

La diversidad cultural del Mediterráneo Antiguo a través del cómic de carácter histórico

SORAYA JORGE GODOY

Seminario de Humanidades Agustín Millares Carlo
sjorgod@gobiernodecanarias.org

Resumen

El mero hecho de mencionar la palabra «Mediterráneo» trae a nuestras mentes toda una serie de imágenes y de emociones probablemente muy coincidentes. En el imaginario popular evoca, inmediatamente, grandes civilizaciones que han nacido a sus orillas y surcado sus aguas; a culturas y religiones diversas que han convivido y se han enfrentado en él; a paisajes rocosos sobre el mar, playas arenosas inmensas y desiertas y calas escondidas de frondosa vegetación; a olores y sabores de productos que han dado lugar a una de las dietas más sanas y reconocidas y lugares de veraneo soñado por gentes de todo el mundo. Proponemos al lector un nuevo viaje de descubrimiento del Mediterráneo a través de la viñeta: la de sus antecedentes históricos (grabados, pinturas, esculturas de barcos, personajes, objetos, edificios...) pero contemplados, básicamente, a través del mundo del cómic como un instrumento muy útil para hacer revivir el pasado.

Palabras clave

Cultura mediterránea, cómic, aculturación, recreación histórica, mitos, identidad.

Abstract

The mere mention of the word «Mediterranean» brings to our minds a series of images and emotions that are probably very coincident. In the popular imagination it evokes, immediately, great civilizations that have been born to its banks and crossed its waters; to diverse cultures and religions that have coexisted and have faced in it; to rocky landscapes on the sea, immense and deserted sandy beaches and hidden coves of lush vegetation; to the smells and flavors of products that have led to one of the healthiest and most recognized diets and summer locations dreamed of by people all over the world. We propose to the reader a new voyage of discovery of the Mediterranean through the vignette: its historical antecedents (engravings, paintings, boat sculptures, characters, objects, buildings ...) but basically contemplated through the world of comics as an instrument very useful to revive the past.

Key words

Mediterranean culture, comic, aculturation, historical recreation, mythes, identity.

El célebre investigador francés André Leroi-Gourhan (1986:15-29) hablaba de la capacidad del prehistoriador para hacerse una idea de cómo pudo ser un homínido o un yacimiento a partir de los restos arqueológicos; cómo a partir de una mandíbula se recupera el rostro de uno de nuestros antepasados o se reconstruye su entorno. Y también pide al lector que haga un esfuerzo de imaginación. Esto puede aplicarse, igualmente, a toda la Historia Antigua pues, aunque contamos con mucha información arqueológica, restos y testimonios escritos, sigue siendo un periodo en el que necesitamos hacer un esfuerzo para imaginarnos cómo serían sus ciudades, su vestimenta, sus ejércitos, sus naves o sus templos en el momento de esplendor: nos falta

la imagen pues las ruinas nos dificultan su visión. La inmensa mayoría de la gente solo ve piedras.

Los dibujos, las maquetas o las reconstrucciones en 3D en Arqueología siempre han tenido que hacer un gran esfuerzo imaginativo porque, incluso para los arqueólogos, es complicado reconstruir desde los restos una imagen del pasado nítida. Y si uno analiza con detenimiento muchas películas, series o documentales observa lo difícil que puede ser hacer recreaciones más o menos creíbles, especialmente de las distintas etapas de la Prehistoria: trajes de pieles sin trabajar, melenas que nunca han visto un peine, hábitats sin acondicionamiento... Pueblos que eran capaces de plasmar pinturas maravillosas, tallar primorosamente, elaborar agujas, anzuelos, peines, collares o diademas no son capaces de peinarse o elaborar una ropa mínimamente adaptada a las condiciones medioambientales. Lo más increíble es que la preocupación estética del ser humano ha sido siempre una constante histórica en cualquiera de sus estadios de civilización y es posible contemplarla aún en los grupos étnicos, tecnológicamente más atrasados, que sobreviven en diversas partes del mundo.

Este «problema imaginativo» digamos que, en cierto modo, es inherente a una ciencia que estudia el pasado no solo con lo que nos ha llegado de él sino con lo que hemos podido localizar; la ciencia nos obliga a ser prudentes y, evidentemente, mucho más de lo que la libre imaginación de un dibujante se puede permitir, aunque a veces éste puede dar sorpresas¹. La Arqueología tiene presente que excavamos un yacimiento que representa parte del pasado de un lugar y de una época y que -muchas veces- solo se excava una zona o se tarda muchos años en dar por concluida una excavación o un proyecto. Además esa parte no nos llega en su estado original y a menudo solo nos queda la huella de lo que antes fue una cabaña o un edificio. Se necesita la colaboración de muchas ciencias para intentar aproximarnos, lo más posible, a la situación original. Y la imaginación. Fundamentada, pero fundamental también. Especialmente necesaria para dar a conocer el pasado al público en general y, a ser posible, de la forma más amena. Sin embargo, a menudo, las recreaciones -especialmente las informáticas en 3D-

¹ Por ejemplo el caso del afamado guionista y dibujante Jacques Martin, quien en el álbum *El último espartano* de la serie *Alix* recreó una fortaleza. No pasaría de ser una imagen más si no fuera porque durante la fase de preparación de dicho álbum apenas había datos sobre ese tema en particular. Cuál sería su sorpresa cuando, poco tiempo después de publicarse dicho álbum, el arqueólogo Jean Pierre Adam, director de las excavaciones de la ciudadela helenística de Kydna en la antigua Licia y especialista en arquitectura de la Antigüedad, le tocaba a la puerta para preguntarle como había hecho para reproducir con sumo detalle una construcción que acababan de descubrir. (Groensteen, Kuyssche y Martin, 2002:119).

son demasiado básicas, frías y escasamente imaginativas en sus ambientaciones; aunque cumplen su función de acercarnos a una realidad perdida. Quizás por todo esto sea normal que cuando se quiere difundir datos de forma didáctica se recurra, de forma muy generalizada, al formato de cómic o tebeo. Desde las instituciones al mundo de la publicidad.

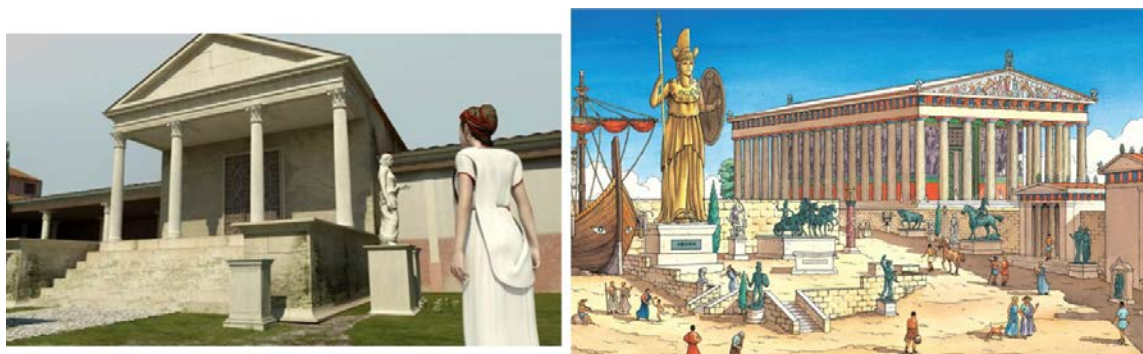


Fig. 1 Derecha: Reconstrucción virtual de Turóbriga. F:Plató Virtual S.L. Izquierda: Recreación de El Partenón con sus colores de la serie *Los viajes de Alix* ilustrada por R. Morales.

En este sentido creemos que el mundo, básicamente visual, del cómic ha jugado un papel -y puede hacerlo aún más- muy importante en la visualización del Mundo Antiguo, en este caso del Mediterráneo, devolviendo a la vida viejos mitos, símbolos algunos de la identidad europea -como los antiguos héroes griegos- o recreando la grandeza de poderosos imperios como Roma que tienen una gran aceptación popular². Toda investigación científica debe aspirar a dar a conocer sus logros al gran público y no a que se quede restringido a minorías selectas. Si los resultados de una investigación no trascienden ésta no tiene mucho sentido, más allá de la simple erudición o la satisfacción personal. Ese es, a menudo, uno de los grandes problemas de la investigación científica: a veces importa más la fama que te dé publicar en tal o cual revista que el número de personas a las que llega tu trabajo. Pocos son los científicos que compaginan con acierto el mundo de la investigación con el de la divulgación y que se convierten en personajes conocidos y reconocidos por todo el mundo, por lo que sus

² Con motivo de la aparición del volumen de *Álix, Britannia*, los autores actuales M. Jailloux y M. Breda en una entrevista recogida en la revista promocional *Net Comic* en 2014, de la editorial que publica sus aventuras en España, respondieron a la pregunta ¿Cómo llegasteis a integrar a vuestros personajes de ficción? de la siguiente manera: «*Primero nos documentamos muchísimo para proponer un marco creíble: la veracidad espacio-temporal, los decorados, los uniformes, los habitáculos... Después de haber reunido todos esos elementos, aún quedaban algunas zonas de sombras, inherentes al periodo Antiguo. Aquí es donde la imaginación se mete en la Historia. Hemos construido un argumento donde se entremezclan realidad histórica, intrigas y ficción. Una aventura coherente y cautivadora que, esperamos, tendrá en vilo a los lectores*». (el subrayado es nuestro). Puede consultarse en su versión digital en: http://www.netcom2editorial.com/docs/NetComic_30.pdf

estudios tienen una mayor repercusión en la sociedad. Y la Ciencia no debería vivir de espaldas a ella.

En algunos países europeos como Francia o Bélgica, con un gran arraigo del mundo de la historieta en su cultura y un gran respeto hacia su labor, los cómics han sido objeto de investigación, de apoyo visual, de congresos de carácter histórico o didáctico. Tienen más que demostradas sus cualidades didácticas y, más aún, en una sociedad cuyas nuevas generaciones son mucho más dependientes de los estímulos visuales.



Fig. 2. Diversos ejemplo de naves del Mediterráneo. Composición de la autora.

Este trabajo nos ha permitido retomar y utilizar estas cualidades visuales y didácticas como el mejor medio para emprender un maravilloso viaje por el Mediterráneo Antiguo, por su enorme y rica diversidad cultural.

A medida que la Arqueología se desarrollaba como ciencia en el siglo XIX crecía también el interés de la sociedad occidental por todo lo antiguo. Numerosos pintores, viajeros y exploradores habían plasmado en dibujos, acuarelas u óleos todo tipo de restos arqueológicos -a veces incluso imaginarios- que quedarían así inmortalizados y que contribuyeron a fomentar el interés y la pasión por tiempos remotos, excitando la imaginación del público³. La Literatura de viajes, los libros

³ Aportaciones fundamentales, por ejemplo, fueron las obras de Jean François Champollion: *Notice descriptive des monuments égyptiens du musée Charles X* (1827) junto al gran logro de la traducción de la lengua jeroglífica egipcia; la de uno de los padres de la Egiptología Ippolito Rosellini: *I monumenti dell'Egitto e della Nubia* (1834) o la famosísima obra de David Roberts publicada en Londres y que

ilustrados con imágenes de templos, esculturas, ciudades en ruinas -mudos testimonios de pasadas glorias- comenzaron a fascinar al público europeo culto. Creemos que, al menos en parte, serían precisamente ilustraciones como esas las que -ya desde la época napoleónica- poblarían los sueños y estimularían las ganas de viajar y explorar nuevas tierras en numerosas mentes; creando vocaciones que harían avanzar ciencias como la Arqueología, la Geografía o la Antropología. El poder de la imagen.

Hoy en día son las series de televisión las que avivan las nuevas vocaciones en los estudiantes (de forma masiva a veces) y llegan a influir -e incluso a desequilibrar- el mercado laboral. De pronto muchos abogados, de pronto muchos médicos.

El ser humano depende mucho del sentido visual; responde fácilmente al estímulo de las imágenes que nos transmiten infinidad de información. Los cómics históricos son una puerta de entrada, una *máquina del tiempo* ideal para recuperar la memoria de épocas lejanas. Conduce al lector a civilizaciones perdidas, las recrea y lo acerca a ellas más eficazmente que la lectura de algunos libros de Historia, muchas veces erróneamente pues no es ése su cometido, pero es así. No pocas vocaciones arqueológicas han empezado a través de ellos.

Los cómics han recogido la diversidad y la riqueza cultural del Mediterráneo Antiguo y han incorporado referentes iconográficos que son patrimonio común de todos sus habitantes y también de toda la humanidad: Leónidas, Ulises, Julio César, Cleopatra, las Amazonas... Personajes legendarios, reales o no, desaparecidos hace mucho tiempo y que, sin embargo, permanecen en el subconsciente europeo, más concretamente aunque no exclusivamente. Es más, a veces da la impresión de que son reconocidos por el gran público occidental como sus antepasados remotos y comunes al margen de la cultura que los engendró. Curiosamente, las nuevas generaciones -ya sean niños o adolescentes- suelen sentirse muy atraídas por algunos de estos míticos personajes. El cómic y el cine han hecho mucho por perpetuar sus historias; el por qué nos siguen fascinando es más difícil de interpretar pero el poder evocador de la imagen es un elemento clave, sin lugar a dudas.

El Mediterráneo ha contribuido de forma decisiva en la creación de estos mitos ya que sus vidas, sus hazañas se forjaron en torno a sus orillas y a través de sus aguas favoreció el contacto de sus pueblos, como una enorme red de autopistas con múltiples

recoge en imágenes sus impresiones de España, el Mediterráneo Oriental, Egipto y Norte de África: *Picturesque Sketches in Spain* (1835-36); *The Holy Land, Syria, Idumea, Arabia, Egypt and Nubia* (1842-49), 3 vol.; *Egypt and Nubia* (1846-49) 3 vol.; *Cities of North Africa* (1852).

incorporaciones y salidas. Quizás sea por el semiaislamiento del Mediterráneo frente al océano, por sus dimensiones, porque baña y pone en contacto a tres continentes o porque ha sido un testigo privilegiado de los avances de la Humanidad, lo cierto es que - culturalmente hablando- es un caso único, especial en la Historia. A veces uniendo y otras separando a sus habitantes pero marcando su existencia de una forma singular. Hablamos del *ser mediterráneo*, de la *cultura mediterránea*, su gastronomía, sus olores, su Historia.... Es a la vez algo palpable e intangible. Se ha llegado a proponer, por ejemplo, que su gastronomía sea considerada *patrimonio inmaterial de la humanidad*, reconociéndole así una especificidad quizás no solo por su valor nutricional –indudable- sino por haber perdurado con unas características similares en todo su espacio geográfico, por encima de diferencias culturales o religiosas y manteniendo la unidad sobre la desigualdad, uniendo y no separando, fiel al entorno y a su historia.

El lenguaje visual de los cómics nos permite recrea con gran lujo de detalles ambientes y lugares y puede que sean las aventuras del célebre personaje *Alix* por todo el Mediterráneo las que mejor nos hacen visualizar no solo sus antiguas culturas y los monumentos perdidos e incorporarlos a la memoria común, sino también los paisajes, la geografía física antigua sacrificada en muchos lugares por los avances del turismo, del progreso. Podemos recuperar un poco esa memoria a través de la colección original con las aventuras de este personaje y -mejor aún- con la colección *Les voyages d'Alix*⁴ que recrea, de forma idealizada tal vez pero con gran lujo de detalles, las ciudades, puertos, paisajes y elementos de la cultura material de diferentes zonas de la cuenca mediterránea. Es una obra que, sin duda, nos ayuda a entender mejor su historia y la interculturalidad a la que dio origen.

Aunque la cuenca del Mediterráneo es amplia y baña las costas de países muy diferentes desde el punto de vista cultural, religioso o político existe, no obstante, una unidad geográfica indudable entre casi todas sus costas. Cuando se viaja por este mar y se visita los diversos países que lo flanquean se toma conciencia de esta unidad en la diversidad. Se le coge el gusto «a lo mediterráneo»; no es difícil apreciar las similitudes climáticas, paisajísticas, la luminosidad de sus veranos, el sabor de sus productos tradicionales -reinterpretados una y mil veces en las cocinas regionales- o rastrear

⁴ Esta edición no llegó a publicarse en España sino algunos volúmenes pero resulta de mucha utilidad ya que se centra en la reconstrucción ideal de lugares, embarcaciones, ambientes, etc. del Mediterráneo como Egipto, Pompeya, Grecia o Cartago. Su nivel de detalles es magnífico y un deleite visual.

tradiciones centenarias que nos acercan a los tiempos en los que el Mediterráneo fue un vehículo de comunicación y conocimiento mutuo de sus habitantes.



Fig. 3. Izquierda: Recreación de un paisaje mediterráneo en el cómic *Las águilas de Roma* de E. Marini. Derecha: Paisaje de la Toscana. Fotografía de la autora.

A menudo es complicado distinguir paisajes de lugares opuestos del Mediterráneo; desde el punto de vista geológico y geográfico las similitudes son enormes. La parte norte del Mediterráneo –desde la costa nordeste de la Península Ibérica hasta la del sur de Turquía- presenta una gran unidad: costas montañosas con grandes acantilados, bosques de pinos y cipreses y calas arenosas. Difícil diferenciar imágenes de las calas de la Costa Brava catalana, del sur de Francia, Italia, Túnez, Grecia o Turquía o cualquiera de sus infinitas islas. Pequeñas playas, acantilados, olivares, mar, sol... elementos geográficos que conforman la memoria paisajista humana que, en este caso, ofrecen un escenario muy semejante y que determinan gran parte de los hábitos culturales de sus pueblos.



Fig. 4. Izquierda: La costa de Cartago en Túnez. Derecha: La costa de la Grecia Continental. Fotografías de la autora.

Por su lado sur sus costas son más accesibles, largas y arenosas playas que, sin embargo, son menos acogedoras pues son la antesala del desierto desde Alejandría al Golfo de Gabes. Costas bajas frecuentadas desde tiempos muy antiguos pero cuyas condiciones climatológicas, aridez y accesibilidad dificultaron los asentamientos

humanos. Tierra de nómadas o nido de piratas han alimentado la trama de numerosos comics que se inspiran en el aura romántica que ambos grupos tienen para el público.

Nos gustaría llamar la atención sobre el hecho de que esta similitud paisajística favorecería los movimientos de población de una zona a otra sin demasiados traumas adaptativos pues, a la semejanza geográfica, se uniría la importación desde sus lugares de origen de modelos urbanos, cultos, costumbres, etc. En este apartado concreto la tradición del dibujo más clásico de la escuela francobelga -rica en colorido, detalles y más fiel a los paisajes y a la riqueza histórica y artística de la cultura occidental- ha encontrado en nuestro pasado una fuente inagotable de inspiración y, en reciprocidad, -especialmente en el mercado europeo- un público receptivo que, en cierta manera, se siente partícipe de sus historias, las asimila como parte de su pasado.

La Prehistoria es la etapa histórica que más cojea en cuanto a material de cómics se refiere; no ha sido un periodo que haya atraído mucho a los dibujantes y a los guionistas. No ha pasado lo mismo en la literatura histórica pero es un hecho. Sin embargo, si nos remontamos a los comienzos de la Historia, veremos como la cultura egipcia sí ha sido una fuente constante de inspiración para el mundo del cómic histórico, especialmente desde el punto de vista visual pues ha encontrado en ella un filón inagotable. Una cultura brillante, monumental, exuberante, luminosa, colorista y misteriosa que se ha debatido a lo largo de su historia entre el agua del Nilo y la sequedad del desierto. Por ello ha sido un marco ideal para recrear historias muy variadas, reflejadas en cómics tan diversos como *Astérix*, *Papyrus*, *Alix* o incluso en alguna de las aventuras de Tintín -como *Los cigarros del Faraón*- y, más recientemente, *Ella Mahé* de la que hablaremos más adelante.

Aunque la cultura egipcia tenía su centro de gravedad en el Nilo su influencia irradió por todo el Mediterráneo y dejó huella de una u otra manera pues se interrelacionó con otras culturas -sobre todo en el Mediterráneo oriental- favoreciendo la creación de comunidades multiculturales que como mejor pueden ser contempladas es a través de las ambientaciones de los cómics. Sin olvidar que éstos se inspiran en pinturas, grabados y materiales arqueológicos del pasado que son los que les otorgan credibilidad.

Algunos de los cómics más conocidos como el *Astérix* dedicado a la reina Cleopatra están muy lejos de la rigurosidad científica pero, pese a que se apoya mucho en el humor y algunos tópicos, ha contribuido a dar a conocer y popularizar un país, la

cultura gala y la romana y personajes de forma incuestionable con los que muchas generaciones han crecido, especialmente la última faraona egipcia Cleopatra o Julio César.

Otros como *Papyrus* o *Alix* reflejan con mayor exactitud paisajes, monumentos, decoraciones que suelen captar la atención de niños y adultos, especialmente cuando se las contraponen a imágenes reales actuales y el dibujo les permite hacerse más rápidamente una idea de cómo fue esa ciudad o monumento en el pasado.

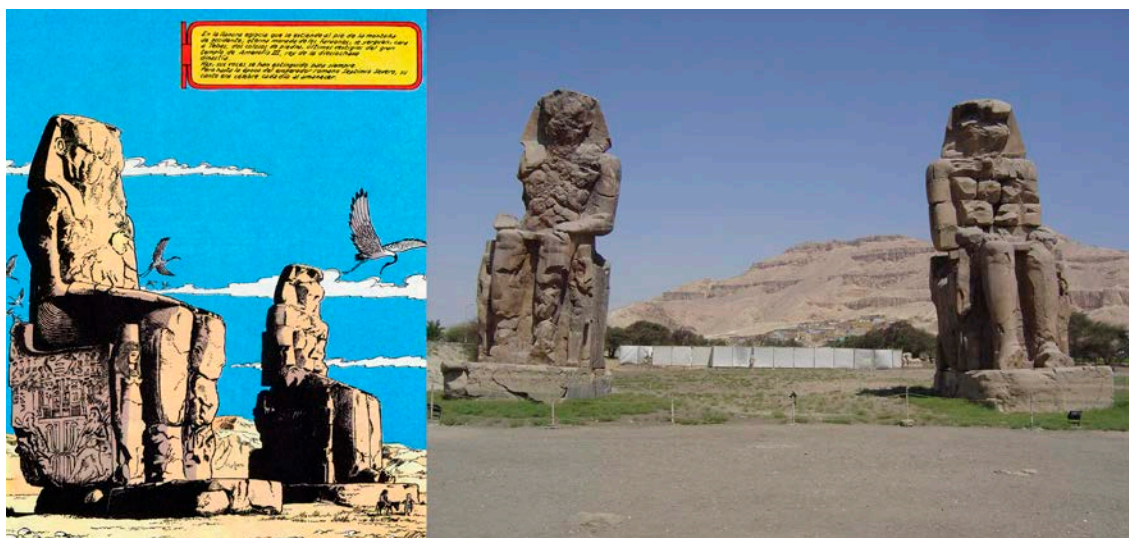


Fig. 5. Izquierda: Recreación de los colosos de Memnon en la serie *Papyrus* de L. de Gieter. Derecha: Las colosales estatuas que representan a Amenhotep III. Al fondo la excavación que revelaría una tercera figura (2007). Fotografía de la autora.

Consideramos, por los comentarios de muchos alumnos, que también contribuye a una mayor valoración del legado histórico y artístico de las culturas. La sensación de incomprensión que experimentan los profanos en la materia frente a unas ruinas –a veces incluso los propios arqueólogos– desconcierta y también cansa o desmotiva a los visitantes. Cuanto más didáctica y comprensible sea la exposición de unas ruinas arqueológicas más atraerá a los visitantes. De ahí el éxito que están teniendo algunos museos virtuales. Las recreaciones que dibujantes profesionales hacen para arqueólogos y museos no dejan de ser viñetas del pasado, necesarias para que el mensaje sea comprensible y llegue al espectador; aunque a menudo adolezcan de la magia que aportan las viñetas que forman parte de una historia y que no se tienen que ceñir únicamente a las evidencias materiales de una excavación o un yacimiento.

Aproximaciones más cercanas en el tiempo y de actualidad como *Ella Mahé* nos acercan a esta cultura desde un punto de vista diferente, más actual en la que se mezcla

La diversidad cultural del Mediterráneo Antiguo a través del cómic de carácter histórico

la magia del Egipto Antiguo con las profesiones que lo hacen revivir, como el de la protagonista una restauradora de manuscritos antiguos o su partenaire, el arqueólogo ambicioso. La recreación de monumentos pero también de los paisajes característicos de Egipto –el Nilo con la vegetación abundante de sus orillas y del Delta, los oasis o los desiertos rocosos y arenosos, ejemplos de la geografía del sur mediterráneo- se nos muestran envueltos en cierto halo romántico que nos transporta fácilmente al pasado y también a los primeros dibujos del siglo XIX.

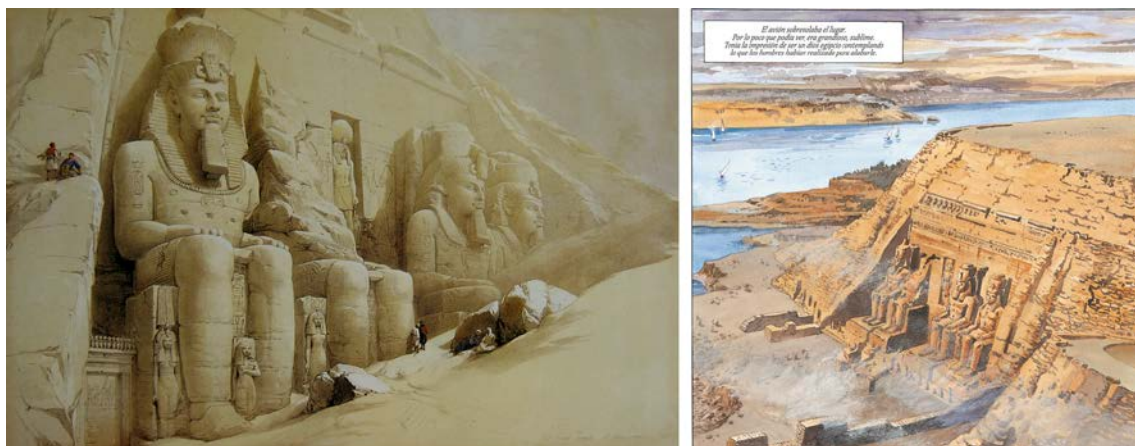


Fig. 6. Izquierda: Dibujo de David Roberts del templo de Abu Simbel en el siglo XIX. Derecha: La imagen actual en el cómic *Ella Mahé* dibujado por J.F. Charles.

De la mano de la Edad del Bronce -un cómic de gran rigurosidad a la hora de caracterizar personajes, ropajes, elementos de la cultura material, ornamentación, marcos arquitectónicos... basado en pinturas y materiales arqueológicos originales para dar una mayor fiabilidad a la historia- viajamos a la cultura micénica (y en parte a la minoica pues sus personajes femeninos están físicamente inspirados en pinturas cretenses) y recalamos en tierras griegas. A lo largo de la lectura de los ocho volúmenes publicados en español podemos sumergirnos en la Grecia de finales de la Edad del Bronce y en los momentos previos a la Guerra de Troya y su comienzo. Uno de los hitos míticos de la historia del Mediterráneo que terminará con la victoria de los griegos que, no obstante, verán decaer su dominio muy pronto. La invasión de los dorios en Grecia y la aparición de los llamados Pueblos del Mar provocarán una de las etapas más turbulentas en este transitado mar que acabaría por volver a mezclar a sus habitantes de un extremo a otro de sus costas, en un eterno proceso de renovación y de imbricación. Este periodo supondrá el fin de la Edad del Bronce, de los palacios y su control de la economía, comienza la Edad del Hierro y puede que los Pueblos del Mar comerciaran con este metal al margen de los «palacios» como respuesta a las esclavizaciones

masivas de los hititas -que lo monopolizaban hasta entonces- y así veremos que muchas zonas del Mediterráneo se verían asoladas y otras no serían afectadas (Aboulafia, 2006:93). La adaptación al cómic de clásicos como *La Ilíada* o *La Odisea* de Homero permite acercar estas obras a un público más amplio, especialmente al juvenil que acepta de mejor grado, e incluso satisfacción, este formato. Las últimas, de gran calidad, facilitan su comprensión pues el lenguaje visual favorece la asimilación de los dos planos de realidad: la de los dioses y la de los humanos.



Fig. 7. En esta página se condensa con maestría prácticamente toda la historia: el rapto de Helena; la indignación de los aqueos; el personaje estrella, el héroe griego Aquiles, y el poderío naval micénico.

Ulises -*Odiseo*- refleja, quizás como ningún otro personaje, el ser mediterráneo: guerrero, marino y aventurero intrépido, ingenioso, víctima del destino pero luchador que siempre sobrevive. El eterno errante que parece pervivir aún en sus rincones.



Fig. 8. Ulises atado al mástil para escuchar el canto de las sirenas. Museo Nacional del Bardo, Túnez. Fotografía de la autora.

Valerio Massimo Manfredi en dos de sus famosas novelas incluyó en la trama, precisamente, la supervivencia eterna de este héroe que llegaría hasta nuestros días -*El Oráculo* y *Paladión*-; metáfora de una esencia y una unidad geográfica e histórica de la cuenca mediterránea. De una forma de sentir el paisaje y que va más allá de las época, de religiones o de regímenes políticos. Puede que proceda de ahí parte del éxito eterno de las historias que tienen como protagonistas a muchos de los héroes griegos.

Las piedras que el Cíclope lanzara contra Ulises y sus amigos son parte de los símbolos de identidad y orgullo de los sicilianos, en la bella costa de Acireale. La leyenda nos transporta a los tiempos de formación de los lazos culturales europeos; a la etapa de la precolonización griega del Mediterráneo que sentaría las bases de su futura expansión a partir del s. VIII.

Grecia significa para los occidentales la base de nuestra cultura. En los inicios de su cultura recibieron a su vez la influencia de otras grandes civilizaciones como la mesopotámica o la egipcia. El origen geográfico diverso de sus dioses son símbolos de esta diversidad cultural que ayudaría a crear una cultura gloriosa. El extraordinario desarrollo que alcanzó, especialmente en la época clásica, en todas las ramas del saber son la base de nuestro mundo. En cómics como *Alix* u *Orión* podemos contemplar el esplendor de Grecia, sus monumentos –con la apariencia real que tuvieron, colorista y monumental- sus juegos olímpicos, sus costumbres, sus omnipresentes naves... Es una

manera más espectacular de aproximarse a la Historia, a la comprensión de los pueblos y a su interacción, especialmente en la enseñanza.

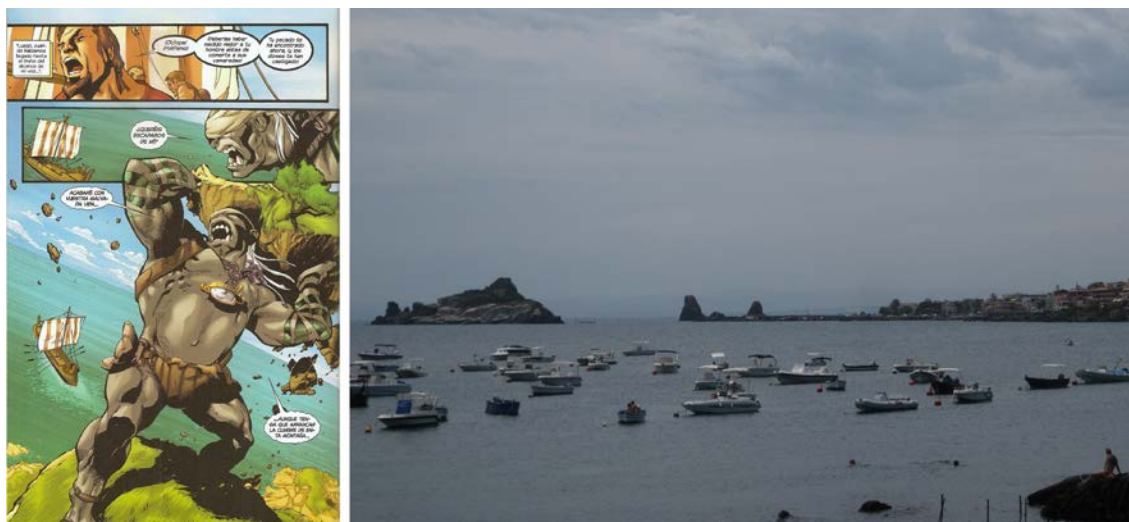


Fig. 9. Izquierda: Cíclope lanza enormes piedras al barco de Ulises y sus amigos en la versión de G. Tocchini. Derecha: Acitrezza (Sicilia), también conocida como la isla del Cíclope. Las formaciones rocosas dan pie a la leyenda que narra que este es el lugar donde Polifemo, enloquecido por la acción de Ulises, le arrojó las piedras. Fotografía de la autora.

Entre los pueblos que sobresalieron tras el colapso micénico se encontraban los fenicios, habitantes de la costa oriental mediterránea, en lo que actualmente llamamos Líbano. Aunque este pueblo ha dejado una huella muy importante en la herencia genética de los habitantes actuales del Mediterráneo no han despertado el interés de los guionistas y dibujantes de cómics. Aparecen como personajes secundarios y suelen responder a los estereotipos muy extendidos acerca de este pueblo de mercaderes y comerciantes sin igual. Recientes estudios sobre su huella genética demuestran que su expansión por el Mediterráneo, alejada de la belicosidad de otros pueblos, fue más importante de lo que se creía (Zalloua *et alii*, 2008), lo que estaría en consonancia con la intensidad colonizadora.

Al otro lado del Mediterráneo, en la Península Ibérica, otros pueblos vivían su propia eclosión. De la mano de dibujantes españoles recuperamos parte de nuestros mitos como es el caso de Francisco Nájera y su obra *Tartessos* que -sin ánimo de ser un manual histórico- contribuye a revivir de forma amena, divertida y accesible un capítulo muy importante y misterioso aún de la historia de España. El mito de una civilización espléndida, perdida y profundamente mediterránea como la tartésica ligada a los aventureros y comerciantes fenicios y griegos que se sintieron fascinados por ella. Su historia está enmarcada en plena Época de las Colonizaciones, una etapa interesantísima de la historia de la humanidad en la que el conocimiento mutuo y el intercambio

comercial contribuirían al florecimiento de numerosas civilizaciones, algunas de las cuales conservan aún muchos secretos. Mucho más interconectadas a través del mar de lo que siempre se ha creído y desde tiempos inmemoriales. Si la navegación contribuyó a la expansión humana por la Tierra no existe ningún motivo para pensar que, a partir de entonces, dejara de utilizarse alguna vez.

Con respecto a este cómic en concreto nos gustaría resaltar -porque se relaciona directamente con el enfoque de este trabajo- la espléndida idea de poner al final de cada álbum las fotografías de las localizaciones geográficas que el autor ha utilizado para situar las acciones de la trama y que reproducen lugares reales de la costa mediterránea del sur de España que, tradicionalmente, se citan como escenarios de algunos hechos o son yacimientos arqueológicos. Además reproduce objetos reales o se inspira en otros -no siempre de la misma época exactamente pero muy significativos en la Historia Antigua de España como la Dama de Elche- y los incorpora a la ambientación. Creemos que lo más importante es que contribuye a la difusión de esta cultura; de un capítulo de nuestra historia poco conocido, acercándolo a un público más amplio que el de los reductos académicos.

En el centro del Mediterráneo otro pueblo, formado por descendientes de fenicios mezclados con los libios o bereberes del norte de África, los cartagineses, tendrá un protagonismo destacado durante un tiempo. La tradición nos dice que los fenicios fueron a fundar sus primeras colonias en el otro extremo del Mediterráneo en torno al s. XII a. C. pero aún no ha sido demostrado por la arqueología, aunque parece que en Cádiz las fechas se atrasan poco a poco y terminará por corroborarlo. Lo que evidencia esta historia es que la tradición indicaba ya en la Antigüedad que el Occidente era conocido y transitado y por eso nos han llegado estos relatos. Memoria de lejanos tiempos de exploración y conocimiento. Entre la llegada y el descubrimiento -o a veces redescubrimiento- de un lugar, el reconocimiento del terreno, el establecimiento de relaciones con los indígenas y la posibilidad de asentarse allí hay un largo período de tiempo -más o menos pacífico- del que no se ha librado nunca ninguna misión comercial o colonial. Pero éste es el sistema que propició el encuentro entre diversos pueblos. El proceso aculturativo -a veces pacífico y otras no tanto- favorecería a la larga la formación de esa identidad mediterránea.

Las evidencias arqueológicas señalan hacia el norte de África como el lugar de los primeros asentamientos de la colonización fenicia en su ruta hacia Occidente. La

historiadora inglesa Susan Raven en su libro *Roma in Africa* escribió: «*Much of the history of north-west Africa is the history of the foreigners*» (1969:1) y esto es verdad en lo que respecta al norte del continente, desde el Delta del Nilo a la costa atlántica. En el periodo correspondiente a la etapa de la Historia Antigua de esta zona siempre da la sensación de que nadie vivía allí antes. Se ha investigado y se habla más de los visitantes (griegos, fenicios, cartagineses, romanos o árabes) que de sus habitantes originales, llamados libios en la Antigüedad, bereberes actualmente para los occidentales. Al igual que en la bibliografía historiográfica, en los cómics los bereberes aparecen como secundarios necesarios en las historias ambientadas en el norte de África, especialmente una parte de ellos conocidos como *los númidas*, en el caso de Argelia. En el cómic *Yugurtha*, nombre de un legendario rey númida, sí podemos verlo convertido en el personaje principal. Era un líder que conocía las debilidades de los romanos y los desafió; terminando sus días en la cárcel Mamertina de Roma donde sería ejecutado. Hizo más visibles a los norteafricanos en la historia mediterránea. Los rostros de los protagonistas del cómic reflejan la variedad de las gentes mediterráneas frente a otras zonas europeas, por ejemplo. Cartago creó una civilización mixta en el norte de África; no puede simplificarse diciendo simplemente que son fenicios asentados allí. Su forma de actuar también era diferente; los cartagineses o púnicos, como son más conocidos, eran de naturaleza más imperialista que sus antepasados fenicios. Más belicosos, como lo eran también los libios. Su capital, Cartago, llegó a ser un núcleo importante de poder y un puerto de los más activos del Mediterráneo. Como tal sería un núcleo fundamental de atracción de gentes diversas que lo dataría de una imagen multicultural. En uno de los ejemplares de la colección, *Los viajes de Alix. Cartago*, nos ayuda a hacernos una idea de lo que pudo ser en su época de esplendor, aunque más aún de su etapa romana. Los dos volúmenes especiales dedicados a la *Marine Antique* son un recurso de gran valor para acercarnos a unos de los instrumentos fundamentales de conocimiento de este mar y de sus gentes: los barcos⁵. Sin la navegación nada podría haber sido lo mismo en la Antigüedad pero este es un tema que desarrollaremos en otro artículo.

La civilización púnica tuvo una gran influencia en el Mediterráneo occidental y éste sería el escenario de su enfrentamiento con Roma en las *Guerras Púnicas* que, en

⁵ El creador de Alix, Jacques Martin, estuvo desde siempre interesado en la Historia y en el Arte por lo que su trabajo cuenta con un plus de calidad que mejoraría con los años.

La diversidad cultural del Mediterráneo Antiguo a través del cómic de carácter histórico

su vertiente más negativa, volvería a poner en contacto a diferentes pueblos mediterráneos. Unos se posicionarían con los púnicos y otros con los romanos en un largo conflicto que abriría a Roma el control de todo el Mediterráneo.

El poderío de Roma terminaría estableciendo una identidad común a través de su lengua, su cultura y su economía que, de una u otra manera, forma parte del subconsciente de los pueblos entorno al Mediterráneo y que -al margen de sus diferencias culturales- les permite reconocerse en el otro.



Fig. 10. Escena de Murena ilustrada por P. Delaby. Observé por ejemplo los *graffitis* en las calles de Roma, el detalle del pavimento, la arquitectura y el artesanado...

Ninguna cultura ha contribuido más a la formación de una unidad cultural en el Mediterráneo que la romana. Los romanos conquistaron todas las orillas de este mar, al que denominarían *Mare Nostrum*, y una enorme superficie a su alrededor. Extendieron sus costumbres, sus leyes, su religión y su idioma. Pero Roma también supo asimilar las culturas con las que entraba en contacto y tomó préstamos que contribuyeron al desarrollo de lo que conocemos como la civilización romana: de los griegos, los etruscos, los egipcios, los hispanos, los galos, los germanos, los libios...

Quizás por todo eso es precisamente por lo que la documentación visual sobre esta civilización sea la más abundante de toda: por la enorme riqueza de su legado artístico (esculturas, pinturas, mosaicos, cerámicas, monedas); por el mundo del cine y, por supuesto, el del cómic de carácter histórico o no.

En lo que respecta a ésta última disponemos de numerosas e interesantes aportaciones: entre ellas la colección *Murena* que, con valioso asesoramiento profesional, traslada al lector a la Roma imperial con una calidad y un lujo en los detalles impresionantes.

Es una de las mejores a la hora de trasladarte a la época de esplendor del Imperio Romano. Y, por supuesto, gran parte de la colección de *Alix*; *Astérix* o más recientemente *Las Águilas de Roma*. Otras historias como la de Hércules recogen la amplitud del fenómeno de la expansión colonial griega, sus doce trabajos, sus aventuras, abarcan los dos extremos del Mediterráneo, desde el Mar Negro al Estrecho de Gibraltar, y lo convirtieron así en un verdadero héroe inmortal que, como Ulises, dejaría su huella en la cultura occidental.

En los rostros del Mediterráneo, en su diversidad étnica y cultural nos encontramos la base en la cual se han alimentado dibujantes y guionistas. Una fuente inagotable y más rica de lo creemos. Diversidad en la unidad, tras una larga y milenaria trayectoria juntos. El cómic nos permite recrear monumentos, personajes, batallas o ambientes de forma magistral, especialmente cuando conjuga imaginación y rigurosidad.



Fig. 11. Los rostros del Mediterráneo de la mano de Hermman en *Yugurta*.

Pero la diversidad cultural mediterránea no se basa solo en los acontecimientos históricos que la han creado sino que éstos están ligados a toda su producción cultural: la propia de cada pueblo y el resultado de las sucesivas simbiosis que han tenido lugar tras los enfrentamientos. Vemos así como diferentes campos como la Mitología, la Filosofía o la Religión han contribuido a lo largo de los siglos a la formación de dicha identidad mediterránea y como tales han sido fuente de inspiración y de análisis desde el mundo del cómic que ha recreado algunas de sus historias.

La Mitología clásica, especialmente, ha dejado una huella más o menos inconsciente en la cultura occidental que tanto en el cómic como en los videojuegos⁶ atrae a los jóvenes y los fascina como pocos temas pueden hacerlo. Hay series que como *Atalanta* los acerca a las historias y al vocabulario clásico. Una heroína de la época arcaica griega a la que algunos consideran precursora del feminismo, incluso, debido a su independencia y autosuficiencia que serían consecuencia de un destino difícil. Apolodoro la incluye como una de las participantes en la famosa expedición de *Jasón y los Argonautas* junto a otros personajes célebres como Hércules. Esta expedición mítica, producto para algunos de una expedición que pudo ser real (Casson, 1969:65-71) en aguas del Mar Negro en busca del famoso *Vellocino de oro*, se recoge en esta colección que quedó inconclusa en su versión castellana, no así en la francesa, y que merece mucho la pena por su atractivo visual, su manejo del vocabulario clásico y su gran potencial didáctico.

Los temas religiosos, que han sido muy importantes en la historia del Mediterráneo, han encontrado un camino también en la temática de los cómics. Los antiguos dioses aparecen, lógicamente, formando parte de la ambientación de muchísimas historias o como protagonistas rigiendo los destinos de los humanos. En algunos casos en concreto, como en el cómic *Las olivas negras*, la religión en tanto que parte de la identidad de los judíos es un elemento fundamental frente a la dominación romana y fuente de su resistencia.

El cómic contribuye a crear o reforzar identidades, recuperando antiguas historias que marcaron el curso histórico del Mediterráneo y que se han convertido en iconos modernos, entre ellos las luchas de gladiadores recogidas en muchas historias: *Marco el Gladiador*, *Espartaco*, *Astérix o Murena*. En este caso la imagen visual de estos personajes se ha visto reafirmada por muchas películas que han contribuido a mitificarlos y hacerlos formar parte de la cultura popular.

Quizás uno de los grandes mitos de la Antigüedad que perdura hoy en día es la historia de la Batalla de las Termópilas entre griegos y persas que ha pasado a tener un carácter mítico entre la juventud actual gracias a un cómic -300- pero, sobre todo a partir de su paso al cine que devolvió a los espartanos que murieron allí su aura legendaria. Pocos son los jóvenes que no conocen la historia o que no les guste,

⁶ Por ejemplo la popular serie de estrategia *Imperium*, de la compañía Fx interactive, cuya primera entrega fue presentada en el Museo Arqueológico Nacional en Madrid.

independientemente de la edad o del sexo. Gran parte de la fascinación radica en la imagen que se proyecta tanto la física –con su parafernalia bélica y su culto estético– como la de los valores que se muestran derivados de ella. Pasado y presente unidos en una extraña comunión. Historias de la Antigüedad que siguen fascinando y mantienen intacta su capacidad para enganchar a las nuevas generaciones.



Fig. 12. El mundo antiguo fuente de inspiración para generaciones de lectores que acabarían por convertirse en historiadores, arqueólogos, filólogos...

Así hay imágenes que, procedentes del cómic o del cine, se han convertido ya en iconos culturales modernos que, paradójicamente, vienen directos de la Antigüedad: los héroes de Esparta con casco corintio y capas rojas; Aquiles y el caballo de Troya, Alejandro Magno el gran conquistador; la bella y conspiradora Cleopatra o Ulises -el aventurero explorador del Mediterráneo- que no se resiste a conocer el canto de las Sirenas ni a dejar de recorrer todos sus rincones.

Muchas historias que se encuentran aún en todos sus orillas, que son fáciles de descubrir cuando uno visita los lugares que las vieron nacer y busca sus recuerdos. Ya no sólo forman parte de la historia local sino que son parte de la base de nuestra sociedad occidental y, por tanto, parte del patrimonio cultural de la humanidad. Creemos sinceramente que es aquí, en el campo de las imágenes, donde han encontrado un modo mucho más accesible y efectivo para perpetuarse en nuestra memoria.

BIBLIOGRAFÍA

- Abulafia, D. (2006): *El Mediterráneo en la Historia*. Crítica, Barcelona.
- Aubet, M^aE. (Coord.) (1998): *Los fenicios en Málaga*. Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones e Intercambios, Málaga.
- Blas de Roblés, J.M. (2005): *Libye, grecque, romaine et byzantine*. Edisud, Paris.
- Blázquez Martínez J.M^a. (1992): *Fenicios, griegos y cartagineses en Occidente*. Cátedra, Madrid.
- Braudel, F. (1987): *El Mediterráneo*. Colección Austral, Espasa Calpe, Madrid.
- Casson, L. (1969): *Los Antiguos Marineros. Navegantes y guerreros del mar en el Mediterráneo de la Antigüedad*. Biblioteca de Cultura Clásica, Paidós, Buenos Aires.
- Gras, M. (1999): *El Mediterráneo Arcaico*. Alderabán, Madrid.
- Groensteen, Th., de Kuysche, A. y Martin, J. (2002): *Avec Alix. L' univers de Jacques Martin*. Casterman, Paris.
- Harden, D. (1967): *Los fenicios*. Ayma Ed., Barcelona.
- Heródoto (1979): *Historia*. Libros III-IV. Traducción de Carlos Schrader, Biblioteca Clásica Gredos, Madrid.
- Leroi-Gourhan, A. (1986): *Los cazadores de la Prehistoria*. Biblioteca de Historia, Ediciones Orbis S.A., Barcelona.
- Manfredi, V.M. (2008): *El Oráculo*. Editorial Debolsillo, Barcelona.
- Moscati, S. (1984): *Cartagineses*. Ediciones Encuentro, Madrid.
- Raven, S. (1969): *Rome in Africa*, Evans Bros, London.
- Santos Yaguas, N. y Picazo, M. (1980): *La colonización griega*. Akal, Madrid.
- Soren, D., Khader, A., Slim, H. (1990): *Carthage: Uncovering the mysteries and splendors of ancient Tunisia*. Simon and Schuster, New York.
- Zalloua, P.A. et alii (2008): «The Genographic Consortium: Identifying Genetic Traces of Historical Expansions: Phoenician Footprints in the Mediterranean». *American Journal of Human Genetics*, 83, pp. 633-642.

Literatura gráfica

- Crise. (2003-2005): *Atalanta*, 3 vols. Norma, Barcelona.
- De Gieter, L. (1988-1991): *Papyrus*. 8 vols. Grijalbo, Barcelona.
- Dufaux, J. y Delaby, P. (1997-2014): *Murena*, 9 vols. Planeta de Agostini, Barcelona.

- Gosciny, R. y Uderzo, A. (2012): *Astérix y Cleopatra*, Ed. Salvat, Barcelona.
- Gosciny, R. y Uderzo, A. (2012): *Los Juegos Olímpicos*, Ed. Salvat, Barcelona.
- Marini, E. (2008-2014): *Las Águilas de Roma*. 4 vols. Norma, Barcelona.
- Martin, J. (2010-2014): *Las aventuras de Alix*. 33 vols. NetCom2 Editorial, Barcelona.
- Martin, J. (2011): *Orión. El lago Sagrado*. NetCom2 Editorial, Barcelona.
- Martin, J. y Henin, V. (2000): *Les voyages d'Alix. Carthage*, Casterman, Paris.
- Martin, J. y Henniquiau, M. (1995-1997): *Les voyages d'Alix. La Marine Antique*, 2 vols, Casterman, Paris.
- Martin, J., Hervan, C. y Plateau, Y. (2005): *Los Juegos Olímpicos*, Glenat, Barcelona.
- Martin, J., Hervan, C. y Plateau, Y. (2006): *Los viajes de Alix. Pompeya*, Glenat, Barcelona.
- Martin, J., Palmisano, L. y Morales, R. (2004): *Los viajes de Alix. Egipto*, 2 vols., Glenat, Barcelona.
- Nájera, F. y Girón, S. (2005-2008): *Tartessos*. 4 vols. Ed. Almuzara, Córdoba.
- Sfar, J. (2007): *Las olivas negras*. Kraken, Madrid.
- Shanower, E. (2003-2009): *La Edad del Bronce*, 8 vols. Azake Ediciones, Sant Adrià del Besós.
- Thomas, R. y Tocchini, G. (2011): *La Odisea*, Clásicos Ilustrados Marvel. Panini Cómics, España.
- Vernal, J.L. y Hermann (2012): *Yugurta integral*. Vol. 1 Ponent Mon, Barcelona.