

# IMÁGENES DEL CARIBE Y LA PIRATERÍA EN EL CÓMIC DE LOS CUADERNILLOS: EL EJEMPLO DEL CACHORRO DE GARCÍA IRANZO

*Luciano Díaz Almeida*

*Parte gráfica elaborada por Javier Hernández Hammad*

Hacemos una primera aproximación a una interpretación del personaje de *El Cachorro*. Esta interpretación la enmarcamos en el contexto de la visión del Caribe y de la colonización española en América que se ofrece desde el cómic español en su variante del cuaderno de aventuras del cómic en los años cincuenta.

Aunque hemos destacado algunos argumentos principales, en realidad la historia es un continuo; siguiendo la tradición del cuaderno de aventuras español y del folletín las aventuras se enlazan sin solución de continuidad. Apenas ha terminado una trama, se inicia otra; y toda en una continua sucesión de pequeños lances. Ciertamente que el título y la portada pueden destacar algún breve episodio entre los que se relatan cada semana pero quizá se deba a que había que atraer de alguna forma el interés del potencial lector-comprador (no todos han leído el episodio anterior).

*El Cachorro* fue un cuadernillo de aventuras publicado por la Editorial Bruguera. La edición original fue de 1951-1960. Un total de 253 números más un almanaque en 1957. Nosotros trabajamos con el material proporcionado por Ediciones Reno, última editorial.<sup>1</sup>

Su guionista y dibujante fue Juan García Iranzo (1918-1997). Antoni Guiral lo califica como "... artesano con un gran dominio del dibujo..." tanto humorístico (*La Familia Pepe*) como realista; con trabajos en la animación y la ilustración; se inicia en 1944 en el cómic (Hispano Americana, Toray) creando para Bruguera en 1947 *La Familia Pepe* y en 1951 (hasta 1961) *El Cachorro*. "En su vertiente realista, Iranzo desarrollará un grafismo sintético y dinámico, muy original en su momento, que sin duda llegó a influir en muchos dibujantes españoles" (Guiral). Cuando crea su personaje ya había trabajado en una serie de piratas (Capitán Coraje).<sup>2</sup> El éxito de la serie le permitió durar 213 números, cancelándola cuando el autor decide no lidiar más con la censura aunque ya el relevo lo estaba tomando *El Capitán Trueno* (1956) de mayor calado entre el público. Conde Martín recoge una anécdota que nos habla tanto del éxito de la serie como de los problemas con la censura. El autor vivía en Almuñécar donde vio la siguiente pintada en una casa: "Viva el Capitán Baco. Muera El Cachorro". Obviamente es otra época pero la obra tenía la suficiente importancia para ser incorporada al acervo popular del grafiti. Por otro lado refleja la simpatía que despiertan los piratas entre el público —puede, subrayamos nosotros por ser personajes menos rígidos que el héroe—. Y lo relaciona con la censura que le pide que suavice la crueldad de sus piratas.<sup>3</sup>

Una ventaja adicional a la hora de analizar esta obra es la costumbre de Iranzo de numerar las viñetas, lo que facilita las citas —harán referencia al número de cuaderno, a la página y al número de la viñeta—. De hecho, las citas que hagamos deben interpretarse así: 6-3-1: *El Cachorro*, Cuaderno nº 6, pág. 3, viñeta 1. Nuestro análisis de personajes versará sobre el protagonista, Miguel "El Cachorro", su superior y/o ayudante, Capitán Fierro, el "fiel Batán"

y las dos féminas, Isabel, prototipo de heroína a proteger y Elena, prototipo de la heroína que actúa o Baco el pirata, su archienemigo. Restringimos este estudio inicial para esta ocasión a los 35 primeros cuadernos de la colección que cubrirían los arcos de presentación del personaje —prisioneros de Baco—, la fuga de El Cachorro, la búsqueda de Elena, el rescate de Isabel, culminando con el asalto a Maracaibo.

En general hay una buena recreación del mundo de los piratas y al anexo de la náutica. Según Luis Conde Martín, el cine y *El médico de los Piratas* de Exquemelin eran sus principales fuentes de documentación. De hecho no se emplean los términos “corsario” o “bucanero”, confusión habitual en los relatos sobre piratas y puede que también propias de la época. Aparecen personajes históricos como el Olonés, Pedro el Picardo... pero anacrónicamente porque, hayan coincidido o no, esto sería licencia poética, ambos son piratas del XVII que el autor hace que corran sus aventuras en el siglo XVIII.

Hay algunos errores más pero la mayoría aparentes: en la isla de Elena, la Hija del Trueno, aparecen nativos; si bien la población autóctona del Caribe retrocedió brutalmente con la colonización, esta no desapareció totalmente, máxime cuando los colonizadores, españoles o no, piratas o no, no mostraban interés ni capacidad para ocupar todas las islas —véase nº 12 y siguientes. Del mismo modo, también es histórico el que muchos esclavos pudieran huir y establecerse en algunas islas, fusionándose o no con las tribus nativas y que conservaran o transfirieran muchas costumbres—; la isla donde naufragan Elena y El Cachorro tiene más connotaciones africanas: véase el número 24 y siguientes. En cualquier caso estos nativos pueden responder a la visión que de la época se tenía desde la España de los años cincuenta que era resultado de la combinación de los intereses de la cultura oficial, la novela de aventuras y el folletín decimonónico, el imaginario popular o el cine de Hollywood.

Ambientado en el siglo XVIII según se nos indica en la primera viñeta de la serie, en sus primeros años por la vestimenta pero sin hacer ninguna referencia ni a España o a la Guerra de Sucesión más allá de que son españoles; en parte puede ser lógico: la lejanía y la tardanza de las comunicaciones podía retrasar las noticias o que estas se vivieran lejanamente. Pero también puede responder a la premisa de muchos héroes de historieta españoles de evitar el suelo patrio, que más abajo explicaremos citando a Altarriba.

Lo que sí parece incuestionable es la confusión con la isla de Tortuga. Cuando El Cachorro puede huir de isla Tortuga hace referencia a la poca distancia de Maracaibo, por lo que creemos que el autor confundió la histórica y tópica Tortuga de los piratas, cercana a La Española, con la homónima y próxima a la costa venezolana (ver 6-3-1), aunque Iranzo se refiere y conoce la de los piratas: cuando el desembarco al norte de Tortuga es plausible que se elija esta zona pues era la más despoblada por sus costas inaccesibles (véase nº 27).

En cualquier caso, *El Cachorro* responde a una serie de premisas propias del relato de aventuras —sea folletín, cine o cómic— mediatizadas por el contexto español de pobreza e imposición de un monolitismo moral.

Así, tal y como dice la vieja joya del tomo dedicado al cómic de la Enciclopedia Pala, en España “... finalizada la guerra, las dificultades para obtener papel y los permisos necesarios motivaron el auge de los llamados “cuadernos de historietas”, de pocas páginas y formato apaisado que durante algunos años serían el principal vehículo de difusión de los comics (sic) en nuestro país”;<sup>4</sup> en los años cincuenta comienza un leve despegue de la situación económica, pero la fuerza y la inercia del cuadernillo continuará durante varios años.

La ausencia de España, ya se ha dicho que es relativa pues defiende la América española, y parte de las aventuras tienen lugar en Maracaibo.

En *El Cachorro* no se evitan totalmente las tierras españolas frente a lo habitual a otros personajes —carismáticos los personajes de Mora-Ambrós— documentados en la bibliografía. Quizá porque es un territorio americano que estuvo siendo acosado por los piratas —los malos aunque haya un cierto romanticismo en las películas que los convierta en positivos—, El Búho se regenerará. Es decir, defiende España o territorios que deben ser defendidos por los españoles. Demostrando su valía y entereza. Puede que simplemente coincida el imaginario del pirata con la historia —efectivamente el pirata ataca territorio bajo control español— lo que sólo limita las posibilidades literarias: el pirata sólo es el Malo, el antihéroe. No puede ser el héroe positivo-romántico.

La causa de que a nivel general se evite España creemos que puede ser una combinación de las aportaciones de los autores que citamos más abajo: una huida de la realidad hacia tierras exóticas en parte por negar el contexto histórico inmediato, en parte por no ser necesario actuar en España. *El Cachorro* puede constituir una excepción en parte, pero cumplirá algunos de estos criterios.

Según Vázquez de Parga, tendríamos una huida de la realidad, aunque anclada en ella; en los años cuarenta, el público necesitaba un héroe a la vez rebelde y tradicional "... pero que no se apartara demasiado de la oficialidad para no caer en la prohibición". Que supiera conservar el espíritu de la España de rebelarse contra la injusticia... un continuador del espíritu de los caballeros andantes, del Cid y de Don Quijote, pero exportado a tierras míticamente aventureras para alejarlas definitivamente de la realidad sin quedar del todo desvinculado de ella... y a ser posible que luchara contra el invasor para afirmar la idea de españolidad que tanto gustaba al nuevo régimen", cosa que se aplica aquí pues *El Cachorro* defiende colonias españolas.<sup>5</sup>

En la misma línea, Antonio Martín habla del exotismo propio de todo folletín que huye de la realidad, pero aquí con una negación del entorno histórico, más bien evitación: "... El cuaderno de historietas arrastra al lector más allá de la realidad cercana, fuera de su entorno, para darle lo exótico. Se produce entre los dibujantes españoles un intento inconsciente por negar su pasado inmediato, ignorándolo". El autor también señala que "... hubo dibujantes y guionistas que, sirviéndose de claves y juegos de doble sentido, intentaron dar su opinión sobre el mundo que les tocaba vivir... luchas, persecuciones, tormentos, matanzas, duelos, asesinatos y golpes, que si bien en el primer momento llevan a una identificación del género con los antiguos folletines, hay que situarlos en su auténtica perspectiva: productos populares para un público popular que deseaba escapar a su circunstancia histórica o encontrar un reflejo deforme de la misma".<sup>6</sup> En este sentido quizá refleja la violencia incorporada en la vida cotidiana, en los juegos... de la España de los cincuenta.

Por su parte, Altarriba indica "... el estado de opinión forjado en la guerra y alimentado por la propaganda de la posguerra, la difusión de los principios del nacional-catolicismo, la muy particular visión de la Historia o las nostalgias imperiales creaban un caldo de cultivo favorable a principios tales como la entrega por la causa, el esfuerzo noble y generoso, la primacía de lo espiritual sobre lo material y la mitificación de las gestas ejemplares. De acuerdo con la mentalidad de la época, España era tierra fértil en héroes...". Esto, que nos vale para comprender las circunstancias en que nace *El Cachorro*, también enlazaría con la idea de que en la España del franquismo no hay problemas: por definición, en España, culmen

de todos los valores, no pueden haber injusticias. Por eso el héroe no necesita operar aquí; no hay “... situaciones injustas que requieren la intervención del héroe” (181-1). Incluso son personas que podrían ir a ayudar a otros pueblos. Se ve en *El Cachorro*: son los piratas los que traen todo lo negativo en América, ni siquiera hay españoles malos, aunque pueda haber piratas españoles.<sup>7</sup>

Ahora, ¿a qué mundos exóticos se viaja? Según Altarriba “... el objetivo de los autores... consistía... en recrear según una imagería tan aceptada como poco contrastada, una atmósfera creíble y siempre manipulable en función de las necesidades del guión”. Más concretamente, *El Cachorro* pertenecería al género de la capa y espada —con características como el uso de espadas o la lucha cuerpo a cuerpo—, subgénero de piratas que “... compartiendo con él cronología y una buena parte de situaciones y recursos, pero ofreciendo también evidentes particularidades, se encuentran los tebeos de piratas. El espíritu rebelde de los hermanos de la costa, la autonomía que proporcionaba la patente de corso, las ambiciones depredadoras, las emociones del abordaje, las incertidumbres de los naufragios o de las largas travesías, la crueldad de las leyes del mar, los amplios horizontes y los viajes de un confín al otro del planeta proporcionan el mejor de los sustratos para la aventura. Así que, a pesar de que, desde un punto de vista histórico, no fuera el mejor periodo para España, ni, por supuesto, para sus galeones, los tebeos se acogen con entusiasmo a esta temática. En ocasiones, en aras de la verisimilitud histórica, se centrarán en las peripecias de quienes bajo las órdenes de la corona, combatieron oficialmente el filibusterismo, pero mucho más a menudo nos ofrecerán unos protagonistas enrolados, incluso identificados con el espíritu de la piratería... El Cachorro, el terror de los piratas, convertido en pirata de piratas, en alguien que combate con sus mismas armas a quienes ejercen la rapiña, constituye un caso arquetípico entre estos héroes del viento y las velas... que les obliga a permanecer a medio camino entre el delincuente y el justiciero. Y en el caso de la historieta española resulta evidente su preferencia por el pasado... por las series de capa y espada... prueba del potencial narrativo de este periodo sino, sobre todo, de la utilización recurrente que de él hacía el franquismo. Al fin y al cabo en los siglos que van de don Pelayo hasta la guerra de la Independencia se encuentran la referencia y los modelos inspiradores de la ideología imperial en la que España se presenta como baluarte del catolicismo y donde los comportamientos oscilan entre el esfuerzo del guerrero y la virtud del monje. Y esos son, en definitiva, los ingredientes básicos sobre los que se construye la identidad del héroe hispano”.<sup>8</sup>

En cuanto a los valores que impregnan la obra, tenemos la importancia de los valores cristianos y jerárquicos castrenses siguiendo voluntaria o involuntariamente los valores predominantes en la sociedad —algunos impuestos como consecuencia del régimen dictatorial que existe en España—: así se prima los valores del héroe con algunos elementos propios de disciplina castrense y la referencia al cristianismo presente pero no agobiante.

#### VALORES CRISTIANOS

Así Ana Merino, en un comentario referido al Guerrero del Antifaz que se puede aplicar a *El Cachorro* “... todo ello macerado por una moralina cristiana que añora los tiempos pasados de una España medieval que luchaba por el catolicismo”.<sup>9</sup>

— 4-4-5: cuando el Capitán Fierro y El Cachorro están prisioneros en isla Tortuga e ignoran el paradero de Isabel, aquel dice “confiemos en la providencia”, lo que refleja los valores cristianos que asume la sociedad española de los cincuenta (aunque no olvidemos que convivían en el XVIII el cristianismo supersticioso con la razón).

— En 23-6-3 se prestigia a los españoles: el héroe como soldado y monje, como buen católico —como quería propiciar la imaginería del Régimen Franquista—. Los soldados capturados han sido atados, han oído a los piratas decidir cómo matarlos y a que estalle la pólvora: así el narrador "... desde el interior, los prisioneros aguardaban *serenos*". Un soldado dice: "¡Bien amigos! ¡Creo que lo único que podemos hacer, es *rezar y aguardar!*" (la cursiva es nuestra); rezan ante la proximidad de la muerte o quizá por un milagro, pero rezan.

— En 24-3-5 el carácter cristiano se refuerza al ordenar el gobernador que se les dé "cristiana sepultura", lo que prima sobre posibles sentimientos de venganza.

— Sin embargo, en 26-9-5 tenemos diálogos casi heréticos. El Cachorro dice que hace falta que Dios le ayude; Elena Davis contesta que lo que hace falta es que no les sorprenda un temporal. ¿Error del autor? ¿Es que Elena es inglesa? ¿Exceso de interpretación por nuestra parte? Sin embargo, poco antes, cuando Elena y El Cachorro deciden rescatar a Isabel, esta sellará el pacto con estas palabras: "¡Dios nos ayudará a salvar a Isabel!"(24-4-4).

#### VALORES CASTRENSES

El autor sigue voluntaria o involuntariamente los valores predominantes en la sociedad —algunos impuestos como consecuencia del régimen dictatorial que existe en España—: así se prima los valores del héroe con algunos elementos propios de disciplina castrense.

— En 23-3-3 tenemos la muerte de un soldado de guardia. El pirata Olonés, que existió realmente y es malvado, ataca a traición por la espalda a un vigilante dormido: "... "Olonés" cayó sobre el confiado centinela, que pagó con la vida su negligencia".

— El héroe Capitán Fierro, aunque no sea el protagonista, se sobrepone a la enfermedad, dispuesto a sacrificarse por el deber. De hecho, como buen militar "... precisamente esta es la 'medicina' que necesita: ¡verme frente a estos canallas! ¡Ya llevaba demasiados días de inacción!", y todo pese a los consejos de calma que da el hombre sabio-anciano de barba blanca. De hecho, pronto está dando órdenes en una barricada, aunque no implicándose en ayudar a construirla (28-3-2 principalmente).

— Vemos en 30-7-5 y 30-8-4 la imagen del almirante Toledo, digno como corresponde a todo alto jefe militar español imbuido de una misión trascendental.

— En general, toda la actuación de los militares españoles: así en la defensa del Fuerte de la Barra (primeras páginas del número 31) o la acción del comandante de la misma cuando huyen los piratas: la duda del capitán al observar la salida del barco pirata y su capacidad de reacción "... ¡Ya sé a qué atenerme! ... ¡Fuego contra esos hijos de Belcebú!" (24-1-3 y 5).

Ya no slo referido a los valores militares sino a la acción militar, tenemos el asalto a Maracaibo (cuadernos 30 a 35) que se refleja bien estructurado y documentado amén de darle continuidad y coherencia a la serie, pues ha estado presente como recurso incluso cuando los piratas estaban prisioneros.

— Así en 34-1-1 y 2 tenemos una heroicidad propia del militar —recuérdese al héroe Cascorro que habitó algunos libros de educación primaria—: lanzar el barril de pólvora contra la puerta del caserón donde se refugiaran unos piratas. En ese intento Miguel, El Cachorro, es

descubierto (34-2-4) y a la vez que se crea más tensión se explica el que sobreviva “... los piratas cada vez disparaban más, pero también más nerviosos y precipitados sobre Miguel”. Además indica una característica más del héroe “... saltando a diestro y siniestro, sorteaba con *rara* fortuna los disparos de los filibusteros” (34-2-5).

— Otra heroicidad la tendremos cuando El Cachorro sobrevive cuando es el primero que sube las escaleras en el asalto al segundo piso y que le lancen unas bombas (34-3-4).

— En 33-5-5 el carácter de conquista militar al arriar y capturar la bandera enemiga.

— En 35-2-5 cierta reticencia del almirante de cumplir un pacto con los piratas pero por respeto a la palabra dada y a la valía de El Cachorro lo admite. En suma se refleja el respeto entre oficiales por ser tales o a los “méritos de guerra” por la heroicidad demostrada en el campo de batalla.

En cuanto a los personajes, comencemos analizando a El Cachorro, para lo cual seguiremos a Altarriba (página 198 y siguientes). Deducimos que parte de orígenes modestos y que va progresando: “En la primera entrega no es nadie... un joven con más voluntad que capacidades...”. El Cachorro parece un simple grumete al que las circunstancias harán ascender en influencia y responsabilidades. A veces usa un nombre con el que le han bautizado, en este caso “El Cachorro” por el capitán Baco, su archienemigo (1-7-3); “... gracias a sus acciones consiguen que la vulgaridad original de estos apelativos se convierta en denominación exclusiva”. Este nombre es a la vez la identidad del personaje —resumiendo sus características— y la marca comercial, la cabecera.

Según la clasificación de Altarriba “Cachorro” viene del grupo de los animales con la admiración histórica y mítica por las cualidades de los animales que incorpora: el usar la variante “... de la cría es una manera de evocar ese ser todavía en formación, pero cuya bravura le permite combatir... y arrostrar los peores peligros... una manera de concitar adhesiones entre un público que se encuentra a su vez en esa misma fase de cachorro” (pág. 200). Es un nombre que resalta una potencia, fuerza, resistencia, fuera de lo común; aun sin uniforme que lo signifique “esa vocación inalienable, ese voto de entrega a una causa” (pág. 203). Esta situación se refuerza pues su fuerza y coraje aparece asociada a un oficio, grumete, con sabor a aventura, piratería o actividad guerrera.

Como cosa curiosa o criticable tenemos que, como tanto personaje del cómic de ciertas épocas, la indumentaria no cambia, está limpia y nueva “al final de la aventura, que es siempre el comienzo de la siguiente”. Para Altarriba se debe a que es algo que ayuda a reconocerlos, identificarlos. Cambiarlos le daría verosimilitud pero perderían identidad.

Centrándonos en el personaje, Miguel antes que “Cachorro” es un grumete. Como bien advirtió Cuadrado, nunca le vimos efectuar ninguna labor de su rango, es más aparece bien vestido con lo que no sabemos si debemos interpretarlo como un noble segundón, de cierto nivel, pero obligado, en tanto que no primogénito, a realizar carrera militar.

Puede beber de la tradición cinematográfica y literaria del grumete como joven “mascota” del barco. Esto que propicia un relato de iniciación a la edad adulta no es del todo histórica: de hecho la figura “laboral” del grumete, si bien es desempeñada por un adolescente, no era el aprendiz más joven que podía estar presente en el barco. Hay incluso niños que, entre otras

labores dirigen las oraciones, en tanto que más inocente. Sin embargo, el imaginario popular lo haya sintetizado todas las figuras y sus funciones en el grumete.

Por otro lado también bebe de la tradición más específica del cómic: el sidekick. Es el compañero juvenil de todo héroe que encontramos en determinados cómics —el prototipo universal es Robin de Batman. Surgido por diversos motivos y con variadas interpretaciones, una de sus funciones más importantes es establecer una cierta complicidad con el lector. Ambos son niños y ambos corren aventuras—, el uno imaginarias de papel, bajo la protección del héroe adulto, el otro, imaginarias totalmente. Al sentirse identificado se cumplen varias funciones que van desde fidelizar al lector-comprador como facilitar la transmisión de determinados valores. La variación parcial es que aquí el protagonista es totalmente el sidekick. Así el “aparentemente” héroe adulto, Capitán Fierro, pasa a asumir la función de ayudante. Su presencia sólo establece un liderazgo, una jerarquía castrense, pues en realidad es su superior, aunque en la práctica su presencia sólo sirve para autorizar implícitamente y legitimizar todo lo que haga El Cachorro que resulta en beneficio del “Bien-La Causa-La Patria”. Así, todo lo que haga El Cachorro no es realmente autónomo pero su valía le permite actuar de forma independiente en bien de la victoria final. Invierte totalmente el rol con respecto a Roberto Alcázar y Pedrín donde el liderazgo real es asumido por el adulto. Obviamente tiene connotaciones del joven ayudante del héroe, pues es un adolescente, pero “Miguel sólo retiene la inventiva de planes” (Altarriba, pág. 208). Aunque eso no lo libra de verdaderas travesuras pues, aunque justificada y propia del espíritu de sacrificio del héroe, no otra cosa es su embarque en secreto para el rescate de Isabel (nº 24), “El Cachorro de nuevo en acción”, en cuya portada tenemos una de las pocas ocasiones en las que Elena Davis, la Hija del Trueno, asume un rol femenino y subordinado (ver más adelante).

El protagonismo del adolescente se explica para Altarriba en “... la actuación de un simple mocoso, capaz de poner en jaque a los más temibles bandidos o a toda una escuadra de navíos... se sustenta en la búsqueda de la identificación de un sector mayoritario del público que tiene la misma edad del protagonista...”.

Como buen héroe *nunca se rinde*; si lo hace es para evitar males mayores —que amenacen a otro ser— o por caer en situaciones en que lo superan con un golpe a traición. Pero aún así sigue luchando (cuando en isla Caníbales salta atado a un torrente, sobrevivirá, 25-2-4 y 25-3). “El héroe no se rinde porque concibe la existencia como una batalla contra lo imposible” (Altarriba, pp. 213-214). Además “El héroe nunca piensa en sí mismo”, le preocupa más lo que le pase a sus amigos, por eso se puede ofrecer como víctima o en sus momentos críticos lo que hace es pensar en ellos (Altarriba, pp. 216-217). Esto explicaría misiones casi suicidas como ir a rescatar a Isabel de los piratas de forma casi continua.

Una función que en los primeros cuadernos no aparece es el rol amoroso para El Cachorro. Tan sólo, pero muy fugazmente, el Capitán Fierro con su relación con la señorita Isabel como puede derivarse o intuirse de sus breves diálogos (véase las imágenes en 10-10-4 y 5) donde es sugestiva la imagen de Fierro manejando el timón e Isabel junto a su brazo. O en 23-6-5: es la primera vez que aparecen como pareja —no han habido momentos de intimidad antes— aunque pronto serán atacados a traición, conformando una imagen muy literaria o, más bien, cinematográfica: dice el narrador: “El Capitán Fierro y la bella Isabel habían salido al jardín a respirar la cálida brisa tropical y a *decirse lo que sus corazones les dictaba*”. Quizá El Cachorro no ha asumido ningún papel amoroso por ser muy joven. Mientras Fierro, más que héroe, es el adulto y por tanto una de sus funciones puede ser el amor, aunque muy

subordinado a sus obligaciones militares. Una división de roles en función de la edad que resulta muy del gusto de la mentalidad dominante e impuesta en la época franquista.

Ahora, *El Cachorro* presenta alguna variante con respecto a un relato sencillo de literatura popular. Puede que esta sea una de las causas de su éxito. Por ejemplo, en algunos momentos El Cachorro pierde el protagonismo de la serie y esta se centra en la narración de los hechos o simplemente es asumido por otros personajes —los piratas, Batán...— De hecho hay episodios en que El Cachorro no aparece hasta la mitad o, incluso, al final del episodio. Algo no tan extraño en el cómic. Estas variaciones aligeran el relato, no cansa con el continuo protagonismo del héroe, crea la tensión por la espera a su aparición y diversifica escenarios y puntos de vista. Resulta sintomático relacionar la anécdota de la pintada con episodios donde el protagonismo es asumido por Baco el Pirata.

Así, en el número 15, vemos que los nativos caribes de la isla de la Hija del Trueno pasan a ser elementos positivos, héroes según la teoría de la comunicación de Martín Serrano —son los protagonistas, amén de defender lo correcto frente a los “malos” o “antihéroes”— a la par que se diversifica la historia pues ya no es sólo El Cachorro (de hecho no sale hasta la pág. 5). Es interesante revisar la victoria indígena: ¿prestigia la labor española pues a resultas de ella, el indígena es capaz de derrotar a sus enemigos a la vez que se convierten en aliados supeditados del español? Nos hace recordar a otros héroes del cómic español (Yuki el Temerario de José González o el Jerónimo del sheriff King de Víctor Mora, guionista, y Francisco Díaz, dibujante) donde se daba una visión positiva del indio americano quizá en una repetición cíclica del buen salvaje e incluso antes de que sea asumido por el cine americano.

En otro caso tenemos que el final del episodio 22 (22-5-3 a 5 y 22-8 a 22-10) y, prácticamente, todo el número 23 se centra en los piratas y su huida de Maracaibo. Vale la pena detenerse en este número para comentar la narrativa de Iranzo: genial la elipsis del 23-8-2 a 23-8-3: pasamos de dos soldados que sorprenden a los piratas, a la viñeta sin palabras en que los piratas siguen avanzando al fondo y se ve en primer plano los cadáveres de los soldados: “Pero aquellos dos infelices también sucumbieron a la *saña* de aquellas *fieras humanas que andaban sueltas y sedientas de sangre...*” (23-8-3).

Es muy cinematográfica la escena en que se interrumpe una fiesta con una mala noticia: el soldado que trae herido al Capitán Fierro.

El Cachorro sólo aparece ahora, en la 23-9-2, acompañado por Elena, Hija del Trueno, pero aún así no hará nada en este episodio. Salvo ser el impotente hilo conductor de la tragedia que se articula en una buena elipsis: El Cachorro corre al jardín pero no encuentra nada (23-9-4); la explosión le sorprende en la viñeta siguiente (23-9-5) (y el lector tiene la terrible revelación de que los soldados no han sido salvados, pero tuvieron el consuelo de la oración); ahora (23-10-2) corre hacia el puerto (por su “sagaz inteligencia”) donde los soldados muertos se convierten en una clave más para que El Cachorro adivine la realidad, asumiendo una función que no era la del folletinesco recurso de acumular lances sin más; en 23-10-4 la sorpresa queda plasmada en su rostro “... quedose petrificado y lívido de cólera y despecho” al comprender toda la situación (23-10-5). Para culminar en la última viñeta: El Cachorro de espaldas, blande su puño cerrado con furia, mientras ve un barco alejándose... Citar el texto de apoyo de la viñeta: “El ‘Diablo’ salía del puerto, lanzando un cañonazo de reto al fuerte, mientras se hacia (sic) a la mar a todo trapo... ¡Era la nave más rápida de cuantas se hallaban en el puerto y el viento le era propicio...”.

En los episodios 28 y 29, que sirven de presentación a Batán, será este quien lleve el peso de la acción, además de ser quien dirija la misión de rescate de Isabel, en la que no tiene reparos en matar cuando sea necesario —cosa que también hace El Cachorro en otras ocasiones aunque no lo verbalice—, o tiene ideas brillantes para huir de los piratas aunque nuestra sensibilidad actual no la admita —incendiar la selva—. Además se descubren las causas personales, venganza, no es sólo fidelidad y agradecimiento a El Cachorro que salvara su vida previamente.

Otro episodio donde El Cachorro pierde el protagonismo es el que narra el asalto a Maracaibo, que resulta interesante, bien estructurado y documentado: el bombardeo al Fuerte de la Barra, el asalto a la playa, el desembarco pirata para atacar desde la selva por retaguardia. Nos llama la atención la viñeta 31-7-2 donde vemos el salto de un soldado español sobre la espalda de un pirata para liquidarlo, cosa que se habría calificado de cobardía si lo hiciera un pirata. Sólo en la página 9 aparece El Cachorro, que vuelve a tomar la iniciativa con un plan (31-9-4) descabellado, pues el almirante califica a aquel de loco temerario pero considera factible la idea al dar el permiso (31-9-5) —como es habitual en esta serie, y en general en la narrativa de aventuras, no sabremos nada del plan hasta que esté en marcha—.

Más clásico puede ser el doble rasero con el que se juzgan las acciones del héroe y del malvado. Ya citamos la obra de Altarriba cuando indica "... el estado de opinión forjado en la guerra y alimentado por la propaganda de la posguerra, la difusión de los principios del nacional-catolicismo, la muy particular visión de la Historia o las nostalgias imperiales creaban un caldo de cultivo favorable a principios tales como la entrega por la causa el esfuerzo noble y generoso, la primacía de lo espiritual sobre lo material y la mitificación de las gestas ejemplares". Así es heroica y digna de admiración la misión suicida de El Cachorro cuando en un barco cargado de explosivos aborda el barco del pirata Pedro el Picardo (21-8 a 10). Además, en otra viñeta, (21-5-1) se refleja su liderazgo, su espíritu de sacrificio y el de los marineros españoles que insistían en acompañarle: El Cachorro responde "¡Aprisa!... ¡No insistáis!... ¡Necesito estar solo!... ¡Regresad al 'Diablo' que allí haréis más falta!... ¡Hasta luego!...". Curiosamente cuando se va a sacrificar un timonel pirata haciendo algo parecido es resultado del odio o del fanatismo y no es algo que se alabe ni su sacrificio ni su espíritu del deber ("¡Ya está perdido ese maldito navío! ¡He cumplido mi cometido!...", (36-1-2). Es más, su sacrificio queda anulado por la cobardía y pecado mortal del suicidio: dice el narrador "Y aquel fanático timonel filibustero tripulante del brulote, cumplida su misión, matose para no caer en manos de los españoles..." (35-9-3). Sin embargo, el odio también era la motivación de Batán aunque en este caso por venganza, por amor filial —su padre fue asesinado por los piratas—. De hecho, en el imaginario del régimen, la venganza por el familiar desaparecido es un motivo de propaganda eficaz: se recogía en la prensa de 1941 cuando narra el alistamiento de voluntarios para combatir en la División Azul. Otro contraste es el que se da entre la citada audacia de El Cachorro cuando lanzaba un barril de pólvora en misión casi suicida (34-1 y 2) frente a una acción parecida del Capitán Baco cuando prende la mecha para volar el promontorio donde están sitiados El Cachorro y sus amigos (9-8-1). Por otro lado, en varias ocasiones se desprestigia al malvado por sus ataques a traición pero implícitamente no se dice nada cuando esto lo hace de forma continua el héroe, valorado incluso como hábil y perspicaz. Así, en 17-1-4, Miguel exclama "¡¡Traidores!!"; cierto que le aborda por la espalda pero es lo que hace él otras veces mientras en el número 1 se escondía en un tonel y ataca por la espalda (1-5-3 y 4). Sin embargo, a los héroes no se les derrota en buena lid: son cogidos por un mayor número (17-2-3 y 17-3-5) a traición (17-2-3) o con tretas (17-2-5).

## VISIÓN ETNOCÉNTRICA

Aunque no son muy abundantes, algunas imágenes etnocéntricas se filtran en el texto. Así:

— En la isla de los indios (12-4-6) se denomina jerga a su idioma; no se aprecia a la cultura diferente.

— En 13-8-4 tenemos la única crítica a la colonización: “¡Cuando venís con vuestros barcos, tirar cañonazos y arrasar nuestros poblados de la playa! ¡Entonces no tener reparo matar mujeres y niños!... ¡Por eso vivir en alto de peñas!... ¡Perro!” Pero que en realidad se refería a los piratas pues los españoles no hacían tal cosa.

— En 15-7-7 dice el narrador: “Después de recibir la felicitación de nuestros amigos por su triunfo sobre los piratas, la alegría de los sencillos indios no es para descrita. Les regalaron armas, víveres y grandes paquetes de telas multicolores y baratijas para sus mujeres”. Personas sencillas, pese a una victoria que no siempre logran los héroes —cierto que para crear tensión narrativa— y que se conforman con coloridas telas y baratijas.

— Es curioso que se llame farsante al brujo (25-10-2) cuando es El Cachorro quien se disfraza y lo suplanta —automáticamente la cultura del brujo es falsa de por sí— para engañar a los incautos habitantes de la isla.

— En 26-1-3 dice El Cachorro: “... qué ganas tenía de despojarme de estos malolientes andrajos” (las ropas que quitó al hechicero para disfrazarse y poder salvar a Elena, operación muy ingenua —debe llevársela a la selva para sacrificarla—, lo que no dice mucho de la inteligencia y tradiciones del nativo). Se desprecia al no blanco pero hay un grave fallo: la ropa de El Cachorro también debe ser maloliente, no ya porque como héroe nunca cambie de indumentaria, sino porque continuamente suda a consecuencia de sus peripecias sin fin; cosa habitual en la época, usar mucho tiempo una ropa que las más de las veces debía ser sustituida antes que lavada.

## LA VISIÓN DE LA MUJER

Es la arquetípica del relato folletinesco en combinación con la mentalidad dominante/impuesta en la España de la época pero, junto a una heroína femenina e indefensa, Isabel, cuya única función parece que es ser raptada, aparece una dinámica, autónoma y aguerrida Elena Davis.

Si seguimos las notas de la Enciclopedia Pala (pág. 125) tenemos que Isabel responde al prototipo de persona inofensiva pero actúa como una fiera si su amado está en peligro “... es mil veces raptada para justificar que los enemigos del protagonista puedan tenderle una trampa y terminar con (el héroe)... novias eternas del cómic (sic)” o al menos de un período determinado de la historia del cómic. “Este carácter tan opuesto al del héroe tiene su razón de ser en la consideración que la sociedad... ha demostrado hacia la mujer... como figura decorativa... como sexo débil al que hay que proteger y apartar de todo peligro, la literatura popular destacó los aspectos más llamativos... su destino es sufrir peligros por su causa... el cómic (sic) de aventuras también encontró en la mujer un filón aprovechable para construir en torno a ella una sucesión de episodios dramáticos capaces de mantener el interés en los lectores”. Altarriba plantea argumentos parecidos (pág. 231): la novia oficial está para ser rescatada, demostrando así su valía. Las mujeres son excusa para problemas, fuente

inagotable y rentable tanto para el desarrollo de la aventura como del “amor”. “El idilio se alimenta del rescate”.

Sin embargo, *El Cachorro* introducirá una variación. Mientras efectivamente Isabel cumple el rol de heroína para rescatar, asumiendo tópicos conservadores sobre la condición femenina, Elena Davis, antigua Hija del Trueno, actúa como alguien autónomo, independiente, una eficaz compañera de armas, más que el Capitán Fierro e incluso más activa que Sigrid, la independiente novia eterna del Capitán Trueno. Elena es una guerrera. De momento no podemos constatar una explicación de este tipo de personaje más allá de que no es el único caso: recuérdese a la Carolina del *Pequeño Luchador* de Manuel Gago.

Los ejemplos de mujer subordinada los tenemos en la actuación de Isabel, aunque tanto Elena como Isabel protagonizarán algunas excepciones:

— Isabel abofetea al propio capitán Baco (2-3-4): Narrador “Mas Isabel, que era una muchacha valiente, quiso dar su merecido a aquel facineroso... (abofeteándolo) “¡No me toques Rufián! ¡No te tengo miedo infame!...” (Véase la imagen de fuerza y decisión de la joven dama).

— Isabel actuará de forma decidida (6-2-2 y 3) cuando lucha contra su carcelera pero se apiada/preocupa por ella como si hubiera pecado.

Luego dejará de asumir ese papel —¿Presión de la censura? ¿Coherencia con ser una dama de alta alcurnia?— pero pronto será sustituida por Elena Davis, parece que creada ex profeso para ser una luchadora.

— 29-7-1 una concesión a la feminidad machista cuando El Cachorro, Batán y las dos damiselas navegan en una barca tras huir de Isla Tortuga: “... las dos mujeres habíanse tendido en el fondo a descansar”. Sin embargo en ese mismo cuaderno, ante la nueva peripecia (29-8-2), una imagen asustada de Isabel se contrapone a la más fuerte y decidida de Elena.

Isabel como referente de los valores que debe asumir una fémica (funciones pasivas, rezar, ser protegida, débil apoyo en la lucha, enfermera, vigilar...):

— Ante la adversidad reza y pide ayuda a la virgen (1-4-4) y (5-9-7).

— En 4-3-1, el Capitán Fierro brama contra la villanía de encadenar a una dama: “¡Cobardes! ¡Encadenadnos a nosotros dos si eso os satisface!... ¡Pero no sed tan villanos para hacer lo mismo con la señorita Isabel! ¡Mas yo os prometo que pagaréis cara vuestra villanía!...”. La caballerosidad del español y la protección que se debe a un ser supuestamente frágil.

— En medio de una tempestad marina (7-2 4 y 6) Isabel debe protegerse y no hacer nada, asumiendo un rol pasivo para luego caer al agua y ser salvada sucesivamente de ser ahogada (7-4-5) y ser atacada por un tiburón (7-4-6 y 7) para finalmente desmayarse (7-5-1).

— En el asalto pirata a la guarida del Búho, su única función será cargar armas (9-2-6). En ese mismo episodio se le trata como alguien débil: en 9-7-2 cuando se le ofrece atar sus manos al águila en el que rocambolescamente piensan huir de los piratas (a lo que responde

que tendrá valor); o cuando “nuestros amigos” preparan un golpe audaz contra el desguarnecido barco pirata (lejano homenaje a episodio parecido de La isla del tesoro): “... Isabel no podía quedarse en la isla, y les seguía animosa y confiada” (9-9-5).

— Otro ejemplo de proteger y alejar a la mujer del peligro: en 10-1-2, en una imagen caricaturesca, El Búho indica “... no debemos exponer a la señorita Isabel a los peligros de un abordaje” (10-1-2). De hecho más adelante aparece asustadiza y desvalida, narrador: “Isabel asómese sobrecogida a la borda... (exclamando) ¡¡Dios mío!!” (10-5-5).

— Función propia de la mujer parece ser cuidar del herido (10-9-4 y 5).

— Isabel aparece como un ser delicado al que hay que proteger: se le asigna un camarote para descansar (11-2-2); se le hace estar ajena al peligro y no debe conocer el misterio que ha surgido (11-3-2); su beatífica contemplación del mar parece confirmar toda esta delicadeza (11-3-3).

— Isabel, ante una pelea en un camarote, no interviene, solo mira llena de pánico y con lágrimas; ni siquiera es capaz de abrir la puerta que Fierro debe destrozar para ayudar a El Cachorro (11-7-3 y 11-8-2).

— En 12-6-6 se convierte en una mujer-trofeo por la que los nativos combaten frente a Miguel El Cachorro. Ella, pasiva, solo atiende al herido Fierro en medio de la lucha donde no interviene.

— Posteriormente en 12-8-5, Isabel solo vigila mientras sus compañeros preparan la huida.

— En 13-8-1, Isabel es la figura a proteger ya que El Cachorro está dispuesto a luchar por él y por ella (“¡Que me traigan dos caimanes!”) cuando son prisioneros de los nativos.

— Para terminar, en 33-6-1 tras la batalla por Maracaibo, dice el narrador: “Isabel que había estado presenciando desde la ventana de su camarote la lucha con el corazón oprimido, respiro al fin... “¡Gracias, Dios mío, por la nueva victoria que has concedido a mis compatriotas!”. Una visión más acorde con la imagen de la mujer: Isabel observa, espera, reza y da gracias a Dios por la gesta patriótica —en claro contraste con la imagen anterior de Elena (33-4-3 y 4) que contribuye activamente a la victoria—.

Elena Davis, conocida originalmente como Hija del Trueno, es una variante muy interesante: mujer fuerte, luchadora, independiente y autónoma. Hija abandonada de un pirata, criada por una tribu de nativos de una isla caribeña que la consideran un ser semidivino; figura noble y fuerte que asume la protección y apoyo de los que quiere, sean los nativos o los amigos de El Cachorro. Persona que no rehúye la lucha. Sin embargo no es totalmente discordante: cuando le sea revelado su origen, no tendrá ningún reparo en cambiar su modo de vida, abandonando a sus antiguos amigos de la isla para integrarse plenamente en la sociedad blanca. Aparece en el cuaderno nº 13. En un primer momento será la “Hija del Trueno”, aparentemente malvada, que se reconvertirá cuando comprenda al héroe —en realidad no era tan malvada, solo se enfrenta al desconocido que como tantos otros puede venir en son de guerra—. Cifra más arriba el único comentario crítico con la colonización —que el autor ha reducido a la acción del pirata contra los indios—.

— La crítica de la Hija del Trueno va contra los piratas aunque la extiende a todos los blancos (13-8 6 y 7).

— La caballerosidad de El Cachorro está en negarse a luchar con ella (13-8-4).

— La Hija del Trueno, sabe luchar en el duelo pero la caballerosidad de El Cachorro se impone: tal como indicó no va a herirla (13-10) e incluso va a ayudarla.

— Cuando se incorpora a la sociedad blanca, no suele vestir trajes e incluso porta espada (16-6-5).

— En el número 16, Elena muestra su nobleza al renunciar y despreocuparse de su tesoro —quizá quiera soltar el lastre que le impida llevar una vida aventurera—.

— En 16-6-1 y 3 se observa la fortaleza y decisión de la Hija del Trueno.

— En 16-8-4, la Hija del Trueno sabe luchar (frente a los piratas en un abordaje) “poniendo en juego todo el espíritu de lucha que le enseñaron los salvajes indios...”, aunque cabe preguntarse cómo sabe esgrima.

— En 33-4-2 a 4 tenemos la sorpresa del almirante por la mujer que combate.

Batán será el ejemplo de amigo, ayudante del héroe. Según Altarriba (págs. 223 y ss.), para que el héroe no derive en místico, para que no pierda “... contacto con la realidad a cuya transformación se debe... están los amigos (que) se encargan de mantenerle con los pies en el suelo y le dotan de humanidad”. “... llegaría a perder las simpatías del lector, incapaz de seguirle en esa perfección sin fisuras, aburrido de tanta justicia...”. Sus compañeros “... con sus deformidades y con sus debilidades, con sus despropósitos y sus preocupaciones anodinas... si el héroe despierta la admiración ellos despiertan la simpatía”.

El encuentro será “... como el discípulo ante el maestro, ese primer contacto basta para convencerles de las excelencias del protagonista y para que, dejándolo todo, ya sólo se dediquen a seguir su estela...” (Altarriba, pág. 225); hay diversas variantes de encuentro pero aquí será el de la salvación. En 27-5-6 oyen gritos: “Y aquellos nobles corazones, sin pararse en pensar si era enemigo o no, se lanzaron en seguida en ayuda del que gritaba” (27-6-1); la sorpresa del propio Batán (27-6-6): ¿Estamos ante un caso de ingenuidad o constatar cómo la vida de un negro no es importante en la isla de los Piratas? Veamos sus palabras: “¡¡Ooh!! ¿Quiénes ser vosotros que tan generosamente salváis la vida de un negro?... Cachorro: “Nosotros somos españoles... ¿Y tú quién eres?” Batán: “¡¡españoles!!... Sí... Será cierto. Vosotros no tener cara de piratas” (27-7-1 y 2). Se ha asimilado lo español a lo positivo. Una forma más de prestigiar al español: Batán cuando sabe que van a combatir a los piratas. Cachorro: “No somos náufragos. Hemos venido ex profeso para enfrentarnos con los piratas. Hemos de saldar una cuenta con ellos. ¿Sabes?”, Batán: “¡Oooooohh! ¡Vosotros ser muy locos temerarios!” (27-7-4).

¿Qué características deben cumplir? Según la Enciclopedia Pala, los compañeros pueden ser un Hércules, un gordinflón o un hombre de otra raza (los tres casos se dan en Batán). Volviendo a Altarriba frente a la apolínea figura del héroe, usan indumentaria estrafalaria: usa taparrabos de fantasía o de leopardo.

Es corpulento. En 33-1 es capaz de derrotar a toda una tripulación pirata y de acudir en ayuda del héroe (33-2). Aunque Batán salva al héroe repetidamente, no se libera de su fidelidad debida en gratitud por haberle salvado la vida —recurso muy habitual, incluso entre enemigos, que al devolver la “deuda” de salvarle la vida quedan en paz e incluso pueden continuar con su enemistad—.

Es extranjero —en realidad no sería del todo el caso de Batán en tanto que es miembro de la sociedad colonial— pero con alguna limitación más que lo subordina al héroe. Aunque sea “... fuente de recursos cómicos... el hecho, es que fuera de la civilización occidental y, por supuesto cristiana, la inteligencia no abunda”. Así resulta curioso que Batán, integrado en la cultura blanca aunque sea marginalmente, no hable bien, empleando un lenguaje sencillo con uso de infinitivos (28-3-4 y 5). Se instaura un matiz colonial y refuerza el carisma del héroe pero también es cierto que con su humanidad tiran del héroe en ventas y aceptación popular y le rescatan de la monotonía “... mantiene una subsidiariedad no solo ficcional sino también ficticia” (Altarriba, 229-1).

Sin embargo hay variaciones ya comentadas. Tal es que aunque el encuentro con El Cachorro es lo que le decide a actuar, tiene sus propias motivaciones (la muerte de su padre a manos de piratas como se ve en 29-9-5) o que asuma el protagonismo durante varias páginas.

Para cerrar el círculo de los personajes, hagamos una breve referencia a los piratas encabezados por el Capitán Baco. En la Enciclopedia Pala (pág. 127) se explica que el malvado es un auténtico antihéroe, está cortado por los mismos patrones utilizados en el cine y la novela popular “... se define precisamente porque es opuesto a él tanto física como moralmente”.

Según Altarriba “Amenazan y dan órdenes. En el mejor de los casos urden planes, siempre perversos, para lograr sus fines, siempre inconfesables...”. “Actúan por ambición, odio, enajenación... por el goce que les proporciona el sufrimiento del otro... entre la inteligencia cruel y la brutalidad despiadada... solo piensan en hacer daño y propagar el odio... prueba evidente de las desviaciones de la naturaleza humana... imposibilidad de redimirlos, solo cabe eliminarlos”.

Osadía y tenacidad como el héroe, pero aquí se llama frialdad al coraje; obsesión e inquina a la constancia, espíritu de sacrificio o sentido del deber. Nosotros pensamos que porque sus objetivos no son válidos, pero los del héroe sí: “Insisten en el crimen con la misma tozudez con la que sus oponentes insisten en la virtud. Y es que el malvado avanza en sentido contrario al del héroe, pero utiliza el mismo camino. Están hechos el uno para el otro” (Altarriba, pág. 234). Pensamos que eso no impide que a veces, al menos en El Cachorro, muestren su respeto hacia el héroe: en 16-10-3 dice el Capitán Baco “Se defienden como leones estos españoles”.

Según Altarriba (pág. 235) ejercen el poder tiránicamente, especialmente sobre sus propios esbirros, de los que reciben una veneración basada en el miedo. Sin embargo, en 18-1 a 3, El Cachorro muestra otra variación que refleja la democracia populista de los piratas —y por tanto un cierto rigor en la documentación—: la opinión de la mayoría de los piratas fuerza a los capitanes a repartir el tesoro.

El final del episodio 22 (22-5-3 a 5 y 22-8 a 22-10) y prácticamente todo el número 23 se centra en los piratas y su huida de Maracaibo. Se convierte en la excusa para ver todos los

rasgos que caracterizan al malvado: gráficamente —feos y deformes con un toque caricaturesco (23-1)— y literariamente. Así, se les califica de desalmados (23-3-1); se les describe “Cual una manada de lobos... facinerosos... dispuestos a caer como una maldición...”, (23-5-2) o como “¡Malditas hienas!”, esta vez no es un comentario del narrador sino de un soldado español cuando es atacado (23-5-3).

Los capitanes logran liberarse de su celda y huir. También, como los héroes, tienen una idea brillante para escapar —forzar la reja y saltar desde la ventana a una palmera cercana (23-1-3)—, donde necesitarán ser audaces, ágiles y contar con la suerte (23-2-2). Además van a liberar a sus hombres, no les abandonan (23-2-5). Algunas estratagemas (23-3-6) son igual de ingenuas que la empleada por El Cachorro cuando se apoderó de un barco pirata (ver nº 19 y 20).

La maldad del pirata se aprecia también en sus actos: sean instintivos, el Olonés quiere matar a los soldados que han apresado (23-5-4); o sean reflexivos, más bien retorcidos, Baco también quiere matarlos pero dándoles una utilidad (?): volar la prisión con los soldados en su interior (23-5-5).

Para concluir, y en relación al contraste comentado entre piratas y marineros, hagamos un pequeño ejercicio de lógica: la Belleza es Verdad y Bondad; la Fealdad es Mentira y Maldad. Sabemos que los marineros españoles son la Belleza; los piratas son la maldad. No olvidemos que estamos en la España de los años cincuenta donde hay una ideología impuesta que se ha de seguir. Si nos atrevemos y sustituimos la X en la ecuación tenemos que “marineros españoles” es el Franquismo y “piratas” es el No-franquismo (no necesariamente antifranquismo). Quizá ahora podamos reflexionar e interpretar la “pintada” citada: “Muera El Cachorro. Viva el Capitán Baco”.

## APÉNDICES

### I. EL ASALTO A MARACAIBO

El relato del ataque aparece bien estructurado y documentado: la del pregonero (28-1-3: hay un indígena por tanto vive en la ciudad, en la “república de los españoles”); la movilización de todos los ciudadanos, posiblemente ya integrados en milicias (28-1-4); los preparativos de defensa (las barricadas donde colaboran clases populares (28-2-1); la huida al interior a esconder sus bienes (28-2-2); la espera en las murallas (28-2-3 y 4); la mención al Fuerte de la Barra).

Las acciones militares no quedan fuera de lugar: asalto a la playa que es rechazado; sabotaje a los navíos que van a ser atacados por la escuadra española; asalto a la ciudad desde la retaguardia; o, por último, el asalto desde la selva (32-8-4) aunque su fracaso convierte a los piratas en sitiados (33-9). Nos llama la atención la negra que huye (32-8-4), reflejando una multiétnicidad, que no igualdad de las ciudades coloniales; el asalto a una ciudad desde la selva también se narra en “Cartas de enamorados” de Alvar Mayor, tomo I de la edición española (Barcelona, Norma, 2007).

Este relato refleja la situación real de lucha en el Caribe, con el imperio español tratando de sobrevivir a los asaltos de otras potencias. Ataque que literariamente nos recuerda al narrado en cómic: “La promesa del Corsario Negro” (Barcelona, Bruguera, 1977, en *Mortadelo* números 360-367).

### II. IMÁGENES

Destacar las espléndidas marinas, especialmente de los veleros: 2-4-2; 4-3-4; 10-1-5; 14-5-5; 16-2-1 y 2; 16-10-2; 21-1-4; 21-3-7; 21-5-2; 21-9-5; 22-4-4; 22-6-1 y 5 entrando en puerto; 23-8-5; 26-10-5; 27-1-1 y 3; 27-10-5; 30-10-1y3; 31-10- 1 y 4; 32-5-1; 32-6-2; 33-3-4; 34-10-5 ; 35-1-3; 35-3-1; 35-8-1,2,6; 35-9-5 y 35-10-2 y 5.

El contraste entre la imagen apolínea de los héroes y por extensión de los españoles —los buenos o antihéroes— frente a la imagen grotesca del pirata. Leemos en la Enciclopedia Pala “Si el héroe representa todas las virtudes —encarnadas en una figura robusta, noble y proporcionada, según los cánones clásicos—, su enemigo posee los mayores defectos —que se exteriorizan en una sonrisa cruel, una torva mirada o un cuerpo deforme—”. Como ejemplos tenemos los rostros de los marineros más realistas y clásicos (18-5-6, 18-6-1, 2, 3 y 6) frente a la caricaturesca y deforme de los piratas: 17-5-4; 18-1-1; 22-4-5; 35-3-3. Un contraste directo en 20-8-4 y 20-8-5; 21-2-1 y 2 y 32-2-4 y 5.

Destacar la serenidad de los rostros en momentos de oración (11-2-1).

Las visiones de siluetas casi de sombras caricaturescas que se recortan sobre un fondo de paisaje mientras corren. Esto podemos relacionarlo con lo que indica Altarriba (pág. 220) sobre que en el dibujo hay un continuo dinamismo. El héroe está en un continuo desequilibrio inestable. Y “... el dibujo está al servicio de la representación de una energía desestabilizadora que remueve, sin cesar, todo el escenario”. Véase: 9-10-5; 23-6-1 y 26-3-7.

## III.

Es abundante el uso de términos náuticos que van más allá de una superficial lectura de novelas de piratas: la cofa del palo de mesana (1-8-7); cuarto poniente (14-7-7); cuarta a estribor, gavieros (16-1-5); la invocación a san Telmo (20-10-3); “¡¡Gavieros!! ¡Largad unos rizos al velamen...” (21-1-3); al paio (21-3-7); brulote (22-resumen; 35-10-1 y 5); esquife (24-8-1); sentina (30-2-1); alto bordo (30-3-4); fanal (30-10-1); cañón de caza —que aquí explica— (30-10-2).

## ANEXO GRÁFICO

### El personaje principal y un ejemplo del dinamismo



3-3

### Héroes y ayudantes

#### Miguel (El Cachorro)



1-8-5 y 7



1-10-3

Capitán Fierro



4-3-3



7-9-2



23-6-5

Isabel



4-3-3



7-10-3



12-10-5



23-6-5

Elena Travis



13 portada Hija del Trueno



16-8-4 y 5



21-3-2

Batán



27-6-3



28-5-5

Personajes positivos



10-1-2 Capitán Búho



12 portada Tribu Caribe

Malvados

Capitán Baco



4-5-5 y 6



7-1-1 Baco



23-3-3 Chinesco

Una imagen de una mujer malvada



4-5-2 y 3 Malvados



Capitán Gancho

Los valores cristianos



11-2-1 Oración Serenidad

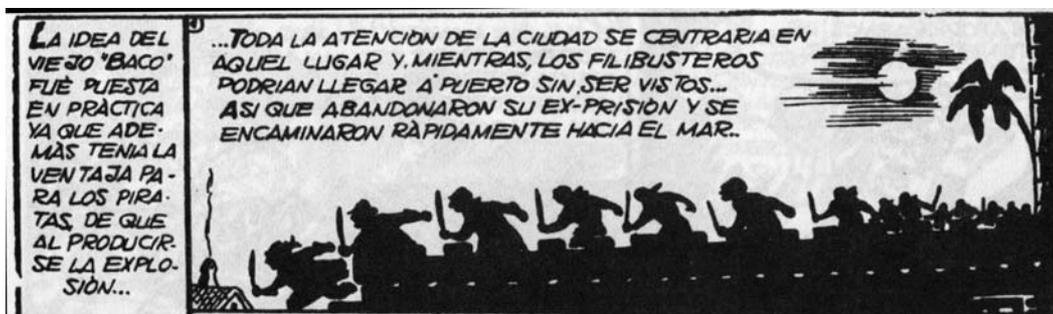
**Sombras Chinescas.** Con todo el expresionismo y sintetismo gráfico que presupone el trabajo con siluetas.



7-1-1 Baco



9-10-5 caricaturesca dinámica



23-6-1



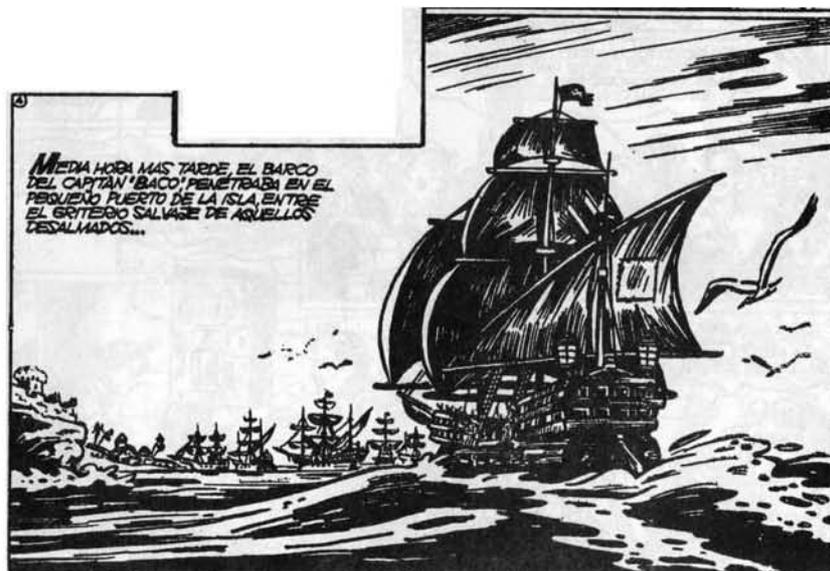
26-3-7

**Marinas.** Muestra de imágenes de barcos.

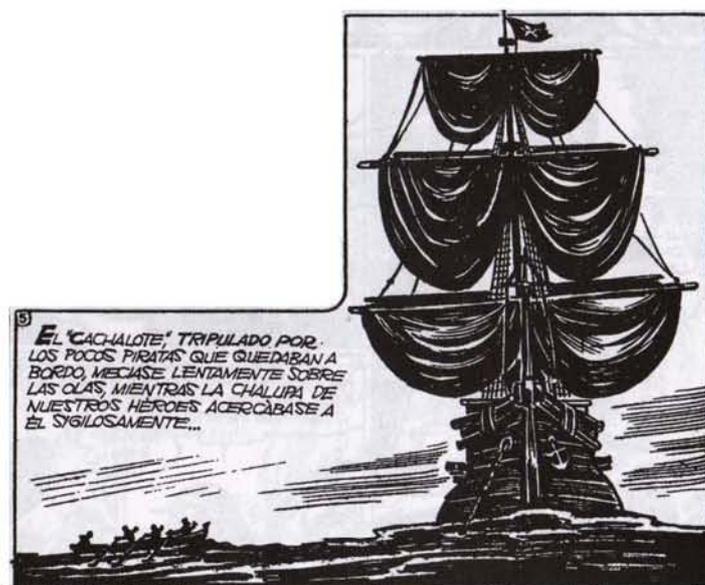
Destacar las espléndidas marinas, especialmente de los veleros.



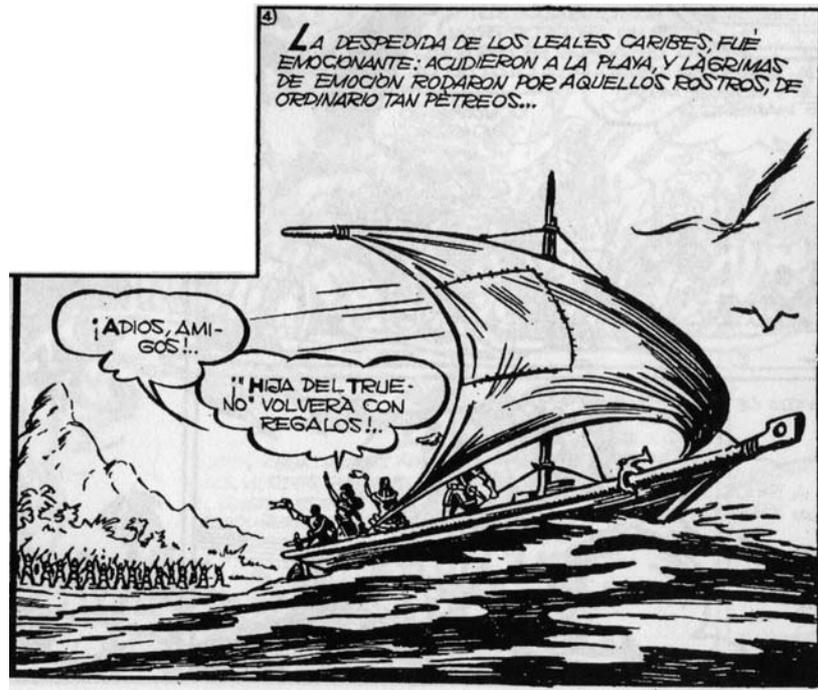
2-4-2



4-3-4



10-1-5



14-5-5



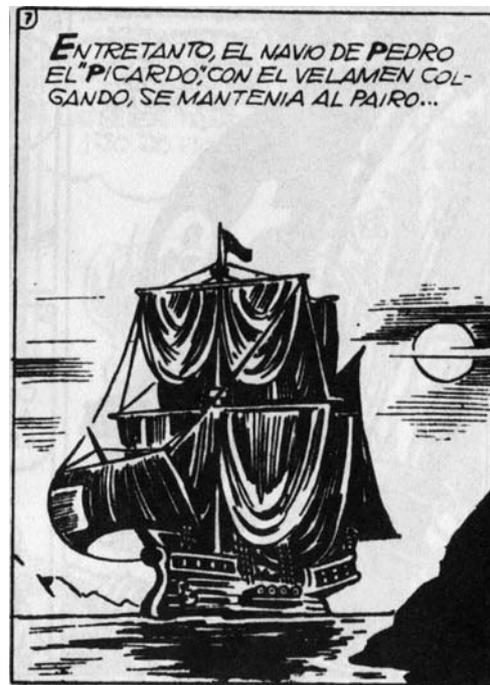
16-2-1 y 2



16-10-2



21-1-4



21-3-7



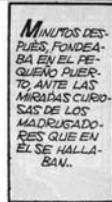
21-5-2



21-9-5



22-4-4



22-6-1 y 5 entrando en puerto



23-8-5

**Contrastes.** Se refleja la contraposición entre apuestos, apolíneos y valientes marineros españoles frente a grotescos y malvados piratas.

Marineros españoles



18-5-6



18-6-1, 2, 3 y 6

Piratas



17-5-4



18-1-1



22-4-5



35-3-3

Contraste directo



20-8-4 y 20-8-5



21-2-1 y 2



32-2-4 y 5

## BIBLIOGRAFÍA

- ALTARRIBA, Antonio: *La España del tebeo: la historieta española de 1940 a 2000*, Madrid: Espasa, 2001, pp. 181-182.
- *Op. cit.*, pp. 189 a 195.
- Enciclopedia Juvenil Pala IV* “El arte del comic”, San Sebastián: Pala, 1974, p. 38.
- GUIRAL, Antoni: *Cuando los Cómics se llamaban Tebeos: La Escuela Bruguera (1945-1963)*, Barcelona: El Jueves Ediciones, 2004, Col Magnum.
- GARCÍA IRANZO, Juan: (Maestros de la Historieta, 3), vol. 1, Valladolid: Quirón, 1999.
- MARTÍN, Antonio: *Apuntes para una historia de los Tebeos*, Barcelona: Glenat, 2000. (Col. Viñetas nº 1), pp. 109-110.
- MERINO, Ana: *El cómic hispánico*, Madrid: Cátedra, 2003, (Signo e Imagen, 74), p. 106.
- ORTEGA ANGUIANO, José Antonio: *Catálogo General del cómic español: 1865-1993*, Barcelona: El Boletín, 1993.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: *Héroes y enamoradas: La novela popular española*, Barcelona: Glenat, 2000, (Parapapel, 3), p. 89.

## NOTAS

- <sup>1</sup> ORTEGA ANGUIANO, José Antonio: *Catálogo General del cómic español: 1865-1993*, Barcelona: El Boletín, 1993.
- <sup>2</sup> GUIRAL, Antoni: *Cuando los Cómics se llamaban Tebeos: La Escuela Bruguera (1945-1963)*, Barcelona: El Jueves Ediciones, 2004. Col. Magnum.
- <sup>3</sup> GARCÍA IRANZO, Juan: volumen 1. Valladolid: Quirón, 1999 (Maestros de la Historieta, 3).
- <sup>4</sup> *Enciclopedia Juvenil Pala IV El arte del comic*. San Sebastián: Pala, D. L. 1974, p. 38.
- <sup>5</sup> VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: *Héroes y enamoradas: La novela popular española*, Barcelona: Glenat, 2000, (Parapapel, 3), p. 89.
- <sup>6</sup> ALTARRIBA, Antonio: *La España del tebeo: la historieta española de 1940 a 2000*, Madrid: Espasa, 2001, pp. 181-182.
- <sup>7</sup> ALTARRIBA, op. cit., pp. 189 a 195.
- <sup>8</sup> MARTÍN, Antonio: *Apuntes para una historia de los Tebeos*, Barcelona: Glenat, 2000, Col. Viñetas nº 1, pp. 109-110.
- <sup>9</sup> MERINO, Ana: *El cómic hispánico*, Madrid: Cátedra, 2003. (Signo e Imagen, 74), p. 106.