

MITES I CÒMICS: PERSONATGES I RELATS A LES VINYETES

Emili Samper Prunera
Universitat Rovira i Virgili

Introducció: el mite

L'objectiu d'aquest article és oferir una aproximació a la relació entre mites i còmics a partir d'una tria d'exemples diversos,¹ tenint en compte, d'entrada, que l'ús del terme *mite* resulta problemàtic, ja que pot associar-se a una narració, però també a un personatge:

Així, es consideren mites, des d'actors i actrius de cinema, com James Dean i Marilyn Monroe, fins a personatges històrics de tots els temps, com són, per exemple, per a la cultura catalana, el rei Jaume I o el bandoler Joan Serrallonga. Els personatges mítics, però, a causa de les seves especials característiques personals i històriques, acostumen a generar al seu voltant una sèrie de relats que els tenen com a protagonistes (Oriol 2019: 8).

Quan el mite fa referència a una narració (i no a un personatge), té unes característiques concretes:

Així, el mite és una narració en prosa que tracta sobre esdeveniments ocorreguts en un passat remot; a més, és acceptat com a veritable en la societat o en el grup social on es transmet. El mite és explicat per ser cregut i és citat amb autoritat com a resposta al dubte o a la descreença; actua com un embolcall del dogma i, per això, té un caràcter sagrat sovint associat a la teologia i el ritual. Els seus principals protagonistes generalment no són éssers humans, però poden tenir atributs humans; acostumen a ser animals, deïtats o herois de la pròpia cultura que protagonitzen accions en un món anterior al nostre,

I Aquest treball s'emmarca en una línia de recerca que ha rebut finançament del Ministeri de Ciència, Innovació i Universitats a través del projecte «Literatura popular catalana: gèneres, conceptes i definicions» (PGC 2018-093993-B-100 MCIU/AEI/FEDER, UE) i forma part dels treballs realitzats pel Grup de Recerca Identitats en la Literatura Catalana (GRILC) de la Universitat Rovira i Virgili, consolidat per la Generalitat de Catalunya (2017 SGR 599).

quan la terra era diferent de com és avui, o que viuen en un altre món, com ara el cel o el món de sota terra. El mite informa sobre l'origen del món, de la humanitat, de la mort, o de característiques d'animals, plantes i fenòmens de la natura. El mite també pot fer referència a les activitats dels déus, als seus afers amorosos, a les seves relacions familiars, als seus amics i enemics, a les seves victòries i derrotes (Oriol 2019: 8-9).

En la nostra cultura, i des d'un punt de vista literari, això ha donat lloc a l'aparició i l'ús, amb motivacions ideològiques concretes, de personatges (com Guifré el Pelós, sant Jordi, el rei En Jaume, etc.), però també d'espais (el Canigó) o d'episodis històrics concrets (com l'Onze de Setembre).²

En el món actual, el mite ha perdut el component sagrat i verdader que tenia associat com a narració, però no ha desaparegut del tot, ja que és consubstancial a la naturalesa humana. El mite, també encarnat en personatges, ha trobat una via diferent de manifestació a través, sobretot, del cinema i del còmic, dues manifestacions que han heretat la funció de creació de mites (Cuenca 1993).³

Els còmics: mites moderns?

Umberto Eco va incloure dins del seu conegut assaig *Apocalípticos e integrados* (en la traducció espanyola de Lumen de 1965) l'estudi sobre el mite de Superman com a exemple de cultura de masses:

El personaje mitológico de los cómics se halla actualmente en esta singular situación: debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible (y es lo que ocurre en la figura de Superman): pero por el hecho de ser comercializado en el ámbito de una producción «novelesca» por un público consumidor de «novelas», debe estar sometido a un desarrollo que es característico, como hemos indicado, del personaje de novela (Eco 2016: 270).

Aquesta immobilitat del personatge de còmic, exemplificat aquí en Superman, respon a una etapa molt concreta del personatge creat per Jerry Siegel i Joe Shuster, i les conclusions que se'n deriven no corresponen a l'evolució que l'Home d'Acer (i, de fet, altres superherois) ha expe-

2 Sobre aquesta qüestió, vegeu Sunyer (2006 i 2014).

3 De fet, Cuenca (1993: 117) afirma que «En el mundo del siglo xx los mitos viven y funcionan mejor que nunca».

rimentat al llarg dels anys, amb canvis de personatges que han adoptat el seu rol, modificacions d'estats civils o, fins i tot, defuncions (i posteriors retorns). A continuació veurem alguns exemples de com el mite es presenta mitjançant les vinyetes. I ho farem distingint, com a l'inici, entre el mite com a personatge i el mite com a relat o narració (narració gràfica, en aquest cas).

El mite al còmic: personatges

Sense cap mena de dubte, una pervivència evident del mite encarnat en personatges, especialment provinent de la cultura clàssica, el trobem en la figura del superheroi del còmic estatunidenc:

Como expresión particular del género de la ciencia ficción, el cómic de superhéroes [...] tiene contraída una profunda deuda con la mitología en general y, en particular, con la mitología clásica, de la que toma, descaradamente a veces, de manera más velada otras, personajes, conceptos, motivos, argumentos, episodios... (Unceta 2007: 334).

Del vessant oral (no només de l'antiguitat sinó també de determinades manifestacions de literatura popular) passem al visual, i és a través de la imatge (en moviment en el cas del cinema i estàtica en el còmic, tot i que també pot transmetre moviment) que es propaguen conceptes i idees: «Y como personificación de la misma [de una ideología], los superhéroes contemporáneos cumplen idénticas funciones a las desempeñadas en la Antigüedad por dioses y héroes: actúan como catalizadores de aspiraciones y frustraciones colectivas. Solo que ahora esa función ya no es un asunto de religiones» (Unceta 2007: 335). D'aquesta manera «el superhéroe constituye un reflejo de nuestra propia identidad y de nuestras posibilidades ocultas, es decir, se trata de un modelo o ideal, de una proyección mejorada de nosotros mismos» (Fernández 2021: 127). Aquest ideal s'accentua en determinats personatges, com Superman, que suposen un model de comportament a seguir per part dels éssers humans.

A més d'aquesta evident relació amb els déus i els herois de l'antiguitat, la creació del gènere superheroic s'explica per l'existència de dues tradicions prèvies, com són la dels moviments ocultistes (i la literatura *pulp*) i la literatura de ciència ficció (Unceta 2020: 4-5), així com de la cultura *pop*. Fernández (2021: 128-129) presenta una tipologia d'aquests personatges, segons la qual hi ha tres tipus de superherois:

- a) Els apol·linis o «herois-víctima», que són aquells que es veuen forçats a actuar (o seran castigats) i que estan connectats a la divinitat pels seus dons (innats o adquirits per accident). Superman, Wonder Woman, Spiderman o el Doctor Strange en són exemples.
- b) Els dionisiacs o «herois-venjadors», que defensen la justícia com a resposta davant d'un trauma. Tenen un caràcter fosc i bèl·lic. En són exemples Batman, Green Arrow o Iron Man.
- c) Els prometeics, que tenen un caràcter antiheroic. Són personatges tràgics, apartats de la societat, com Hulk i Elektra.

Com han assenyalat Rovira-Collado i Baile (2019: 203-204), tot i que encara queda molta feina a fer, actualment el còmic ha passat de ser considerat un mitjà menor a ser reconegut (si més no, per una part dels lectors i estudiosos) com un art propi, amb les seves característiques i amb nombrosos gèneres, tradicions i influències, que resulta apropiat a qualsevol lector: «En este sentido, a la hora de reconocer los nuevos imaginarios de los siglos xx y xxi, debemos destacar la importancia del cómic, sobre todo por la difusión de los superhéroes, género propio de este medio y que se nutre de todas las tradiciones mitológicas.»

En la difusió del gènere superheroic han tingut un paper molt important les adaptacions cinematogràfiques de còmics que, des de ja fa uns anys, trobem a les pantalles (de cinema, però també de televisió en diferents plataformes de pagament), així com les seves extensions presents a altres formats, llenguatges i canals.⁴

Tot i que, lògicament, la lectura de còmics no s'ha de reduir únicament a la dels superherois, cal tenir en compte la seva importància:

Aunque el cómic es mucho más, es imprescindible reconocer el valor de dichas historias, como sustituto de fuentes de transmisión oral o literatura de consumo a lo largo del siglo xx. El cómic muchas veces asume el papel de transmisión de leyendas y cantares de gesta en la cultura de masas. La difusión de modelos heroicos a través de las viñetas ha sido una constante, desde antes incluso del primer número de *Superman* (nº 1, *Action Comics*, 1938) (Rovira-Collado 2013: 498).

4 Es tracta de l'anomenada narrativa transmèdia, en la qual un relat s'expandeix i es comunica a través de mitjans i plataformes diverses, relacionades entre elles però que tenen independència narrativa i sentit complet, en les quals l'espectador pot assumir un rol interactiu. Scolarì (2013) ofereix una bona síntesi d'aquest fenomen transmèdia, amb exemples diversos.

Per a Chris Claremont, un dels guionistes més importants del còmic nord-americà, els superherois poden ser la mitologia dels Estats Units. En la seva visita al Saló del Còmic de Barcelona, l'any 1985, reflexionava sobre aquest paper dels superherois:

Quizá son la mitología de Estados Unidos, cuyos héroes —David Crekett, Buffalo Bill, G. A. Custer— y gestas más antiguas no tienen más de 200 o 300 años [...]. El superhéroe fue una respuesta fantástica a la realidad [...]. Estados Unidos no tiene una mitología propia. Escandinavia tiene sus sagas y leyendas, Alemania su épica, España tiene al Cid. Nosotros no tenemos héroes mitológicos, nuestros héroes son muy jóvenes aún (Claremont 1985).

A continuació veurem alguns exemples d'aquests personatges. En primer lloc, aquells que són recreacions (o versions) de personatges que ja podíem trobar en la mitologia (o mitologies) i, en segon lloc, personatges que hi tenen relació, però que s'han creat directament a les vinyetes.⁵

Dos exemples clars de personatges recreats són Thor i Hèrcules. Creat per Jack Kirby i Stan Lee l'any 1962,⁶ Thor és, probablement, l'exemple més clar d'adaptació d'un mite al còmic de superherois. El déu del tro, exiliat d'Asgard i condemnat a viure sota l'alter ego de Donald Blake,⁷ comparteix espai a les vinyetes amb els personatges principals de la mitologia nòrdica, com Odin, Loki o les Valquíries, i integra dins de la seva narrativa històries com el Ragnaroc.⁸ Tot plegat es desenvolupa dins l'univers super-

5 Cal advertir que, a causa del funcionament de la indústria del còmic nord-americà de superherois, les sèries i, sobretot, els personatges evolucionen i canvien (de vegades tornant als orígens) en mans dels guionistes i els dibuixants encarregats de cada sèrie. Això fa necessari concretar a quina etapa del personatge fa referència la història esmentada.

6 Va aparèixer per primer cop a *Journey Into Mystery*, vol. 1, núm. 83 (agost de 1962).

7 L'ús d'un alter ego per part dels superherois és un recurs habitual. Així, personatges com Superman o el mateix Thor recorren a la creació d'una identitat civil (Clark Kent i Donald Blake, respectivament) per a desenvolupar una vida més o menys «normal» entre els éssers humans. Aquest ús d'una identitat civil (inventada en aquest cas) és diferent del que tenen els superherois que, abans de ser-ho, han estat (o encara ho són) humans, com Batman, Flash o Spiderman. En aquest segon cas, la seva identitat civil (Bruce Wayne, Barry Allen i Peter Parker, respectivament) no és inventada sinó que és el seu nom real. Aquesta dualitat entre la identitat secreta i la identitat pública dels superherois ha donat (i dona) molt de joc als guionistes per experimentar amb els personatges i posar-los en situacions difícils de resoldre i que han tingut conseqüències en les trames argumentals desenvolupades en aquests universos de ficció.

8 És a dir, la fi dels déus i, en conseqüència, del món que coneixem.

heroic de Marvel.⁹ Com apunta Rovira Collado (2013: 500): «Sí, es cierto que existen otros elementos culturales, como las óperas de Wagner, que nos pueden introducir en estos mundos fantásticos, pero desde su aparición, el cómic de Thor ha sido para muchos el primer paso para conocer la tradición germánica.» Es tracta d'un exemple de mitologia explícita (Reynolds 1992).

Hèrcules, per la seva banda,¹⁰ és una translació directa del conegut personatge (Hèracles/Hèrcules) de la mitologia clàssica fruit de la relació de Zeus amb una dona mortal, traslladat en aquest cas a l'univers Marvel. En aquest univers de ficció, Hèrcules s'enfronta a Thor quan aquest viatja accidentalment a l'Olimp. Més endavant, és Hèrcules qui viatja a la Terra precisament per trobar-se amb Thor i signa, per error, un contracte que el fa esclau d'un altre déu olímpic (Plutó). Thor el rescata i, quan Hèrcules torna a l'Olimp, és encantat i enviat a lluitar contra els Avengers.¹¹ Més endavant s'unirà precisament a aquest grup de superherois.

D'entre els personatges creats que no són una translació directa d'un heroi o déu procedent de la mitologia (ja sigui clàssica o d'una altra cultura), sinó que han nascut als còmics però que tenen una relació directa amb habilitats o característiques de personatges mitològics, el més conegut, segurament, és Superman de DC.¹² Es tracta del primer heroi, creat per Jerry Siegel i Joe Shuster,¹³ i que va obrir la porta a l'aparició de tots els altres. Ell és qui millor representa el paper encarnat pels antics herois mitològics, no només per les seves habilitats sobrehumanes sinó també pel seu paper messiànic i de model de comportament per als humans. En aquest sentit, resulta interessant veure com en aquest personatge

9 Marvel és una de les principals editorials de còmics de superherois. Fundada el 1939 (amb el nom de Timely Publications) acull les històries de personatges com Spiderman, Thor, Iron Man, el Capità Amèrica, Daredevil o Hulk, i de grups de superherois com els Fantastic Four, els Avengers o els X-Men.

10 Personatge que debutà en les pàgines de *Journey Into Mystery Annual*, núm. 1 (1965).

11 Anomenats «els herois més poderosos del planeta», són el grup de superherois més conegut de Marvel. Van aparèixer per primer cop a *The Avengers*, núm. 1 (setembre de 1963) de la mà de Stan Lee i Jack Kirby.

12 DC és, amb Marvel, una de les principals editorials de còmics de superherois. Fundada el 1934 (amb el nom de National Allied Publications) compta amb personatges com Superman, Batman, Wonder Woman, Flash o Aquaman, i amb grups de superherois com la Justice Society of America o la Justice League.

13 Aparegut per primer cop a *Action Comics*, núm. 1 (juny de 1938).

es ressegueixen els trets que Otto Rank va proposar per al mite de l'heroi. Lederman (1979) aplica aquest esquema al personatge, en aquest cas, no a partir del còmic, sinó de l'encarnació que es va estrenar l'any 1978 als cinemes de la mà de Richard Donner (*Superman: The Movie*), una versió que recull l'essència del personatge. Segons aquest esquema, l'Home d'Acero compleix aquests requisits que també trobem en altres herois:

- 1) És fill d'un pare distingit (generalment un déu o rei);
- 2) El seu naixement ve precedit de dificultats;
- 3) Existeix una profecia de perill per al seu pare just abans o durant el seu naixement;
- 4) Està exposat o entregat a través de l'aigua en una caixa o cistella;
- 8) Després d'un llarg viatge, és salvat pels pares humils (i normalment estèrils);
- 9) Quan és gran, troba els seus distingits pares de manera poc habitual;
- 10) Es venja del seu pare;
- 11) Finalment, rep un gran rang i honor.

La creació del personatge de Superman va ser molt important no només perquè va ser el primer superheroï i va obrir la porta a tot un gènere, sinó perquè, com assenyalava Antonio Martín:

Superman constitueix el inici de una nueva mitología. Los héroes de los *comic books* de los primeros años 40 ya no continúan la tradición de los anteriores héroes de ficción americanos, como Paul Bunyan o Davy Crockett, sino que transforman dicha tradición folklórica para incorporar los elementos de la nueva cultura de la época. Surgen así los superhéroes, con su doble identidad, vestidos con uniformes de colores vivos, poseedores de poderes superhumanos, protagonistas de las más extrañas y paroxísticas aventuras... que pasarán desde entonces a ser parte de la cultura, de la narrativa y de los sueños americanos... (Martín 2006: 134).

Un altre exemple de personatges que no són estrictament una adaptació d'un heroi mitològic, però que representen i recreen característiques i valors que també trobem en la mitologia fa referència al món aquàtic.

Es tracta de Namor (de Marvel)¹⁴ i d'Aquaman (de DC).¹⁵ Tots dos personatges pertanyen a universos superheroics diferents (antagònics, podríem dir),¹⁶ però comparteixen diverses característiques. De manera similar a Posidó/Neptú, Namor i Aquaman són éssers poderosos a l'aigua i es poden comunicar amb els animals que hi habiten. D'altra banda (i això fa que puguin tenir vigència) ofereixen una història marina molt rellevant en la societat actual ja que, mitjançant el còmic, proposen una lectura ecològica dels imaginaris marins (Rovira-Collado i Baile 2019).

Un personatge que també té els seus orígens en el còmic, però que està lligat de manera evident a la mitologia (clàssica, en aquest cas) és el de Wonder Woman. Es tracta d'una revisió del mite de les amazones creat per William Moulton Marston.¹⁷ L'any 1987, inspirat en el treball que havien fet John Byrne i Frank Miller per remodelar Superman i Batman,¹⁸ George Pérez es va incorporar com a dibuixant de la sèrie *Wonder Woman*. Aquest relleuament va relacionar el personatge amb els déus grecs de manera més estreta i va ser un èxit (i una de les seves etapes més recordades).¹⁹ George Pérez va reformular els orígens de la protagonista i la va situar com a Diana, filla de la reina Hipòlita de Temiscira (l'Illa Paradís de les amazones). Entre d'altres aventures d'aquesta etapa, Wonder Woman es va enfrontar a Ares, el déu de la guerra, encarnat al segle xx. Recentment,

14 Que debuta a *Motion Picture Funnies Weekl*, núm. 1 (1939).

15 Aparegut per primer cop a *More Fun Comics*, núm. 73 (novembre de 1941).

16 És ben coneguda la rivalitat entre les dues grans editorials (convertides avui dia en empreses d'entreteniment i no, de fet, només en editorials de còmics), i que en el seu moment va suposar litigis sobre els drets per la creació de determinats personatges. Aquesta rivalitat també es pot estendre als seus lectors.

17 I que va aparèixer per primer cop a *All-Star Comics*, núm. 8 (hivern de 1941).

18 L'univers de ficció de DC s'havia organitzat fins a aquell moment en universos paral·lels (l'anomenat multivers), amb encarnacions diferents dels mateixos personatges que pertanyien a Terres diferents. L'any 1985 es va publicar el primer gran *crossover* superheroic (*Crisis on Infinite Earths*, una sèrie limitada de dotze números realitzada per Marv Wolfman com a guionista i George Pérez, Dick Giordano i Jerry Ordway com a dibuixants), que va incloure pràcticament tots els personatges d'aquest univers i va desembocar en una catàstrofe còsmica que tenia la finalitat d'unificar totes les Terres i acabar amb aquest multivers. Després d'aquesta sèrie, es va encarregar a diversos autors definir de nou l'origen dels personatges per a dotar de coherència aquest univers. La idea del multivers s'ha recuperat amb posterioritat en altres sagues i ha fet el salt també a la petita pantalla.

19 Pérez va treballar en el títol durant cinc anys; abandonà el paper de dibuixant després del número 24, però continuà fent de guionista fins al número 62 (1992).

l'editorial ECC, que té els drets de publicació a l'Estat espanyol de l'editorial DC, ha recuperat en un únic volum de gairebé set-centes pàgines aquesta etapa completa (vegeu la imatge 1).²⁰



Imatge 1. Coberta de *Wonder Woman* de George Pérez:
La Mujer Maravilla-Saga completa. (ECC, novembre de 2021).

²⁰ El volum inclou els números 1-24 de la sèrie regular (*Wonder Woman*), a més de l'*Annual*, núm. 1, el núm. 440 d'*Adventures of Superman* i un extracte del núm. 600 d'*Action Comics*.

Karen Berger, editora de la col·lecció en aquells anys, remarca que allò que feia diferent aquest personatge era que no es tractava de cap alienígena ni venia de cap altre planeta (com Superman), ni havia nascut de cap trauma (com Batman). No es tractava tampoc d'una deessa (tot i tenir poders que es poden considerar divins), sinó que era un mite: «Es más un personaje fantástico que un superhéroe en el sentido estricto de la palabra. Tiene ese elemento de fantasía de las grandes historias y leyendas, de las mitologías clásicas» (citat per Monje i Castillo 2020: 72).

En etapes més recents, i de la mà del guionista Brian Azzarello i del dibuixant Cliff Chiang, en el denominat quart volum de la sèrie del personatge (2011-2014),²¹ s'ha vist una nova mirada a la mitologia grega: «En ellos, podemos observar el panteón griego revisado y actualizado al mundo actual con unos dioses que han sabido adecuarse al contexto, redefinirse y continuar siendo los dueños del mundo, a pesar de que ya nadie siga su doctrina religiosa» (Fernández 2018: 70).

Aquesta etapa de Wonder Woman se situa en els anomenats *The New 52* (2011), que va suposar un relançament de tota la línia de publicació de còmics de l'editorial DC Comics amb la idea d'atreure una nova generació de lectors.²² Així, la sèrie de *Wonder Woman* va ser assignada a Brian Azzarello i Cliff Chiang, que van renovar considerablement la història del personatge. En aquesta nova continuïtat, Wonder Woman porta un vestit similar al vestit original ideat per Marston, utilitza una espasa i un escut i té un origen completament nou: ja no és una figura de fang que va cobrar vida gràcies a la màgia dels déus (com es va poder veure a l'etapa de George Pérez ja esmentada), sinó que és una semideessa i la filla natural d'Hipòlita i Zeus, fet que desembocarà precisament en la conversió de la superheroïna en la deessa de la guerra tot adoptant el rol que tenia fins a aquell moment Ares.

21 Format pels arcs argumentals titulats, en l'edició espanyola, *Sangre, Agallas, Hierro, Guerra, Carne i Huesos*. L'etapa ha estat recollida el 2019 per DC en un únic volum de 1.000 pàgines, titulat *Wonder Woman by Brian Azzarello and Cliff Chiang Omnibus* (vegeu la imatge 2). Inclou els números 0-35 de *Wonder Woman*, a més del número 23.2, una història del número 6 de *Secret Origins* i nombrós contingut extra.

22 Estratègia comercial que les grans editorials de còmics de superherois (DC i Marvel) fan cada cert temps, ja sigui amb personatges concrets (per acostar-los, per exemple, a les versions que es poden veure en pantalla) o amb canvis que afecten tot l'univers de ficció.



Imatge 2. Coberta de Wonder Woman by Brian Azzarello and Cliff Chiang Omnibus (DC, maig de 2019).

Els punts en comú entre superherois i personatges que podem trobar en la mitologia també es poden fer extensibles als grups o equips de superherois que acostumen a unir-se per afrontar una amenaça major. Així, la Justice League (abans coneguda com Justice League of America) és un equip fictici de superherois de l'editorial DC concebut per l'escriptor Gardner Fox com un renaixement de la Justice Society of America, el primer grup de superherois aparegut durant els anys quaranta, que s'havia deixat de publicar per la disminució de la popularitat dels superherois. Els set membres originals que formen part de la Lliga de la Justícia són: Green Lantern, Flash, Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman i Martian Manhunter.²³

El grup ha tingut diverses formacions de mans de diferents guionistes des d'aleshores. L'any 1997 va aparèixer una nova sèrie titulada *JLA* (1997-2006). El guionista escocès Grant Morrison la va escriure durant els primers quatre anys i li va donar un enfocament de tipus èpic, tot convertint la Justice League en una al·legoria d'un panteó de déus. Com ell mateix explica:

En *JLA* no habría metatruquitos postmodernos y molestos, solo espectaculares mitos de ciencia ficción en forma de cómic, sin adulterantes ni adornos, que pretendían devolver a los superhéroes el respeto y la dignidad del que habían sido despojados tras una época de «realismo» y duras críticas. Dimos al equipo un monte Olimpo moderno, la nueva «Atalaya», que estaba situada sobre la luna y constituía la primera línea de defensa de la Tierra ante posibles invasiones espaciales. Y no solo eso, también añadimos unos cuantos miembros para reproducir con mayor fidelidad la plantilla de dioses griegos: Superman era Zeus; la Mujer Maravilla, Hera; Batman, Hades; Flash, Hermes; Linterna Verde, Apolo; Aquaman, Neptuno; el Hombre Plástico, Dionisio; y así sucesivamente (Morrison 2012: 344).

El mite al còmic: històries

Són moltes les històries que trobem als còmics (no només de superherois) basades en mites (de l'antiguitat clàssica, però també d'altres mitologies). En alguns casos, són recreacions o versions de mites coneguts.²⁴ En d'al-

23 Apareixen per primer cop a les pàgines de *The Brave and the Bold*, núm. 28 (març de 1960).

24 Molts cops a partir de les adaptacions a còmic d'obres de la literatura clàssica, com la *Il·líada* o l'*Odissea*, amb la presència d'herois i de déus.

tres, els personatges de la mitologia (o, més ben dit, de les mitologies) interaccionen amb personatges de ficció propis del còmic. Vegem-ne alguns exemples dividits en dos blocs (versions i interaccions).

En el primer (versions de mites) trobem la sèrie *The Sandman* (1989-1996), de Neil Gaiman. Es va publicar per primer cop el gener de 1989 i el nom de la col·lecció es basa en el personatge creat l'any 1939 per Gardner Fox i Bert Christman. Les seves característiques són les dels déus dels somnis, representats en la mitologia grecollatina en diversos personatges: Hipno/Somnus, que ho fa adormir tot; els seus tres fills: Morpheus, que envia formes humanes als somniadors, Fobetor i Fantanus, que envien animals i objectes inanimats. El personatge de Sandman (Somni) de Neil Gaiman aglutina tots quatre personatges, no només Hipno, ja que conjuga totes aquestes característiques: és l'essència del somni que ho adorm tot segons la seva voluntat (com Hipno), envia als somniadors formes humanes (com Morpheus), però també animals i coses (com Fobetor i Fantanus). Fins i tot ell mateix pot adquirir forma humana o animal i pot aparèixer en el món oníric dels somniadors. A més a més, dins d'aquesta mitologia creada per Neil Gaiman trobem els Eterns, germans de Sandman, que són entitats abstractes que mantenen l'ordre i l'equilibri de l'univers, com feien els déus de la mitologia clàssica.²⁵ En aquest sentit, «frente a los entes abstractos de la mitología, los Eternos de Gaiman son personajes con sentimientos muy humanos, cuya importante labor les crea una continua tensión espiritual, convirtiéndoles en figuras auténticamente trágicas» (Espino 2002: 46).

Dins de la col·lecció *The Sandman* trobem la recreació de diversos mites, el més important dels quals és «The Song of Orpheus» (vegeu la imatge 3),²⁶ que narra, en essència, el mite grec d'Orfeu. En la història principal, però, Gaiman afegeix una interpretació basada en els seus propis personatges, en què Morfeu i Cal·líope són els pares d'Orfeu, i el seu oncle Destrucció i la seva tieta Mort li donen instruccions per arribar als inferns, després de la mort de la seva dona Eurídice. Aquí, el cap d'Orfeu es manté viu indefinidament després del seu desmembrament per part de les Mènades i la negativa de Morfeu a ajudar a la tornada d'Eurídice l'allunya de Cal·líope (Espino 2002).

25 Són Destí, Desesperació, Desig, Deliri, Destrucció i Mort.

26 Publicat dins *Sandman Special*, núm. 1 (gener de 1991), i inclòs també a *The Sandman: Fables i Reflections* (1993), amb guió de Neil Gaiman i dibuix de Bryan Talbot.

Un altre exemple de versió de mite que podem llegir en còmic és *Camelot 3000*, amb guió de Mike W. Barr i dibuix de Brian Bolland. Es tracta de la primera maxisèrie de còmics publicada per DC, apareguda originàriament en dotze números entre els anys 1982 i 1985, i recopilada posteriorment en un únic volum, en edicions diverses, com l'anomenada *Deluxe*, publicada per DC l'any 2008, que inclou, entre altres materials extres, una introducció del guionista de la sèrie (vegeu la imatge 4). El còmic segueix les aventures del rei Artur, Merlí i els cavallers de la Taula Rodona en un futur distant, quan aquests personatges tornen a sorgir, reencarnats, en un món superpoblat l'any 3000 dC per lluitar contra una invasió extraterrestre ideada per la seva vella nèmesei, Morgana le Fay.



Imatge 4. Coberta de *Camelot 3000: The Deluxe Edition* (DC, 2008).

Com explica el guionista en la introducció de l'edició de l'obra, l'any 2008:

Mi conocimiento de la mitología artúrica procede enteramente de un curso de la universidad impartido por la Dra. Sally Slocum, y gran cantidad de lecturas diversas de más fuentes de las que pueden ser fácilmente documentadas (muchas de las cuales se han perdido en el tiempo). En lugar de ver esto como un defecto, preferí considerarlo como la continuación de una gran tradición. Después de todo, las leyendas del rey Arturo no surgieron de una fuente cuidadosamente organizada y coordinada de manera uniforme. A lo largo de los siglos, los cronistas añadieron y restaron textos a los mitos como les vino en gana, manteniendo lo que les gustaba y reduciendo la importancia —o incluso eliminando— de lo que no. [...] Por tanto, en la redacción de *Camelot 3000*, tomé de las leyendas precisamente aquello que podía usar e ignoré o descarté sin piedad lo que no (Barr 2015: 5).²⁷

Mike W. Barr concep aquí una història destinada als lectors adults (no és un còmic per a nens), amb violència explícita, situacions sexuals de tall homosexual i temàtica controvertida. El tractament més original rebut pels personatges artúrics és, sens dubte, el de la figura de Tristany, que es reencarna en aquesta ocasió en el cos d'una dona. Això l'obliga a reexaminar les concepcions prèvies dels rols de gènere i la seva pròpia sexualitat. Tenint en compte la virilitat que, habitualment, la literatura artúrica ens explica d'aquest cavaller, es pot considerar aquesta proposta de Barr força agosarada en el sentit que reconstrueix el conegut mite de Tristany i Isolda des d'un punt de vista lèsbic.²⁸ D'aquesta manera, *Camelot 3000* es converteix en una obra destinada als adults, no pel fet d'incloure escenes sexuals sinó per abordar una temàtica adulta com és l'homosexualitat femenina, el canvi de sexe i, fins i tot, el trauma d'algú que ha estat home vivint ara en un cos de dona.

L'últim exemple de versió de mite al còmic que veurem és *El héroe*, de David Rubín. Publicat inicialment per Astiberri en dos volums (2011 i 2012) i recopilat recentment, només en edició digital, en un únic volum (vegeu la imatge 5), aquest còmic adapta molt lliurement el mite dels dotze treballs d'Hèrcules (o Hèrcules), tot situant l'acció en una època fantàstica indeterminada, que barreja passat amb present i elements de ciència fic-

²⁷ Cito la traducció inclosa en l'edició espanyola publicada per ECC l'agost de 2015.

²⁸ Aquest aspecte de l'obra va aixecar polèmica quan es va publicar, recordem-ho, a meitats dels anys vuitanta del segle xx.

ció, amb una estètica pop que agafa elements dels superherois i del manga (o còmic japonès). Així, l'Hèracles de Rubín es presenta armat amb una katana (arma pròpia dels samurais); escolta música en un reproductor mp3 mentre lluita; en ocasions es desplaça en un cotxe esportiu o en una moto; protagonitza anuncis i portades de revistes i, fins i tot, disposa de tota una línia pròpia de marxandatge sobre la seva persona. Com explica el també autor de còmics Craig Thompson al prefaci de l'obra:

Rubín nos devuelve la mitología griega, introduciendo en ella influencias del diseño moderno, la animación y los superhéroes. Pero se desprende de todos los elementos alienantes y endogámicos de los superhéroes, que han llegado a atrofiar el cómic como medio, para revelarlos en su versión más cruda y primitiva [...]. Rubín da una nuevo aliento al cómic como medio, pero también a esos antiguos mitos griegos. En el trazo de su pincel, los personajes clásicos de Hera, Megara, Yolae, Euristeo y Hades reciben nuevas voces, que suenan a la vez ruidosas y peligrosas, eróticas y urgentes; relevantes (Thompson, dins Rubín 2012).

L'inici de l'obra ens presenta la veu de l'autor «como el bardo que se presentaba ante el público para narrar la historia que todos conocían ya de sobra pero que deseaban oír por primera vez» (Fernández 2019: 407):

Así comienza todo. El telón de la realidad cae para mostraros toda una constelación de eventos, personajes y acciones.

¡Reina la ficción! Dando forma a un mundo a caballo de lo mítico y lo humano, donde lo imposible es sinónimo de cotidiano y lo increíble, dogma de fe.

Saltan al escenario decenas de vidas reimaginadas, reinventadas con el firme propósito de emocionar, de entretener. Nuevas miradas desde las que poder juzgar acontecimientos una y mil veces vistos.

Agarrad con fuerza el libro. Da inicio la historia del niño que creció sin amor, del hombre que amó a los demás más que a sí mismo, del campeón que, con todos sus logros y errores, antes, ahora y siempre, será conocido como...
... el héroe (Rubín 2011).



Imatge 5. Coberta de l'edició integral digital d'El héroe (Astiberri, 2021).

En aquest còmic, Hèracles és el fill bastard de Zeus i Alcmena, però el seu germà és Euristeu i no Ificles. I és el seu germà qui li encarrega les tasques impossibles que ha de dur a terme. Hèracles és un heroi que ajuda al proïsme i al llarg dels anys és sotmès a una sèrie de reptes que posaran a prova les seves capacitats. Durant la història, veurem créixer el personatge, i, amb el pas dels anys, serà conscient de les responsabilitats que comporta la condició d'heroi. Així, el primer treball d'Hèracles en el còmic l'executa amb nou anys, el segon amb setze, i així successivament. Al llibre 1 es recullen els vuit primers treballs²⁹ i al llibre 2, els tres darrers.³⁰ Com ha assenyalat Unceta:

What is remarkable in this work is not the faithfulness or the lack of it to a given hypotext (although in this case, there could be several classical sources that exert such a function), given that it is precisely the distance from the hypotext which favours the updating of the model. The interesting point here is the way in which contemporary languages generate avatars of classical heroes that enrich and amplify their tradition. In *El héroe* we also find an example of inversion of hierarchies, according to which the hypertext, the archetypal superhero, becomes the hypotext in this version of the classical hero myth (Unceta 2020: 13-14).

El precedent d'*El héroe* es troba a *Olimpus*, una col·lecció de set poemes gràfics protagonitzats per Teseu, Paris, Iris, Posidó i Ulisses, entre d'altres herois i déus, que Rubín va publicar el 2007 a la revista *Humo*. La idea inicial era recuperar aquest material en un sol volum i incloure una història sobre Hèracles com a cloenda, però la revisió del material va desembocar en el projecte centrat en Hèracles (*El héroe*).³¹

Finalment, quant a les interaccions entre personatges de còmic amb personatges de mitologies diverses, en veurem dos exemples: un de còmic americà i l'altre de còmic espanyol. En el primer cas tenim la sèrie *The New Teen Titans* (1980-1996) (vegeu la imatge 6).

29 El lleó de Nemea, l'hidra de Lerna, la cérvola de Cerinea, el senglar d'Erimant (Arcàdia en el còmic), els estables del rei Augies de l'Èlide, els ocells de l'Estimfal, el bou de Creta, les eugues de Diomedes i el cinturó d'Hipòlita (el circ de les amazones en el còmic).

30 Els ramats de Gerió, les pomes del jardí de les Hespèrides i el robatori del gos Cèrber.

31 L'any 2017 l'editorial Astiberri recuperà *Olimpus* en format digital i a color.



Imatge 6. Coberta del núm. 1 de *The New Teen Titans* (DC, novembre de 1980).

Els Titans són un grup de superherois adolescents, molts dels quals han actuat com a acompanyants dels superherois principals de DC a la Justice League. Aparegut per primera vegada el 1964 a *The Brave and the*

Bold (núm. 54), l'equip estava format per Kid Flash, Robin i Aqualad³² abans d'adoptar el nom de Teen Titans al núm. 60 de la col·lecció, amb l'addició de Wonder Girl a les seves files.³³ *DC Comics Presents* núm. 26 (octubre de 1980) va presentar un nou equip de Titans, format per Robin, Wonder Girl i Kid Flash, que va aconseguir col·lecció pròpia a *The New Teen Titans*, el primer número de la qual es va publicar el mes de novembre de 1980. La sèrie, creada per l'escriptor Marv Wolfman i l'artista George Pérez, va tornar a presentar el personatge de Beast Boy com a Changeling i va introduir personatges de nova creació a l'equip, com l'home màquina Cyborg, l'extraterrestre Starfire i la fosca empàtica Raven.³⁴

La història que ens ocupa es desenvolupa en els números 11 i 12 de la col·lecció, publicats el setembre i l'octubre de 1981, i uneix dos equips de titans: el superheroic i l'olímpic (procedent de la mitologia grega), en un esplèndid exercici d'interacció entre els dos mons. En la primera part de la història, «When Titans Clash» (vegeu la imatge 7), les tres integrants femenines dels Titans porten un malferit Changeling a Illa Paradís (on viuen les amazones), on ha de ser tractat amb un raig guaridor;³⁵ mentre que Robin, Kid Flash i Cyborg marxen a una altra missió.³⁶ En el regne subterrani del Tàrtar, Hiperió, un dels llegendaris titans de la mitologia grega, progenitors dels déus olímpics, s'allibera de la seva presó mil·lenària. Quan Wonder Girl s'hi enfronta, el tità la hipnotitza i fa que s'enamori d'ell. Tornen tots dos al Tàrtar, on alliberen la resta de titans mitològics. Raven, Starfire, la reina Hipòlita i les amazones lluiten contra ells i intenten recuperar Wonder Girl, però ella rebutja la seva ajuda. Els titans s'esvaeixen, amb la intenció d'envair l'Olimp i derrotar els déus que els havien empronat.

32 Acompanyants, respectivament, de Flash, Batman i Aquaman.

33 Acompanyant de Wonder Woman.

34 A diferència dels integrants originals del grup, aquests personatges no són acompanyants (o versions joves) d'altres superherois més coneguts.

35 Changeling ha estat greument ferit en l'aventura anterior dels Titans que els ha enfrontat a l'Exterminador (un dels seus enemics acèrrims i un personatge molt important en el desenvolupament del grup) i només pot ser guarit amb l'anomenat raig porpra, creat per Wonder Woman i modificat per Paula Von Gunther, una científica amazona, com explica Wonder Girl.

36 Temiscira (o Illa Paradís) és l'hàbitat natural de les amazones, i els homes hi tenen prohibida l'entrada, ja que, com explica Wonder Girl, si un home posa el peu en aquesta illa les amazones perdran els seus poders i la seva immortalitat.



Imatge 7. Coberta del número 11 de *The New Teen Titans* (DC, setembre de 1981) amb la història «When Titans Clash».

A «Clash of the Titans» (vegeu la imatge 8),³⁷ segona i darrera part de la història, en una èpica batalla, Wonder Girl i els antics titans ataquen i derroten els déus de l'Olimp. Atenea, deessa de la saviesa, porta les altres integrants femenines dels Titans i les amazones a l'Olimp per enfrontar-se als seus enemics de nou. És aleshores quan Starfire allibera Zeus, que ha estat captiu dels titans mitològics, i Wonder Girl s'allibera de l'encant amorós d'Hiperió. Els titans mitològics s'adonen del seu error i decideixen viure al Tàrtar, tot retornant així l'Olimp als déus. En aquesta ocasió, però, no ho fan com un càstig, sinó per deixar pas a la següent generació (els déus de l'Olimp), conscients que, tot i les seves bones intencions d'oferir a la humanitat una nova època de prosperitat, ho farien a canvi de la llibertat de l'ésser humà.³⁸

El segon exemple d'interacció entre personatges de còmic i mitologies el trobem a l'àlbum *La caja de Pandora*, una aventura de Superlópez. Superlópez és un personatge creat per Jan (Juan López Fernández) l'any 1973, per encàrrec de l'editor Antonio Martín, amb la idea inicial de ser una paròdia de Superman. El personatge ha tingut diverses etapes, les primeres amb guions d'altres autors (el més destacat dels quals és Pérez Navarro), fins que, a partir de 1980, Jan utilitza els seus propis, tant per raons materials com per la seva plena realització com a autor.³⁹

La caja de Pandora és l'àlbum núm. 8 de la col·lecció, publicat el 1983 per l'Editorial Bruguera (vegeu la imatge 9),⁴⁰ que correspon a la quarta etapa del personatge. Jan recull en aquesta història les idees d'Erich von Däniken i altres investigadors pseudocientífics, segons els quals l'home ha estat visitat per extraterrestres en temps remots i les restes arqueològiques així ho demostren (les piràmides d'Egipte en serien un exemple). Aquests extraterrestres van ser considerats per l'home primitiu com déus a la seva arribada.

37 Cal tenir en compte que també és d'aquesta època la pel·lícula *Clash of the Titans*, estrenada el juny de 1981, dirigida per Desmond Davis i que és el darrer treball de Ray Harryhausen, tècnic en efectes visuals que va popularitzar la tècnica de l'*stop-motion* en el cinema (la captura de fotografies consecutives d'un objecte movent-lo una mica entre una fotografia i l'altra, de manera que, si es visualitzen ràpidament, sembla que l'objecte es mogui). Es tracta, en aquest cas, d'una adaptació a la gran pantalla del mite de Perseu i Andròmeda, amb unes quantes llicències.

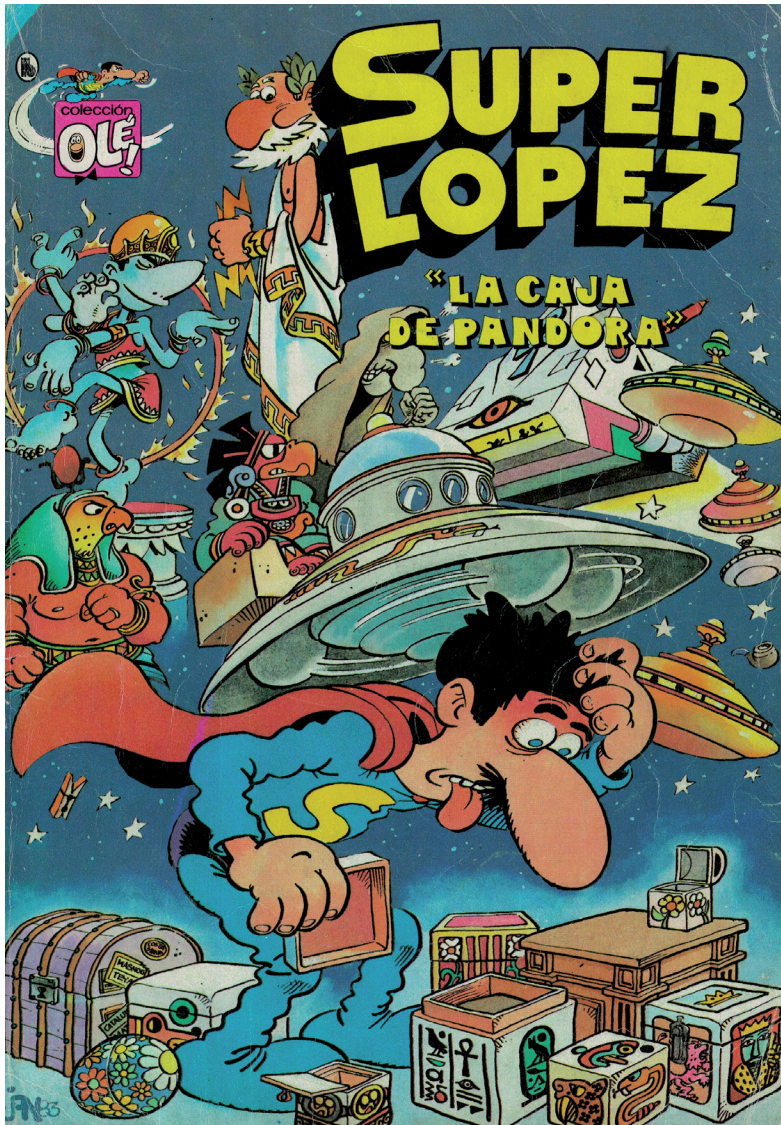
38 Cronos, rei dels titans i pare de Zeus, ara anomena llar (i no presó) el Tàrtar, mentre que Zeus parla de cel (i no d'infern) per referir-se a aquest indret.

39 Sobre la importància del personatge dins de l'obra de Jan i les diferents etapes del personatge, vegeu Samper (2021: 113-132).

40 La historieta s'incloué a la revista *Mortadelo* des del núm. 176 (febrer de 1984) fins al núm. 183 (abril de 1984) i ha tingut diverses edicions posteriors en format d'àlbum.



Imatge 8. Coberta del núm. 12 de *The New Teen Titans* (DC, octubre de 1981), amb la història «Clash of the Titans».



Imatge 9. Coberta de *La caja de Pandora* en la segona edició (Editorial Bruguera, febrer de 1986).

Com resulta obvi i evident, Jan pren com a excusa argumental el mite grec de la caixa de Pandora, que conté, suposadament, tots els mals del món.⁴¹ Els diferents panteons mitològics representats en aquest còmic (no només el grec) entren en conflicte per aconseguir aquest objecte mític:

Cada panteón mitológico (egipcio, hindú, grecorromano y azteca) que entra en conflicto con sus dioses y monstruos por la propiedad de la caja es caricaturizado a partir de sus rasgos característicos. Y no sólo los protagonistas principales. Que personajes como Artemisa —con apenas una línea de diálogo—, Atenea o Mercurio, siempre en segundo plano, sean reconocibles, una con su arco y flechas, la otra con un casco que le cubre los ojos y el último con su casco alado y llevando cartas, da idea del ingente trabajo de documentación y detallismo (Fraile 2014: 245).

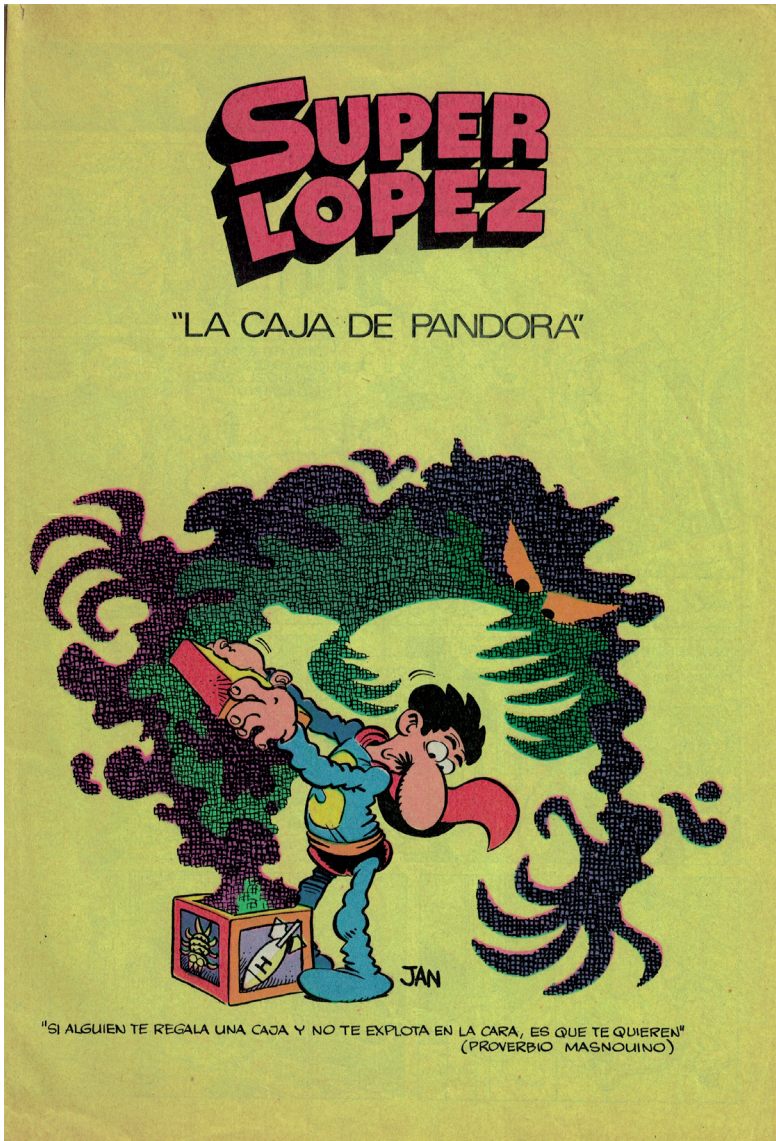
A més dels evidents referents mitològics, en el còmic també es poden trobar similituds amb la pel·lícula *Raiders of the Lost Ark* (*En busca del arca perduda*, 1978) de Steven Spielberg,⁴² no en l'argument, però sí en l'aspecte visual i per l'ús de certs elements gràfics. Aquest és el primer àlbum en el qual Jan insereix a l'inici una citació (paròdica) al·lusiva al tema, tradició que serà habitual a partir d'aquest moment (vegeu la imatge 10).

El final de la història, després de les peripècies de tots els personatges dels diferents panteons mitològics per aconseguir la caixa i de Superlópez per evitar que els mals s'escampin pel nostre món, conté un missatge realista: nosaltres som els únics culpables dels mals del món, i no pas una antiga llegenda grega. En aquest sentit, «Jan considera que ésta es su historieta más redonda de Superlópez, y nosotros no vamos a contradecirle. Según él, en su momento no fue del todo bien recibida en la editorial, pues le decían que parecía que la estaba escribiendo más para adultos que para niños» (Fraile 2014: 246). Però aquesta és precisament una de les virtuts d'aquest còmic (i de moltes de les obres de Jan): els múltiples nivells de lectura i de relectura que la història ofereix i que el lector podrà triar fins on vol arribar.⁴³

41 Segons el mite grec, Pandora, la primera dona, va obrir la capsa que contenia tots els mals, motiu pel qual es van escampar per la terra. Quan es va adonar del que havia fet, la va tancar i a dins hi va restar l'esperança; per això es diu que l'esperança és l'últim que es perd.

42 La primera pel·lícula de l'arqueòleg Indiana Jones centrada en la cerca de l'Arca de l'Aliança per part dels nazis i els esforços de l'arqueòleg per impedir-ho.

43 Això permet, per exemple, l'ús a l'aula d'aquest còmic per introduir la reflexió humanística de manera subtil (Ruiz, Rovira Collado i Baile 2020: 325).



Imatge 10. Citació inclosa per Jan a *La caja de Pandora* (Editorial Bruguera, febrer de 1986).

Conclusions

Mites moderns, o no, el cert és que els còmics han estat, i ho són encara avui dia, vehicles d'històries i personatges que ens han acompanyat des de l'antiguitat. Aquestes històries i personatges han trobat, en el món de les vinyetes, un nou espai on reparèixer i reinventar-se, de la mà d'autors que han conjugat, amb més o menys encert, els dos mons. Perdut el sentit religiós (o moral) dels mites, ens podem preguntar si avui dia encara tenen sentit. Segons el guionista Grant Morrison, aquestes històries i aquests personatges encara han de jugar un paper:

Vivimos en las historias que nos contamos. En una cultura laica, científica, racional y falta de un liderazgo espiritual convincente, las historietas de superhéroes hablan alto y claro a nuestros mayores miedos, a nuestros anhelos más profundos y a nuestras más altas aspiraciones. No les asusta ser esperanzadoras, no se avergüenzan de ser optimistas, no temen a la oscuridad. Pocas cosas habrá más alejadas del realismo social, pero todos podemos identificarnos con los elementos fantásticos de la experiencia humana, que las mejores historietas exhiben de una manera imaginativa, profunda, divertida y provocadora. Existen para solucionar problemas de todo tipo, y siempre podemos contar con ellas para encontrar la forma de salir del apuro; en los mejores casos, nos pueden ayudar a hacer frente y resolver incluso las crisis existenciales más profundas. Así que deberíamos escuchar lo que tienen que decirnos (Morrison 2012: 18).