

# Los artrópodos en los tebeos

Antonio MELIC<sup>1</sup>

<sup>1)</sup> Avda. Radio Juventud, 6; 50012 Zaragoza.

**Resumen:** Se realiza un breve análisis del uso y simbología asociados a los artrópodos en los tebeos españoles de las últimas décadas a través de las historietas de Mortadelo y Filemón de Francisco Ibáñez.

## Introducción

Las historietas son un mecanismo de comunicación gráfico presente en gran parte de las publicaciones actuales. Surgieron a principios de siglo en la prensa norteamericana extendiéndose a todos los países y adoptando diversas formas. Actualmente se publican un buen número de revistas mensuales, quincenales o semanales dedicadas exclusivamente a estos contenidos que, por otro lado, tienen secciones habituales en todo tipo de diarios y revistas generales. En Estados Unidos son conocidas como *comics*, en Francia como *bandes dessinées*, *fumetti* en Italia, y *chistes* o *monitos* en Argentina y otros países de Latinoamérica. En España las historietas infantiles y juveniles son conocidas como *tebeos*; las destinadas a adultos reciben el nombre de *cómics*.

Una historieta consiste, básicamente, en una narración realizada a través de una o varias viñetas. Las viñetas están compuestas de una parte gráfica (dibujo) y de texto, aunque en ocasiones éste puede faltar. Cada una de ellas, constituye la unidad mínima de significación. En el límite, la historieta puede estar compuesta por una única viñeta (un chiste gráfico). Individualmente, la viñeta define un espacio y un tiempo de la acción narrada; la sucesión de viñetas, como ocurre con los fotogramas de una película, a mayor escala, produce la acción, el movimiento.

La gran difusión de las historietas radica, posiblemente, en su simplicidad, aunque ésta sea un tanto engañosa. La rápida comprensión que permiten las imágenes o dibujos (apoyados por el texto impreso), frente a otros medios, convierten a las historietas en un mensaje 'asequible' y atractivo cualquiera que sea el nivel cultural del lector. En los tebeos, es especialmente evidente esta accesibilidad, pues las historietas suelen ser breves (una o pocas páginas) y el argumento narrado es sencillo y carente de complicaciones (por estar destinado a un público infantil y/o juvenil); prima lo gráfico sobre lo literario, el chiste (el gag) sobre la forma y el tono, lo simple frente a lo barroco; el trazo es habitualmente limpio y el argumento prescinde de referencias a temas complejos o propios de adultos (actualidad política, sexo...).

Sin embargo, la historieta plantea junto a una pasmosa facilidad para su comprensión algunas dificultades nada desdeñables, tanto desde un punto de vista semántico como técnico. Comparativamente con la realidad (dinámica, tridimensional y multisensorial), la historieta es estática, bidimensional y

carece de espacio para el uso de varios sentidos (sonidos, olores y sabores quedan fuera de campo). Desde el punto de vista técnico, la historieta requiere un enorme esfuerzo a aplicar en un espacio muy reducido. Las viñetas (rectángulos de apenas 5 x 10 cm) deben incluir a personajes, texto, acción y, además, objetos y escenario. Una página normal de tebeo contiene unas 15 viñetas (la mayoría menor que la citada). La superación de estas limitaciones ha dado lugar al desarrollo de una serie de recursos técnicos, exclusivos de la historieta como medio de comunicación, que evoquen o 'sustituyan' a aquellas carencias semánticas y resuelvan estos problemas técnicos. Podemos hablar así de la existencia de un auténtico lenguaje de la historieta que, como tal, debe ser aprendido por el lector, para interpretar el mensaje del autor, lo que implica, en esencia, la existencia de un acto complejo de abstracción y de síntesis.

Aunque destinados a un público bien definido, los tebeos son una expresión o manifestación de nuestra cultura y, al tiempo, un mecanismo de aprendizaje. Expresan nuestra cultura porque transmiten una serie de arquetipos (que bien podrían ser denominados con frecuencia estereotipos), comportamientos o percepciones de la realidad. Reflejan, en definitiva, un fragmento de realidad aunque sea a través de la óptica de lo cómico. Así por ejemplo, en los tebeos de los años 70 y 80, el 'millonario' aparece siempre con frac, sombrero de copa y puro, si es hombre, o traje de cola y largo collar si es mujer; la esposa es indefectiblemente ama de casa; los funcionarios de Hacienda son seres voraces; el arte abstracto es obra de estafadores y sinvergüenzas; o los insectos son, en general, bichos repugnantes...

Por su eficacia comunicativa, los tebeos son particularmente interesantes desde el punto de vista sociológico, especialmente en décadas pasadas (pero muy recientes) en las que otros medios de comunicación como cine, vídeo, televisión, libros ilustrados, etc., tenían una presencia mucho menor de la actual. Es indudable que los tebeos han ayudado a transmitir a los jóvenes lectores una serie de estereotipos sociales (en ocasiones, nada acertados), aunque sea bajo la apariencia de lo cómico, en el momento en que éstos inician o se encuentran en su etapa de formación cultural, en una fase especialmente delicada de su proceso de aprendizaje (infancia y juventud).

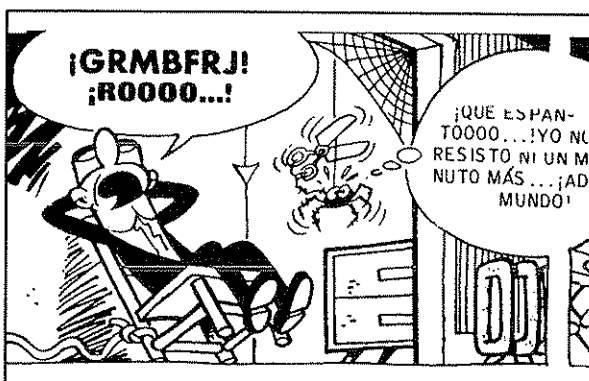


Fig. 1.- La araña como elemento decorativo y cómico.



Fig. 2.- La araña como elemento simbólico o reforzador.

### Los artrópodos en los tebeos:

Como cualquier otro elemento de la realidad, los artrópodos aparecen habitualmente en los tebeos. La forma en que son dibujados, las expresiones y escenarios asociados a ellos y la reacción de los personajes ante su presencia constituyen, como mínimo, un indicio de cómo son vistos por la sociedad (a través de la interpretación que hace el autor) al tiempo que nos permiten descubrir qué ideas o mensajes son transmitidos a los jóvenes lectores.

Desde el punto de vista técnico, los artrópodos no son dibujados con precisión y generalmente consisten en unos pocos trazos, puntos o líneas. Su fisonomía impresa sólo permite identificar el orden a que pertenecen. Muchos de los órdenes existentes no aparecen nunca (por ejemplo, Dermaptera, Homoptera, Hemiptera, Orthoptera, etc.). Los artrópodos no son protagonistas principales ni personajes secundarios y cuando aparecen lo hacen como motivos decorativos, efectos cómicos o elementos reforzadores de escenarios o situaciones. Todo ello es una consecuencia de la dificultad general de caricaturizar a un artrópodo, pues son animales cuya morfología es poco dada a ser antropomorfizada (es difícil asignarles rasgos humanos). Existe además otra causa técnica: su reducido tamaño o proporción con relación a la escala humana los hace prácticamente invisibles en una viñeta, por lo que, ni siquiera, aparecen como personajes secundarios.

En los apartados siguientes vamos a analizar someramente la presencia, uso y significado o simbolismo asociado a los artrópodos en los tebeos españoles de las últimas décadas. Para ello, nos centraremos en las historietas de unos de los personajes más famosos de nuestras historietas: *Mortadelo y Filemón* de Francisco Ibáñez.

Han sido revisadas unas 500 historietas de los personajes que van de los años 70 a la actualidad, de las que se han seleccionado algunas viñetas a título de ejemplo. En general, no se han considerado las referencias a artrópodos de carácter accidental, es decir, los casos en que *Mortadelo*, fiel a su costumbre de disfrazarse de todo tipo de objetos y animales, adopta la forma de un artrópodo. Los casos y ejemplos seleccionados son extrapolables a la mayor parte de historietas publicadas en las últimas décadas, aunque es justo hacer notar que posiblemente Francisco Ibáñez, el autor, sea uno de los historietistas con mejor técnica de cuantos han publicado en nuestros tebeos y, en consecuencia, uno de los mejor dotados para utilizar a los artrópodos en sus narraciones.

### 1) Arácnidos

La figura de la araña y de su tela -juntas o por separado- es un motivo común, habitual en las historietas. Con mucho es el más frecuente de los relacionados con los artrópodos a consecuencia de los siguientes motivos:

a) Sus figuras son fácilmente reconocibles, tanto en el caso de la araña como de la tela, por lo que la asociación entre símbolo y animal resulta inmediata.

b) El dibujo es elemental, simple. La araña suele consistir en un punto más o menos grueso y un número indeterminado de patas (de cuatro a seis; casi nunca ocho); la telaraña consiste en un triángulo del que cuelga, en ocasiones, un hilo más largo del que pende la araña.

c) El potencial técnico, simbólico y cómico de la araña es muy elevado en relación con su 'coste de producción' (dibujo) y espacio requerido para representarla.

La araña y su tela es utilizada habitualmente:

#### A) Como elemento decorativo.

La historieta está compuesta por una sucesión de cuadrados o rectángulos en cuyo centro se desarrolla la acción. Ello plantea el problema de 'rellenar' las esquinas mediante elementos decorativos que resulten apropiados. La asociación resulta inmediata: los rincones son lugares aptos para la formación de telarañas (fig. 1). Esos rincones de la viñeta coinciden frecuentemente con los de la habitación en que se desarrolla la acción y no es extraño que sean utilizados para dibujar una tela (con o sin araña).

#### B) Reforzamiento de ideas.

El dibujo de historietas requiere una gran precisión y una enorme habilidad para recrear ambientes en muy poco espacio, ya que la trama de la historia narrada requiere para sí la mayor parte de dicho espacio.

Esta limitación exige que los ambientes o escenarios sean identificados prácticamente con un paisaje y una serie de objetos o figuras que a lo largo de la historia van a ir reforzándolo. Las arañas y sus telas son muy utilizadas con esta función. Por ejemplo, son inevitables en sótanos, cavernas, alcantarillas, etc. Igualmente aparecen cuando se pretende

introducir a los personajes en ambientes lúgubres: castillos, cementerios, casas encantadas, etc. Implican, en cierta forma, lugares oscuros y situaciones potenciales de pánico o terror.

Las telas son también utilizadas como elemento que denota suciedad, abandono, pobreza y ruina. Son un símbolo perfecto para indicar la indigencia más absoluta cuando cuelgan de un bolsillo vacío o un personaje (fig. 2).

Sirven también, utilizadas como antónimos, para denotar inmovilidad, pereza o escasa actividad. Para representar un objeto que se usa poco o a alguien poco laborioso se le dibuja con una telaraña.

Aparecen en ocasiones como simple objeto de atención de alguno de los personajes para señalar, en una asociación de tipo fonético, que 'está pensando en las musarañas'.

C) Como elemento cómico.

Todos los elementos anteriores pueden tener, al mismo tiempo, una finalidad cómica más o menos accidental (ver, por ejemplo, la fig. 1). En raras ocasiones, sin embargo, forman parte de la acción principal y su único objeto es estrictamente cómico. El caso más habitual hace una referencia directa a la aracnofobia, presentando a señoras (por lo general maduras y orondas; nunca chicas jóvenes y esbeltas) sufriendo un ataque de nervios ante la presencia de una pequeña araña. Las migales, en alguna ocasión, son utilizadas como elemento terrorífico por el temor a su mordedura y veneno.

D) Como elemento técnico que proporciona dimensión o sensación de profundidad al escenario.

La estructura de la historieta en viñetas consecutivas y los colores planos exigen al dibujante que incorpore elementos decorativos que den profundidad a la escena (tridimensionalidad) y rompan la linealidad narrativa. Ello se consigue eliminando algunos márgenes de la viñeta, alternando planos de los personajes (con técnica cinematográfica) o mediante objetos situados a diferente distancia del foco o punto de vista del lector: por ejemplo, paredes perpendiculares que forman rincones, etc. El punto de unión de dos paredes es fácil de dibujar (es, en esencia, una raya vertical que corta la viñeta detrás de los personajes), pero no da profundidad por sí misma si, a su vez, no se dibujan otros objetos en ambas paredes (por ejemplo, un cuadro y una ventana) o -la solución más simple- una pequeña telaraña en un punto cualquiera de la unión. Este diminuto triángulo tiene la virtud de situar en perspectiva todo el decorado (fig 3).

Las tres funciones iniciales (A, B y C) son aplicables, en mayor o menor medida, a todos los demás artrópodos que aparecen en las historietas de los personajes. Sin embargo, la última (D) es una función técnica exclusiva de la araña y su tela.

Respecto a la identificación taxonómica de las arañas en las historietas sólo puede hacerse al nivel de hipótesis. Además de las migales (*Mygalomorpha*), las especies que aparecen en las historietas de *Mortadelo* y *Filemón* son generalmente especies urbanas presentes en el ámbito doméstico o bien en sótanos y ruinas. Ello nos permite suponer que pertenecen a las familias Pholcidae (arañas de patas largas que construyen grandes telas en los rincones) y Agelenidae (posiblemente, las 'arañas peludas' a que se alude en ocasiones sean *Tegenaria* sp., género de un cierto tamaño que en el ámbito urbano presenta numerosos pelos visibles, ver fig. 4). Curiosamente las arañas no suelen ser representadas en su



Fig. 3.- Telaraña como elemento técnico de perspectiva



Fig. 4.- La araña como elemento cómico enfrentada a su destino natural en las historietas.

hábitat natural, el medio silvestre, ni siquiera las familiares constructoras de telas orbiculares, pues para reforzar estos escenarios se utilizan otros artrópodos (mariposas y coleópteros).

En menor medida que muchos otros artrópodos, las arañas son figuradas como animales repugnantes, especialmente si son 'peludas', huyendo o amenazadas de ser aplastadas sin otro motivo aparente que el asco que producen a los personajes.

La valoración 'social' que se desprende de las arañas desde el punto de vista de las historietas es, pues, moderadamente negativa. Aunque representan en ocasiones la ruina, la suciedad, producen fobias y asco o repugnancia y pueden picar (aspectos todos ellos negativos), en general son consideradas animales comunes, inofensivos y apenas molestos hacia los que no existe, salvo raras excepciones, ningún tipo de animadversión por parte de los personajes.

Además de las arañas (*Araneae*), sólo podemos citar la aparición esporádica de un miembro de otro de los órdenes de Arachnida: el escorpión. Ácaros, solifugos o pseudoscorpiones son animales inexistentes en las historietas. El escorpión es un animal maligno, peligroso, habitualmente



Fig. 5.- Los artrópodos como objeto inanimado.



Fig. 6.- El cangrejo como arma peligrosa.

malhumorado y con una manifiesta actitud agresiva hacia el ser humano, a quien pica infaliblemente tan pronto como es molestado. En general es utilizado como elemento cómico de la acción; como figura decorativa o reforzadora sólo aparece en zonas desérticas. La especie representada es siempre de morfología cercana a nuestro escorpión amarillo (*Buthus occitanus*) y nunca la de la otra especie ampliamente distribuida en la Península Ibérica (*Euscorpium flaudicaudis*, tal vez por ser de menor tamaño e inofensivo). La valoración que se hace del escorpión es muy negativa.

## 2) Crustáceos

Los crustáceos no son infrecuentes en las historietas de *Mortadelo y Filemón*, pues cumplen tres funciones:

a) Elemento decorativo para reforzar ambientes plateros o marinos.

b) Objeto, cuando se representa una comida suculenta. El animal dibujado en este caso suele ser una langosta o bogavante como símbolo de producto caro y exquisito. El animal carece de rasgos cómicos y aparece inerte en el plato, como un objeto inanimado (fig. 5).

c) Elemento cómico vinculado a la acción a través de centollos y cangrejos marinos de gran tamaño, a los que se representa como animales agresivos, de ojos enfurecidos y pinzas desproporcionadas que suelen utilizar para pellizcar a los personajes. No es extraño que aparezcan usados como

arma (fig. 6) o como tortura suprema (fig. 7), por lo que sus connotaciones son totalmente negativas en este contexto.

## 3) Miriápodos (ciempiés y milpiés)

Apenas aparecen. Cuando lo hacen representan metafóricamente la rapidez en la huida por la asociación con el número de patas (fig. 8). La única clase representada es Diplopoda (milpiés). La valoración es neutra.

## 4) Insectos

Los insectos están bien representados en las historietas. Sus funciones varían según el orden a que pertenecen. La que sigue, es una lista de los principales:

### a) Coleópteros

Con frecuencia es un mero elemento decorativo. Es representado como un animal torpe (tal vez por su vuelo poco hábil), dotado de élitros duros (ver fig. 9) y candidato permanente a ser aplastado por porteras, conserjes y personal de limpieza en lo que seguramente es una cierta confusión entre escarabajos (tenebriónidos tipo *Blaps*) y cucarachas, el insecto 'repugnante' por excelencia y que, tal vez por ello, no es dibujado nunca (aunque su nombre es muy utilizado como insulto entre personajes).

Respecto a la valoración que se desprende debe distinguirse cuando se trata de especies confundidas con blátidos, en cuyo caso es negativa y cuando se trata de elementos reforzadores alegóricos a la primavera o vida campestre (normalmente a través de coccinélidos de vuelo inseguro), en la que resulta positiva.

### b) Lepidópteros

Las mariposas son una figura típica que acentúa la salida al campo de los personajes, en su mayoría urbanos. Representa, con el mismo sentido, a la primavera así como a otros sentimientos que, metafóricamente, elevan el espíritu (por ejemplo, el amor, ver fig. 10). Son, pues, uno de los pocos insectos admirados, valorados positivamente y vinculados a sensaciones agradables. Tal es el caso que con frecuencia los dibujos de sus alas son exagerados hasta hacer de ellas auténticas composiciones psicodélicas.

Todas las especies representadas son diurnas (ropalóceros).

Por contra, las orugas representan animales glotones y voraces, por lo que su valoración decae considerablemente para los estados preimaginales. El ejemplo más habitual -utilizado como elemento cómico- son los destrozados producidos en la ropa por polillas.

### c) Himenópteros

Abejas y avispas son representadas como animales muy agresivos, peligrosos incluso, cuando atacan en forma de enjambre enfurecido. Las colmenas son fuente inevitable de problemas para los personajes que habitualmente terminarán por golpear accidentalmente (fig. 11). Son animales vengativos, muy feroces y perfectamente organizados para el ataque en grupo (fig. 12). Las consecuencias de sus picaduras, de las que sólo puede huírse sumergiéndose bajo el agua, a menudo desfiguran a los personajes hasta límites monstruosos. Evidentemente, la valoración es negativa.



Fig. 7.- Los cangrejos son una tortura perfecta.



Fig. 8.- Uno de los escasos miriápodos de los tebeos.

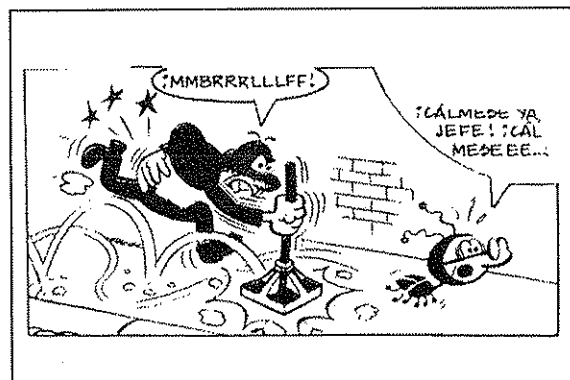


Fig. 9.- Destino natural de un coleóptero: ser aplastado.

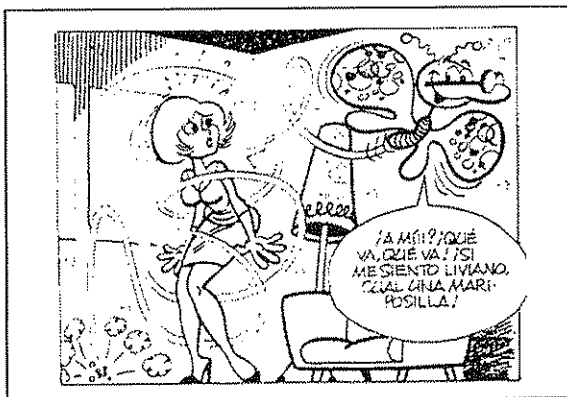


Fig. 10.- La mariposa simboliza la Primavera, y otras cosas...

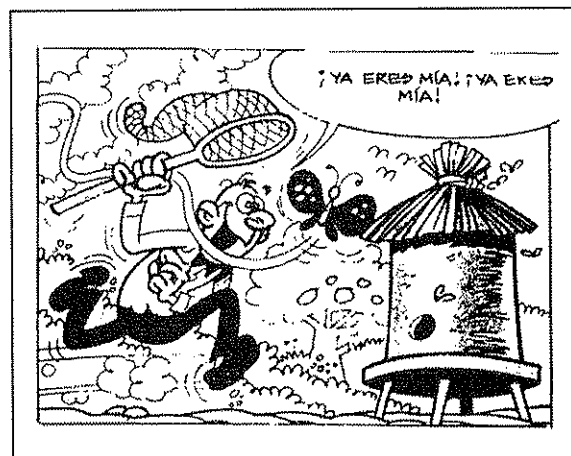


Fig. 11.- Entusiasmo de Filemón ante el hallazgo de una rara mariposa y... accidente a la vista.

Menor agresividad se imputa a las hormigas, que suelen ser meras figuras decorativas o reforzadoras del medio silvestre, aunque aparecen comúnmente como bandas organizadas de ladronas de comida.

#### d) Dípteros

Después de las arañas, los dípteros son los artrópodos que con mayor frecuencia aparecen en las historietas a través de dos animales de connotación bien diferente.

El primero de ellos es la mosca, técnicamente tan fácil de dibujar como la propia araña. Es utilizada exclusivamente

como elemento decorativo y reforzador de ambientes o ideas. En general denota lugares o personajes sucios (cubos de basura, animales domésticos), pobreza (revoloteando sobre mendigos, hippies), ambientes rústicos (establos, casas, campesinos y animales de cría), enfermedad de personas o animales (ver fig. 13) y muerte.

También, con un sentido menos negativo, sirve para representar a los personajes desocupados, tal vez por afinidad a frases coloquiales como 'papar moscas' y 'cazar moscas' cuyo significado es ocuparse de cosas inútiles o estar sin hacer nada.

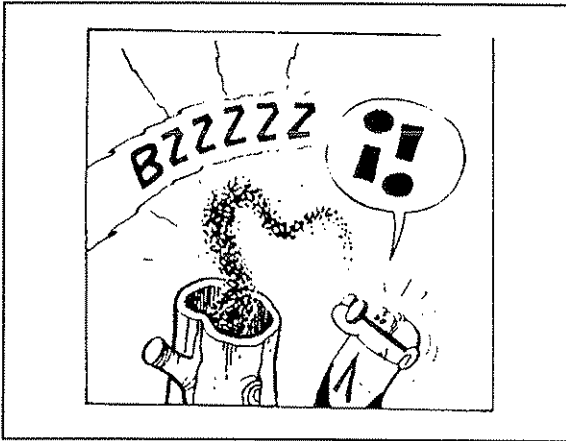


Fig. 12.- Abejas y avispas son siempre fuente de problemas.



Fig. 13.- Entre los simbolismos asociados a las moscas se encuentra la enfermedad y la muerte.

La valoración es moderadamente negativa, pues aunque están asociadas a hechos o situaciones desagradables, aparecen como poco o nada molestas respecto a los personajes y éstos no manifiestan ninguna animadversión hacia ellas.

Sin embargo, existe otro díptero, el mosquito, que suele ser representado como un animal villano y muy agresivo, una suerte de pequeño vampiro dedicado a molestar a los personajes y muy temido por ellos (fig. 14). Las consecuencias de su picadura son exageradas, produciendo enormes abultamientos en la cara de las víctimas. Curiosamente nunca aparece alimentándose, es decir, chupando sangre. Es un animal feroz -tal vez el peor considerado junto al escorpión y la avispa-, astuto y traicionero. Dado que puede confundirse con la mosca (sucio pero inofensivo) no se utiliza como elemento decorativo; es, pues, una figura activa que forma parte siempre de la trama.

La valoración es muy negativa.

#### e) Otros insectos

Aunque esporádicamente pueden aparecer otras especies apenas son significativas como elemento decorativo o cómico de la trama.

Tan sólo algunos artrópodos parásitos de animales y personas dan un cierto juego al autor. Así es habitual que

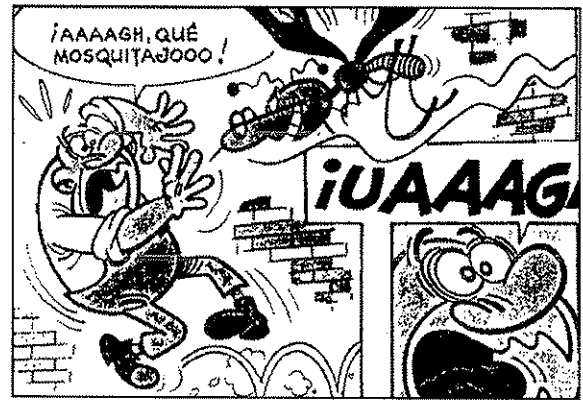


Fig. 14.- Los mosquitos se encuentran entre los artrópodos más temidos

cuando aparezca un perro, junto a algunas moscas revoloteando a su alrededor, saltan algunos puntos (pues en eso consiste el dibujo) que representan pulgas y que, con frecuencia, pican a los personajes.

#### A modo de desenlace

La sociedad urbana, la que en definitiva es representada en la mayoría de las historietas, ve a los artrópodos como elementos asociados a ambientes sucios y poco higiénicos o como enemigos agresivos. Con excepción de las mariposas diurnas, la valoración es siempre de tipo negativo. Las historietas recogen esta percepción 'social' al tiempo que actúan como transmisores propagándola a las nuevas generaciones.

Los artrópodos representados son en su mayoría urbanos, por lo que su destino 'natural' es ser aplastados por los personajes; en los restantes casos, son simples motivos decorativos del medio natural. Pero incluso en éste, con frecuencia, son representados como especies agresivas hacia el ser humano (abejas, escorpiones, cangrejos, mosquitos...). Sólo moscas y arañas (en el medio urbano) son soportados sin despertar malos instintos en los personajes, tal vez por inevitables, mientras en el ambiente campestre, mariposas y, en menor medida, algunos coleópteros, son capaces de ser admirados.

#### Nota Final: Los entomólogos

Los entomólogos no suelen aparecer en las historietas salvo como personajes obsesionados, tal vez trastornados, y dispuestos a pagar enormes sumas de dinero por un 'raro' ejemplar de lepidóptero (ver fig. 11: *Filemón* ha descubierto un valiosísimo ejemplar de mariposa). No es éste el lugar adecuado para analizar la cuestión, pero resulta evidente que la Entomología queda limitada, en los tebeos, al simple coleccionismo de mariposas en sus aspectos más banales y mercantilizados.

Objetos y sujetos de la Entomología no podemos estar muy satisfechos con la imagen que de nosotros tienen los protagonistas de *Mortadelo* y *Filemón*. ¿O deberíamos decir 'tiene la Sociedad'?