

Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies

Volume 35 Número 35, 2022

Article 3

2022

Manuel Gago: la catarsis en las viñetas

Juan Manuel Ibeas-Altamira

Universidad del País Vasco (UPV/EHU), juan.ibeas@outlook.es

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.conncoll.edu/teatro>



Part of the [Other Spanish and Portuguese Language and Literature Commons](#)

Recommended Citation

Ibeas-Altamira, Juan Manuel (2022) "Manuel Gago: la catarsis en las viñetas," *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies*: Vol. 35, Article 3.

Available at: <https://digitalcommons.conncoll.edu/teatro/vol35/iss1/3>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ Connecticut College. It has been accepted for inclusion in *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies* by an authorized administrator of Digital Commons @ Connecticut College. For more information, please contact bpancier@conncoll.edu.

The views expressed in this paper are solely those of the author.

Manuel Gago: la catarsis en las viñetas

Juan Manuel Ibeas-Altamira

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

juan.ibeas@outlook.es

Abstract

Manuel Gago has stood out, among other contributions, for his works *Guerrero del Antifaz* and *Guerrillero Audaz*. We will first approach the Spanish comic context in the first half of the XXth century, after which we will address the author himself, delving into his vision of history, as well as his character development, taking into account the many aspects of his creative process.

Keywords: Comic, Spain, Manuel Gago, *El Guerrero del Antifaz*, *El Guerrillero Audaz*

Resumen

Manuel Gago ha destacado, entre otras aportaciones, por su *Guerrero del Antifaz* y su *Guerrillero Audaz*. En un primer momento analizaremos el contexto del cómic español en la primera mitad del siglo XX y luego al creador, deteniéndonos en su visión de la historia, así como su tratamiento de los caracteres, siempre sin olvidar el proceso creativo.

Palabras clave: Cómic, España, Manuel Gago, *El Guerrero del Antifaz*, *El Guerrillero Audaz*

Desde tiempos remotos la actividad política ha estado íntimamente ligada al desarrollo de la caricatura (o tebeo, como buenamente se le quiera llamar, sin entrar en polémicas nominalistas ni taxonómicas), siendo en muchas ocasiones un instrumento de ésta. A pesar de que hoy nadie negaría la relevancia del tebeo como configurador de algunos de los mitos de nuestro tiempo, no deja de ser cierto que todavía queda mucho camino para que a esta forma estética, que ha sido denominada “noveno arte” o incluso “cine de los pobres” (con su resonancia de *biblia pauperum*), se le otorgue carta plena de naturaleza artística por parte de esos estamentos ideológicos que pretenden establecer los férreos límites de lo que es cultura y lo que no lo es, de lo que es canónico y de lo que es producto para el populacho. En cualquier caso, no podemos olvidar que el cómic y sus creadores han contribuido en gran medida no solo al desarrollo de las vanguardias artísticas, sino que han forjado nuestra historia personal, nuestro funcionamiento social y la

historia de nuestros países: sin el tebeo no seríamos quienes somos (Barrero, 2011: 37-38).

Aunque algunos expertos sugieren que el más antiguo cómic español data de 1865 con la revista “En caricatura” (Maroto, 2020: 20), la tradición española del tebeo se remonta a tiempos inmemoriales y cuenta con cientos de magníficos ejemplos, desde los beatos medievales hasta el siglo de los caricaturistas (retomando la denominación de Valeriano Bozal) con el prototipo goyesco en cabeza (Bozal, 1999). Los momentos de esplendor hasta la fecha han sido muchos, y eso a pesar de los virulentos ataques de las censuras, inquisiciones y demás reacciones conservadoras; no obstante, en todos los casos este género tan particular consiguió desarrollarse como producto de su época. En este trabajo nos centraremos en una de sus épocas más brillantes en la Península Ibérica, la conocida como Edad de Oro del cómic valenciano, y en uno de sus autores fundamentales, Manuel Gago, para analizar esta profunda ligazón entre unas condiciones históricas determinadas y un producto artístico concreto.

Esa “Edad de Oro” tiene sus precedentes en los años 20 del siglo pasado, cuando los diarios *Las Provincias* y *El Mercantil Valenciano* publican los primeros tebeos titulados *Gente Menuda* y *Los Chicos* en las que destacan las historietas *Las aventuras de Colilla y su pato Banderilla* de Juan Pérez del Muro y las *Fábulas ilustradas* de Luis Dubón. Un paso adelante lo supuso en los años previos al estallido de la Guerra Civil la aparición de tebeos como *KKO*, en 1932, del editor italiano Enrique Guerri Giacomelli, que sigue en gran medida los modelos del TBO, del cuaderno de aventuras *El As de los Exploradores* (1934) de José Grau o de la revista *Niños* (1935) rebautizada posteriormente como *Meñique*, entre otros. Todas estas revistas desaparecerían tras la Guerra Civil, a menudo a causa de las implicaciones políticas de sus editores y dibujantes como en el caso de Luis Dubón o de las propias revistas como fue el caso de *Pionerín* surgida en 1937 al calor del conflicto (Porcel Torrens, 2002: 40-43).

Pero el verdadero alumbramiento de esta escuela levantina como tal, con todas sus particularidades, se produjo cuando la Editorial Valenciana creada por Juan Bautista Puerto Belda, abandona la producción de folletines lacrimógenos y libretos de teatro para orientarse a un público infantil ávido de sonrisas y aventuras fantásticas (Porcel Torrens, 2002: 31-32). Bajo la dirección de Juan Manuel Puerto las ventas de la empresa se disparan con el álbum de cromos *Deporte e instrucción* y más aún con el cuaderno de aventuras *Roberto Alcázar y Pedrín* (1940) de Eduardo Vañó y un poco más tarde con la revista periódica *Jaimito* (1944), de José Soriano Izquierdo y Antonio Ayné (Porcel Torrens, 2002: 88-107). Animada por estos éxitos la compañía se lanza a requerir los servicios de jóvenes talentos: Claudio Tinoco, Miguel Quesada, Edmundo Marculeta y del objeto principal de nuestro estudio, Manuel Gago.

El éxito comercial que van a conocer estos autores con *La pandilla de los siete* (1945) de Miguel de Quesada, pero sobre todo con el *Guerrero del antifaz* (1943) de Manuel Gago lleva al editor a buscar monopolizar sus viñetas, llegando a comprar series a sus autores sin intención de editarlas en el momento, únicamente para que no llegaran a manos de la competencia (Porcel Torrens, 2002: 91). Pero ¿quién era ese joven artista que con apenas 17 años crea uno de los personajes emblemáticos del cómic español? Manuel Gago, nacido en Valladolid en 1925, era el mayor de cinco hermanos, e hijo de un oficial del Ejército Republicano que fue enviado a prisión por motivos políticos tras la Guerra. Este hecho forzaría al joven a realizar múltiples tareas en Madrid y Albacete donde residía su familia, aunque ya soñaba con emular las creaciones de los maestros del cómic norteamericano, como Alex Raymon y Harold Foster. Durante su convalecencia en un hospital, enfermo de tuberculosis, creó al encubierto personaje, el más mítico de los encapuchados patrios, y que procuraría tantísima fama a la Valenciana (Bayona y Matos, 2012: 47), mientras colaboraba con otras dos editoriales de Barcelona, la Hispano Americana de Ediciones, para quien dibujó *El espíritu de la selva* y Marco para quien realizó *Viriato* (Trashorras, 1994: 50-53).

Esta última, de 1943, es un magnífico ejemplo de la concreción gráfica de la memoria histórica franquista: la editorial la publicó junto a *El sitio de Zamora* (realizado por Francisco Darnís, co-creador del *Jabato*) en un intento de colección a la que se bautizó con el pomposo nombre de “Heroicos Episodios de la Historia de España”. En el dorso del segundo cuaderno se leía:

Se ha puesto a la venta la nueva publicación de los *Heroicos Episodios de Historia de España*. A la publicación de los emocionantes cuadernos *El sitio de Zamora* y *Viriato* seguirán otros relatando las sublimes gestas que con su sangre escribió el pueblo español en el curso de su épica Historia (Darnís y Manuel Gago, 1943: 1).

Un canto a las glorias de Peninsulares en una búsqueda de realzar los valores patrios y unificadores aparecido en un buen momento, desde luego, teniendo en cuenta quién tenía el poder en el lacerado país que era en ese momento España. Para ilustrar la ideología que se pretendía vehicular en esos años podemos asomarnos al *Manual de la historia de España* de Primer Grado para niños de 6 a 8 años de 1939, donde leemos:

De Lusitania fue el pastor Viriato, hombre inteligente y valeroso, que por su talento militar llegó a ser caudillo de los españoles y luchó brillantemente contra las formidables legiones romanas durante diez años, hasta que fue asesinado a traición (1939: 11).

Vemos que a Viriato se le considera en los textos de la posguerra civil algo así como un precursor de Franco, un caudillo, que como jefe de guerra se presentaba entonces como sucesor del conocido como “terror de Roma”, de costumbres sobrias, hábil en la guerra e imbuido de cierta idea de España (Vázquez de Parga, 1980).

Aunque no fue la última incursión del autor vallisoletano en el género del cómic ambientado en la antigüedad clásica, el resto de sus producciones de este tipo, entre las que podemos citar *El paso de las Termopilas* (1945, Flechas y Pelayos), *El capitán León* (1948, Marco), *El Libertador* (1950, Garga y Maga), o *El defensor de la cruz* (1956, Maga) no se ambientaban en Hispania; también resulta curioso que nunca realizara dibujos de este tipo para la editorial Valenciana. Se trataba de guiones basados en hechos más o menos históricos, aunque en *Viriato*, Gago incorporaba a la trama personajes inventados, en particular el fornido protagonista llamado Bakales, un fiel seguidor de los predicamentos del líder lusitano que tendría que lidiar en el circo romano con un búfalo de gran cornamenta y con hambrientos leones al más puro estilo *Quo Vadis*. La historia servía de marco para ensalzar los principios hispanos que el régimen político fomentaba, y los aderezos fantásticos no hacían sino contribuir a la gloria de España y a estimular el imaginario infantil (y no tan infantil) de su público. Los dibujos eran de apariencia bastante tosca, pero sin embargo cargados de elocuencia y acción; si bien todavía se nota la inexperiencia de su trazo, ya se adivina en ellos la gran inventiva del autor, así como la riqueza expresiva que alcanzarán posteriormente sus obras. Con todo, a pesar de las promesas editoriales, la colección fue abortada en el segundo cuaderno.

No obstante, como adelantamos, fue la editorial valenciana la que se llevó el gato al agua tras los primeros intentos catalanes; primeramente, Gago ejecutó para ellos *Niño Gonzalo y Richard y Bakutu* y poco después comenzaría la serie del personaje que le lanzaría a la fama: *El Guerrero del Antifaz*. El editor se mostró reticente en un principio a publicar el primer episodio de la serie, pero finalmente se decidió, y el éxito fue rotundo. La publicación regular de los episodios comenzó en 1944 en cuadernos independientes, y se mantendría así hasta 1966 con dibujos y guiones del propio Gago (hasta el número 420¹), y colaboraciones de su hermano Pablo y su cuñado Pedro Quesada. Este período de 668 números es el que se conoce como la serie original.

Inicialmente se trataba de cuadernillos de dieciséis páginas (más tarde pasarían a ser de doce, con unos dibujos más pequeños) y se presentaban en formato apaisado con las ilustraciones en blanco y negro. Después vendría una reedición entre 1972 y 1978 en formato vertical y en color, que resultó ser una edición censurada en la violencia de las antiguas imágenes, modificando y eliminando algunas viñetas y textos (Bordería Ortiz, 2000); y finalmente las denominadas *Nuevas Aventuras del Guerrero del Antifaz* (1978-1980) en este mismo formato, y que se interrumpiría en el número 110 con la prematura muerte de Gago.

¹ Cede los lápices a Matías Alonso que se encarga de los dibujos hasta el 503. A partir de ahí Gago se ocupa de nuevo del dibujo hasta el cuadernillo 668, último de la serie.

El autor, según sus propias declaraciones, se inspiró para la creación de aquel caballero de la reconquista en la novela *Los cien caballeros de Isabel la Católica* (1934) del escritor alicantino Rafael Pérez y Pérez (Trashorras, 1994: 44) y también probablemente en la obra *El caballero del casco* del mismo autor. Tras leer dicha novela realizó un tebeo titulado *El juramento sagrado*, que puede considerarse el germen del futuro *Guerrero del antifaz*, nombre al parecer tomado de un filme de la época. Las aventuras se desarrollan en la época de la Reconquista, durante el reinado de los Reyes Católicos, es decir a finales del siglo XV; y aunque mayormente transcurren en España, y por los restos del reino nazarí de Granada, sus personajes acaban recorriendo entre otros lugares Túnez, Argelia, Turquía e Italia.

Las referencias históricas resultan bastante vagas y en general se le ha acusado de rebosar de orgullo por una utópica y anacrónica España imperial, e incluso de inscribirse plenamente en los ideales del nacionalcatolicismo. Cierta crítica en los 70 y 80 lo llegó a considerar un “tebeo franquista y rancio” (Conde Martín, 2000: 52):

El *Guerrero del Antifaz* cuya personalidad y cuya historia constituye la más genuina síntesis de la ideología franquista, dibuja a un personaje de una pétrea personalidad, [...] que, como personificación del superhombre, es incapaz de adoptar actitudes humanizadas, esclavo siempre de su deber y de su honor a lo largo de su monocorde conducta [...]. La historia del Guerrero traspone a la Edad Media todos los ideales del nuevo régimen franquista (Vázquez de Parga. 1980:82-83).

Pero recién terminada la guerra no estaba el ambiente para demostraciones de progresismo, y se puede considerar que no peca de maniqueísmo rancio: así por ejemplo las mujeres frente a otros tebeos de estas características no son meros objetos para ser salvados y protegidos ya que a menudo descubrimos que son independientes y se muestran capaces de labrarse su propio destino (como será el caso de los personajes de Zoraida o la Mujer Pirata, mujeres autónomas y emancipadas).

De igual manera, sus personajes musulmanes no salen tan mal parados como cabría esperar en el contexto sociohistórico (podemos citar a modo de ejemplo a los hermanos Kir, los mejores amigos del Guerrero, que son árabes). El valor del enemigo musulmán es reconocido, y se acepta su sentido del honor. Del mismo modo aparecían cristianos bastante ruines y encontramos incluso a partir de 1978, algunos dibujos de Gago, censurados por el editor, que presentaban una Inquisición infame y sangrienta; en algunos de ellos incluso el héroe renegaba de sus majestades católicas. La maldad y la bondad se encuentran bien repartidas entre los dos bandos en litigio, aunque los “buenos” sean, a veces, ligeramente mejores de

lo esperado, y los “malos” se distinguen por una excesiva dosis de malignidad y vicios.

El Guerrero es un cómic bastante violento, tanto en el lenguaje como en el elevado número de muertes, y no cae en toques cómicos gratuitos. Las viñetas de luchas encarnizadas están llenas de dinamismo, con mucha fuerza y más escenas sangrientas que sus derivados *El Jabato* o *El capitán Trueno*. Mantiene un tono general bastante trágico y serio (lo que constituye un innegable atractivo para el lector) con tramas que van atrapando a medida que mejoran la complejidad de las misiones, el papel de los secundarios y sobre todo los dibujos. Su principal interés se basa en la creación de unos personajes que permiten que el público se identifique con ellos, para que los lectores sufran y gocen con las venturas y desaventuras de sus héroes; unos protagonistas que evolucionan, que sienten, que envejecen, etc. algo que no es frecuente en sus contemporáneos más famosos. Personajes con un fin y una misión que discurre entre infinidad de historias que se ensamblan perfectamente dentro un cuadro histórico determinado (Altarriba, 2001: 255).

El atractivo de este universo paralelo consigue que el público abrace ese momento glorioso y se enorgullezca de unos valores patrios dictados por el Movimiento Nacional, con las narraciones heroicas, las gestas guerreras, acorde con la trayectoria política oficial de la nación. Pero son unos valores de memoria histórica depurada, unificadora y en cierto modo positiva para una España resquebrajada tras una guerra fratricida. El asentamiento de la acción en el periodo de la fundación de España como nación unificada, concepto en cierto modo mitológico, puesto que dicha concepción resulta un tanto vaga, permite a Gago crear un héroe que escapa a la censura, que no irrita sus propios ideales de hijo de republicano represaliado², y que, por sus valores morales, sin limitaciones religiosas, es un héroe universal. Hasta tal punto que podemos encontrar una versión francesa basada en la reedición en color de 1972 de Editorial Valenciana, es decir que lleva suprimidas gran número de viñetas. El adalid de la justicia aparece dentro de una colección que llevaba por título la expresión elíptica *En garde* (“mettez-vous en garde!”), aviso que parece más propio de espadachines posteriores³...

El ritmo de producción de esta serie era desenfadado: treinta páginas completas cada sábado, muchas veces de más de 9 viñetas cada una, más las cuidadas y esmeradas portadas de cada una de las colecciones. Además, el autor tenía un contrato de exclusividad con Valenciana que le hacía trabajar sin descanso

² Que el guerrero del antifaz sea un cristiano criado en mundo musulmán tiene sin duda un alto grado simbólico...

³ La historia completa del héroe se desarrolla a través de 385 páginas (el guerrero ocupaba la portada del número 59 de la colección *En Garde!*); las dos últimas encierran una sorpresa porque el héroe ha rescatado a su amada de su cautiverio y la última viñeta es sólo de texto, y se refiere a la boda y al fin de las aventuras del protagonista (Lafon, 2003).

produciendo material, aunque no fuera a publicarse de inmediato (la editorial buscaba controlar la producción del artista). Me he centrado hasta aquí en "El guerrero del antifaz", pero no era la única colección: ante el desmesurado éxito, había que explotar hasta el límite a la gallina de los huevos de oro, y en 1945 el editor sugirió al dibujante que hiciera más colecciones, ya que la editorial se las publicaría; creó entonces "Purk, el Hombre de Piedra" (con guiones de su hermano, Pablo Gago), también con tirada semanal situada en un momento de previo a la historia escrita, periodo que presenta inmensas posibilidades gráficas para el género de aventuras.

Desde que nace del genio de Manuel Gago, *El hombre de piedra* vive su azarosa existencia de doscientas diez entregas en una prehistoria mítica, un universo de monstruos, titanes y damas terribles. Además, claro está, de otras especies hoy extinguidas: humanos voladores, humanos roedores, humanos vampiros, centauros, gorilas acorazados, hasta hombres con testa de rinoceronte. Todos estos personajes aparecen retratados en dibujos efectistas que priorizan la anatomía humana en lugar del vestuario, que se limita a taparrabos de pieles y a mocasines para los hombres mientras que las mujeres se cubren desde el pecho hasta la mitad de los muslos (la censura se encargó de camuflar esta desnudez alargando las faldas y obligando a cubrir el torso de Purk con una piel de leopardo a partir del número 6). Se trata de un conjunto de historias increíbles que sólo han sido superadas en la producción peninsular por las otras dos incursiones del autor en el género, a cuál más extraviada, por cierto: *Piel de lobo* (90 números) y *Castor* (42 números) ambas para la editorial Maga resultando un gran éxito de ventas. Sus personajes son habitantes de un mundo que de troglodítico va mutando en casi medieval -al final aparecen piratas, vikingos y hasta beduinos *avant la lettre*-, alternándose con dinosaurios, hombres peludos, ratas gigantes, mujeres fatales y toda la fauna alternativa que puebla su universo. Todas estas historias abrían el imaginario de los españoles a una realidad muy diferente a la que les había tocado vivir, y les daba ánimos para seguir luchando.

La España de la época soñaba con una historia patria que se remontara a las cuevas de Altamira o a las de Levante y aunque las creaciones del autor no tengan un parentesco directo se encuentran ecos de las representaciones que encontramos en estas grutas y de esculturas como la dama de Elche y la de Baza o incluso de la Bicha de Balazote, los toros de Guisando o las esfinges del Salobral. También en el género del cómic humorístico encontramos declinaciones de dicho interés como el personaje de "Altamiro de la cueva" (1965) creado por Joan Bernet Toledano y Carles Bech para el TBO. Pero Gago ostenta el mérito de haber sido el primer dibujante español en crear héroes cavernícolas y de ser único en el género de aventuras. Unos delirantes tiempos megalíticos cuyos fundamentos históricos resultan profundamente exagerados, aunque no son inexistentes como muchas veces se pretende. Un universo histórico-exótico criticado una vez más por ciertos

autores por ese supuesto descuido en tramas y dibujos característico del autor, consecuencia sin duda del acelerado ritmo de producción, pero que no por ello dejan de ser una lectura obligada para todo amante de los cómics de estilo ágil y de fácil lectura.

La inmensa producción de colecciones del dibujante es difícil incluso de enumerar: *Tonín el huerfanito* y *Alberto España*, ambos de 1944, *La pandilla de los siete* (1945) y *El pequeño luchador* (1945-1956), *El Temerario* (1946), *El espadachín de hierro* (1947), *Los indios secuestradores*, *el Capitán valiente*, *Don Pedro Conde*, *El espadachín enmascarado*, *El Capitán España*, *el As del Trapecio*, *El Pequeño enmascarado*, *El paladín audaz*, *el Corsario sin rostro*, *El cruzado negro*, *El Duque negro*, *El mosquetero azul*... Todos los títulos nobiliarios declinados en cientos de colores, los cargos militares más variopintos, las máscaras más diversas cubriendo a un sinfín de personajes en las latitudes más exóticas...

Aunque fundamentalmente trabajó para la Editorial Valenciana, a partir de 1950, tras conseguir nuevas condiciones laborales que le permitían simultanear su labor, también colaboró con otras empresas algunas de su creación como la efímera Garga⁴ o Maga⁵ u otras ajenas como Toray y Bruguera⁶. El ritmo de trabajo que se imponía bien puede calificarse de frenético, pues llegó a dibujar simultáneamente cinco series a la semana y con temática como vemos muy diversa, lo que explica ese descuido característico en el dibujo y el escaso trabajo de los fondos (a veces incluso inexistentes).

Retomando los cómics de ambientación hispana e histórica nos centraremos en una de sus colecciones aparecida en Valenciana en 1962 y que llevaba por título *El guerrillero audaz*, una de las colecciones más bonitas y mejor realizadas sobre la guerra de la independencia contra los franceses. Esta contienda aparece poco representada en los cómics españoles de la posguerra, a pesar de sus posibilidades de exaltación patriótica, dada la gallardía demostrada por el pueblo español, que se atrevió a enfrentarse en desigual lucha al Imperio Napoleónico, el más poderoso de la época.

En general las versiones existentes se focalizan en los principales episodios: el Dos de Mayo y las defensas de Zaragoza y de Gerona. Suele subrayarse la importancia de los guerrilleros y de la guerra de guerrillas, contra el ejército invasor caracterizado por su maldad y necedad y se olvidan las grandes batallas. Las principales son “El caballero sin nombre” “Guerrilleros Españoles” y “La partida del Chambergó” de Emilio Freixas (1942 tres series de la revista *Chicos*),

⁴ Con sus hermanos Pablo y Luis. Aquí realizó cuatro tebeos de aventuras: *El Misterioso X*, *El rey del Oeste*, *El Libertador* y *El Hijo de las Galeras*.

⁵ Trabajarían, además de él mismo, dibujantes como José Ortiz, Luis Bermejo, Pedro Quesada o Eustaquio Segrelles, entre muchos otros. Aquí realizó 22 aventuras, entre los que destacan *El as de espadas*, *El defensor de la cruz*, *El corsario sin rostro*, *Piel de lobo* y *El aguilucho*.

⁶ *El mosquetero azul* (1962), escrita por Francisco González Ledesma.

“Aventuras de capa Nngra” de Angel Badía con guión de Salvador Dulcet (1953 editorial Ricart), “El tambor de granaderos” de Santiago Martín Salvador sobre guión de Miguel González Casquel (1952 editorial Cid), “Juan León, el guerrillero de Sierra Morena” de José Grau con guión de Amorós (1954 ediciones Toray) y “Luis Valiente” de Matías Alonso y con guión Pedro Muñoz (1957).

Pero frente a estas, la serie de Gago da un paso más en la forja de la historia de España, de esa lucha entre memoria e imagen que tiene por terreno de batalla el tebeo patrio. En realidad, no era ésta la primera vez que el genial dibujante se adentraba en dicho momento histórico; ya antes, en 1943, en sus primeros años de dibujante de historietas ofreció a lo largo de 16 páginas una visión personal de la guerra en un cuaderno titulado “¡Venganza y Guerra!”, con ese estilo en cierto modo rudimentario de sus primeros trabajos. En este narra los acontecimientos del 2 de mayo incluyendo a los personajes conocidos: Daoiz, Velarde, el teniente Ruiz, y los personajes populares de la familia Malasaña. Y en este caso encontramos una característica que debe ser subrayada: la historia termina con la muerte de los protagonistas fusilados reproduciendo el mismo esquema compositivo que Goya empleara en su cuadro. Se trata por lo tanto de una citación de una composición pictórica, una técnica que se repetirá en otras historietas, aunque cada vez de manera menos evidente.

Cuando Gago retoma dicho escenario cronológico para el *Guerrillero*, la distancia estilística es muy evidente, ya que los dibujos resultan mucho más cuidados y expresivos. La serie tuvo una vida de 26 números, una cantidad muy por debajo de los 668 del *Guerrero del antifaz*, de los 230 del *Pequeño luchador* o de los 210 de *Purk el hombre de piedra*... Pero si la comparamos con el total de sus colecciones podemos considerar que se encuentra dentro de la media, puesto que fueron muchas las series que se redujeron a 10 o 12 números. Y además se sitúa muy por encima de las colecciones de otros autores sobre la Guerra de la Independencia.

Probablemente uno de los motivos de su duración más limitada frente a las citadas series fue la construcción histórica y esos enemigos concretos tan diferentes de los “pieles rojas”, los musulmanes o las tribus prehistóricas bestiales. Ahora el personaje no se puede apoyar en el trípode ideológico de raza, religión y patria sino en todo caso en el último de ellos. El uso de la patria es más frecuente, menos confuso y más sencillo que en otras historietas, si bien en algún momento, se reprocha a la clase aristocrática su traición. La aproximación histórica efectuada por Gago, además guionista de la serie, es algo más fiel que las otras no dudando en retratar hechos y personajes históricos; se dibujan una serie de viñetas del Dos de Mayo, aparece Murat, como una especie de gorila cruel y que además llega a tener un duelo a espada con el protagonista, Diego, así como el general Lefevre sitiando Zaragoza al que nuestro héroe deja atado y humillado en una ocasión. No obstante, a pesar de todo esto se trata de una tirada popular de aventuras, sin

pretensión historicista seria y destinada a ser de fácil asimilación por un público joven y de nivel cultural bajo, basado esencialmente en personajes míticos, como estos que acabamos de citar y que estas aventuras subrayan aún más.

La narración comienza pocos días antes del dos de mayo de 1808; Diego Valcárcel, hijo de un pequeño terrateniente acomodado de un pueblo próximo a la capital, se encuentra trabajando en su alquería, cuando un grupo de soldados franceses se presentan solicitando alojamiento. Debido a su actitud poco colaboradora y a las pasiones que su prometida Trini enciende en el capitán de la tropa extranjera, se produce un enfrentamiento cuyo resultado es el fusilamiento del padre de Diego. A partir de ese momento el héroe jura venganza y junto a sus inseparables criados, Ramón el Gorila y el joven Rubiales, constituye una partida de guerrilleros que, con el estallido de la guerra, se ve inmersa en la contienda y que, como los miembros de “¡Venganza y Guerra!”, participará en el dos de mayo. Si el argumento suena un poco convencional, Gago se encarga de convertirlo en una aventura trepidante, maravillosamente contada, donde destaca la frescura de su narrativa.

Las persecuciones se multiplican contra el antihéroe, el capitán Dunoy, y cuando este es vencido, le sustituye en la trama el general Lacastre, tan cruel y despiadado como el anterior. Tres de los cuadernos están dedicados al asedio de Zaragoza por las tropas francesas, durante el cual el protagonista habría ayudado a los defensores. La serie termina con el levantamiento del sitio de Bailén, como si el enfrentamiento terminara con dicho episodio. En este caso como digo, el protagonista es un campesino acomodado y no un aristócrata como en otras series, ya que la aristocracia española ha sido considerada como “afrancesada”, y así eran identificados con los “malos”, como un montón de petimetres vendidos al invasor; a veces peores incluso que los propios franceses, puesto que vendían su patria. Se refleja de este modo que la iracunda rebelión del pueblo, no solo fue contra los invasores, sino contra las autoridades españolas, que, con su servilismo y condescendencia cómplice o consentidora, habían propiciado la invasión (Vich, 1997: 6). Estas ideas propagandísticas extremadamente maniqueas son una herencia que viene desde la misma época de la ocupación francesa, y que se ha perpetuado hasta fechas bastante recientes, en que han sido cuestionadas en trabajos como los de Joaquín Álvarez Barrientos o José Moreno Alonso.

El grado de violencia es bastante considerable en esta serie, ya que los franceses convertidos en goyescas máquinas de matar dan vía libre a sus ansias sádicas, aniquilando por mero placer. Pero “los buenos”, los defensores de España, no son inocentes víctimas, sino que limpian el país de los “franchutes” (como ellos mismos los denominan), los invasores sin ningún tipo de piedad y con extrema inquina. Por otro lado, no hay que olvidar que el principal motor que arrastra al héroe es su deseo de venganza por las afrentas sufridas (deseo que no deja de encontrar nuevas motivaciones), una lucha del bien contra el mal. El creador vierte en esta serie las

mismas constantes que aparecen en otras obras suyas: revanchismo, violencia, crueldad, rebeldía, que tanto efecto producían en el consumidor infantil e incluso en el adulto de esos años.

Muchos estudiosos aseguran que estas viñetas canalizan una rabia solapada del lector, y es que sin duda su lectura debía de inspirar (como el resto de la producción de Gago y de sus contemporáneos) miles de juegos callejeros que servían de catarsis en una época de extrema tensión (Cuadrado, 2000). Las imágenes cargadas de movimiento y acción arrastraban los ánimos de sus jóvenes lectores, que apreciaban las escenas confusas envueltas en fuego, humo y estallidos, pero siempre con encuadres y planos muy cuidados. Gago realiza aquí uno de sus mejores trabajos, librándose del apresuramiento característico de su obra hasta ese momento y logra un magnífico resultado.

Como arte narrativo que es la historieta, la imagen se supeditaba a la narración, y los dibujos se volvían funcionales, rehuendo virtuosismos gratuitos. Unos esbozos que sin llamar la atención consiguen que el público olvide que los personajes son de papel. Hoy en día algunos críticos reclaman definición y concreción a esta colección y parece que olvidan lo esencial de un lenguaje figurativo juvenil ansioso de trazos abiertos que una imaginación desbordante no tarda en completar; unas viñetas impresionistas que las mentes infantiles transformaban en historias impresionantes. Un trazo distinguía a los buenos de los malos y era suficiente. Los ojos se focalizaban en las figuras y en los movimientos y las mentes rellenaban los fondos adecuándolos a sus realidades más cercanas: los personajes del tebeo luchaban en los barrios de los lectores, en sus calles y en sus plazas. Los dibujantes de historietas han de ser buenos narradores, no ilustradores exhibicionistas de su virtuosismo dibujístico, para conseguir sumergirnos en la historia y vencer nuestra incredulidad. Sin muchos preámbulos, como todo buen tebeo de acción que se respete, este nos introduce en un universo donde el peligro y lo inesperado se convierten en protagonistas. Los grandes héroes de la historieta no mueren, sino que se desvanecen y así ha sucedido con *El guerrillero audaz*, esperemos que estas líneas sirvan para devolverlo a la memoria de los aficionados.

Referencias bibliográficas

- Altarriba, Antonio (2001). *La España del tebeo*. Madrid: Espasa Calpe.
- Barrero, Manuel (2011). “Orígenes de la historieta española, 1857-1906”. *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 187. Madrid: CSIC, pp.15-42.
- Bayona, Mariano y Matos, Diego (2012). *El antifaz del guerrero*. Palma: Dolmen editorial.
- Bordería Ortiz, Enrique (2000). *La prensa durante el franquismo: Represión, censura y negocio*, Valencia, Fundación Universitaria San Pablo CEU.
- Bozal, Valeriano (1999). “El Siglo de los Caricaturistas”. *Historia Viva Colección Historia del Arte* 29, pp. 1-161.

- Conde Martín, Luis (2000). *Del tebeo al cómic. Un mundo de aventuras*. Madrid: Libsa.
- Cuadrado, Jesús (2000). *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*. Madrid: Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Darnis, Francisco y Gago, Manuel (1943). *Heroicos Episodios de la Historia de España*. Marco.
- Lafon, Jean-Marc (2003). « La Guerre d'Indépendance espagnole (1808-1814) á travers de la bande dessinée francophone ». *Revue de Souvenir Napoléonien* 446, 18-31.
- Manual de Historia De España. Primer grado* (1939). Santander: Instituto de España.
- Maroto, Jesús María (2020). *La guerra de la independencia en los tebeos*. s. 1: Autoedición.
- Porcel Torrens, Pedro (2002). *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano*. Alicante: Edicions de Ponent.
- Trashorras, Antonio (1994). "Gago: La aventura huracanada". *Viñetas*, 3. Barcelona: Glénat, pp. 1-66.
- Vázquez de Parga, Salvador (1980). *Los cómics del franquismo*. Barcelona: Planeta.
- Vich, Sergi (1997): *La historia en los cómics*. Barcelona, Glénat.