su jefe malo y se pase al campo del héroe, o que suceda lo contrario, cuando el malvado

por medio del poder mental o la magia, hipnotiza a algún amigo del héroe, como Solín o una mujer, entonces los usa de acuerdo a sus fines hasta que el héroe los pone a salvo.

## 7.2.- El malvado y el poder.

### El dirigente

Este personaje cuenta con capacidades similares a las del héroe, pero no busca servir al poder, sino serlo el mismo, por lo que no soporta la autoridad de ningún otro sobre él. Una vez logrado su objetivo, da rienda suelta a sus obsesiones, destruyendo, vengando y robando, dejando a su paso una cantidad de personajes que pertenecen a la "masa", muertos o mutilados.

### El dirigido o villano "gregario"

Son personajes que actúan siempre en "masa", a las órdenes de los villanos principales, de quienes son incondicionales, aun a costa de su propia vida, (No. 638, p.28) pero también pueden estar a las órdenes de los amigos del héroe. Califican a los dirigentes de "extranjeros" y poseen los rasgos fenotípicos de las étnias colonizadas.

8.- La ideología de los personajes:  
el colonialismo.

Los personajes malvados se presentan con la imagen del colonizado, a través de una serie de estereotipos:

La fuerza bruta (Ilustración 15 A y B)

Cuando el malvado es fuerte y alto, se le despoja de toda capacidad de razonar y sentir, son expertos en artes marciales, aparecen como gorilas irracionales con la sólo intención de matar y destruir, concepción que corresponde a la de un ser "primitivo".

El lenguaje "exótico" (Ilustración 16)

(Nos. 589, p.2 y 850 p.21)

Para diferenciar al malvado "primitivo" del "civilizado", se representa icónicamente su lenguaje por "caracteres" supuestamente chinos, malasios, etc., ideogramas o balbuceos incomprensibles con los que se caracteriza a seres "inferiores": árabes, africanos, orientales, toda una gama de étnias echadas en un mismo saco.

La fealdad

Pigmeos, watusi, árabes, tibetanos, malasios, chinos, egipcios, etc. desfilan por las páginas de Kalimán como ejemplos de lo feo y lo grotesco, identificados con la "fiereza"

y el salvajismo y son la contraparte de lo "bello" y lo "civilizado" representados por el héroe.

### Salvajismo y superstición.

La posibilidad de que el "africano" pueda volverse un asesino, parece muy natural a los seres "civilizados" de la historieta; pues si en la selva se dedicaba a cazar leones, por que en la civilización no va a ser capaz de matar seres humanos? (No. 602, portada). La condición "inferior" del colonizado se hace patente tanto en sus creencias, como en la susceptibilidad para divinizar los fenómenos naturales (por ejemplo, un eclipse), puede creer que el héroe es un hechicero o brujo y hacer de una mujer rubia una diosa o, un dios de un gorila gigante. (Nos. 1, p.5; 633, p.9)

### El esclavo

Parece natural que estos seres inferiores que actúan siempre colectivamente, incomprensibles, salvajes y feos, puedan ser esclavos y necesiten siempre a otro individuo que les diga qué hacer, estando capacitados sólo para obedecer.

### El colonizado "portador del mal" (Ilustración 17)

Este tipo de personaje reclama la ayuda del héroe para traicionarlo más tarde y conducirlo ante su amo. En la serie "El ojo de Satán" (No.704, pp.24-25), se alude

a un emisario "negro" como el encargado de entregar la planta portadora del mal (el ojo satánico) al faraón Amenotek, que se convirtió en serpiente. En la portada del número 716, aparece un negro vestido de musulmán lanzando a la humanidad una maldición, entre ratas encargadas de sembrar la destrucción sobre el planeta.

En suma, la representación del villano a través de la devalorización del fenotipo y su cultura, es identificada con el colonizado; con el habitante de los países sometidos a las metrópolis industriales colonizadores. Se le representa del lado del mal y de todo aquello que moralmente puede ser considerado como reprobable: el miedo, la mentira, etc.. Como resultado, el lector concebirá su propia imagen, fisonomía y color, como algo extraño y despreciable, lo cual es uno de los rasgos del proceso de colonización susceptible de provocar neurosis; la identificación con los valores del dominador, representante de la "civilización" sacraliza la opresión del colonizado y lo hace sentirse "culpable". (1, 2) El sentimiento de culpabilidad, se ve reforzado por la "culpa" inherente a la idiosincrasia judeo-cristiana, que hace hincapié en que la muerte de Cristo y la caída del Paraíso terrenal recaen en la humanidad.

## 9.- La naturaleza femenina

Según la historieta, la mujer tiene cuatro rasgos inherentes a su condición:

a) es "inferior" al hombre, puesto que siempre es vencida por él. Es "debil" y no posee ni la fuerza física ni la moral que evita ser esclavizada o enamorarse..

b) La mujer es "emotiva". susceptible de admirar y enamorarse apasionadamente del hombre ideal, su deseo es el de poseerlo, para lo cual usa poco o nada su cerebro. Sólo cuando escucha los consejos del héroe, considera que ha comenzado a usar su cerebro. (Serie: "La Bruja Blanca") (Ilustración 18).

c) La mujer es "falsa". Gracias a su "capacidad" para mentir y fingir, según sea "buena" o "mala", puede ayudar al héroe o hacerle algún mal.

d) La mujer posee su imagen icónica. Se le caracteriza siempre joven, esbelta y bonita. Si es "buena", con rostro aniñado; como mala, de cejas angulosas. Viste minifalda o falda larga con abertura al costado de modo que exhibe siempre sus muslos, también suele aparecer en "bikini" sin importar el lugar y el clima. Este estereotipo de mujer

refuerza la idea masculina que ve en ella un mero objeto sexual y decorativo.

Además, existe una división moral entre mujeres, representadas a partir de la relación guardada con el héroe, como ayudantes o como obstáculos.

#### 9.1.- La mujer buena.

La mujer buena según ésta historieta, es aquella que se ajusta a los valores de abnegación, fragilidad y fidelidad ante el héroe, quien le brinda amparo y seguridad.

#### La víctima (Ilustración 19)

Su condición de debilidad la hace ser un blanco fácil para el malvado, quien rapta a la indefensa mujer para servir en su harem, lo cual justifica la entrada del héroe en acción para salvarla. Se busca contrastar la pasividad de la víctima con la agresividad del malvado y con la iniciativa del héroe.

#### La mujer violada (Ilustración 20)

La violencia que el malvado ejerce sobre la mujer se justifica con el pretexto de haber facilitado la escapatoria al héroe. Los golpes son explícitos, no así la violencia "sexual", la cual se insinúa tanto al nivel de la connotación

de la imagen como de la elipsis en el texto, dejando a la imaginación del lector la tarea de cubrir el "espacio" entre una viñeta y otra. A través de éste recurso es posible "insinuar" múltiples situaciones como el incesto. En la portada de la serie "El valle de los vampiros" (No. 36) hay una escena donde alumbra la luna llena y el padre rasga el vestido de la hija que se resiste. En el mismo número (p.9), diversos personajes malvados golpean a la chica rubia, entre ellos su padre que no la reconoce y que se encuentra bajo el poder de los vampiros.

#### La enamorada (Ilustración 21)

En la historieta, el héroe es, respecto a la mujer, el "centro de atención", el objeto continuo de su pensamiento y ensoñaciones. Evocando siempre el último encuentro y deseando el próximo, se estremece recordando los labios que besaron su mano o la ocasión en la que, no pudiendo resistir, ella le besó. El héroe provoca el llanto de la mujer al marcharse y ella es capaz de arriesgar su vida con tal de escuchar tan sólo una vez más su voz firme y varonil y sentir su mirada profunda y dominante. (Nos. 713, pp. 2-3; 734, p. 22; 754, p.28)

#### La princesa

La acompañante ocasional del héroe pertenece a las clases dominantes, son hijas de magnates petroleros, princesas o hijas de algún poderoso rey, sacerdote, etc. (No. 715, p.26)

La esclava (Ilustración 22)

Víctima del malvado y reducida a la condición de esclavitud, llega a asumirla por su propia voluntad, disfrutando su condición de objeto sexual para reconfortar el cuerpo de su amo y brindarle todo lo bello de lo cual es capaz su corazón, aunque a cambio sólo reciba desprecio y malos tratos. (Nos. 552, p.7-8; 784, p.6).

9.2.- La mujer mala.

De la confrontación con el ideal masculino representado por el héroe, surge la imagen de la malvada.

La bruja (Ilustración 23)

La esencia de sus maléficos poderes reside en su belleza física, atributo a través del cual puede ser capaz de adueñarse de la voluntad del héroe, esclavizándolo. Si bien este personaje nunca logra su cometido, siempre lo intenta, emparenta su sexualidad con los "poderes ocultos" de la magia y la hechicería, que la hacen capaz de fabricar trefajes que vuelven simios a los hombres (serie "La bruja blanca"). Su capacidad "natural" (recordemos a Sofía, la compañera de Emilio) para el engaño, la lleva a fingir no ser vista por el héroe hasta hacerlo caer en alguna trampa. (No. 604, 621 y 864, portadas).

La mujer agresiva y autosuficiente capaz de ser "reina", es "malvada" y "natural", con la opción de que quede enamorada del héroe a costa de estas cualidades y hasta de su mismo reino.

La mujer esclavista (Ilustración 24)

Es una imagen activa, agresiva y autosuficiente, siempre pretende apoderarse del cuerpo y voluntad del héroe, usando como arma su belleza; al fracasar, cambia este recurso por la prepotencia y la violencia. Generalmente se trata de reinas, jefas de la mafia, brujas o vampiros humanos que disponen de poder, movilizándolo a su capricho un numeroso ejército.

Esta imagen es la versión de la mujer caprichosa, rencorosa y colérica, dispuesta a tomar venganza a pesar del desprecio del héroe, su única obsesión es satisfacer su pasión desmedida y lograr humillar al héroe a sus pies, mientras le grita: "-Al fin te he vencido Kalimán!" (Nos. 631 y 663, portadas).

La mujer robot (Ilustración 25)

El héroe es incapaz de ejercer la violencia sobre la mujer de "carne y hueso"; así, tiene que "cosificar" más la imagen femenina para justificar su violencia. Esta se justifica al descubrir que la que se hacía pasar por una persona

es una mujer-robot. Descubierta el engaño, la desenmascara y arroja oportunamente al mar, antes de que explote la bomba de tiempo que lleva dentro. (No. 696, pp.7 y 14)

#### 10.- El paisaje humano.

##### El vestuario

El color sirve para caracterizar el status moral de los personajes: blanco para los buenos, negro para los malos, además connota lo "exótico" e intemporal, al no existir una ubicuidad histórica precisa del vestuario. Esto se explica al aludir a personajes colonizados por medio de un mecanismo que busca hacerlos irreconocibles ante sí mismos. La recurrencia se muestra en los personajes con atuendos de orientales: asiáticos, africanos, (aunque existen episodios en "La selva Lacandona" y en "Machu Pichu"), árabes, egipcios, o hindúes, vestidos con taparrabos, en traje de karateca o hábito de monje budista, en traje de campesino de indochina o de pirata malasio. Hay una mezcla de personajes del pasado que habitan el "presente", caracterizados como esclavos egipcios o gorilas parlantes vestidos como legionarios romanos, lo cual da a estos seres un toque "fantástico". La indumentaria del cazador europeo moderno coexiste con el traje hindú del héroe, el taparrabo "bikini" de la bruja blanca o la indumentaria transparente de la mujer egipcia que los acompaña. (Serie "La bruja blanca").

### Escenografías

Existe una recurrencia hacia los paisajes de las zonas no industrializadas, que coinciden con el habitat de las etnias no-europeas, en donde los fuertes contrastes sociales hacen casi inexistentes las capas medias y muy reducido el número de jerarcas con poder absoluto sobre los recursos. Por otro lado hay una numerosa capa de menesterosos que viven al día, cargando sobre sí el despotismo y la injusticia social.

1) Palacios y mansiones. Son los sitios que habitan los millonarios petroleros, los reyes, los príncipes y los grandes sacerdotes y, por supuesto, el héroe. No importa el caracter moral del personaje que habite estos recintos, sólo necesita contar con suficiente poder para mantener la numerosa servidumbre con la cual llenar los espaciosos jardines, alcobas, torres y pasillos. La mansión del villano cuenta con un espacio destinado a alojar su numeroso harem, entre otros sitios dedicados a almacenar valiosos tesoros así como calabozos y cuartos de tortura.

2) Indicios de civilizaciones desaparecidas. Los escenarios más favorecidos son aquellos susceptibles de brindar un clima de "misterio" para que el héroe encuentre los secretos y las claves que sus contrincantes plantean, tales como

Machu-Pichu, Bonampak, Luxor, la gran pirámide de Egipto, Roma, el "Taj Majak" o ciudades olvidadas en las profundidades de las selvas africanas.

Este tipo de lugares se utiliza para dar una atmósfera "tercer-mundista" a las correrías del héroe, ya que se evidencía la presencia de una tradición "exótica" que hunde sus raíces en un inmediato o lejano pasado que no ha desaparecido del todo.

3) Lugares naturales. Por ser una versión del "hombre natural", Kalimán, necesita de escenarios ad-hoc, que ofrezcan innumerables peligros a los cuales sobreponerse: desiertos secos con sol candente, cobras, arenas movedizas y beduinos malvados; montañas con buitres, cuevas misteriosas; selvas plagadas de gorilas parlantes, gigantes, tribus salvajes, pigmeos, brujos y animales feroces; islas en donde alguna raza malvada de origen extraterrestre planea la destrucción de la raza humana, o donde una organización terrorista comandada por "Mr. X", tiene su "base roja" y planea envenenar a la humanidad y destruir la vida del héroe.

4) Bases de movilidad. Muelles, aeropuertos, barcos, aviones o automóviles, sirven de escenarios a las proezas heroicas, son los sitios donde comienzan o pueden terminar sus aventuras debido a la movilidad que es inherente a la condición del héroe aventurero.

---

\* Así aparece el nombre en la historieta.

5) Cavernas y pasillos subterráneos. Estos escenarios son asiduamente recorridos por el héroe y son sitios ideales para establecer el suspense en la lectura, ya que se ignoran los peligros que le esperan al penetrar en ellos.

11.- La realidad como "clima" cultural.

### Influencias.

En su mayoría los argumentos de Kalimán están extraídos de la misma cultura de masas a la cual se incorpora, ciertos nombres y situaciones son tomados de obras de la literatura, como el nombre del malvado "Yago" (serie "El ojo de Satán") que corresponde al de un personaje de Otelo de Shakespearé; o pasajes de la Biblia como cuando Kalimán tira las columnas del templo para sepultar a los "filisteos" en turno: los criminales beduinos. (Ilustración 26).. La imagen del beduino como criminal, corresponde a la idea maniquea difundida por los mercenarios franceses de la "Legión extranjera" encargados de sofocar el movimiento insurgente que luchaba por la independencia de su nación.

### La historieta

La historieta es también una fuente de inspiración, sobre todo Tarzán, el hombre mono (I. Herner), que sirve de base para el argumento de la serie "La Bruja blanca", donde se narra la historia de una niña rubia abandonada en Africa, criada por gorilas, que llega a ser reina de la selva con el nombre

de la "Bruja blanca", gracias a su innata capacidad europea para sobreponerse a los "salvajes" habitantes de la región. Esta aventura sitúa a una mujer en el medio "natural", excluyéndola de su espacio tradicional que le confina exclusivamente en el harem.

### El cine (Ilustración 27)

Una de las figuras míticas del cine norteamericano de la gran depresión de 1929: King Kong, figura en la serie "La bruja blanca" con el nombre de "Barigog", el cual se encarga de frustrar un posible romance. La bruja blanca, persuadida por el héroe se siente tentada de regresar a la "civilización" para vivir con él, pero es raptada por este monstruo.

### Semejanzas históricas

El aspecto histórico sólo aparece subrepticamente y de un modo general en la historieta. Los personajes presentan ciertas coincidencias con los de la vida real; Tarot, el malvado hermano gemelo de Jazil, el amigo del héroe (serie "La espada flamígera") icónicamente se asemeja al Ayatola Jomeini (Ilustraciones 10 y 28), símbolo de la lucha religioso-política a través de la cual el pueblo iraní terminó con la dictadura del "Sha". Esta coincidencia tiene el resultado en el lector de predisponerlo negativamente contra un personaje histórico que, entre otras cosas, se caracteriza por su intolerancia en contra de los imperialismos, sea norteamericano o soviético.

## XI. Características de Fantomas la amenaza elegante.

### 1.- Origen divino-fantástico de Fantomas.

El héroe nace en Francia, país que en su pasado inmediato se enriqueció e industrializó gracias a las relaciones de sometimiento militar, económico y cultural sobre naciones más débiles (Argel, Vietnam, Egipto, etc.) con las cuales el lector supondría tener mayor afinidad histórica y cultural, de ahí el carácter colonialista del personaje.

Por otro lado, el carácter fantástico de su origen, no le da la plena certeza al lector de que lo narrado "realmente" sucedió.

Esta relatividad del relato se logra al anteceder la palabra: "dicen..." a la descripción del origen del héroe, versión que hasta el mismo héroe duda sin llegar a desmentirla.

Se dice que Fantomas apareció en el mundo ya con todo y máscara, en una canastilla que flotaba sobre el río Sena, pero que fue salvado por una barenesa y un barón, de los que a temprana edad huyó con un botín en joyas. (No.2356, p.18) (Ilustración 1).

Envuelto en extrañas señales cósmicas (analogía con el nacimiento de Cristo), nace el héroe Fantomas, mientras la viñeta muestra el rostro de su "madre" iluminado como el de una virgen. A continuación, para seguir con la parodia del origen misteriosos del héroe y con la analogía mencionada, se alude a la presentación ante el bebé Fantomas, de tres sabios modernos, personalizados por un "profesor", un "médico" y un "pintor", que otorgan al héroe los "dones" de la sabiduría, la salud y el gusto por las bellas artes. (No. 2367, pp.14-15) (Ilustración 2).

Enterados de los prodigios que envuelven el nacimiento del héroe, los fanáticos de la "secta de Osiris" lo raptan en la creencia de que se trata del esperado Anticristo (No. 2365, p.25). De igual modo, la sensual integrante de su harem: Libra, le dice al héroe: "En el siglo XVI, Nostradamus vaticinó que el año en que usted nacería estaría señalado por terremotos, hambrunas...revoluciones...Así que, señor, de acuerdo con la profecía de Nostradamus...contenida en la centuria uno-cincuenta de ya centenario libro, usted es nada menos que... El Anticristo!. (No. 2365, p.4)

Si bien con el desarrollo de la narración, todas las "sospechas" sobre la entidad del héroe como el Anticristo son borradas, no queda duda sobre el carácter prodigioso del héroe Fantomas, reforzado en relatos posteriores.

## 2.- Inserción social.

### El héroe incuestionable

Diálogo entre Carlos Marx y Fantomas:

Marx -" Eres el que sustrae riquezas...?"

Fantomas -Aparentemente podría clasificarse como un acaparador de riquezas, sólo que en mi caso existe una diferencia... ayudo al progreso de la ciencia, creo universidades. En cierto sentido podría decirse que preparo una sociedad mejor.

Marx - Eres un maleante, sin agraviarte, pero hay algo importante en tí... te preocupas por la educación. Con la libertad en la educación desaparecieron las clases sociales. Ahora los potentados son mas astutos y poderosos. Por eso hay que instruir a los proletarios, porque no son cultos debido a que han tenido pocas oportunidades." (No. 2388, pp. 19-20)

### El magnate capitalista

Para determinar la pertenencia de clase de cualquier agente social, es necesario remitirse a la fuente de su "riqueza"; en general, si ella proviene de su trabajo pagado por un salario, se hace referencia a la clase asalariada; si por el contrario proviene del trabajo ajeno que el se apropia, se habla de un capitalista.

Este héroe encaja dentro del segundo esquema por las siguientes razones:

a) su riqueza proviene del desvalijamiento de las riquezas acumuladas por los grandes millonarios de todo el mundo bajo la forma de obras de arte: joyas, pinturas, esculturas, etc. Pero también:

b) de la propiedad de empresas productivas que están diseminadas en todo el orbe y explotan el trabajo asalariado. (Nos. 2388, pp.19, 2 y 3; 2511 pp. 25 y 29).

En una ocasión (serie "La viuda negra de Taiwan") se alude a la ruina de su imperio económica (almacenes, importadoras, acciones en la bolsa de valores, minas, fábricas de juguetes, etc.) gracias a las hábiles maniobras financieras de su oponente en turno: Madame Ling, hasta que el héroe logra finalmente reestablecer el equilibrio original, la vence y recobra su riqueza. (Ilustración No. 3 A y B)

#### Modo de vida

Su rutina es la del gran burgués, rodeado de todas las comodidades y caprichos de los miembros del llamado "jet-set". Mientras prepara los "golpes" aparece rodeado de estrellas de cine (Jean Fonda, Romy Schneider, Brigitte Bardot, etc.) nada en su piscina, saborea manjares y bebidas exóticas, entre bosques, jardines y fuentes de su mansión-refugio.

La vida cotidiana del héroe consiste en hacer gimnasia, tomar duchas a toda hora o baños de vapor, recibir masajes corporales de alguna de las miembros de su harem (Ilustración 4) contando con todo el tiempo libre para investigar tal o cual problema, o bien para tener algún romance pasajero con su "amante" en turno mientras viajan despreocupadamente por el mundo entero, esquiando, escalando montañas, etc. (serie "La destrucción del universo").

Por si fuera poco, cuenta con un sabio que realiza todos sus caprichos tecnológicos, un harem de jóvenes bellas siempre dispuestas a servirlo y mimarlo, usando todos los recursos de modo que luzca todo su poder y gloria a través de su fastuosa y también, agitada vida.

Identificado con los grandes burgueses de tendencias filantrópicas como él, los invita a cenar ofreciéndoles las más delicadas viandas de la cocina internacional: "pescado a la Chateaufort del resucitado lago Victoria, liebre silvestre de Bangladesh, patos de la selva del Amazonas", etc. (Ilustración 5) servidas además por bellas y "sexis bunnies" del famoso club privado Play Boy de Hugo Hefner. (No. 3115, pp. 30-31) (Ilustración 6)

"Consciente" de los acontecimientos y destino de la humanidad, lucha contra la contaminación ambiental y contra aquellos hombres egoístas y tiránicos que esclavizan a los pueblos.

Como el "mayor conocedor de arte del mundo", posee libros incunables; los originales más importantes de los grandes pintores: Picassos, Rembrandts, etc.

#### Como es el héroe

Cuenta con un selecto equipo de agentes incondicionales denominados con una "X": X-16, X-21, etc., que distribuidos por todo el mundo, tienen el único fin de cumplir las órdenes por el encomendadas o de auxiliarlo mientras realiza algún "trabajo" en determinado país. (Nos. 2326, p.28; 2384, p.7)

#### El héroe prestigioso

El héroe es un ser vanidoso y excéntrico al grado de llegar a divinizarse. Famoso por todo el planeta, cuida du "imagen pública" y la fomenta con golpes publicitarios que movilizan por las calles de las ciudades modernas a multitudes formadas por jóvenes admiradores y admiradoras, para cuyo fin se sirve de los medios de comunicación masiva a su alcance: televisión, radiodifusoras, prensa.

A despecho de los "ignorantes" habitantes del Siglo XX que no han "sabido valorarle", situado en el "futuro", recibe la admiración y reconocimiento de los habitantes de esa época, quienes hasta llegan a considerarlo como el creador divino de la especie humana, luego de la gran catástrofe que casi termina con la vida inteligente del planeta. (No. 2543, p.4)

En la serie "La destrucción del universo", se presenta al héroe frente al "Todopoderoso", "Señor de los círculos, una versión de Dios que irradia luz de su rostro a la manera de los santos católicos, quien lo felicita por su buen comportamiento y sus notables proezas. (Ilustración 7)

### El "gigolo"

Las mujeres más codiciadas del mundo caen rendidas a sus pies, son sus amigas íntimas y disfrutan con él de la piscina o ven películas en la intimidad de su alcoba, etc.; considerado el hombre más "tierno" y "sexi" del planeta, (Ilustración 8) hasta sus más acérrimas enemigas desean pasar una placentera noche de amor con él, aunque al otro día estén dispuestas a dar la orden de su ejecución. (series: "Mali" y "La viuda negra de Taiwan")

### El neurótico

Contemporáneo de la difusión del psicoanálisis, el

héroe se traslada al "pasado" para ser psicoanalizado por Sigmund Freud, sólo unos momentos antes de que el sabio expire. Así se libra de sus obsesiones neuróticas y su complejo de Edipo, productos de su afecto maternal y paternal no resuelto, de donde según explica la revista, proviene su cleptomanía, resultado de su búsqueda de seguridad en un mundo que le ha sido hostil, al ser huérfano desde temprana edad. Su máscara es el producto de una ansia "irresuelta de poder" que lo conduce siempre a querer más poder, pero a diferencia de los "otros" dueños todopoderosos del mundo, el utiliza su poder para "liberar". (Ilustración 9)

#### El justiciero (Ilustración 10)

A partir de la serie "El hijo de Hitler" (1977), hasta la fecha, el héroe asume una personalidad "comprometida" con las causas de "liberación", al grado de que su politización lo va a especializar en luchar contra tiranos. (No. 2415).

Se enfrenta con "Dongo Sotongo" tirano que desata una feroz represión en contra del pueblo, todo por haber interpretado mal una inocente "Clave" en la que el héroe anunciaba uno de sus acostumbrados golpes a la propiedad, por lo que moralmente el héroe se ve comprometido con las circunstancias, no teniendo otra alternativa que la de

hacer "algo" por la "pobre gente de ese país" subdesarrollado (No. 2433)

Viendo T.V. en la suite de un lujoso hotel, decide ayudar al pueblo de una "pequeña nación caribeña" donde su dictador anuncia que barrera toda "oposición" política. (No. 2436) Partidario de las "causas radicales de liberación social", se une a la guerrilla de la nación llamada "Coral", (serie "El cacique inmortal") y hasta convence a sus dirigentes a que moderen sus métodos terroristas de lucha, instándoles a combatir "por lo que los tiranos representan" y no por eliminar seres humanos.

Por medio de engaños, logra que empresarios mexicanos donen a sus trabajadores la propiedad de sus empresas. Los trabajadores marchan por las calles de la ciudad de México, agradeciendo los favores del héroe, pero la falta de "permiso oficial para realizar la manifestación", ocasionó que la manifestación fuese reprimida con lujo de violencia por parte de la policía. (No. 2463, pp. 25 y 27)

Su filosofía política lo lleva a pensar que es "bueno" que el esclavo se reivindique, pero no para esclavizar a otros. Como por ejemplo, cuando los negros de Haití esclavizaron a sus compatriotas franceses por mero resentimiento; o la lucha contra el dictador de Rodesia: "Jacobo Lewis"

Pride", identificado con el expresidente mexicano José López Portillo, por haber saqueado a su pueblo ("El vuelo de Icaro", No. 676 -20/VII/84).

### Debilidades

a) Posee un gato: "Yago", su más cercano confidente, a quien comunica sus más "reconditos" pensamientos (84), así, queda patente su miedo al compromiso y a la intimidad con la mujer, de la que rehuye enamorarse. Busca ser para ella, una especie de "padre" protector, confinándola como secretaria a su harem.

b) El rapto, realizado por el malvado, de alguna o de todas las integrantes de su harem, motiva su entrada en acción (serie: "Los doce trabajos de Fantomas").

c) Simpatiza con la policía, a través de su "amistad" con su opositor el Inspector Gerard, lo ve como a un familiar y en ocasiones como a un aliado. (serie: El hijo de Hitler).

d) A pesar de su identificación con las clases dominantes de las naciones industrializadas como Francia, siente especial predilección por enderezar los conflictos de las naciones colonizadas como el hambre, la opresión, etc.

### 3.- Poderes mágico-religiosos.

Se destacan aquellos elementos que sirven para reforzar la idea de que hay una "voluntad" superior y misteriosa que ordena a su antojo los sucesos humanos y a la que, por lo tanto, hay que propiciar para conseguir sus favores. (Frazer).

También se refuerza la idea de un "mesías" que redime al mundo e incluso es capaz de resucitar volviendo del "más allá", como el Cristo judeo-cristiano, cuya imagen es un dato que existe previamente en el lector y que apela a su fe.

#### El elegido (Ilustraciones 1 y 7)

El "Supremo de los círculos, un ser que irradiaba luz" y de quien "los antiguos libros" hablan por "lo que pasó hace millones de años, cuando alguien despertó su ira" (posible alusión a la "caída del ángel Luzbel"), hace acto de presencia para salvar oportunamente al héroe de la muerte y también para adularlo: "No debí preguntar como llegaste hasta aquí, se lo que hiciste, y... se que sólo tu podrías haber entreda en este reino, al que ningún mortal había llegado... y mucho menos salido nuevamente". (No. 2405, pp. 21 a 23). Aquí se alude al poder del héroe para resucitar de entre los muertos y mostrarse preferido por una sui-generis versión de "Dios", sucesos que vuelven a repetirse en la

serie "Akenaton": "Cuando el cadaver quedó sólo... y las sombras cubrieron la cámara mortuoria... Fantomas inició el recorrido... por el camino de los muertos... El camino de los que no vuelven jamás! Y en el río de la muerte... ocurrió lo que nunca había ocurrido... Un mortal volvió a la vida en el río de los muertos!". Mientras lo anterior ocurre, el héroe piensa para sí: "La experiencia ha sido extraordinaria!, algún día usaré lo que aprendí aquí en bien de la humanidad" (No. 2532, pp. 5 y 8) (Ilustración 11).

#### La "religión" de Fantomas

Usando el mecanismo de la serie norteamericana de televisión llamada El tunel del tiempo, donde el héroe es salvado "inesperadamente" en el preciso instante en que va a morir, Fantomas es salvado de perecer en la horca. Sus oportunos salvadores son habitantes del "futuro", quienes lo trasladan a su "época", donde para sorpresa del héroe el es considerado todo un dios, objeto de agradecimiento y adoración. Turbado por no entender la razón por la cual se le rinden honores divinos, una bella joven que resulta ser la sacerdotisa suprema de "su" religión, le informa que él, junto al Profesor Semo y a C-19, han sido quienes salvaron a la humanidad de la extinción después de la gran catástrofe de la cual fueron los únicos sobrevivientes y que fue provocada por los seres humanos del

"pasado". (Ilustración 12)

Una vez aclarado el "enigma" del por qué se les rinden honores en el "templo supremo" de ésta civilización, el héroe decide volver a su "tiempo" y es despedido entre el pesar de los habitantes del "futuro" y el llanto y besos de la sacerdotisa suprema (No. 2576).

El relato es la repetición del esquema del mito sobre la creación, según la óptica patriarcal, donde el elemento creador, la mujer, se omite, siendo el héroe, el profesor Semo y C-19 los que fungen como especies de Eva y Adán, pero sin "Eva", para dar nuevo origen a la humanidad.

El papel del elemento religioso como una constante en el relato, se patentiza en el hecho de que hasta alguna cita o título bíblico puede servir para dar comienzo a la aventura, sin que luego se vuelva sobre el tema (No.3115).

#### El Shamán

El héroe "extranjero" llega a México para ayudar a un pueblo oprimido por la "magia" del "Cacique inmortal", quien es vencido finalmente, gracias a las capacidades del héroe y a su alianza con la "magia blanca" de María Sabina. (serie "El Cacique inmortal").

Elementos como este, dan a los argumentos de la revista la posibilidad de identificar al héroe con el lector nacional y contribuyen a formar su imagen "incuestionable".

#### 4.- Disfraz del héroe.

##### Caracterización icónica

Durante toda su vida el personaje ha usado máscara (Ilustración 1), de manera que su identidad queda oculta y en ocasiones se ha llegado a afirmar que detrás de su máscara sólo existe el vacío.

El color blanco de la máscara y los guantes, obedece, además de a la necesidad de mantener su identidad oculta, a la necesidad de identificar al personaje con el "bien", de manera que el lector pueda reconocerse.

El color naranja de su playera se asocia al deportista; los pantalones con una franja color amarillo y sus botas negras le dan a su imagen un carácter militar de prepotencia; en ocasiones viste frac con corbata de moño y un sombrero de copa para recordar su status de autoridad y justificar el apelativo de la "amenaza elegante".

### Fuerza física

Acorde al ideal del héroe, se le dibuja fuerte y musculoso, pero en este caso se hace hincapié en que es resultado de su riguroso y constante entrenamiento gimnástico y de su afición por las artes marciales y para mayor credibilidad, se dibuja al personaje dando clases de karate a sus lectores.

### El disfraz

Se le caracteriza por una habilidad especial para diversificar su personalidad (Ilustración 13), según lo amerite el caso, será el elegante y respetado ingeniero Le Blanc, un anciano barrendero, un periodista, o el Cardenal Pomerin, el coronel Frenztz, un simple plomero, o un vagabundo y, más usualmente, la "amenaza elegante". Este capacidad para cambiar de personalidad derivada del Fantomas de Souvestre-Allain, se renueva con la influencia de un "héroe" mexicano: Jesús Arriaga alias "Chucho el roto", quien fué uno de los más famosos y populares "bandidos generosos" del país, (85) se caracterizaba por su facilidad para el disfraz, y su apodo "El roto" se debió a su apariencia, maneras y expresiones de catrín, vivió durante el porfiriato y se particularizó por su habilidad para despistar a la policía.

## 5. Personajes de la historieta

### El Profesor Semo (Ilustración 14)

Su consejero, es el encargado de fabricar las armas y elaborar las artimañas de las que el héroe se vale en sus siempre exitosas aventuras. Representa la enajenación del trabajador altamente calificado que recurre al "mesenas" por no contar con medios de producción para obtener la posibilidad de poner en práctica sus habilidades, que de otro modo no podrían manifestarse o hallar aplicación inmediata. Como una especie de Robinson Crusoe, desde su isla solitaria, el Profesor Semo es capaz de reproducir toda la técnica propia de una cultura e incluso superarla.

El origen de este personaje data de un homenaje por parte del guionista Mendizábal Lizalde a su amigo Enrique Semo, a quien considera un "sabio" historiador y economista. Según la revista, el héroe lo conoce en una celda, a donde ambos han sido confinados por la "secta de fanáticos de Osiris", uniendo desde entonces su habilidad a la causa del héroe. (serie "El anticristo").

### El Robot C-19 (Ilustración 14)

A tono con la época de la cibernética y las computadoras, éste personaje forma parte de la serie de Robots "C"

de la cual el "C-19" salió defectuoso, al tener emociones humanas y dislexia al pronunciar el nombre de su creador: Semo. Este personaje humorístico se caracteriza por ser fanático de toda clase de aceites y empedernido enamorado de las mujeres.

#### El gato Yago

Es "confidente" del héroe por ser irracional, aunque a veces el héroe lo dude; además del héroe, Yago es el único capaz de sentir la "fría" presencia de la muerte: "Madame Xandú". El héroe se preocupa porque su gato si tenga una pareja y una descendencia. (Ilustración 15)

#### Fandor

Este es el encargado de manejar la imagen pública del héroe. Funge como director del periódico propiedad del héroe "Galaxia 33" y aparece frecuentemente en la televisión; su nombre esta tomado del de un personaje de la novela de Souvestre-Allain, que como ayudante del jefe de la policía francesa, se hace pasar también por periodista.

#### Gerard y Antonin, la policía

Esta revista retoma el esquema infractor-policía propio de la novela policiaca. El inspector de la policía parisina, "Gerard" está obsesionado con la idea de poder

algún día atrapar al inaprensible "Fantomas", para librarse del ridículo que le hace sentir, cada vez que desenmascara a un "falso héroe". El segundo: "Antonin", es un personaje también inspirado en la novela francesa Fantomas, aparece como ahijado del inspector, es en el fondo un admirador del héroe y fanático "lector" de novelas policíacas.

#### Pierre el beato

Siendo sacerdote, decide ser policía para demostrar que "Fantomas" o bien es un demonio o un santo. La idea de caracterizar al religioso como investigador policíaco, no es nueva, está inspirada en el "Padre Brown" de Gilber Keith Chesterton, uno de los más notables personajes de la novela clásica.

#### Los ayudantes incuestionables del héroe

Además de sus colaboradores más o menos constantes, cuenta con una larga lista de colaboradores ocasiones, personajes históricos a quienes "admira" por sus contribuciones al desarrollo de la humanidad, Leonardo Da Vinci, Picasso, Carlos Marx, Mao Tse Tung, Sigmund Freud, Albert Einstein, María Sabina, Lech Valessa, etc. Estos personajes se caracterizan por asumir las causas del héroe, e incluso por recibir sus "favores". Por sus características "positivas" estos personajes son incuestionables ante el lector y contri-

buyen a hacer incuestionable al héroe, de modo que se provoque la identificación-proyección del lector. (Ilustración 16).

Los "partidarios" anónimos del héroe, básicamente son jóvenes de ambos sexos diseminados por todo el mundo (excepto algunos "negros" y asiáticos pandilleros) y se caracterizan porque aman cualquier causa que el héroe asuma. Su admiración los lleva a manifestarse masivamente con pancartas por las calles de las grandes urbes, aun a costa de enfrentarse violentamente contra la policía y con sus mismos padres, quienes generalmente están en el bando contrario como detractores del héroe. (Nos. 2462, p.26; 2506, p.20) (Ilustración 17).

Todos estos personajes contribuyen a formar una imagen del héroe como un ser identificado con las causas humanas mas nobles, con la "justicia", la "verdad" y el "arte", otorgándole un caracter "ejemplar".

#### 6.- El malvado.

Por definición el "malvado" es aquel opuesto al héroe: dictadores, ladrones sin escrúpulos, especuladores, traficantes de drogas, raptos, genios locos, etc..

En este renglón entra el magnate que con grandes riquezas en joyas y obras de arte, no le simpatiza al héroe por no saber apreciar lo que posee, o los "Gemelos Charles" que especulan con el precio de las mercancías que expenden en su cadena de supermercados, etc.

#### 6.1.- Tipos de malvado.

##### Los dictadores

El "hijo de Hitler", pretende seguir los pasos de su padre esclavizando al mundo; el "Cacique inmortal" ha esclavizado por años a México y a otras pequeñas naciones: el dictador de "Coral" que obedece los mandatos del "Cacique", es una parodia del dictador Anastasio Somoza que en 1979 se vio obligado a refugiarse en su cuartel general antes de huir de Nicaragua al triunfo de la revolución y que, sólo unos días antes, afirmó que no "abandonaría Nicaragua (Coral) en manos de unos 'bandidos' porque 'todo el pueblo' lo amaba" (Ilustración 18). "Dongo Sotongo", sátrapa de una pequeña nación africana o "Jacobó Lewis Pride" dictador de Rodesia y otros personajes por el estilo, están caracterizados para ofrecer al héroe la oportunidad de lucir una imagen de justiciero social dispuesto a apoyar las nobles causas de reivindicación de los pueblos oprimidos. Estos significados ayudan al héroe a hacerse incuestionable ante el lector

para ganarse su aprobación. (ver No. 2468, p.14).

### El demonio

En algunas ocasiones este personaje figura como el oponente en turno y a través de sus recursos "mágicos" pone en jaque al héroe: en una ocasión se apodera de la voluntad de un "enano" que logra esclavizar a gran parte de la humanidad (No. 2486); en otra se adueña de la voluntad del héroe por medio de la ejecución de una "sonata infernal" y lo hace culpable de la muerte de miles de niños. Finalmente el mal siempre es conjurado, gracias a la suma de los poderes mágicos y científicas al alcance del héroe, que logra hacer desaparecer al demonio tocando la "sonata infernal" al revés. (No. 2350).

### El científico loco

El "doctor Brakco", es el típico villano de baja estatura, viejo, chiflado, de nariz aguileña, gafas y calvo, usa su gran capacidad solo para hacer el mal, rapta a las compañeras de Fantomas, finalmente es vencido por el héroe, quien salva a la tierra de la destrucción a que estaba programada. (No. 2395, p.25)

### El traficante de drogas

"Auristeo Nicopulus" es un pillo que se enriquece con

los negocios sucios como el tráfico de heroína; obliga al héroe, raptándole a sus compañeras, a que le "trabaje" robando documentos del "Pentágono", joyas invaluables, etc., al vencerlo, el héroe dona la droga a un hospital.(serie "Los doce trabajos de Fantomas").

### Los adultos

Se pueden clasificar como villanos típicos al oponerse al héroe como sus "no simpatizantes", por reacción a que sus jóvenes hijos se declaren incondicionalmente admiradores y seguidores del héroe, identificados con sus convicciones. El tema esta sacado del "cliché" difundido en los años sesenta, por el movimiento juvenil de la época, que aconsejaba a los jóvenes "desconfiar de los mayores de treinta años". (Ilustración 17)

## 6.2.- El malvado y el poder

### El dirigente

Uno de los principales rasgos morales del malvado es su insaciable sed de poder a fin de "esclavizar" a la humanidad, al contrario del héroe que usa su "irresuelta" ansia de poder para "liberar".

En cuanto a su fisonomía, estos villanos presentan la mayoría de las veces, rasgos o fisonomía atribuida a las

naciones colonizadas: piel negra y pelo hirsuto como "Euristeo Nicopolus" o el "Brujo haitiano" que promueve una invasión "tercermundista" a "Francia, con su horda de negros resentidos y de instinto asesino; (Ilustración 19) rasgos orientales como "El lama" tibetano a quien el héroe roba una "estatuilla mágica", o tienen la piel amarilla como el dictador de "Coral" (series "El lama" y "El cacique inmortal") los mexicanos son barrigones y con aspecto de indio como el "Cacique inmortal", etc.

#### Los villanos gregarios (Ilustración 20)

Existe el villano colectivo que se subordina al villano o villana principal (Nos. 2510, p.7; y 2545, p.11). Simplemente rondan por la calle como pandilleros, o son hindúes como los "asesinos de la diosa Kali" o terroristas de un país sudamericano (liberados finalmente a instancias del héroe por su simpatía con los movimientos de liberación) o chinos que acosan al héroe en una feria o sirvientes de "Madame Ling", o negros haitianos que invaden París, etc.

#### 7.- Ideología de los personajes: el colonialismo.

La ideología del héroe y de sus contrapartes, los malvados, es complementaria: simplifica y denigra la historia y la cultura del colonizado a través de la identificación de lo bueno y lo deseable con el héroe, personaje "extranjero"

cuya nacionalidad, etnia y cultura son ajenas a las del lector; y, lo malo y lo indeseable, con atributos físicos y culturales cercanos a los del lector.

El "compromiso" social del héroe carece de autenticidad al buscar hacer "exótico" el país de los lectores, haciéndolo pasar por cualquier otro, p.e. "Francia" o "Rodesia", de modo que la "justicia" siempre llega de fuera, siendo los mexicanos incapaces de arreglar sus problemas sociales, la injusticia, etc., desde adentro y por sí solos.

#### 8.- La naturaleza femenina.

Los valores y conducta de la mujer están determinados en relación al modelo del "hombre ideal", representado por el héroe.

##### 8.1.- La mujer buena.

La mujer buena admira la fuerza, inteligencia y capacidad de protección del héroe. Por definición es joven, bella y "coqueta", al estilo de las "bunnies" de la revista norteamericana Play Boy y viste atrevidos modelos de ropa, de preferencia "bikinis" y botas, lo que le da un toque de agresividad sexual ante el lector.

Si es de nacionalidad "tercermundista", como la mexicana "Terri" de la serie "El cacique inmortal", puede interesarse en la política, pero guarda una relación subordinada a la opinión paternal del héroe; generalmente las mujeres de la revista no tienen "padre". Puede ser "estrella" internacional de cine" Jane Fonda, Brigitte Bardot, Bo Derek, Romy Schneider, etc. (Ilustración 21) ("Las mejores aventuras de Fantomas"). La condición es permitir el lucimiento del héroe, dejarse abofetear por él cuando se ha perdido la calma, pues él nunca la pierde ante una situación de tensión y peligro y además debe cumplir las órdenes que él da. (No. 2470, p.3).

La imagen de la mujer buena que no encaja en este esquema de juventud y belleza es "María Sabina" (serie "El cacique inmortal"), a quien se representa como una mujer anciana y en su oportunidad cuida como "madre" al héroe herido y enfermo y lo ayuda con sus conocimientos mágicos, no obstante su fortaleza femenina disminuye a medida que se acerca el desenlace final para dar oportunidad al héroe de triunfar. María Sabina es salvada por el héroe cuando esta a punto de morir ahogada, así él devuelve los favores que recibió. (No. 2470, p.9)

### El harem

Conformado por mujeres de distinto signo zodiacal, de

diferente origen étnico y social, pero todas bellas y jóvenes. El harem del héroe representa la suma de la "mujer ideal". Al no poder convivir con una compañera, el héroe tiene a sus órdenes a una variedad de trigueñas, rubias, morenas con rasgos orientales o africanas como la negra "Libra" o la asiática "Escorpión".

Las integrantes del harem se caracterizan por ser las sirvientas "íntimas" del héroe, comparten el mismo techo de su mansión, pero tienen que guardar una actitud de sometimiento, respeto y obediencia reverencia dirigiéndose a él siempre con un "señor Fantomas" y hablándole de "usted". (Ilustración 22).

Nunca se explicita qué reciben a cambio de su fidelidad y esmerados servicios, desinteresadamente lo miman e incluso están dispuestas a dar su vida (p.e. la "muerte" de "Escorpión" causada por "Madame Ling"). Cuando el héroe está indispuesto se comportan como enfermeras; como secretarias, para atender sus importantes negocios y asuntos; como meseras, para servirle hasta su piscina bebidas y exóticos manjares.

"Kalita"

Este personaje creado por Gonzalo Martré y Cardona

Peña, es una "protegida del Profesor Semo", con quien vive debido a que perdió a su padre, amigo de Semo. Eternamente enamorada del héroe, desea casarse, pero el sólo ve en ella a una especie de "hija", repitiendo la relación paternal que le caracteriza respecto a las mujeres. (Ilustración 23).

#### "Andrómeda"

Ayudante del héroe, posee las mismas características que las integrantes de su harem, de fidelidad y subordinación incuestionable, tal como el hombre ideal lo requiere. (Ilustración 24)

#### 8.2.- La mujer mala.

La mujer mala representa un obstáculo a la causa del héroe y se representa extremadamente bella: larga cabellera, rasgos exóticos, representada con enormes ojos rasgados y de nombre oriental: "Mali", "Madame Ling", "La viuda negra de Taiwan", "Madame Xandú", etc.

#### La muerte

Se caracteriza por su sensualidad y vitalidad. Es "Madame Xandú", la reina de los muertos. Aparece a la hora y en el lugar más inesperado, dejando al héroe una sensación de "frialdad".

Se le representa desnuda cubierta de tatuajes y envuelta en una serpiente como Salamboo el personaje de Gustavo Flaubert, quizá para tratar de simbolizar la "naturaleza" de la mujer "mala".

Este personaje se dulcifica por ser el único capaz de sostener un romance duradero con el héroe. Al final ella es la única "enamorada", porque él se desinvolucra fácilmente cuando se entera que una de las integrantes de su harem: "Escorpión", está en peligro. Antes de volver a su "reino", "Madame" se cotiza como la mejor "vedette" del momento y los hombres llegan a poner a sus pies oro y titulos nobiliarios y, no obstante su despecho, seguirá pensando que el héroe es el hombre menos "cretino" del planeta, pero al fin mujer, su naturaleza voluble y caprichosa la hace olvidar su pasión y vuelve al "más allá."

#### La mujer perversa

Es aquella "encargada de fomentar el odio entre los seres humanos a través de la historia, alimentándose con él" (No. 2361, pp.28-29), tal como Helena de Troya, "lanzando al hermano en contra del hermano", ansiosa de venganza. (Ilustración 25).

#### La vampiresa

Vive obsesionada con debilitar al héroe poseyéndolo

sexualmente o convirtiéndolo en vampiro (Nos. 2482, p.20; 2495, p.32; 2515, p.14). Es casi tan poderosa como el héroe e incluso puede llegar a arruinarlo económicamente, pero con la diferencia de que ella lograra forjar su imperio a base de la venganza y el crimen.

Poseer sexualmente al héroe, antes de matarlo ante su negativa de subordinarse ante ella, es su meta; aun a costa de permitir que él "juegue" con ella a su antojo por unas horas. "Madame Ling" hace conducir al héroe a su alcoba para otorgar una "noche de amor" al único hombre que "podía" haber amado (Ilustración 26) (serie "La viuda negra de Taiwán, No. 2515).

### La traidora

La mujer, por naturaleza astuta y mentirosa, (Ilustración 27) (recordemos los atributos de "Sofía" del Emilio de Rousseau), usa sus encantos físicos y sus poderes mágicos (drogas, hechicerías) para debilitar la voluntad del héroe (No. 2385, p.32) o para destruir su "imagen pública" convirtiéndolo en un "vulgar criminal" al ordenarle asesinar al "Inspector Gerard". Sin embargo el héroe siempre resulta más astuto; puede fingir estar enamorado de ella, estando al tanto de sus malvados planes, terminando la aventura con el escarmiento de la mujer y la victoria masculina. (No. 2523, pp. 9 y 15).

### 8.3.- Resumen de la naturaleza femenina.

Haciendo un recuento de las distintas facetas atribuidas a la mujer, se desprende la imagen de la condición femenina según la revista Fantomas:

a) La mujer sirve de "recompensa" a los esfuerzos justicieros del héroe, a través de su apariencia física, juventud, belleza y vestuario, además de su fidelidad y sometimiento, siendo por tanto su lugar adecuado: el harem.

b) Por inteligente y poderosa que ella pueda ser, aparece siempre sometida al hombre ideal, por lo que desde ésta óptica patriarcal siempre es inferior a él.

c) Como ser por "esencia" voluble y sentimental, aparece como víctima fácil de sus caprichos, del pánico y de sus emociones.

d) Aparece poseyendo como cualidades morales, la servilidad, la fidelidad y cierta dosis de agresividad sexual, pero nunca la suficiente como para plantear un compromiso al héroe.

e) Como defectos morales posee la autosuficiencia, la ambición, el embuste y el exceso de agresividad sexual, ya que este ocasiona el "compromiso" del héroe.

## 9.- Vestuario y escenarios.

### La mujer

Su vestuario está basado en la idea de "agradar al hombre", de modo que sus atractivos resalten. Minifaldas, pantaloncitos cortos, trajes de baño, "baby-dolls", botas de tacón alto, batas con una abertura que deje al descubierto el muslo.

### El hombre

Por lo general viste traje de saco y corbata, la manera prototípica del funcionario de la empresa privada y pública, los burócratas y el "licenciado".

Cuando se hace necesario especificar la ocupación del personaje, se hace identificar por su atuendo: el soldado, el barrendero, el policía, el estudiante, lo son a través de su ropa. La misma lógica enmarca al héroe, según asuma una "nueva" personalidad, o la de costumbre: ropa entallada, deportiva o de cirquero para resaltar su musculatura y fuerza física; capa para identificar su jerarquía, botas que lo militarizan, máscara que oculta su identidad. Hay una situación frecuente entre 1969-1976, que muestra al héroe tomando la ducha en ropa interior e incluso con todo su atuendo.

### Escenarios

Entre mansiones, muelles de Marsella, locaciones de la ciudad de México (Bellas Artes, Paseo de la Reforma), el interior del "refugio", la isla del "Profesor Semo", la locación más frecuente es la ciudad de París, el lugar donde el héroe ha instalado su "refugio".

El escenario humano que predomina es el urbano y su- puestamente el del "primer mundo", lo cual en el contexto de los lectores, representa el "modelo" a seguir. Además existen escenarios futuristas, marinos, bucólicos, etc., según se vaya desarrollando la acción, algunos poseen cierta elaboración en cuanto a color y dibujo.

10.- La realidad como "clima cultural".

### Alteración de la historia

Como fundamente de los argumentos de muchas de las aventuras del héroe, existe un manejo arbitrario e indiscriminado de sucesos y personajes de la historia en mayor o en menor grado reconocibles, siempre de modo que permitan el lucimiento del héroe.

### La violencia social

Torturas y campos nazis de concentración (Nos. 2414,

p,29; 2416, p.19); la incertidumbre internacional ante el desenlace de la "Tercera Guerra Mundial"; el espectro de la bomba de neutrones; sanguinarios dictadores que ordenan masacrar al pueblo; destrucción de ciudades, etc., dan al lector una amplia gama de la violencia social, como "gancho comercial" que despierta y mantiene su atención.

Otro ejemplo es el uso de la designación del canciller mexicano García Robles para el premio Nobel de la Paz en 1982; el héroe aprovecha la ocasión para resaltar la violencia social de la época y movilizar a sus "jóvenes pacifistas", evitando que la Guerra Mundial estalle en Centro-america, por la oposición de las dos potencias militares del orbe (alusión al conflicto entre Nicaragua y los Estados Unidos, que ha involucrado a El Salvador, Honduras, Cuba y la Union Soviética) lo cual le vale al héroe una nominación para recibir el premio mencionado (serie "El premio Nobel de la Paz").

### La utilización de personajes de la Historia

Para mantener el interés del lector y el clima de "pseudocultura" propio de esta historieta, se acude a personajes históricos conocidos, ejemplos de ésto son:

a) Marx en el Siglo XX.

A instancias de Fantomas, la nave del tiempo transporta a Carlos Marx al presente para sostener una charla que

lo justifique ante los "radicales". Gracias a este favor, Marx gana dos años más de vida al regresar al pasado.

b) La emperatriz Carlota y Francisco Villa.

(Ilustraciones 28A y 28B)

Según la revista, ambos personajes de la historia de México, no murieron como se cuenta en los libros; la primera fue enloquecida por el "Cacique inmortal" dueño desde tiempos inmemoriales de México y, el segundo, fue en "realidad" asesinado por órdenes del "Cacique" cerca de la Hacienda de Canutillo (serie "El cacique inmortal").

c) "Los niños que transformaron el Siglo XX."

En esta serie, Sigmund Freud, Mao Tse Tung, Lenin, Madame Curie, Charles Chaplin, Pablo Picasso, Tomás Alva Edison, Hitler, Mahatma Ghandi, etc., resultaron lo que fueron debido a su capacidad para "secretar una substancia" que les dió su calidad de genios y la cual no secreta el común de los mortales; lo cual es comprobado por el héroe y por una joven investigadora, gracias a modernos métodos de análisis electroquímico de la actividad cerebral, que fueron aplicados a los niños mencionados viajando en la máquina del tiempo del "Profesor Semo".

Además, implícitamente, el héroe está colocado muy por encima de todos esos ilustres personajes históricos,

con un promedio mayor que el de "genio", lo cual contribuye a darle un caracter superior y provoca la identificación del lector.

e) La guerrilla.

En la parodia del asalto final al cuartel general del dictador Anastasio Somoza, por el entonces "revolucionario" Comandante O, el héroe se entrevista con el Comandante H, el cual expresa que una vez logrado el triunfo se convocara al pueblo a elecciones libres para que decida la forma de gobierno que más le convenga, palabras que más o menos textualmente, repiten de las declaraciones de la Junta de Gobierno provisional de Nicaragua, ante la inminencia del triunfo del movimiento revolucionario armado. (serie "El cacique inmortal").

#### La imagen del pueblo mexicano según Fantomas

Cuando la revista explica las "causas" de los males que aquejan a los mexicanos, es una constante la caracterización sensacionalista y anecdótica, supeditada exclusivamente a reforzar la imagen incuestionable del héroe como personaje justiciero.

Lo cuestionable, es el pretendido valor explicativo

que se pretende dar a los temas sociales y políticos que incumben directamente al lector. Y el resultado es que el lector, nada aprende sobre el caso, quedando su comprensión del problema peor que antes de iniciar la lectura.

Según la revista, muchos males aquejan al país, entre otros mencionan a: La explotación, el pueblo es extenuado con salarios de hambre y un trabajo que lo agota, "ignorando incluso si vivirá para ver la necesidad de mañana". (No. 2475, p.7). Es esclavo de la aristocracia y corrupción de los "diecisiete eternos" que incondicionalmente cumplen órdenes del "Cacique" y se sufre esta opresión desde la conquista de los españoles, de quienes descienden los "eternos". (No. 2455, p.10). El mencionado "Cacique" es el causante de que varias banderas extranjeras hayan ondeado en tierras mexicanas en el pasado, aquí, implícitamente existe un valor ideológico pues se afirma que el colonialismo es cosa del pasado, omitiéndose la existencia del "neo-colonialismo", vigente a través del dominio de las potencias industriales y financieras. (No. 2475, p.9). Asimismo, en el país existe hasta canibalismo, según explican "Juan Rulfo" y "Octavio Paz" al héroe cuando le muestran el país. (No. 2455, pp.6-7). El "cacique" medra en el país por la ignorancia en que vive el pueblo mexicano, al final de la serie, una vez que vence el héroe, la situa-

ción no cambia, las condiciones de vida del pueblo no vuelven a mencionarse, el relato se termina de manera fantástica, dejando al lector con la duda de si realmente fue o no venido el mal. Se dice, que el pueblo duerme en la calle porque las familias que en México detentan el poder económico prefieren tener desocupadas las casas habitación que bajar la renta. (No. 2455). Los mexicanos atraídos por el "espejismo del dólar" intentan irse de "braceros", muriendo a manos de las patrullas fronterizas. (No. 2455, p.10). Según la revista el mexicano es por naturaleza, borracho, aficionado a frecuentar cantinas y cantar con mariachis.

En los temas de la historieta hay una influencia de la realidad, aunque deformada y en ocasiones simplificada, además de que muchas veces es totalmente despectiva. Así podemos ver la actitud del mexicano ante la muerte (No.2403, p.13); la corrupción policiaca en todas sus manifestaciones y frases como: en México "no se castiga la injusticia, se castiga la pobreza". (No. 2455, pp.25 y 27) (Ilustración 29).

#### La imagen del líder

En la citada serie "El cacique inmortal" (No. 2463, pp. 25-27) el héroe interviene en los negocios privados de los magnates mexicanos y logra, mediante engaños, que

éstos cedan algunas de sus propiedades al pueblo trabajador, quien en agradecimiento organiza una manifestacion masiva en el Paseo de la Reforma, la cual es reprimida con lujo de violencia, curiosamente el héroe se mantiene como mero espectador sin hacer nada por el pueblo masacrado.

De lo anterior puede desprenderse que la imagen del pueblo manejada por la revista, se caracteriza por la necesidad de la existencia de un "líder" que desde fuera, llegue a impartir justicia. Esto fomenta en el lector la idea de que es el líder quien siempre lleva la iniciativa mientras que la colectividad esta indefensa y a expensas de lo que se le tenga preparado allá "arriba". El problema esta justamente tratado por el escritor Julio Cortazar, en su recreación de un argumento de Gonzalo Martre:

"...Por supuesto que necesitamos líderes, es natural que surjan y se impongan; pero el error... esta en presuponer al líder... en no mover ni un dedo si nos falta, en espera, sentados, que aparezca y nos reuna y nos de consignas y nos ponga en marcha. El error esta en tener ahí delante de las narices cosas como la realidad de todos los días... y seguir esperando a que sea siempre otro el que lance el primer llamado..." (26).

### El presidencialismo

No obstante la deformación que los hechos y personajes históricos sufren al integrarse a un relato fantástico, este ha llegado a molestar a los censores del país, a través de la Secretaría de Gobernación, cuando se ha buscado parodiar los acontecimientos políticos del presente inmediato.

Este es el caso del número 679, del 20 de julio de 1984, titulado "El vuelo de Icaro", que agotó sus 25,000 ejemplares, más 5,000 de reposición, por "misteriosas" compras en paquete. (87).

En febrero de 1984 (mes en que salió al público este número: "El vuelo de Icaro"), la revista Fantomas fue comentada en varias publicaciones como El día, Ovaciones de la Tarde, Revista Proceso,<sup>(88)</sup> etc., gracias a la parodia que se hacía del expresidente José López Portillo y de su familia, que con el disfraz del dictador de "Rodesia": Jacobo Lewis Pride (JLP) es obligado a huir del país que gobernaba con todo y su familia, ante el temor de que el pueblo decida tomar venganza ante sus "latrocinios", los cuales se han dado a conocer públicamente gracias a la intervención del héroe.

El éxito que tuvo el tratamiento del expresidente

en la revista, puede ser explicado en parte debido a la atención que por esos días se daba a las relaciones entre los dos más próximos expresidentes y el actual presidente de México, comentadas por los diarios y revistas de la capital, ya que el tema había circulado con anterioridad y había pasado desapercibido.

Por otra parte, la imagen presidencial varía según el argumentista, no existiendo una imagen fija de este fenómeno.

Vale aquí hacer un recuento, de la imagen que se va forjando del héroe como el líder benefactor que imparte justicia a pueblos enteros y que se presenta como un ser incuestionable y todopoderoso, en relación a una de las instituciones más características del sistema político de este país: el presidencialismo.

La imagen incuestionable y todopoderosa del héroe, coincide con la imagen presidencial, la cual contribuye a reproducir por dos razones:

a) a través de una interpretación libre de la personalidad oculta del héroe tras una máscara, se puede relacionar al presidencialismo, en cuanto a la manera "oculta" de elección de los gobernantes del país, uno de los elementos de desmovilización y falta de credibilidad del

sistema político y a cuyo proceso se le conoce como "el tapado". De esta manera la personalidad "oculta" del héroe, puede relacionarse con la manera "oculta" de elección del presidente de México.

b) El exceso de concentración de poder, compromisos y responsabilidades que caracterizan a Fantomas, pueden verse como reflejo de la omnipotencia y omnipresencia que el sistema político mexicano delega en el presidente. Lo cual puede además demostrarse al comparar a los "superhéroes" de comics norteamericanos como "Supermán" o "El capitán américa", quienes nunca pierden el sentido de subordinación hacia la institución presidencial. Esto se explica en razón de que la imagen presidencial norteamericana, sin dejar de ser prepotente ni autoritaria, relativamente delega en los hechos, más poder y responsabilidad en las cámaras de diputados y senadores.

11.- Influencias de la mitología, la literatura y los medios masivos de comunicación: el cine, el comic.

Cualquier elemento narrativo previamente existente, puede servir para realizar el argumento de una aventura de Fantomas: un programa de televisión, una película cinematográfica, un libro, otro comic, etc. Basta ajustar la situación

al lucimiento del héroe. Por ejemplo:

a) Prometeo encadenado. (Ilustración 30)

En la historieta número 158 (1974), dentro de una escenografía y motivos de ciencia ficción, Pantomas cumple una misión especial en el "cinturón de asteroides", pero los terribles "Dox", habitantes de un extraño planeta, lo atrapan y encadenan de una roca:

-Fantomas: "Ellos quieren que una águila espacial me devore las entrañas. Me suicidaré antes!". (No. 158, p.16)

Naturalmente el héroe no se suicida, sino que se salva a la primera oportunidad y regresa a casa, terminando felizmente la aventura.

b) Los doce trabajos de Hércules.

Segun la leyenda, Hércules fue un hombre famoso por su estatura y su fuerza física, que fué obligado por su hermano el rey Euristeo a realizar una multitud de hazañas y aventuras maravillosas conocidas como los doce trabajos. En la historieta Fantomas (serie "Los doce trabajos de Fantomas"), el héroe es obligado por el mafioso griego "Euristeo Nicopulus" quien ha raptado a las doce integrantes del harem de Fantomas, a realizar doce trabajos para ir liberando una por una a las mujeres.

## c) Cancerbero.

El fiero perro de varias cabezas, es en la historia, el guardián del reino de los muertos que preside "Madame Xandú" y a donde el héroe se introduce para rescatar a "Escorpión". (serie "La destrucción del universo").

## d) Desde el jardín.

El argumento del número 341 (coleccion "Avestruz"), titulado "El jardinero del refugio", está tomado de la novela de Jersi Kosinsky titulada Desde el jardín y que se llevo al cine con el título de "El jardinero con suerte" de Peter Sellers. Un ingenuo jardinero llega, por confusión, a ser considerado un experto en finanzas, otorgándosele el poder de guiar las economías del mundo; todos sus diagnósticos los hace pensando en el cultivo de jardines. La aventura finaliza cuando este personaje termina como jardinero particular del héroe.

## e) El exorcista.

Tomado del film norteamericano de amplia difusión en las salas del país a principios de los setenta, su influencia se nota claramente en las viñetas sobre la niña poseída. (No. 2488, pp.19-20).

## f) Flash Gordon.

Según el No. 2-14 de Flash Gordon (2-IX-1981, Editorial Novaro, S.A.) y el Fantomas No. 2468, p.16, es notable la relación que existe entre el atuendo de ambos héroes: camisa naranja y pantalón negro con una franja amarilla estilo militar. La misma relación se nota en la apariencia del villano "Thurlon" (Flash Gordon) y el villano "Baron Niebla" (Fantomas), quienes comparten: el origen extraterrestre, el carácter de "malvados", la calvicie, y la ceguera que les impone la necesidad de usar unas gafas "especiales" (Ilustraciones 31A y 31B).

## g) Batman.

Este héroe del comic norteamericano, tiene entre sus opositores a uno conocido como "Acertijo", quien se caracteriza por hacer saber al héroe sus "malvados propósitos" mediante claves en el cielo. De igual modo, Fantomas hace saber sus golpes futuros al "Inspector Gerard" con frecuencia, a través de claves escritas en una manta que un avión va difundiendo por París y que el "Inspector" puede descifrar. (No. 2433, p.10 y No. 2510, p.29) (Ilustración 32).

XIII. Conclusiones al intercambio entre fantasía  
y realidad social.

El rasgo común de los héroes analizados es la ambigüedad y la ambivalencia.

Kalimán representa la conciliación de valores encontrados como símbolo ambivalente del mestizaje. Por una parte su pasado indígena es patente en la presencia de ciudades construidas por civilizaciones desaparecidas, su origen hindú materno y su religiosidad también hindú es representada en el nombre y su personalidad, existe una recurrencia a escenarios bucólicos y rurales. Por otra parte su presente es europeo, hijo de padre inglés, se mueve dentro de un concepto absoluto del bien al modo cristiano y se muestra partidario incondicional de la razón, la justicia, y la civilización occidental. Icónicamente, ésta ambivalencia se manifiesta en la indumentaria hindú y la fisonomía del europeo colonizador.

Fantomas, por su parte, representa el triunfo de la cultura europea sobre la cultura mestiza (colonizada). Se manifiesta la capacidad presente de la era industrial para apropiarse de la naturaleza. El pasado campesino olvidado se muestra en el desarraigo y la adhesión a lo urbano, a la sofisticación tecnológica, al bienestar y a la valoración occidental del arte como un medio de acumulación. Este héroe

representa la ambigüedad de la adopción definitiva, y aparentemente, sin conflicto, de la personalidad del colonialista (por eso es francés), de los patrones culturales colonialistas, y a la vez, una correspondencia con la demagogia tercermundista del partido en el poder y la política exterior del gobierno mexicano, caracterizada por su liberalidad y en ocasiones por su oportunismo, que de cualquier manera la han llevado a adoptar posiciones progresistas por su necesidad de reafirmarse frente a los Estados Unidos.

El conflicto que subyace bajo estos dos héroes, puede interpretarse como el conflicto simbólico entre la tradición (colonizada) y la modernidad (colonialista), que caracteriza a las naciones colonizadas. En la historieta esta correspondencia se resuelve a través del héroe individualista, quien toma el partido del colonialismo, el autoritarismo y el culto al líder.

## 2. Distinción comparativa entre los dos héroes.

(Antecede a la función de cada uno la primera letra de su nombre).

- K.1. Protección a los aristócratas "buenos", a las mujeres "buenas" y a los niños.
- F.1. Protección a los pueblos oprimidos y a las mujeres "buenas".
- K.2. Posee capacidades "naturales" en el ser humano, la mente, la inteligencia y la fuerza física.
- F.2. Además de las capacidades "naturales" posee como recursos la ciencia y la tecnología.
- K.3. Considera al temor, propio del cobarde.
- F.3. El temor se convierte en amor hacia la muerte (Madame Xandú).
- K.4. Acepta ser religioso.
- F.4. No acepta la religiosidad, pues más que propiciar a un ser superior, el mismo se propone como dicho ser.
- K.5. Es autosuficiente respecto a la Historia.
- F.5. Recurre a la ayuda de personajes históricos.

- K.6. Posee sólo una identidad, es un policía-monje-mestizo.
- F.6. Esta fuera de la "Ley" y cuenta con varias identidades, pero la verdadera no existe.
- K.7. Es como un caballero de la Edad Media, pero sin dama por su carácter ascético.
- F.7. Es como un "gigolo", siempre rodeado de mujeres.
- K.8. No atenta contra la propiedad privada ni contra la "Ley", defendiendo a ambas por propia atribución.
- F.8. Su fortuna proviene de sus atentados a la propiedad privada.
- K.9. Denigración del presente a través de la mistificación de la sabiduría de las civilizaciones anteriores.
- F.9. Olvido del pasado para idealizar el presente por la capacidad tecnológica.
- K.10. Desapego de lo urbano y apego a lo rural.
- F.10. Apego a lo urbano (como representación del desarraigo).
- K.11. Se denigra al usurpador del poder y se reivindica el poder establecido.
- F.11. En ocasiones se denigra el status quo y se reivindica al usurpador (el guerrillero).

- K.12. Puede existir algun "malo" que luego se vuelve "bueno". Un ejemplo: "Karma".
- F.12. El "malo" lo es absolutamente.
- K.13. La tecnología es el arma de los malvados.
- F.13. La tecnología es el arma del "bueno", el héroe.
- K.14. No busca la comodidad, sino la "prueba" y la acción constantes.
- F.14. Empieza y termina sus aventuras en la comodidad de su "refugio".
- K.15. Es un desarraigado del Tercer Mundo que tiene su cuartel general en los EE.UU., fuera de "su país".
- F.15. Tiene su refugio en su país europeo y visita de vez en cuando a los países del Tercer Mundo para hacer justicia.
- K.16. Sus signos se prestan para identificarse con un público extenso: gente del campo y la ciudad, niños, jóvenes, adultos, mujeres.
- F.16. Sus signos se prestan para identificarse con un público urbano y adulto exclusivamente: estudiantes, obreros, intelectuales y clase media.

### 3. Semejanzas entre Kalimán y Fantomas.

1. Identifican la bondad con la belleza y el poder.
2. Son huérfanos.
3. Son hombres que se han hecho a sí mismos (self-made men).
4. Ubican su cuartel en países "desarrollados": Kalimán en Miami, Florida y Fantomas en París, Francia.
5. Son héroes colonialistas al representar la superioridad del hombre blanco sobre las "razas inferiores".
6. Son famosos y vanidosos.
7. Son "elegidos" por precepto divino: especies de mesías.
8. Aluden al mito de "San Jorge": donde el héroe vence al dragón o al monstruo.
9. Económicamente son autosuficientes.
10. Ambos representan un intento de explicación sociológica del poder y del origen del bien y el mal. Kalimán explica el mal a través de la existencia de sus enemigos personales.

Fantomas tiene su propia explicación en los "males estereotipados" que aquejan a los pueblos, por ejemplo al pueblo mexicano por causa de su enemigo personal el cacique inmortal.

11. Entre sus amigos se cuentan personas famosas: Kalimán y el Lama; Fantomas y Sigmund Freud o Lech Valesa, etc.

12. Son justicieros y autoritarios.

13. Son individualistas, solitarios y temerarios.

14. Refuerzan la idea de que la iniciativa es del líder.

15. Tomando la palabra fantástico en su acepción de inverosímil; ambos resultan ser personajes fantásticos. Kalimán al presentarse como "el hombre increíble"; Fantomas por la duda que expresa al finalizar muchas de sus aventuras sobre sí lo sucedido realmente pasó o sólo fué un sueño; lo que además implica negar la objetividad del sueño y su conexión con la vigilia.

16. La intención de los autores ha sido pseudo-pedagógica y pseudo-cultural: en el caso de Kalimán, al buscar otorgar al público exclusivamente "cápsulas de filosofía barata" (Modesto Vázquez). En Fantomas, a través de las mínimas referencias

a autores y obras de la literatura universal y que incluso han llevado a su editor a afirmar que esta historieta significa, de hecho, un "paso" entre la historieta y la lectura de libros. (89)

#### 4. Kalimán y Fantomas ante lo real-maravilloso.

Sin dejar de ser relatos eminentemente fantásticos, las historietas consideradas ofrecen una serie de elementos que sirven de hilos conductores hacia lo maravilloso. Estos elementos están fuera de contexto, pero brindan valiosas referencias acerca de la realidad en la cual el lector se halla inmerso cotidianamente:

a) México es una nación que ofrece una realidad en sí contradictoria, de donde brota de modo natural todo un mundo mágico, prodigioso, desolador y absurdo.

b) La fe que depositan algunos estratos humanos en los milagros de santos, en la magia, hacen de esta especial revelación de la realidad algo habitual en latinoamérica.

c) La fe en los milagros y portentos, se refleja en las historietas que se han considerado, y puede encontrarse en las proezas del taumaturgo Kalimán, en los recursos mágicos de los malvados, en sucesos tales como la resurrección de Fantomas, etc.

d) En la historieta se expresa la fe depositada por un pueblo en los acontecimientos maravillosos, en el milagro y la magia, un orden de hechos entre los cuales podemos contar

el de la fe del oprimido por liberarse de la opresión, el de la fe colectiva en la justicia. El prodigio es, por naturaleza, un evento que requiere de ser narrado y por esto se constituye en materia para el historietista.

e) La ambivalencia expresada por la ideología colonialista de la historieta, al demostrar la presencia de culturas, de étnias, revela la posibilidad de un mestizaje que reuna lo mejor de la herencia del europeo, el indio y el negro, en una cultura superior.

### 5. La lectura de Kalimán y Fantomas.

La crisis económica por la que atravieza México ha puesto de relevancia los problemas sociales y los temas de la historieta no han sido ajenos. Sin embargo, es posible deducir que las tendencias temáticas de las dos historietas analizadas seguirán vigentes: Kalimán seguirá promoviendo la evasión fantástica ligada a la realidad social del lector a través de los rasgos compensatorios propios de su "tipo". Fantomas, con un contenido aparentemente mas realista, promoverá la evasión fantástica por medio de temas de contenido "social y político".

Si se acepta la relevancia que posee el tipo heroico en la moderna cultura de masas gracias a su capacidad de gratificación psicológica, se puede establecer que:

1) La compra habitual de las historietas Kalimán y Fantomas, representa un gratificante que compensa en el lector aquello que su realidad concreta no le puede otorgar. Lo anterior implica de principio, que el relato se ajusta a una lógica fantástica de sus elementos para darles un valor moral de acuerdo con los intereses de sus editores.

2) Permanece intacta la idea de que "los buenos siempre ganan". El personaje central, el héroe, lo determina todo:

circunstancias, personajes y relaciones. El uso de la estilización metonímica para provocar la proyección psicológica del lector y las formas de redundancia propias del esquema iterativo de la narrativa de masas, determina que las caracterizaciones sean morales, maniqueas y absolutas.

3) La gratificación ritual de la lectura consiste en reconfirmar al lector las expectativas sobre el esperado triunfo final del héroe y el castigo del malvado, centrándose el interés de la lectura en el "cómo" y suprimiéndose la sorpresa como base artística.

#### Implicaciones del héroe fantástico.

El culto al héroe es parte esencial del culto al poder. Baste recordar con que frecuencia los gobiernos afirman que la patria es el "legado" de los héroes; gracias a este mito, el estado moderno se legitima y trata de situarse por encima de la sociedad. En México, el grupo en el poder, justifica su dominio proclamándose como heredero de las causas enarboladas por las luchas sociales del pueblo y sus héroes.

Esta mística o culto, es un proceso mediante el cual los dirigentes (o la clase dirigente) inculca a los grupos subalternos, la necesidad de ser conducidos por un "líder"

hacia metas colectivas. Necesidad que fomenta la pasividad de las masas y que ha dejado ver como en ocasiones, obligado por valores abstractos como "heroísmo", "patria", "raza", "nación", etc., el ser humano ha sido conducido a realizar gigantescos procesos de destrucción colectiva, abandonados a la pasión irracional despertada por un dirigente (p.e. las dos Guerras Mundiales).

No obstante las cualidades que pudiese tener la representación de lo heroico en culturas como la griega, con su capacidad para el olvido de sí mismo en aras del interés colectivo y las dimensiones que toma la voluntad (Frazer) (90), ésta no es la figura, tipo, que se promueve en nuestra cultura moderna, sino, valores exclusivamente egoístas: el afán de lucro, el prestigio social, la movilidad social ("arribismo"), la competencia, la prepotencia y el machismo. En este sentido, la representación del héroe, difundida por las historietas consideradas, se ha vuelto un obstáculo a la evolución social.

#### La imagen del líder.

La imagen del héroe manejada en las revistas analizadas, refuerza la fetichización del líder, a través de un proceso psicológico que se vale de los sentimientos de inferioridad

en el lector con un Yo débil, y se identifica con modelos autoritarios que representan conductas de sumisión hacia el poderoso y de prepotencia hacia el no-poderoso.

El héroe omnipotente reproduce la incomunicación social, al ser un vehículo para dar datos y órdenes disfrazados de diversión y entretenimiento, hecho que aísla al lector de sus semejantes y de su realidad.

La mística o fetichización del líder, coadyuva a establecer el culto a las "causas mágicas" y "misteriosas", promoviendo la idea de que la realidad concreta está movida por fuerzas ocultas e irracionales y que, por tanto, escapan al control y a la acción del lector.

El esquema de la historieta y el lector.

El esquema de la historieta propone al lector la suficiencia de la acción fantástica, la cual evita toda solución a los problemas reales, al plantear la duda sobre la eficacia de la acción concreta y transformadora de la colectividad, lo que se traduce en pasividad política.

Al presentarse como representaciones inocentes, incapaces de hacer política con sus lectores, aun siendo políticos

al interior del contexto de la narración historietística , Kalimán y Fantomas refuerzan, mediante la emotividad una actitud pasiva en el lector.

Por otra parte, se constata que la iteración de la historieta, en la cual se funda buena parte de su éxito ideológico, no brinda al público suficientes estímulos para el conocimiento científico o artístico.

#### El público lector.

En relación al conocimiento, la historieta revela una intención explicativa: Kalimán como explicación de la injusticia del mal y la justeza del bien. Fantomas como explicación de los males que azotan al pueblo mexicano. Lo cual al mismo tiempo expresa un hecho positivo de toda la lectura de historietas: la existencia del deseo y necesidad arraigados en los lectores por "conocer", y por tanto, por asumir modelos de vida superiores que hacen patente una inconformidad con sus actuales condiciones de vida, sin que importe que esos modos superiores de vida sean los de las clases dominantes.

Lo anterior se confirma en función de que el héroe, en sí mismo, representa un rompimiento con lo cotidiano debido a sus atributos extra-ordinarios. De este modo el lector en su arribismo, proyecta el deseo positivo de acceder a lo mejor que la moderna cultura puede ofrecerle: bienestar material, conocimiento de otras naciones, de las artes y los últimos avances científicos, la capacidad de hacer justicia o de gobernarse, etc.

## Alternativas.

Sin negar el hecho demostrado por las modernas teorías de la comunicación, de que a mayor repetición o redundancia menor cantidad de información, me parece innegable que la capacidad repetitiva de la historieta puede convertirse en una virtud pedagógica y liberadora, sólo si en ella se han programado suficientes estímulos para la profundización del conocimiento científico y artístico, ya que el aprendizaje en cualquier campo del conocimiento se vale de la repetición.

La posibilidad concreta de formar una nueva narrativa historietística se relaciona con la capacidad de engendrar la acción innovadora correspondiente. Materialmente esto es posible porque el ser humano, a diferencia de los demás animales, es capaz de imaginar y enunciar lo que jamás ha sido visto, gracias a su capacidad de pensar abstractamente realizando mentalmente un plan y luego, reproduciéndolo materialmente, hasta lograr el efecto deseado.

Si la teoría estetico-sociológica de lo real maravilloso, efectivamente representa una posibilidad de asumir el control de las creaciones histórico-imaginarias de un pueblo, es precisamente por que parte de la posición filosófica que afirma que la realidad es siempre superior a la imaginación, aún la más prolífica. Por esta lógica, al trabajador de la cultura, en este caso el historietista, se le revela una fuente inagotable de motivos para la creación: su realidad mexicana o latinoamericana; un mundo que fusiona la vida y la muerte, el sueño y la vigilia, lo irracional y lo racional, la ciencia y la magia, lo rural y lo urbano, etc.

Considerando que en una nación como México todavía están por encontrarse mitos, hechos, palabras y paisajes, nunca antes narrados o dibujados, se comprende que el artista potencialmente cuenta todavía con un campo virgen de materia prima para sus creaciones.

La alternativa abierta que aporta la teorización de lo real-maravilloso, a partir de la contradictoria realidad del "subdesarrollo" colonizado que sobrepone etnias, épocas, culturas y paisajes, representa una opción por integrar "formativamente" lo que de épico posee el enfrentamiento de los grupos sociales antagónicos, haciendo al público entender (gracias a la capacidad explicativa de la historieta) la necesidad de transformar aquellos elementos caducos y represivos de su realidad cotidiana, la injusticia, la violencia social y la pasividad política, etc.

Lo cotidiano y lo maravilloso.

Nuestra conclusión quedaría trunca si no consideráramos a la vida cotidiana como fuente de alternativas que pueden en troncar con lo maravilloso. Como la historieta se nutre de los sucesos de la vida diaria de los lectores, es posible discernir que en los espacios en que esta se desarrolla se abren alternativas que llenar por medio de la crítica y la revaloración creativa: las infracciones sociales (el hurto, el

crímen) y las carencias, deben servir de motivos para la búsqueda objetiva de sus causas y soluciones. Los hombres y mujeres extraordinarios, los héroes de la vida cotidiana deben ser vistos con nuevos ojos, a modo que sean expresadas sus verdaderas cualidades en relación con la formación de nuevos valores que otorguen la certeza de que es posible la creación de una auténtica sociedad humana sin guerras ni injusticias sociales.

ILUSTRACIONES

VO KALIMAN SEPTIMO  
HOMBRE DE LA DINASTIA  
DE LA DIOSA KALI...



JURO CONTINUAR CON SA-  
GRADO EN CUERPO CONSA-  
CRADO ESPIRITU Y PENSAM-  
IENTO. A HACER EL BIEN A MIS SEME-  
JANTES...



LA DIOSA KALI  
ESCUCHA SUS  
RUEGOS...



NO HAY DUDA QUE  
ES UN PREDESTI-  
NADO.



LUCHAR CONTRA LA  
INJUSTICIA, PROTEGER  
AL DEBIL Y CASTIGAR  
AL MALVADO...



Y JAMÁS MIS MANOS  
SE MANCHARÁN CON LA  
SANGRE DE UN SEME-  
JANTE...  
NO MATARÉ  
JAMÁS...



PIDO AL TODO PODEROSO  
ME DE VALOR, ENTENDI-  
MIENTO Y FUERZA, PARA  
CUMPLIR MI JURA-  
MENTO...



PERMANECE EN MEDITA-  
CIÓN PROFUNDA DURANT  
TODA LA NOCHE, HASTA  
UNA MANO SE POSA EN  
SU HOMBRO...



10.1



GRANDES HOMBRES DE DIFERENTES RAZAS Y CREDITOS UTILIZABAN ESTE LUGAR PARA EL ESTUDIO Y LA DITACION.



LA GRAN PIRAMIDE ES COMO UN POLO DE ATRACCION QUE RECIBE DESCARGAS DEL COSMOS Y LAS TRANSMITE A SUS MORADORES.



LA GRAN PIRAMIDE NO FUE COMO MUCHOS CREEN UNA TUMBA EN REALIDAD FUE UNA ESCUELA DE ENDOFOSOS (SABIOS).

(¡SOMBROSO!)

K709219



VARIOS METROS BAJO TIERRA...

ES EL CAMINO QUE UTILIZABAN LOS EGIPCIOS...



AQUELLOS QUE HABRIENDO PASADO TODAS LAS PRUEBAS ALCANZABAN EL GRADO DE MAESTROS.



ESTE ES EL ÚNICO CAMINO PARA REGRESAR A LA SUPERFICIE Y LOS GRANDES MAESTROS LO RECORRIERON HACIENDO MILES DE AÑOS...

K710-9

11-1-1972



ESA MISMA TARDE...



TERRES ESPLÉNDIDO COMO UN FARAÓN! NOS DAS ORO!

QUE ALA TE COLME DE BENEDICIONES.

QUE ÉL LOS ACOMPANE SIEMPRE.



VAMOS SOLIN, DEBEMOS PARTIR CUANTO ANTES.

ESCOJO ESE...



A PESAR DE TODO...

أنا والله اعلم



¡ORO!



أنا والله اعلم

\* QUE EL PROFETA MAYOR TE ABRA LAS PUERTAS DEL EDEN (PROMETIDO.)



EL HOMBRE DEL TURBANTE ES DADIVOSO.

¡ESTUVE MUY CERCA DE MATAR A KALIMAN, Y TAMBIÉN CASI ME ATRAPA!



¡NUESTRO DUELO SIGUE PENDIENTE!



¿QUÉ SU- (CEDIO?)

¡LA ARANA NEGRA ESCAPÓ EN MI HELICÓPTERO!



NUESTRO DUELO SIGUE PENDIENTE.

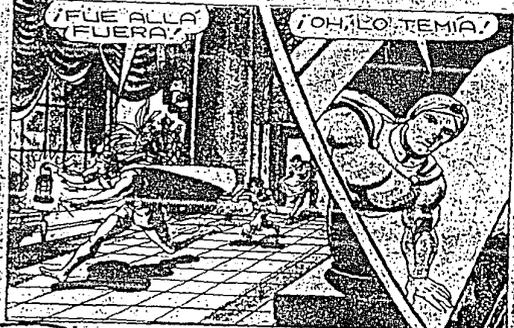


KGG-23

Peter Economico

¡FUE ALLA FUERA!

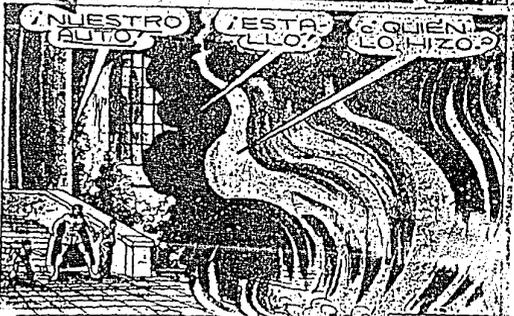
¡OH, LO TEMÍA!



¡NUESTRO ALTO!

¡ESTA LLU!

¿QUIÉN LO HIZO?

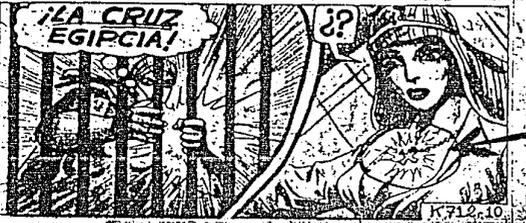


K-856-16



Repetencia





Diarios Magicos



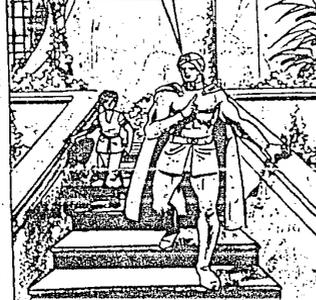
TU INTENCION TAL VEZ FUE BUENA, PERO LA ACCION ES NEGATIVA. ¿ENTENDIDO?

SI, SEÑOR...



NO. 7

KARMA Y NO DEBEMOS PASAR UNA PRUEBA Y NO DEBE HABER VENTAJAS PARA NINGUNO.



EL QUE TRIUNFE PODRA PENETRAR A LA CAVERNA DE LA SABIDURIA.



Y SER DUENO DEL LIBRO BLANCO DE LA SABIDURIA.



¿Y CUAL SERA LA PRUEBA?

LO IGNORO, PERO EL QUE TRIUNFE RECIBIRA EL GRADO DE DRAGON ROJO



EL MAXIMO GRADO DESPUES DEL DALAI-LAMA.



4-211

EL QUE TENGA ESE LIBRO DESCUBRIRA MIL SECRETOS Y SERA UN SUPER-HOMBRE.



PERO ESA SABIDURIA DEBE ENCAUZARSE HACIA EL BIEN, NUNCA HACIA EL MAL.



4-25

LA VERDAD ES COMO UN MANANTIAL QUE JAMÁS PUEDE OCULTARSE...  
¿TE ENTREGAS O PREFIERES HACER RESISTENCIA?

No. 8



LOS AZULES OJOS DE KALIMAN BRILLAN CON FULGORES HIPNÓTICOS...



NO CREO QUE AHORA LO USTEDES PUE...  
DAN DETENER...  
NOS.



¿¿EH??



Poder mental - ojos azules

LA MIEDAD REPRESENTADA POR LA SERPIENTE, APRISIONANDO UN CANTARO DE AGUA QUE SIGNIFICA VIDA.



LA MIEDAD ES COMO UN VENENO QUE SE FILTRA EN LA VIDA DEL COBARDE.



ESTOS PENSAMIENTOS ESTÁN GRABADOS EN EL LIBRO DE LOS MUERTOS.



DE PRONTO SUS AZULES OJOS QUEDAN FIJOS EN ALGO...





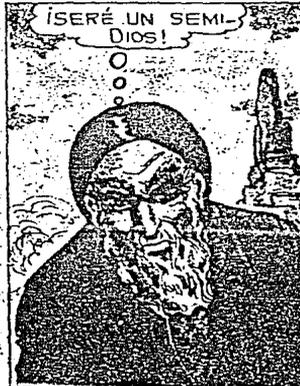
Contraste iconografía de Solim, antes y después.

Solín



K729-10

# tarot - ¿Domeini?



EL MALVADO.  
EL LUJURIOSO.



# KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE  
ADAPTACION:  
**VICTOR FOX**

SU JUVENTUD  
ME DARA VIDA  
Y FUERZA, JE JE.

EL CONDE BARTOK HA SEQUESTROADO A LA HERMOSA LORENA Y LLEVADO HASTA SU NUEVO REFUGIO EN LAS CATACLUMBAS DE UN MONASTERIO ABANDONADO...



ES TAN BELLA,  
QUE LAMENTO QUE  
TENGA QUE MORIR.



K-846-1

E  
Vampiro

LORENA HA RECORDADO EL SENTIDO...



... ESTA EN LAS  
CÉLDAS DEL VIEJO  
MONASTERIO.

¿ES UNA PESADILLA O UNA REALIDAD?



LO ÚLTIMO QUE RECUERDO ES QUE EL VAMPIRO HUMANO ME ABRAZO Y...



¿DÓNDE ME TRAJÓ?



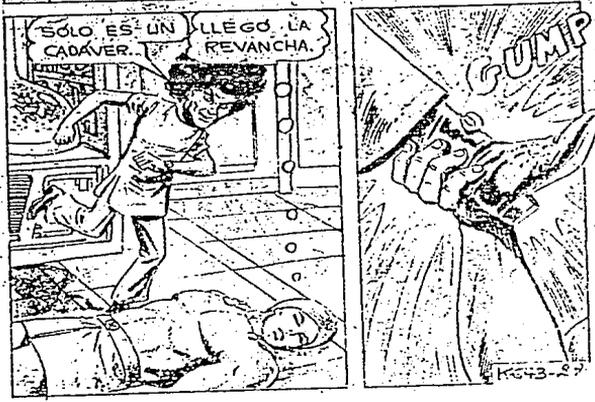
K-846-22



El malvado . El celoso !!



# Liber - Científico Loco



# KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE

VICTOR FOX

EL PROFESOR KENT  
HACE UNA ATERRA-  
DORA REVELACION.

WARA SOLO LVA  
TIENE UNA IDEA  
EN MENTE: MATAR!

¿POR QUÉ?

¡GUEP!



EN SU LEJANA  
AFRICA CAZABA  
LEONES.



K836-1

la fuerza bruta - salvajismo

¿Y POR QUÉ  
REVIVIO A  
WARA?

NO  
SOY  
RES-  
PONSAB-  
LE.

EL CULPABLE  
SOY YO.

¿POR  
QUÉ?

¿?



¡FUÍ YO QUIEN  
REVIVIO A WA-  
RA CON ESTIMULOS  
ELECTROMAGNETI-  
COS.

!!

¡FACC!

¡CRASH!!!



K836-2

- Colonizado  
- Salvajismo

No. 15-B

EL CADÁVER VIVIENTE  
ESTÁ AHI, JUNTO A  
SU VÍCTIMA...



SU CEREBRO NO  
LE SIRVE, SÓLO  
ACTÚA POR INSTI-  
TINTO...



¿A DONDE PUEDE IR UN  
SER QUE VIVIO EN LAS  
SELVAS DE AFRICA?



ESCUCHA UN RUI-  
DO FAMILIAR...



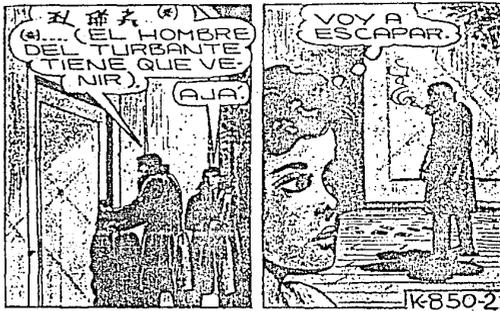
K840-21

*Imagen colonizada*



K589-2

imagenes colonizado:  
lenguaje "exótico"



K850-21

UN EMISARIO NEGRO  
QUE OFRECE UN  
REGALO.



ES UNA PLANTA EXTRA-  
ÑA Y POR LO TANTO  
LA RECUERDO.



EL OJO DE  
SATAN.



AQUÍ SE INICIA LA  
HISTORIA DE ESA...  
COSA EXTRAÑA.



K704-24

Colonizado. Portador del "mal"

SEGUN ESTOS SIGNOS  
EL FARAON AMENOTEK II  
ENLOQUECIO SIN CAUSA  
APARENTE.



EL FARAON SE CON-  
VIRTIO EN SER-  
PENTE.



UNAS PIEDRAS-AMULETO  
FUERON SEPULTADAS A  
CIENTOS DE METROS  
EN TERRENO ROCOSO.



K704-25



KG04-26

Naturaleza femenina



KG33-9

# El harem del malvado La esclava

EL SEXTO SENTIDO LE  
ADVIERTE PELIGRO...



DEBO CERCIO-  
RARME.

QUE BUSQUEN POR TODOS  
LOS RINCONES DEL TEM-  
PLO KALIMAN PUDO HA-  
BER ESCAPADO DE LA GRUTA.



TU OR-  
DEN SE  
RA CUMPLI-  
DA, AMO.

MIENTRAS, KALIMAN  
HACE UN DESCUBRI-  
MIENTO...



EL HAREN DE KARMA!  
¡Y AHÍ ESTÁ LUSBEI!



SUSPIRO

¿QUÉ PLANEA KALIMAN? ¿KARMA LO DESCUBRIRÁ?  
¿EL ASTUTO TAROT LLEGARÁ A LA CIUDAD PARA  
ATACAR Y DOMINAR...? K 782-32

- La mujer buena .  
- La víctima

No. 20

KALMAN

**M**IENTRAS ERIKA, DEBILITADA POR LA SANGRE QUE LE HAN EXTRAÍDO, CONTINÚA VIGILADA POR EL PROFESOR MAGYAR.



SI PUDIERA ESCAPAR...



**GRRR... AHHH...**



ES MI PADRE, Y NO ME RECONOCE... SERÁ CAPAZ DE MATARME EN CUALQUIER MOMENTO, NO TENGO SALVACIÓN...





SIENTO ATRACCIÓN INCONTENIBLE HACIA USTED. MARAVILLOSO.



ME SIENTO FELIZ EN SUS BRAZOS. DICHOSO EL HOMBRE QUE PUEDA SER AMADO.



PORQUE AMAR ES TENER FE Y DONDE HAY FE EXISTE EL TODO PODEROSO.



MMM...MMM...

K734-22

La mujer buena, Enamorada



INDIRA, PARTICIPA EN LOS REZOS...

RECIBIRÉ DIEZ AZOTES COMO CASTIGO.



¡PERO NO ME IMPORTA! HE CONOCIDO AL HOMBRE DEL TURBANTE...



SILVOZ ES FIRME Y VAPONIL, SU MIRADA ENERGICA Y DOMINANTE.

NO QUIERO HACERTE DANO.



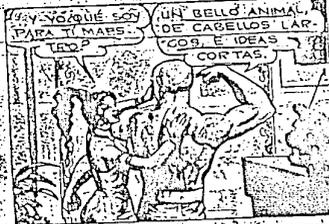
¡ME GUSTA!

K754-28



¡TU TERES UN ES-  
TÚPIDO CIEGO, QUE  
SOLO SABE MATAR.  
UN PERRO TIENE  
MAS INTELIGENCIA  
QUE TU...

WIMAN



¡AY, QUÉ SON  
PARA TI MARES...  
LES?

UN BELLO ANIMAL  
DE CABELLOS LAR-  
COS, E IDEAS  
CORTAS.



MIENTRAS MAS CO-  
NOZCO A LA HUMA-  
NIDAD, MAS APRECIO  
A LOS ANIMALES...



LOS ANIMALES NO TRACIONAN, NO  
MIENTEN Y NO AMBICIONAN COMO  
LOS HUMANOS. SON FACILES DE  
DOMESTICAR  
Y MUY FIE-  
LES.

NO TE SOY FIEL  
MAESTRO.



TE RESPETO Y  
TE AMO.

WIMAN



MIS MANOS RECONFORTAN  
TU CANSADO CUERPO Y MI  
CORAZÓN TIENE PARA TI  
TODO LO BELLO DE LA  
VIDA.



¡PUES VEN A DAR  
MERECIDO DESCAN-  
SO A MI CUERPO,  
JA, JA, JA...

SON TU  
ESCLAVA,  
MAESTRO.

la esclava



YA LO DICEERES UN HERMO-  
SO ANIMALITO A MI SERVIL-  
CIO JA, JA, JA

TE AMO...

¡JUM!



¡NO SE CANSA DE  
INSULTARME Y HUMI-  
LLARME...!

¡MALDITO SEA!

CRACK!

K552-B

condición femenina.

# KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE

No. 674

SABE QUE LA VIGILO,  
PERO FINJE NO ADVERTIRLO.  
¿CUAL ES SU JUEGO...?

K  
A  
L  
I  
M  
A  
N

K



EN ESTE NUMERO:  
UN MINI-POSTER COLECCION  
DE LOS ENEMIGOS  
DE  
KALIMAN

# KALIMAN

La mujer mala - La bruja.

No. 671

NO CREO  
EN SUS  
MALVADOS  
ROBERES.

K  
A  
L  
I  
M  
A  
N

K



EN ESTE NUMERO:  
UN MINI-POSTER COLECCION  
DE LOS ENEMIGOS  
DE  
KALIMAN

No. 27

424001

# KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE

No. 651

¡ AL FIN TE HE VENCIDO, KALIMAN!

K  
A  
L  
I  
M  
A  
N



La mala - La esclavista

424001

# KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE

No. 663

ESE HOMBRE TENDRA QUE SER MIO.

\$2.00

K  
A  
L  
I  
M  
A  
N





AL FIN DESCIFRAREMOS EL MIS-  
TERIO. CONOCEREMOS AL JEFE  
DEL TRIANGULO DE LA  
MUERTE. ¿DE VERAS SE-  
RA MONSTRUOSA?

¡NOOOO!



¡YA ES... ¡NECIOS!  
¡TA... ¡MIL VECES  
¡NECIOS!



¡AHHH! ¿QUÉ ES UN MECANISMO  
ESTO? ¿ELECTRÓNICO? ¡USTEDES  
LO QUISIE-  
RON!

¡MORIRÁN!

K696-7

La mala - Roboto



¡CONTROLA EL  
TIMÓN, SOLIN!

¡SÍ, SEÑOR,  
PERO...

??

!!



¡EHHH?  
¿QUÉ HACE?

ALEJA-  
RÉ EL  
PELI-  
GRO.



¡LE ORDENO QUE  
ME SUELTE!



¡LE DARÉ GUS-  
TO, ALTEZA!

¡NOOOO!

K696-14



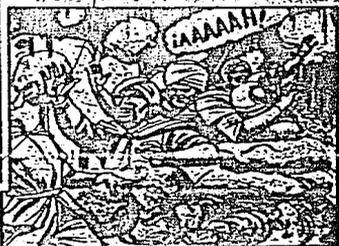
EN EL INSTANTE EN QUE  
LOS BEDUINOS SE ACERCABAN  
A KALIMAN...

¡LO HE  
LOGRADO!



LOS CRIMINALES SE DETIENEN  
MUDOS DE ASOMBRO...

Y UN GRAN ESTREPITO RESONÓ  
EN LA PIRAMIDE...



EL  
RAJAL Y SUS HOMBRES, SON APLAS-  
TADOS POR LA BOVEDA DEL GRAN  
SALÓN...



MIENTRAS AL OTRO LADO DEL  
MURO, ERIC LO HA VISTO TODO.

CREO QUE ESTA VEZ KALIMAN  
PAGO CARO SU TRIUNFO... JA, JA, JA.



42.4001

10.02.7

# KALIMAN

HOMBRE INCREIBLE

No. 653



¡BARI-GOG NO PERDONA!

King-Kong

¡ADIÓS WANA!  
¡ADIÓS!



¡SE LA LLEVA!

¡Y NO PODEMOS DETENERLO!



¡ES UNA BESTIA INVENCIBLE!

NO TENEMOS ARMAS PARA ATACAR A ESE GIGANTE.



JAMÁS LO ALCANZAREMOS!

LA BRUJA BLANCA SEGUIRÁ VIVIENDO EN ESTAS SELVAS.

DESPUÉS DE TODO, ESTE ES SU MUNDO, SU REINO.



K633-14

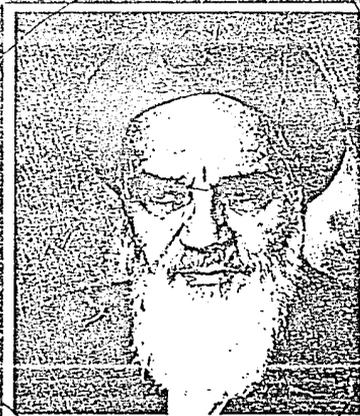
# proceso

No. 28

DIRECTOR GENERAL: JULIO SCHERER GARCIA

**DOCUMENTOS DE LA CIA  
EN IRAN,  
EN PODER DE proceso**

**El complot  
del Pentágono  
para asesinar  
a Jomeini**



**Margarita López Portillo:**

**"TELEVISA  
Y CANAL 13 DEBERIAN UNIFICARSE"**

**La ALALC en Acapulco**

**LA INTEGRACION LATINOAMERICANA,  
BOTIN DE TRASNACIONALES**



CUENTAN QUE CIERTO DÍA UNA BARONESA Y UN BARÓN QUE VIVÍAN ETERNAMENTE ENAMORADOS, MIENTRAS DABAN SU ACOSTUMBRADO PASEO POR EL SEÑA...



"DE PRONTO..."

"¡MIRE, BARÓN... ¡QUE ES AQUELLO QUE VIÓSE ALLÁ!"



"ME ACERCARÉ, BARONESA."



"¡SACARON EL CESTO DEL AGUA, Y... ¡ES UN NIÑO! ¡OH, Y TRAE UNA MÁSCARA!"

"¡QUE SIMPÁTICO ES!"

"¡GU, GU!"



Y DICEN QUE YO, AGN SIENDO UN BEBÉ, DESAPARECI UN DÍA LLEVÁNDOME TODAS LAS JOYAS DE LA BARONESA Y DEJANDO "EFES" PINTADAS POR TODAS LAS PAREDES.



"¡OTROS DICEN QUE YO SOY LUIS XIV, EL REY SOL, Y QUE INEXPLICABLEMENTE ENCONTRÉ EL ELIXIR DE LA JUVENTUD..."

*Handwritten note:* ALLAN...

*Handwritten note:* ...



VEN CONMIGO. NADIE ESTÁ SOLO SI SU CORAZÓN ES PURO.

¡AH, GRACIAS!



AQUÍ VIVIMOS LOS OLVIDADOS... LOS PARIAS, AQUELLOS A QUIENES LA SOCIEDAD RECHAZÓ.

AQUÍ, EN ESTE HUMILDE LUGAR NACERÁ MI HIJO.



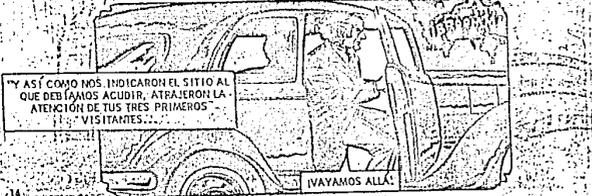
UN EXTRAÑO FENÓMENO SE DESENCADENÓ CUANDO ABANDONASTE EL CLAUSTRO, MATERNO.



“NUESTROS HOMBRES LO OBSERVARON Y SUPIMOS DONDE DEBÍAMOS BUSCARTE...”

¡VEAN, LA SEÑAL!

¡¡¡HA HACIDO EL ELEGIDO!



“Y ASÍ COMO NOS INDICARON EL SITIO AL QUE DEBÍAMOS ACUDIR, ATRAJERON LA ATENCIÓN DE TUS TRES PRIMEROS VISITANTES...”

¡VAYAMOS ALLÁ!



“UN PROFESOR, UN MÉDICO Y UN PINTOR, CADA UNO DE LOS CUALES TE HIZO UN REGALO...”

ESTE LIBRO, LLAVE DE LA SABIDURÍA, ES TUYO.

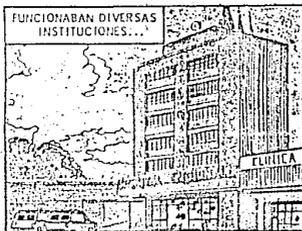
TE DARÉ EN LA VACUNA LA POSIBILIDAD DE LA SALUD.

ESTOS PINCELES TE DARÁN EL GUSTO POR LAS BELLAS ARTES.

¿Es el fin del mundo? No lo crea. Lea EL PODEROSO SANSON Aparece mensualmente.



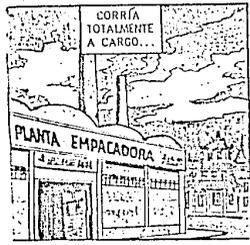
DISTRIBUIDAS EN TODO EL MUNDO...



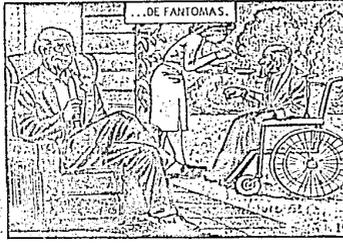
FUNCIONABAN DIVERSAS INSTITUCIONES...



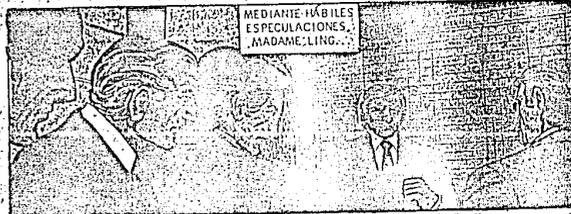
CUYO SOSTENIMIENTO...



CORRÍA TOTALMENTE A CARGO.



...DE FANTOMAS.



MEDIANTE HÁBILES ESPECULACIONES, MADAME LING...

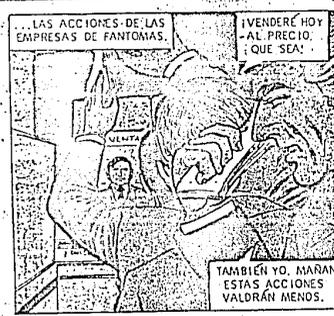


SEGUÍA HACIENDO BAJAR...

LA MINERA FANTRAX SIGUE A LA BAJA.

ACCIONES

HA SIDO UNA CAÍDA VERTICAL.



LAS ACCIONES DE LAS EMPRESAS DE FANTOMAS.

¡VENDERÉ HOY AL PRECIO QUE SEA!

TAMBIÉN YO, MAÑANA ESTAS ACCIONES VALDRÁN MENOS.



MILES DE MILLONES DE DÓLARES SE CONVERTIRÁN EN HUMO DE UN JIRA PARA OTRO.

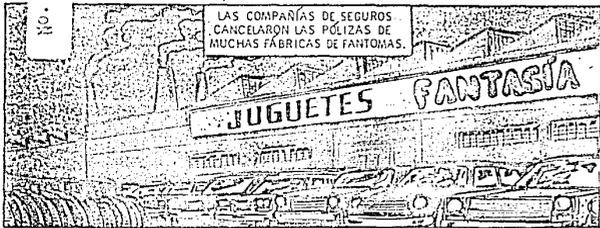


¡ESTOY ARRUINADO HE PERDIDO TODO.

NO.

LAS COMPAÑÍAS DE SEGUROS  
CANCELARON LAS PÓLIZAS DE  
MUCHAS FÁBRICAS DE FANTOMAS.

JUGUETES FANTASIA



QUE CASI INMEDIATAMENTE  
FUERON DESTRUIDAS POR  
MISTERIOSOS INCENDIOS.



EN LOS INCENDIOS SE  
PERDIERON MILLONES  
DE DÓLARES.



Y OTROS MILLONES FUERON  
PAGADOS COMO INDEMNIZACIÓN  
A LOS TRABAJADORES QUE SE  
QUEDARON SIN TRABAJO.



¡MMMM TAMBIÉN  
AQUÍ VEÓ LA MANO  
DE MADAME LING.



MADAME LING PUSO EN JUEGO  
INEFINIDAD DE RECURSOS EN SU  
AFÁN DE ACABAR CON FANTOMAS.



LA COMPETENCIA  
FUE TOTALMENTE  
DESEAL.

ENTRADA

DESCUENTOS HASTA DEL 50%

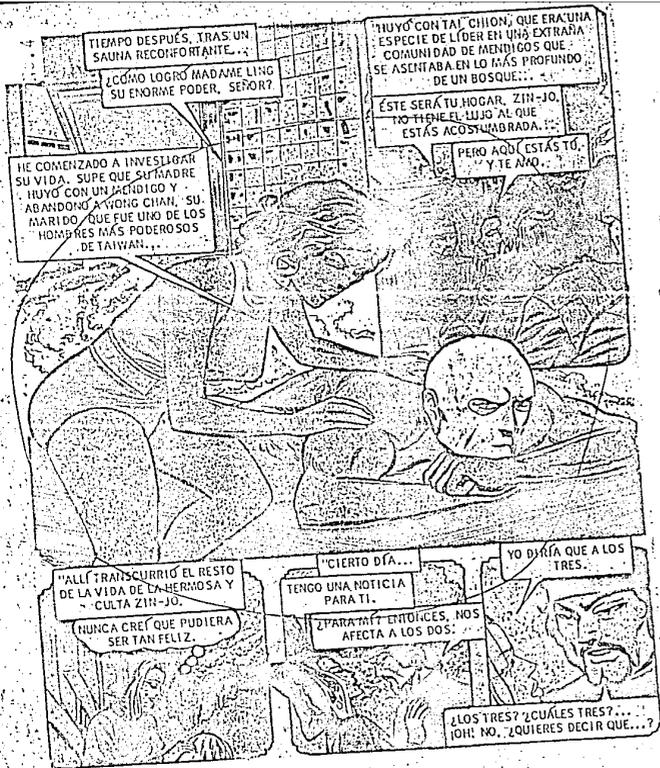


GRANDES CANTIDADES DE  
MERCANCÍA FUERON DESTRUIDAS  
POR GENTE AL SERVICIO DE LA  
VIUDA NEGRA DE TAIWAN.

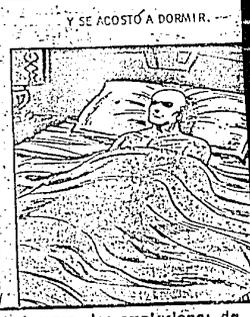
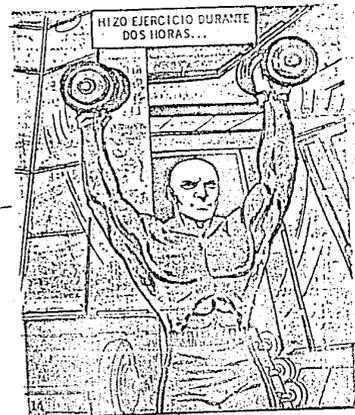


Y CIENTOS DE NEGOCIOS  
DE FANTOMAS FUERON  
A LA QUIEBRA.





2500



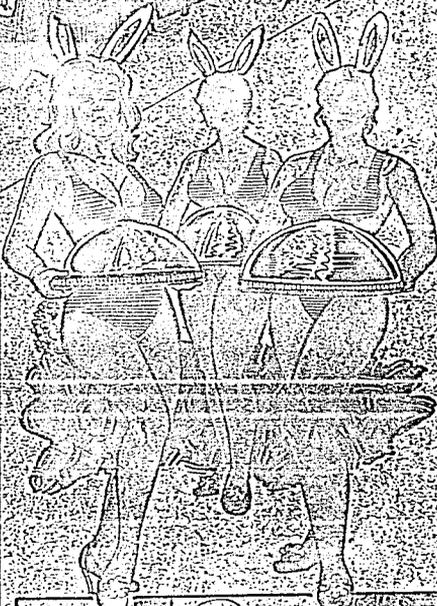
¡Peligro!... TOM Y JERRY es la revista de las grandes explosiones de alegría. Cada semana llévese sano esparcimiento a su hogar con TOM Y JERRY.

2509

CONTRATAMOS LOS SERVICIOS DE UN CLUB PRIVADO, PARA QUE SIRVIERAN EL BANQUETE.

ESTAMOS A SUS ORDENES!

EXPLICARE EL MENU: "PESCADO A LA CHATEAUFFE" DEL RESUCITADO LAOQ VICTORIA; LIEBRE SILVESTRE DE BANGLADESH; Y PATOS DE LA SELVA DEL AMAZONAS. LOS VINOS SON FRANCESES.



POR CIERTO: "LIBRA ZA QUE TEMPERATURA NOS ENCONTRAMOS?"

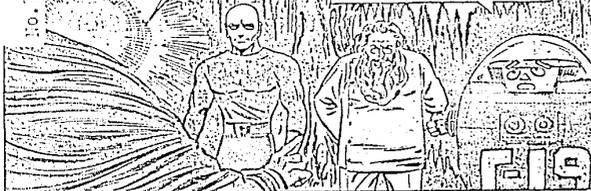
A 19 GRADOS, SEÑOR.

BRINDO POR UN MUNDO LIBRE DE CONTAMINACION Y DE HOMBRES EGOISTAS.



10-7  
¡MORTALES! ¡HUMANOS!... ¿QUÉ HACEN ESTOS MORTALES AQUÍ?

NO ME DARÉ POR OFENDIDO, PORQUE YO NO SOY MORTAL. SEÑOR, SOY UNA SIMPLE MÁQUINA, Y...



¿CÓMO PUDIERON LLEGAR HASTA AQUÍ ESTOS MORTALES? ¡EXPLICAMELO SI PUEDES!

SUPREMO... YO...



¡HADA DE LO QUE DIGAS BORRARÁ TU FALTA! TU DESCUIDO ES IMPERDONABLE.

¿PUEDO EXPLICARLO...?



¡AHÓRRATE EXPLICACIONES. MEJOR PIENSA EN...



... EL CASTIGO QUE MERECES. NO ESCAPARÁS A ÉL.

¡SÍ, SUPREMO. TU VOLUNTAD ES MI ÚNICA LEY.



¡LUEGO, SE VOLVIÓ HACIA FANTOMAS.

NO DEBÍ PREGUNTAR CÓMO LLEGASTE HASTA AQUÍ. SÉ LO QUE HICISTE, Y...



NINGÚN MORTAL HABÍA LLEGADO ANTES AQUÍ, Y MUCHO MENOS...



... HA SALIDO NUEVAMENTE.

¡SÍ, Y NO QUIERO CONTRARIAR SU VOLUNTAD, PERO CREO QUE NOSOTROS LO LOGRAMOS.



¡SÍ, QUE SÓLO TÚ PODRÍAS HABER ENTRADO EN ESTE REINO... ¡AL QUE!

¡GRACIAS, CREO QUE ES UN ELOGIO...



¿Por qué KID ACERO es un héroe diferente?

RÁPIDAMENTE HUYERON DE MIRADAS INDISCRETAS...



TAL VEZ ÉSTE SEA EL MEJOR PREMIO QUE GANÉ AL CONVERTIRME EN CASI MORTAL.

GRAN HOMENAJE ME HACE.

NO PUSISTE ATENCIÓN A LO QUE TE DIJE. YA CASI SOY MORTAL.

CLARO QUE LO HICE. SÓLO QUE... Y YA ME HABÍA PERCATADO DE ELLO!



¿CÓMO FUE ES?



ES USTED MENOS FRÍA QUE ANTES, MADAME... XANDÓ.

DESEO QUE ESTO DURE ETERNAMENTE.



¿ETERNAMENTE? ESA PALABRA NO REZA COMIGUENT CON USTED.

MIENTRAS REALIZABA MI OTRO TRABAJO, CONOCÍ LUGARES QUE ME GUSTARÍA QUE RECORRIÉRAMOS JUNTOS.



LO HAREMOS NO LO DUDE.

ME ALEGRA ESTAR AHORA  
CONSCIENTE DE POR QUÉ  
LO HAGO.



EN CUANTO A SU FORMA TAN  
EXTRAVAGANTE DE VESTIR...  
ES SIEMPRE USA ESA ROPIA ?



BUENO, SIEMPRE QUE SALGO  
DE MI REFUGIO. SOLO QUE HAY  
VECES EN QUE SALGO DISFRAZADO  
DE OTRO MODO.

¡AH! ¿TAMBIÉN SALE  
DISFRAZADO?



SÍ, DOCTOR, NO QUIERO QUE  
NADIE CONOZCA MI ROSTRO.

ENTONCES USA ESA MÁSCARA REFERIDA A  
UN PROBLEMA DE IDENTIDAD, ¿ES ASÍ?  
¿SALIO A REFUGIO EN SU SUEÑO, CIEGO,  
QUE YA ESO NO SERÁ UN PROBLEMA  
PARA USTED?

SÍ, SOLO QUE SE HA CREADO UN  
MITO AL REDEDOR MÍO, Y NADA HARÁ  
CAMBIARLO, PREFERO SEGUIR  
USANDO LA MÁSCARA.



¡VAYA! ESO AMESORA TAMBIÉN SÍ (HOMAS...  
DE UNA NECESIDAD DE RESOLUCIÓN DE AMIGAS  
DE PODER.

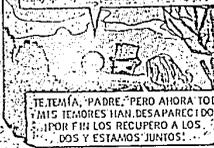


¡JA, JA, JA! ¡HAY RAZÓN EN TODO,  
DOCTOR! Y AHORA QUÉ LE DICE  
ME PRODUCE GRACIA, TENGO  
PODER, Y SIEMPRE DESEO MÁS.  
SOLO QUE YA EN ESTE ÚLTIMO  
MOMENTO HAY UN PROBLEMA  
DE IDENTIDAD, NO QUIERO TENER  
UN MITO AL REDEDOR MÍO, PREFERO  
SEGUIR USANDO LA MÁSCARA.

NO HAY MAYOR SATISFACCIÓN...  
QUE ENCONTRARME CONTENTO Y CON  
MI PADRE, MADRE, ¡Y EN DÓNDE  
ESTÁ ÉL? ¿POR QUÉ NO VIENE?



AQUÍ ESTOY, HIJO. LA SATISFACCIÓN  
ES HUIR. ¿POR QUÉ HUIAS DE  
SÓLO QUERÍA ABRAZARTE, NO HACER  
DAÑO.



TE TEMÍA, PADRE, PERO AHORA TODOS  
NUESTROS TEMORES HAN DESAPARECIDO.  
¿POR FAVOR LOS RECUPERO A LOS  
DOS Y ESTAMOS JUNTOS!



ME HE RECONCILIADO CON AMBOS  
Y CON MI PASADO. A TI, PADRE,  
TE AMO TANTO COMO A MI MADRE  
Y NUNCA MÁS TE TEMERÉ.

HAN DESAPARECIDO, PERO SÉ QUE  
SIGUEN ESTANDO EN MÍ, LOS HE  
RECUPERADO A AMBOS, YA NO LE  
TEMO A MI REALIDAD PSÍQUICA,  
NI A MI VIDA NI A MIS SUEÑOS.  
PRONTO DESPERTARÉ Y ME HARÉ  
CURADO PARA SIEMPRE...



DÍAS DESPUÉS, UN ANUNCIO CONMOVIO A LA PEQUEÑA NACIÓN AFRICANA.

MIREN: "EL CERDO FIERO VOLARÁ".

EL CERDO FIERO VOLARÁ

JOH: ¿QUE GUERRA DECIR?

LA REPRÉSION EN EL PAÍS AFRICANO SE DESATÓ EN FORMA VIOLENTA.

¡ES INDIGNANTE AL EXTREMO QUE LLEGAN ALGUNOS HOMBRES PARA CONSERVAR EL PODER!

¡AAAY! ¿QUÉ HICE?

EL ANUNCIO PROVOCÓ UNA REACCIÓN NO CALCULADA.

¿QUÉ OCURRE? ¿A QUÉ SE DEBE ESTE ATROPELLO?

¿CASO NO SABE QUE ALGUIEN AMENAZÓ CON ASESINAR AL PRESIDENTE?

EL ANUNCIO NO DEJA LUGAR A DUDAS.

"EL CERDO FIERO VOLARÁ" SE REFIERE A "DONGO-SOGOTO".

JOH: ¡CON ESTO NO CONTABA! ¡CREÍ QUE SABRÍAN INTERPRETAR MI MENSAJE!

¡CRTO QUE ANTES DE ABANDONAR EL PAÍS DEBÍAN HACER ALGO POR ESA POBRE GENTE.

NOCHES DESPUÉS, EN UNA SUITE DEL HOTEL MÁS ELEGANTE DE NUEVA YORK...

AL MENOS ESTOS PROGRAMAS NOTICIOSOS SON INTERESANTES.

La guardia selecta, creada por el padre del actual dictador, ha asesinado a miles de personas.

RATTA-TA-TA  
DONG-SOGOTO  
DONG-SOGOTO

El dictador ha anunciado que toda oposición será castigada antes de veinticuatro horas.

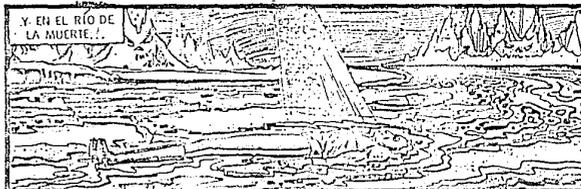
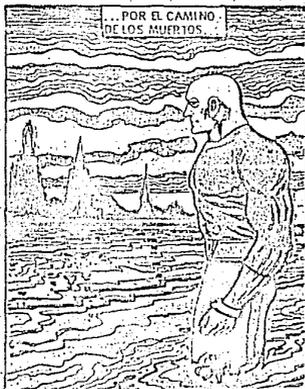
¡ESTAS

¡NO ES JUSTO! ¡HACER ALGO!

La represión ha sido brutal en ese pequeño país caribeño.

Ante la imposibilidad de sepultarlos, los cadáveres son incinerados en las calles.

¡QUE ATROCIDIDAD! ¡NINGUN PUEBLO MERECE UN TRATO ASÍ!





NO HAY DUDA.  
ESTO ES UN  
TEMPLO.



Y SEGUN LO QUE DIJO LAR  
ES EL TEMPLO MAXIMO  
DE ESTA CIVILIZACION.



SI ESO ES VERDAD, ¿QUE  
HACEMOS AQUI EL PROFESOR  
SEMO...? C-19? Y YOT?



ESTO NO TIENE  
SENTIDO.

MI ANUNCIO FUE MAL INTERPRETADO, Y ESO COMPLICÓ LAS COSAS.



AHORA QUE HAY RAZONES PARA CONFUNDIR A SOGOTO CON UN CERDO FIERO...



HASTA AQUÍ LLEGO "MAX CHANTILLY" - EL RESTO SERÁ OBRA DE FANTOMAS.



¡QUÉ FALTA DE IMAGINACIÓN! LA VOITAJA DE LAS ALARMAS ES QUE, BÁSICAMENTE, TODAS SON IGUALES, QUIEN CONOCE UNA, LAS CONOCE TODAS.



MI TRABAJO, MODESTIA APARTE, NO DESMERECE ANTE EL DEL MAESTRO RUBENS.



El alma casi desconocida de nuestros pueblos  
está presente en LEYENDAS DE AMÉRICA

SEMANAS DESPUÉS, UNA NOCHE UN ANCIANO MOZO BARRÍA EL ESTACIONAMIENTO DEL ENORME EDIFICIO DE CRISTAL.



PARECÍA SUFRIR CON CADA MOVIMIENTO QUE REALIZABA.



PERO CUANDO COMENZÓ A TRABAJAR EN LA REJILLA DE REGISTRO DEL SISTEMA PARA LA CALEFACCIÓN DEL ASCENSOR, SUS MOVIMIENTOS SE TORNARON ÁGILES.



Y CUANDO LOGRÓ QUITARLA, SE TRANSFORMÓ EN...

¡MMH! ESPERO AHORA NO TENER NINGUNA INTERRUPTIÓN.

Semo

DIAS DESPUÉS, LA FUERZA  
ELECTRICA SE DIRIGIA A LA  
ISLA DEL PROFESOR SEMO.

EL PROFESOR PODRÁ AYUDARME...  
SIEMPRE HA CREÍDO QUE LA CIENCIA  
PUEDE MÁS QUE LA MAGIA.

COMO DE COSTUMBRE, "C-14"  
LE DIO LA BIENVENIDA.

SEÑOR FANTOMAS, QUE PLACER TENERLO EN LA  
ISLA. EL PROFESOR "SEMO" SE ALEGRARÁ  
DE VERLO DESPUÉS DE LO PREOCUPADO QUE  
ESTUVO VIENDO POR TELEVISIÓN SU JUICIO.

GRACIAS,  
"C-14".

EN POCAS PALABRAS FANTOMAS  
LE EXPLICÓ LA SITUACIÓN.

EL PROBLEMA ES DIFÍCIL,  
HIJO, PERO TRATARÉ DE  
SOLUCIONARLO.

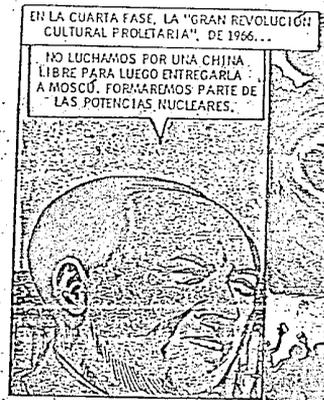
GRACIAS, PROFESOR, SE  
QUE SI HAY SOLUCIÓN  
USTED LA ENCONTRARÁ.

¡DESDE LUEGO! EL PROFESOR "SEMO" ES  
MUY INTELIGENTE: HAY OCASIONES EN QUE  
HE PENSADO QUE NO ES UN SER HUMANO,  
SINO UNA MÁQUINA DISFRAZADA.

¡POR LA COMPUTADORA UNIVERSAL! ¿CUÁNDO  
VAS A ENTENDER QUE MI NOMBRE ES SEMO?  
¡OH! ¡HARE QUE TE DESARMIEN PARA  
CONSTRUIR UN PATÍN!

¡PERDÓN, HIJO! ESTE  
MONTÓN DE CHATARRA  
ME SACA DE MIS  
PASTILLAS.





2555



2556

Y LOS PARISINOS SE DIVIDIERON.

FANTOMAS, TE AMAMOS  
LOS LOCOS Y LOS ASESINOS.

FANTOMAS, TE  
APOYAMOS

Y SE ENFRENTARON...

FANTOMAS  
NO ES  
ASESINO

GERARD NO OCULTES  
LA VERDAD

FANTOMAS MUERON  
Y MÁS PAREDÓN  
PARA EL LADRÓN

A VECES  
SIEMPRE  
TRIUNFA

...CON VIOLENCIA.



LOS ENEMIGOS DE FANTOMAS  
NO DESAPROVECHARON LA  
OCASIÓN.

¡¡¡PRENDEN  
AL ASESINO!!!

¡¡¡MÁTELLO O LO MATAREMOS!  
¡COBREN BUERTE POR MUERTE!

EN PARÍS NO DEBE CORRER  
MÁS SANGRE QUE LA DE  
FANTOMAS.

MUERA  
FANTOMAS

¡¡VAYA! ¡OLVIDA LO QUE  
FANTOMAS HA HECHO POR  
FRANCIA ENTERA!

NO LO OLVIDAMOS, POR ESO  
EXIGIMOS QUE LO MATEN.

¡CÓMO CONDENAN A UN  
HOMBRE SIN SABER SI ES  
CULPABLE!

Y COMO SOLÍA OCURRIR  
EN ESTOS CASOS...

¡¡¡CABEMOS CON LOS VIEJOS  
DE MÁS DE TREINTA AÑOS!

¡¡¡MOCOSOS  
¡¡¡INCONSCIENTES!

¡SEÑORES! ¡CALMA,  
POR FAVOR!

CANSADOS DE LOS ABUSOS DEL SATRAPA, LOS JOVENES SE LANZARON A LA LUCHA ARMADA.



EL AVANCE REBELDE ERA INCONTENIBLE.

¡VIVAN LOS LIBERTADORES DE CORAL!



¡VIVA LA GUERRILLA DE LOS MICHACUOS!

ESO OBLIGÓ AL DICTADOR A REFUGIARSE EN SU CUARTEL GENERAL.



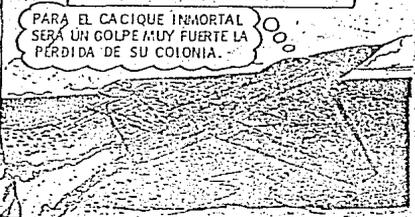
¡NO QUIERO PRISIONEROS! ¡MATAN AL QUE ENCUENTREN CON LAS ARMAS EN LA MANO!

¡NO ABANDONARÉ A CORAL EN MANOS DE ESOS BANDIDOS! ¡TODO EL PUEBLO ME AYUDA!



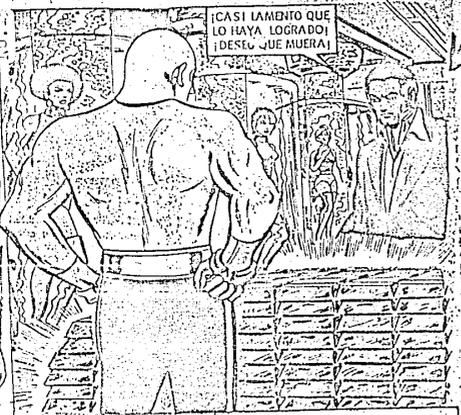
CONTRA ESE SATRAPA SE ENFRENTARÁ FANTOMAS EN BREVE.

PARA EL CACIQUE INMORTAL SERÁ UN GOLPE MUY FUERTE LA PÉRDIDA DE SU COLONIA.



2468

DESPUÉS, ENTREGÓ  
EL ORO A EURÍSTEO  
NICOLÓPULOS.



¡CASI LAMENTO QUE  
LO HAYA LOGRADO!  
¡DESEU JUE MUERA!

¡NO DEBÍO DESTRUIR  
MI FÁBRICA DE BOMBAS,  
FANTOMAS!

BUENO, YA SIN COMBUSTIBLE,  
EL AVIÓN DEBÍA CAER EN ALGUNA  
PARTE. SU FÁBRICA ME PARECÍO  
BUEN BLANCO. ¿QUE OPINA?



¡JUSTO SE LAS HA INGENIADO PARA  
CAUSARME UN DAÑO EN CADA TRABAJO  
QUE HA REALIZADO PARA MÍ, Y ESO  
NO PUEDO TOLERARLO!

SIN EMBARGO, NO PUEDE ACUSARME  
DE NO HABER CUMPLIDO SUS ÓRDENES.  
AHORA, DITRÉGUEME A "GAINIS".



¡LÉVESELA! PERO LE JURO QUE  
ENCOTRARE LA FORMA DE ACABAR  
CON USTED EN EL PRÓXIMO TRABAJO.

HADA TENGO CONTRA TI, PERO  
EN LA LUCHA QUE HE EMPRENDIDO  
ERES UN ESTORBO.



HOY CORRERÁ LA TUYA.  
MORIRÁS EN ESTE LUGAR!



DEBERÍA EXAMINARTE UN  
PSIQUIATRA. TIENES FIJACION  
POR LA MUERTE.



¡BURLATE! CUANDO EL FRÍO DE LA  
MUERTE LLEGUE A TUS HUESOS,  
COMPRENDERÁS MI VERDAD.

¡AHÍ SÓLO HA CORRIDO LA  
SANGRE DE QUIENES TIENEN  
DEUDAS CON MI PUEBLO...

NO ENTIENDO LAS DEUDAS QUE  
DEBEN PAGARSE CON SANGRE.



¡HABLAS DE UNA CRUZADA,  
DE UNA LUCHA... PERO NO  
ENTIENDO CUÁL ES.

2540



EL RESTO FUE FÁCIL.

TAL VEZ HAYA QUIEN TE TIRE.

AL FIN, UNA PUERTA. CREO QUE LO LOGRARE.



PERO...

¡OH, NO! ¡OTRA VEZ!



UN CERCO DE ASESINOS SEDIENTOS DE SU SANGRE LO RODEO TOTALMENTE.

¡POR DEBÁS! ¡NO ME CAPTURARÁN SIN LUCHAR!



EN PARÍS, EN TODA FRANCIA, SE HABÍA INICIADO UNA SILENCIOSA REVOLUCIÓN...

PRONTO LAS CARCELES SE LLENARÁN DE VERDUGOS.

LOS TRIBUNALES TENDRÁN MUCHO TRABAJO.



EL PODER DE PAPA LO ERA VENCIDO HORA TRAS HORA.



LOS SANGUINARIOS VERDUGOS DE ANTES ERAN SUPERVIVIENTES.

¡ÉSE ES EL HOMBRE! ¡EL MATÓ A MI MARIDO Y A OTROS TREINTA HOMBRES EN UN AUTO DE FÉ!

¡QUIETO! ¡NO PODRÁS HUIR!



Y ERAN APREHENDIDOS PARA SER LLEVADOS A JUICIO.

¡MATEN AL ASESINO!

¡ATRÁS! ¡NO PERMITIRÉ QUE NADIE SE HAGA JUSTICIA POR SU MANO!



AGUARDE UN MINUTO, FANDOR. RONY, QUERIDA, TENDREMOS QUE SUSPENDER LA PROYECCIÓN GIRÁ A VENEZIA. ¿ME DISCULPAS?

OTRA VEZ SERÁ. POR OTRA PARTE, TENGO QUE IR A ESPAÑA A FILMAR.



¿ME LLAMARÁS CUANDO TERMINES TU PELÍCULA?

¡CLARO! ME DEBES ESE VIAJE.

Las mejores creaciones



¡SIGA, FANDOR...

El ministro Matraux vuela en este instante a Moscú a dar explicaciones; pero la está furiosos: hablan de mejorar relaciones.



¡YO NO SOY TAN IDIOTA COMO PARA COMETER UN ROBO COMO ESE!

Ya lo sé, señor Fantomas. Pero...



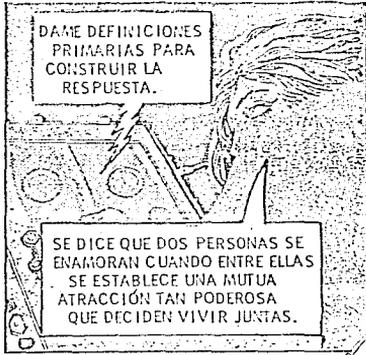
¡DARÉ CON EL CULPABLE, Y RESTITUIRÉ EL CUADRO!



2489



2492



¿"PERSONA"? DEFINI  
"PERSONA".

ES UN SER HUMANO.  
UN SER PENSANTE.

SE DICE QUE DOS PERSONAS SE ENAMORAN CUANDO ENTRE ELAS SE ESTABLECE UNA MUTUA ATRACCION TAN PODEROSA QUE DECIDEN VIVIR JUNTAS.

DEFINE "SER PENSANTE".

QUE HABLA, QUE SIEN  
QUE RESUELVA PROBLEMAS  
QUE INVESTIGA, Y...  
¡QUE AMA!

"Kalix"



TU ERES UNA PERSONA.

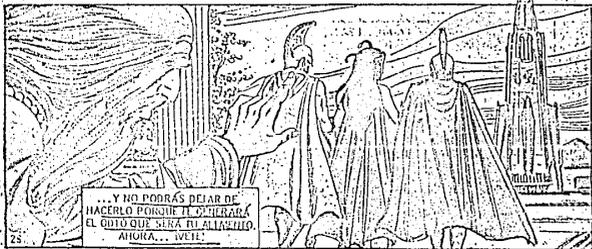
¡CLARO QUE S'!



FANTOMAS ES UNA PERSONA.

ASI ES.

# La mala



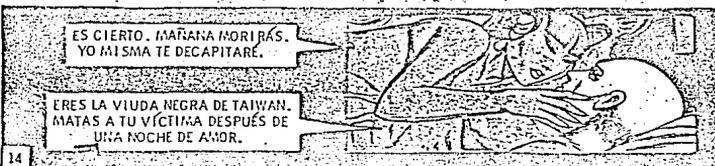
ME PARECE QUE HACE UNA ETERNIDAD QUE ESTOY AQUÍ. SOLO SE DECIRTE QUE HE PROVOCADO MUCHAS GUERRAS ENTRE USTEDES.



¿Conoce usted las tradiciones y los relatos de América? No hay nada que los iguale. Lea LEYENDAS DE AMÉRICA.



2140



APLINAS SALIÓ FANTOMAS...

¡JA, JA, JA! RESULTO PRESA FÁCIL EL PODEROSO FANTOMAS, ES INTELIGENTE SENTIMENTAL Y SE DEJÓ UN TRISTÍSIMA HISTORIA.

MIENTRAS TANTO, FANTOMAS...

¡POBRE ISABEL! JOUE RELATO TAN PATÉTICO ME HIZO!

¡DRI DDMI!

DEBE HABER HECHO UN GRAN ESFUERZO PARA INVENTAR TANTAS TORTERIAS. A FORTUNADAMENTE INVESTIGUÉ SU VIDA ANTES DE QUE SU HISTORIA.

¿CUÁNTO ME GUSTARÍA VER SU EXPRESIÓN CUANDO TRATE DE VENDER EL PRIMERO DE LOS DOBLONES. ¡SERÍA TODO UN ESPECTÁCULO! ¡LOS DOBLONES QUE LE DI SON TAN FALSOS COMO SU HISTORIA! ¡JA, JA, JA!

ENTRE TANTO, FANTOMAS...

LAMENTO QUE NO MURIERA GERARD, MALI, VOLVERE PARA REMATARLO.

NO ES NECESARIO, POR LAS NOTICIAS, PARECE QUE NO SOBREVIVIRÁ.

SÓLO DESEO COMPLACERTE.

LO HAS LOGRADO, FANTOMAS, TE LO ASEGURO.

Y MIENTRAS FANTOMAS PERMANECIA CON EL CEREBRO TRASTORNADO POR LA DROGA, MALI PLANEABA SU FIN.

SALIÓ PERFECTO, LLEGÓ EL MOMENTO DE RECOBRAR EL ANTINUCLÓN Y DE DESHACERME DE FANTOMAS.

¿EN QUÉ PIENSAS, MALI?

¿EN TI QUERIDO? SÓLO EN SI!



*traslocamiento  
de la historia*



NUESTRO SECRETO ESTÁ EN MANOS DE UN MORTAL... EL QUE SE HACE LLAMAR PANCHITO VILLA TIENE EN SU PODER EL ARMA QUE PUEDE DESTRUIR NOS.

HEMOS PODIDO SOBREVIVIR GRACIAS A TU PODER, AL ORO Y A QUE HADIE HA VIVIDO PARA HABLAR DE NOSOTROS.

¡ESO YA LO SÉ! ¡POR ESO ORDENO QUE SALGAN A PERSEGUIR Y A MATAR A PANCHITO VILLA!

¡ASÍ LO HAREMOS! ¡OH SEÑOR DE TODOS LOS PODERES!

"Mientras tanto, totalmente desorientado, villa abandonaba los dominios del cacique inmortal.

Tah, Chispiao: yo entré en la cueva en la pura sierra de Chihuahua, y ahora estoy en el desierto. ¿Que hijos pasó?

"Después, cuando llegó a un lugar poblado, se enteró que estaba en Durango, a cientos de kilómetros del sitio en el que su caballo lo derribó al principio de su extraña aventura."

¡NO SÉ QUIÉN SERÁ EL CACIQUE ESE, PERO LA VERDAD ES QUE NO QUISERA VOLVER A ENFRENTARME A ÉL!

"Dicen, además, que los encapuchados buscaban algo entre las ropas del centauro del norte..."

¡BUSQUEN BIEN! ¡AQUÍ DEBE ESTAR!

Y QUE HABLADAN DE...

EL MANUSCRITO TIENE QUE ESTAR EN EL AUTO!

¡TE EQUIVOCAS! ¡AQUÍ NO HAY NINGÚN MANUSCRITO!

"Un manuscrito que no llegaron a encontrar.

¡Vámonos! Es peligroso permanecer aquí..."

SÓLO CUMPLIMOS A MEDIAS. EL CACIQUE INMORTAL SE ENOJARÁ!

"Para muchos, la historia de villa concluyó en Hidalgo del Parral el 20 de julio de 1923..."

¡ES PANCHITO VILLA!

¡ASESINARON A VILLA!

LA NOTICIA DE LA INTERVENCIÓN DE FANTOMAS EN LA CESIÓN DE LOS NEGOCIOS SE FILTRÓ, Y...

FANTOMAS ES EL ANGO DEL TRABAJADOR



GRACIAS A FANTOMAS RECAMAMOS EN LA MISERIA

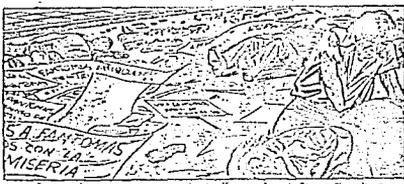
UNA INMENSA MANIFESTACIÓN DE AGRADECIMIENTO FUE ORGANIZADA POR LOS TRABAJADORES.

GRACIAS FANTOMAS GRACIAS FANTOMAS



SÓLO QUE NO HABÍA PERMISO OFICIAL PARA REALIZAR LA MANIFESTACIÓN...

Y LOS TRABAJADORES FUERON DISPERSADOS.



DÍAS DESPUÉS, YA RECUPERADO, SEMO LO ENVIÓ A UNA MISIÓN ESPECIAL AL CINTURÓN DE ASTEROIDES. Y AHÍ SE HALLABA, ENCADENADO POR LOS TERRIBLES DOX.

ELLOS QUIEREN QUE UN ÁGUILA ESPACIAL ME DEVORE LAS ENTRAÑAS. ¡PERO ME SUICIDARÉ ANTES!

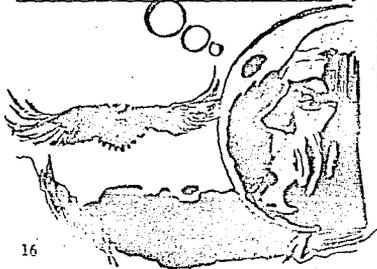
EL MUNDO SABRÁ LO QUE VALE EL SACRIFICIO DE FANTOMAS.



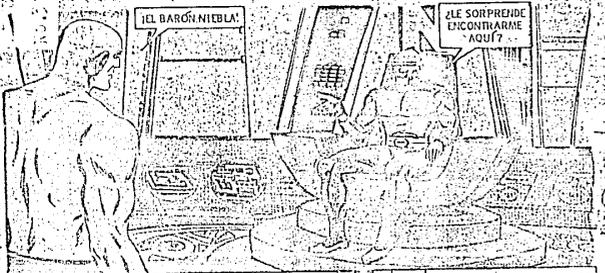
¡AHÍ ESTÁS, MALDITA! ¡TUS AMOS QUEDARÁN CHASQUEADOS!



¡PREFIERO ROMPER MIS TUBOS DE OXÍGENO A SUFRIR LA HUMILLACIÓN DE MORIR EN TUS GARRAS!



ME HAN DEPARADO LA PEOR MUERTE DEL ESPACIO. ¡Y LOS TERRESTRES LO CONSIENTEN! ¡PERO PEOR SERÁ PARA ELLOS!



EL BARÓN NIEBLA.

¿LE SORPRENDE ENCONTRARME AQUÍ?

ME SORPRENDE VERLO EN UN TROCHO. POR LO DEDUJO, SÓLO SIEMTO CURIOSIDAD POR SABER QUE LUGAR ES ESTE.

ESTE LUGAR ES RADI-LA, Y SE ENCUENTRA EN LA CABALLERA DE BERENICE.



¡AH! ¿LA CONSTELACIÓN SITUADA DEBAJO DE LOS LEBRELES Y AL ORIENTE DEL BOYERO?

EXACTAMENTE, RADI-LA ES UN PLANETA QUE NO ES LA TIERRA, A PESAR DE SU SIMILITUD. ¿ESTO TAMPOCO LE SORPRENDE?

BIEN, ORDENARE QUE LE DEN ROPA, Y CUANDO SE VISTA CONTINUAREMOS LA CONVERSACION, NO QUIESTERA QUE DIFERENCIARA.



POR SUPUESTO QUE NO, ES OBVIO QUE HICE UN VIAJE ESPACIAL, AUNQUE FUERA EN FORMA TAN ORIGINAL...

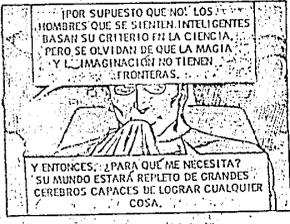


ES MUY CONSIDERADO DE SU PARTE.



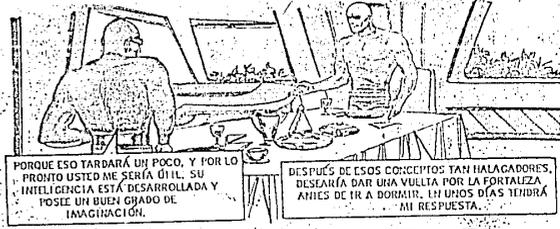
¿Y POR QUE NO HE DE LLAMARLO ASI? SÓLO YO SERIA CAPAZ DE CREAR TAL PARAISO.

¿JIO LE PARECE ARRISGADA ESA ASERVERACION, NIEBLA?



¿POR SUPUESTO QUE NO! LOS HOMBRES QUE SE SIENTEN INTELIGENTES BASAN SU CRITERIO EN LA CIENCIA PERO SE OLVIDAN DE QUE LA MAGIA Y LA IMAGINACION NO TIENEN FRONTERAS...

Y ENTONCES: ¿PARA QUE ME NECESITA? SU MUNDO ESTARA REPLETO DE GRANDES CEREBROS CAPACES DE LOGRAR CUALQUIER COSA.



PORQUE ESO TARDARA UN POCO, Y POR LO PRONTO USTED ME SERIA OJIL. SU INTELIGENCIA ESTA DESARROLLADA Y POSEE UN BUEN GRADO DE IMAGINACION.

DESPUES DE ESOS CONCEPTOS TAN HALAGADORES, DESEARIA DAR UNA VUELTA POR LA FORTALEZA ANTES DE IR A DORMIR. EN UNOS DIAS TENDRA MI RESPUESTA.

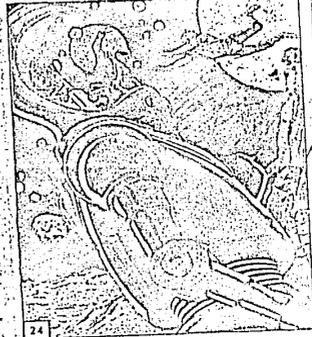
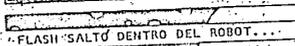
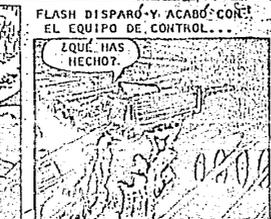


DE ACUERDO, LO ACOMPAÑARA UN CICERONE (\*) QUE ESTOY SEGURO LE ENCANTARA.

(\*) - GUÍA.



¡QUE VENGA ULMIRA!



DÍAS DESPUÉS, UN EXTRAÑO ANUNCIO  
FUE VISTO EN BRUSELAS.

¡YO CONOZCO, ESA "EFE"!  
LA VI EN PARÍS. ¡ES LA  
FIRMA DE FANTOMAS!

EL ANUNCIO, NO HIZO FELIZ A LA  
POLICÍA BELGA.

...Y ESO FUE  
LO QUE DIJERON  
VARIAS PERSONAS.

¿FANTOMAS? ¡IDIOS MÍO!  
¡COMO SI NO TUVIERA YA  
SUFICIENTES PROBLEMAS!

EL ANUNCIO ERA CLARO. NO HUBO  
DUDA DE CUÁL ERA EL OBJETIVO.

¡ABRAN BIEN LOS OJOS! ¡ESE  
HAMPÓN NO TOCARÁ LA  
CORZA DE SUDÁFRICA!

MI AMIGO, EL INSPECTOR GERARD,  
DIRÁ LO QUE DEBO HACER PARA  
ATRAPAR A ESE BANDIDO.

¿FANTOMAS?  
EL LADRÓN  
FRANCÉS? ¡OÍ!

¿CÓMO ES QUE, SI  
ÉL LO SABE, NO LO  
HA CAPTURADO?

¡FANTOMAS!  
¡SIEMPRE  
FANTOMAS!  
¿POR QUÉ?

SEÑOR, SI MANDASTE UN DILUVIO  
PARA ACABAR CON LOS PECADORES,  
¿POR QUÉ NO MANDAS UN AEROLITO  
QUE ACABE CON ESE BANDIDO?

¡YO TE ATRAPARÉ, FANTOMAS! SERÉ  
IMPLACABLE. TE PERSEGUIRÉ, Y  
CUANDO CAIGAS EN MI PODER...

HAY UNA LEY CONTRA LOS QUE  
CONTAMINAN EL CIELO, FANTOMAS.  
¡LA HARE CAER SOBRE TI!

¡VAYARE AL INFIERNO  
POR EL AGUA DE LA  
VIRGEN... FANTOMAS!

¡NO HABRÁ PERDÓN! ¡LO  
JURO POR EL INVENTOR DE  
LAS HUUELLAS DIGITALES!

2433

2010

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- 1) Gubern, Román.  
Mensajes icónicos de la cultura de masas  
1a. edición, Ed. Lumen, España 1974.  
Pág. 201
- 2) Gubern, Román.  
Op.Cit.
- 3) Todorov, Tzvetan.  
Introducción a la literatura fantástica.  
1a. edición, La red de Jonás-Premia Editorial  
México 1980.  
Pág. 9
- 4) Todorov, Tzvetan.  
Op.Cit. Pág. 13
- 5) Todorov, Tzvetan.  
Op. Cit. Pag. 24
- 6) Lenin, v.I.  
Obras escogidas en doce tomos. Tomo IV 1908 y 1905.  
Materialismo y Epiriocriticismo.  
Editorial Progreso, URSS 1976.  
Pág. 16
- 7) Lenin, V.I.  
Op. Cit. Pág. 81
- 8) Lenin, V.I.  
Op.Cit. Pág. 192
- 9) Entrevista con Modesto Vázquez (Editor y coautor de Kalimán  
el Hombre Increíble). México D., F. 1980.
- 10) Entrevista con Rubén Sánchez Monsivais (Editor responsable  
y guionista de Fantomas la Amenaza Elegante) México D., F.  
marzo de 1984.

11) Dorfman, Ariel y Armand Mattelart.

Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo.

Siglo XXI Editores de México, 6a ed. castellana 1973.

Pág. 159

12) Hay más de 8.5 de analfabetas en el país.

Uno más uno. 6/VI/82. Pág.5

13) Gubern, Román.

Op.Cit. Págs. 211-212

14) Borodin, Laurence

El texto y la imagen. Cuadernos de Comunicación No.10

México. Págs. 18-24

15) Guiraud, Pierre

La semántica

Breviarios del F.C.E., 2a edición, México 1965

Págs. 17-19

16) Gramsci, Antonio

Cultura y literatura.

Editorial Península. Barcelona 4a. ed. 1977.

Pág.35

17) Silva, Ludovico

Teoría y Práctica de la ideología.

9a. edición, Editorial Nuestro Tiempo, México 1980.

Págs. 58 y 80

18) Fanon, Frantz

Por la revolución africana.

2a. reimp. Colección popular y Tiempo presente, No.70, Editorial Fondo de Cultura Económico, México 1975.

Pág.41

- 19) Fanon, Frantz  
Op. Cit. Pág. 40
- 20) Fanon, Frantz.  
Ibidem. Págs. 38-39
- 21) Fanon, Frantz.  
Ibidem. Pág. 49
- 22) Fanon, Frantz.  
Ibidem. Págs. 47-52
- 23) Carpentier, Alejo

El reino de este mundo. (Incluye Prólogo del autor y el  
Apéndice: Estudio Preliminar de Florinda Friedmann)  
3a. edición, Editorial Librería del Colegio. Argentina 1980.  
Pág. 57

- 24) Friedmann, Florinda  
Op. Cit. Pág. 29
- 25) Carpentier, Alejo  
Op. Cit. Pág. 51

- 26) Real Academia Española  
Diccionario de la Lengua Española. (En dos tomos)  
20a. edición, Tomo I, Madrid 1984.  
Pág. 631

- 27) Rodríguez, José Luis  
El autor y su obra. Antonin Artaud.  
1a. ed. Editorial Barcanova, Barcelona 1981.  
Pág. 49

- 28) Real Academia Española.  
Op. Cit. Pág. 200
- 29) Gubern, Roman.  
Op. Cit. Pág. 200

- 30) Carpentier, Alejo  
Tientos y diferencias.

1a edición, Calicanto editorial. Argentina 1976.

Págs. 18, 20 y 39

31) Carpentier, Alejo.  
Op.Cit. Págs. 37-38

32) Carpentier, Alejo.  
Ibidem. Pág. 131

33) Carpentier, Alejo.  
Ibidem.

34) Carpentier, Alejo.  
El reino de este mundo...  
págs. 55-56

35) Heller, Agnes  
Historia y vida cotidiana.  
Editorial Grijalvo. México 1985.  
Pág. 9

36) Gubern, Román  
Op.Cit. Págs. 234, 235 y 245

37) Gisselbrecht, André.  
Introducción a la obra de Bertold Brecht.  
Editorial Pléyade. B.A. Argentina.  
Págs. 108 y 121

38) Adorno, T.W.; Esel Frankel Brunwick, et.al.  
The Authoritarian Personality.  
Northon Library, New York 1969  
Págs. 456-457

39) Freud, Sigmund.  
La creación poética. Obras completas No. XVIII.  
Edit. Iztaccíhuatl, México 1953.  
Págs. 59 y 61

40) Herner, Irene  
Tarzán el hombre mito.

Sep/setentas. Secretaría de Educación Pública, México 1974.

Págs.59 y 61

- 41) Rousseau, Juan Jacobo.  
Emilio, o de la educación.  
Colección "Sepan cuantos" No.159. Edit. Purrúa, México 1979.  
Pág.14
- 42) Rousseau, Juan Jacobo.  
Op.Cit. Pág.185
- 43) Rousseau, Juan Jacobo.  
Ibidem. Págs. 279,289 y 323
- 44) Herner, Irene.  
Op. Cit. Pág. 179
- 45) Heller, Agnes.  
Op. Cit. Pág. 50
- 46) Herner, Irene y María Eugenia Chellet  
Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México.  
1a. edición, Universidad Autónoma de Mexico/Edit. Nueva Imagen, México 1979.  
Pag.209
- 47) Herner, Irene y María Eugenia Chellet.  
Ibidem.
- 48) Meletinski, E.  
El estudio estructural y tipología del cuento.  
(Apéndice de Morfología del Cuento de Vladimir Propp)  
Editorial Fundamentos No. 21, México 1977.  
Pág.183
- 49) Propp, Vladimir.  
Morfología del Cuento. (Ver referencia No. 48 de la presente monografía) Pág. 32
- 50) Meletinski, E.  
Op.Cit. 184

- 51) Dorfman, Ariel.  
La última aventura del Llanero Solitario.  
1a edición, Editorial Universitaria Centroamericana (EDUCA)  
Costa Rica 1979.  
Pág. 10
- 52) Paramio, Ludolfo.  
Mito e ideología.  
Alberto Corazón Editor, Comunicación serie B, Madrid 1971.  
Págs. 25-26
- 53) Entrevista cit. Modesto Vázquez, febrero 1980.
- 54) Kali Films S.A. de C.V.  
Kalimán el Hombre Increíble (Folleto publicitario)
- 55) Kali Films S.A. de C.V.  
Op. Cit.
- 56) Herner, I. y María Eugenia Chellet  
Op. Cit. Pág. 209
- 57) Entrevista telefónica con Modesto Vázquez (Editor y coautor de Kalimán el Hombre Increíble) Marzo de 1984.
- 58) Kali Films S.A. de C.V.  
Op. Cit.
- 59) Entrevista con Alfredo Cardona Peña (Director artístico de pantomas la Amenaza Elegante (1968-1976)) Febrero de 1981.
- 60) Entrevista con Guillermo Mendizabal Lizalde (Autor de Fantomas la Amenaza Elegante) 11 de agosto de 1981.
- 61) Entrevista cit. Alfredo Cardona Peña
- 62) Entrevista cit. Rubén Sánchez Monsivais.
- 63) La Cultura de a peso. Contrapunto, Canal 8 de T.V. Entrevista del Lic. Jacobo Zabłudowzky con Rubén Sánchez Monsivais y Sotero García Reyes (Editor y guionistas de Fantomas...) Febrero de 1984.
- 64) Hoveyda, Fereydoun  
Historia de la novela policiaca

El libro de bolsillo No. 69, Alianza Editorial S.A.  
Madrid 1967.

Pág.61

65) Gramsci, Antonio.

Op.Cit. Págs. 180 y 186

66) Eco, Umberto.

Apocalípticos e integrados.

6a ed. Editorial Lumen, España 1984

pág.284

67) Prieto, Daniel

Retórica y manipulación masiva.

La red de Jonás. Premio editorial. 2a ed. México 1985.

Págs. 90-95

68) Entrevista cit. (feb.1980) Modesto Vázquez.

69) Ibidem.

70) Entrevista cit. Guillermo Mendizabal

71) Flores Jiménez, María del Rosario.

Kalimán el hombre increíble. Análisis mítico-ideológico  
de una historieta. Tesis de licenciado en sociología

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, octubre  
de 1982.

Pág.68

72) Entrevista cit Guillermo Mendizabal.

73) Ibidem.

74) Entrevista cit. (feb.1980) Modesto Vázquez.

75) Sagan, Carlos.

Los dragones del Edén. Especulación sobre la evolución de  
la inteligencia humana. 2a. reimpression, edit. Grijalvo

B.A. Argentina 1982. Pág. 20

76) Lenin, V.I.

Op.Cit. Pág.81-84

- 77) Carpentier, Alejo.  
El reino... Pág. 53
- 78) Frazer, Sir George  
La rama dorada. Magia y religión.  
8a. reimpresión Edit. F.C.E. México 1982.  
Pag. 413
- 79) Propp, Vladimir  
Las raíces históricas del cuento.  
Colección Arte No. 50. Edit. Fundamentos, España 1974.  
Pág. 41
- 80) Wells, H.G.  
Esquema de la Historia universal.  
Tomo I, 5a ed. Ediciones Tikal, México 1976.  
Pág. 41
- 81) Fanon, Frantz  
Op. Cit. Pag. 42
- 82) Solórzano, Alfonso  
Estudio de mil casos de niños dedicados al comercio ambulante y los servicios en la ciudad de México.  
Secretaría del Trabajo y Previsión Social (INET), México 1979.  
pág. 79
- 83) Fanon, Frantz  
Op. Cit. Pág. 46
- 84) Entrevista cit. Guillermo Mendizabal.
- 85) Enciclopedia de México, en Doce Tomos.  
Tomo III, Cerrada de Alberto Zamora No. 21, Coyoacán México 1977  
Pág. 399
- 86) Cortazar, Julio  
Fantomas vs. los vampiros multinacionales. Una utopía realiz-  
able. 1a. edición, Libros de Excelsior Cia. Editorial, S.C.L.

junio de 1973.

Pág.58

- 87) Entrevista cit. Rubén Sánchez Monsivais.
- 88) Proceso No. 380, Revista semanal, año 9, 13 de febrero de 1984. Pags. 20-21
- 89) La cultura de a peso (entrevista cit.)
- 90) Frazer, Sir George  
Op. Cit. Pág. 413