

## LA HORMA DE SU ZAPATO: LA IMPOSIBILIDAD DE LA HISTORIETA PARA EXPRESAR EL TERROR.

Antes de iniciar estas reflexiones sobre los cómics de terror, es necesario definir algunos términos, para acotar el terreno donde vayamos a movernos. En psicología tradicionalmente se establece una clara diferencia entre **MIEDO** y **ANSIEDAD**. Todos los seres humanos hemos experimentado alguno de estos dos desórdenes de comportamiento. El miedo es una respuesta emocional, fisiológica y conductual frente a una amenaza exterior conocida (como puedan ser un atraco o un coche sin frenos), mientras que la ansiedad tiene unas causas menos claras, que pueden provocar comportamientos similares a los causados por el miedo pero cuyo origen es más difuso. Es, en cierto modo, miedo al miedo, una anticipación de desgracias por venir, imaginarias o reales, que viene acompañada de un sentimiento de temor o de síntomas somáticos de tensión.

Más allá de la ansiedad o el miedo, estaría el **terror**. El miedo en grado sumo, relacionado tradicionalmente en el mundo de lo literario como miedo incontrolable hacia lo incontrolado, hacia aquello que está más allá del mundo físico, cuyas causas y efectos se desconocen porque responden a otro plano. En cómics, cine o literatura, entendemos por terror el enfrentamiento (y casi siempre el vencimiento) a lo sobrenatural.

No es difícil imaginar que el terror pre-literario tuvo su origen en el primer enfrentamiento del hombre con la naturaleza. El rayo que mata o incendia, la lluvia que moja y congela, el volcán que destruye, la tormenta que destroza. Entonces el mundo físico y el mundo espiritual eran una sola cosa. No es extraño que el terror del hombre primitivo se entroncara con la religión. Uno puede imaginar el acto de exorcismo que supone mancharse la mano de ocre y pintar los bisontes de Altamira para crear un conjuro con el que luego cazarlos. Altamira, ya se ha dicho, fue la Capilla Sixtina de la Edad de Piedra, un templo, una iglesia.

El terror literario toma esa idea del temor del hombre a lo desconocido y lo plasma, no de manera física en la pared de un refugio, sino de manera mental. Son los cuentos de viejas en torno al fuego, las hazañas de dioses y demonios a los que los hombres sirven. Debí ser la misma sensación de espanto e indefensión a la que los griegos antiguos se sometían cuando Homero, o su equivalente, les recitaba el encuentro de Ulises en el Hades, el hambre de sangre de los antiguos guerreros aqueos, el encuentro terrible con la madre muerta. De la tradición oral a la tradición escrita, son innumerables los ejemplos de miedo al más allá.

Esa tradición se recupera para la pintura quizás con las pinturas negras de Goya. Podemos imaginar perfectamente la expresión de pavor de quienes visitaran la Quinta del Sordo y vieran por primera vez los monstruos producidos por el sueño de la razón. Ese terror visual se potencia ya en el siglo veinte con el terror cinematográfico, que crea o recupera una escuela estética que todavía nos ocupa, la de las ilustraciones victorianas y los periódicos sensacionalistas, las sombras y los espantos y el terror a la carne muerta.

De rebote, la estética del terror cinematográfico se contagia a la historieta.

Sin embargo, la llegada del terror al cómic es tardía. No por el carácter infantiloides al que tradicionalmente se ha condenado al medio, sino porque entre el sueño y la pesadilla, la historieta prefiere el sueño, lo onírico. Conocemos y admiramos el *Little Nemo in Slumberland*, pero pasamos siempre de puntillas por las *Memorias de un comedor de queso*, donde el mundo

imaginativo de Nemo se convierte en pesadilla continuada y donde se encuentra el primer enterramiento en plano subjetivo de la historia.

El cómic crea mejor mundos de fantasía, de humor, de acción y aventura, incluso de sexo, que de terror. Durante años, el máximo exponente de un momento terrorífico en la historieta fue el encuentro de Príncipe Valiente con los sirvientes muertos del maga Belsatán, en una historia que inmediatamente continúa en comedia de costumbres.

Dicho de manera clara: el cómic de terror no produce terror. Ofrece una imitación del terror en otros géneros, pero nada más.

Y es que, para producir terror, el medio del cómic se encuentra con graves carencias. A saber:

1 **Falta de entorno adecuado.** Un tebeo se lee en cualquier parte, con interrupciones, con luz. No se produce la necesaria abstracción de la realidad para sumergirnos en otro ambiente.

2. **Falta de estímulos envolventes.** No existe oscuridad, no existe música, no existen los trucos de montaje propios del cine: se imitan, pero no se consiguen.

3. **Falta de ritmo propio.** Una película, una obra de radio o televisión, un drama tienen un ritmo propio que marcan sus autores. En un tebeo de terror, el ritmo de lectura lo marca el lector. El autor entrega su trabajo y es el lector quien acelera o desacelera.

4. **Falta de conexión o identificación.** Quizá por culpa de la síntesis de la que vive el cómic, no se produce el necesario proceso de identificación con los personajes. Los “monstruos” suelen quedar demasiado lejos de ese proceso identificativo; cuando los protagonistas humanos se ven en problemas metafísicos, sabemos que no les va a suceder nada, pues suya es la serie. Cuando se trata de historias cortas, esa misma brevedad hace que no se produzca la empatía necesaria con los personajes. Esos defectos, sin embargo, se consiguen en la media hora necesaria de un capítulo televisivo.

5. **Dependencia del cine, la literatura, la televisión o incluso la radio.** Dicho de otra manera, una película da susto, un tebeo no. Si el cine de ciencia ficción casi podría ser un bastardo de otros géneros, lo mismo sucede con el cómic de terror, que acusa en demasía su dependencia de lo que se explora y explota en otros medios.

En un cómic nos limitamos a ser testigos del terror, pero no participamos del miedo. Nos asomamos a una serie de ventanas donde la gente, los personajes, viven una serie de situaciones terroríficas. PERO ESAS SITUACIONES NO NOS AFECTAN. En el mejor (o el peor) de los casos, nos repugnan. Siempre está acechando el peligro de lo gore.

Existe un despegue entre lo narrado y lo vivido. En el cómic de terror es característica la existencia de un narrador que se burla de la historia, rebajando ya de entrada el posible efecto terrorífico. En el cómic de terror sirve como pura diversión (¿quizá un efecto para burlar la censura del Comics Code?). El Tío Creepy o Rufus (en menor medida el Mysterious Traveler de Steve Ditko) surgen de Rod Serling y *The Twilight Zone* o más exactamente de Alfred Hitchcock y su “humor negro”. En algún caso más serio está planeando la sombra de Orson Welles y los

dramas radiofónicos del *Mercury Theatre...* pero no nos olvidemos de que la voz de Welles (que fue La Sombra), guardaba en el fondo una broma de Halloween.

Una característica propia del género de terror en el cómic es la aportación de la narración en segunda persona, lo cual acentúa el dramatismo y las cualidades poéticas de la prosa.

La historieta de terror, más que ningún otro género, y en especial cuando está bien hecha, abunda en la profusión de textos en off, de cartuchos que revelan, además, su descendencia de Edgar Alan Poe y su prosa poética. No es extraño que, escudándose en Poe, en el cine de Roger Corman y en las historietas de la escudería Warren se mostraran adaptaciones, en ocasiones excelentes, de los relatos del genio de Boston. Sin embargo, quitando alguna adaptación ocasional de algún relato disperso de Stephen King (“El cortador de césped”), o los relatos o películas de Clive Baker, se eche en falta una puesta al día en la adaptación a la historieta de relatos o novelas de autores más de nuestro tiempo.

No es extraño que los referentes más inmediatos sean lo gótico, lo Hollywoodiense o lo televisivo (a fin de cuentas Vampirella descende de Vampira antes de que su trono lo robara Elvira); ni tampoco que el gran boom del terror en el comic se produzca al socaire de las modas terroríficas en el cine. Los EC Comics se deben al revival Universal de los años 50 (recordemos que el boom de los años 30 no tiene reflejo en el cómic más allá de la bruja enemiga de Popeye... o pasando de bruja a bruja: la malvada madrastra de Blancanieves comunica perfectamente terror en la pantalla... pero no en su adaptación a las tiras de cómics).

Huérfano de estilo y estética propias, el cómic se apodera del terror en los años sesenta, burlando la censura y escudándose en un supuesto tono adulto que no es tal, justo cuando el technicolor impulsa el éxito de Hammer Films y James Warren retoma la línea EC, rebajándola de contenido revolucionario. Es una moda que dura hasta 1977, cuando el cine de terror desaparece y es la ciencia ficción la que domina en las pantallas. Desde entonces, y han pasado 25 años, el terror no ha tenido un referente ni una presencia clara en el mundo de los cómics, y hasta las mejores obras de tiempos recientes (Swamp Thing, Sandman) se sirven del género como excusa para derivar lo superheróico (Swamp Thing) o lo férico (Sandman). Hay que decirlo de una vez: ni Swamp Thing ni Sandman dan miedo. Sus estimables cualidades como cómics se sitúan al margen del género al que supuestamente se adscriben.

La historieta se basa en el continuismo de un personaje, mientras que el terror en la historieta tiende a historias cortas y, cuando el filón se agota (y se agota pronto) repetitivas (EC, Warren). Los cómics suelen vivir de explotar las andanzas de un personaje, y el terror tiene problemas para explotar un personaje de manera continuada, porque el sentido del suspense y de lo increíble se pierde a la larga.

Cuando los cómics de terror se centran en series más o menos continuadas y explotan un personaje fijo, éste es el típico héroe o anti-héroe fáustico, byroniano. Drácula, el Zombie marveliano, Frankenstein, Mort Cinder. La figura de conexión con la realidad se deja al comparsa: Ezra Winston en Mort Cinder; o se potencia a un personaje “investigador de lo paranormal” como pueda ser Dylan Dog, que suele aparecer casi como secundario él mismo.

El terror en el cómic es un género bastardo, un manierismo. Drácula es una transposición al terror del marveliano Doctor Muerte; Frankenstein remite a Hulk; Wolfman no puede sacudirse el yugo de las películas de Lon Chaney y acaba resultando un híbrido de la angustia existencial del superhéroe (¿qué gran responsabilidad conlleva el no poder dominar de motu propio un gran poder?), y los hippies trotamundos de *Easy Rider*, cuyo mayor exponente superheróico-terrorífico es *Ghost Rider*, o cómo poner en la tecnología Harley Davidson (luego

Yamaha) al jinete sin cabeza de Washington Irving. Obviemos a otros personajes como Damos Hellstrom, Satana o Mephisto.

En la falta de pureza del terror en la historieta radica su debilidad y, por qué no decirlo, parte de su encanto. Enfrentarse a la realización de un cómic de terror es una empresa condenada (al infierno) de antemano. El cine de terror anda siempre a un paso de lo ridículo; el cómic de terror se mueve en las aguas de lo repetitivo, es decir, del aburrimiento.

Hoy el terror no está en la historieta, sino en los juegos de rol que a veces saltan a la realidad.

La misma mezcla de factores del terror, su impureza, se nota en las historietas de bárbaros, que proceden de una mezcla de mitos nórdicos o hebreos, de Thor a Sansón, y se combina con los abominables entes preternaturales de H.P. Lovecraft. Pero aunque Lovecraft y su prosa pudieran provocar fascinación y desasosiego, esos mismos conceptos, retomados por Robert E. Howard, se ponen al servicio de ensalzar las gestas heroicas de Conan o King Kull. Cuando el cómic ilustra “Villanos en la casa”, gran parte del terror gótico que puede haber conseguido REH al mostrar a un simio enloquecido (otra vez Poe), se pierde en los dibujos: un mono es un mono, y hay que llamarse Frank Frazetta para que produzca algo parecido al miedo.

El cine de terror es expresionista o hiperrealista. Un nuevo handicap al que se enfrentan los dibujantes es a su propia capacidad para dibujar lo indibidujable. En la historieta, causa más desazón un juego de luces y sombras (*Mort Cinder, Sherlock Time*) que una plasmación cuasifotográfica de la realidad de lo macabro. Todo se viene abajo cuando la sugerencia de lo terrorífico se deja en manos de dibujantes poco hábiles que acaban deslizando la historia hacia lo chabacano. Un ejemplo: si yo les digo que el cajón tengo una cabeza decapitada, la revelación les inquietará más que si la muestro y descubro que es de plástico.

Lo mismo en la historieta: un maestro como Breccia podía jugar con lo mostrado y lo no mostrado, potenciando el efecto de la luz sobre la cuenca de un ojo, sobre un diente, sobre una arruga o sobre un rictus. Un dibujante menos dotado (y recordemos el *giallo* italiano), querrá mostrar desde su prisa y su limitación esa cabeza cercenada colgando. En multitud de casos no se provoca terror, ni ridículo, sino piedad.

El terror en los cómics es un manierismo. Son historias hechas “a la manera de”. Normalmente, ese concepto de terror imitará los ambientes explorados en otros medios cercanos, en general el gótico según su traslación cinematográfica. En sus momentos más bajos, remedará las soluciones ya emprendidas o explotadas por otros autores, hasta derivar peligrosamente en fórmula. En sus momentos más inspirados explorará las capacidades expresivas de la tinta y el papel para experimentar la creación de un ambiente propio. Con eso tendremos que contentarnos para definir qué es, o qué debe ser un buen cómic de terror en la historieta: aquel que transmite la inquietud de un ambiente.

Eso puede entrar en contradicción con la tradicional claridad expositiva de la historieta: el cómic como arte secuencial, como sucesión de encuadres expositivos que avanzan en el tiempo y, por yuxtaposición, adquieren cualidades narrativas.

De la atmósfera y el montaje dimana la invitación/imitación al terror que propone la historieta.

En ese montaje destacaría un experimento sobresaliente realizado por Carlos Giménez en los primeros años setenta, su adaptación de “El miserere” de G. A. Bécquer (otra vez la dependencia de material ajeno). Giménez fuerza los encuadres, recurre a la repetición pictórica de escenas, acerca la cámara que es el ojo del lector a planos-detalle del protagonista y, quizás inconscientemente, admite que todo eso es insuficiente, dadas las características intrínsecas a la obra que presenta. Y entonces Giménez se apoya en la música e, imposibilitado para hacerla oír, tiene que reproducir la partitura del miserere que el personaje escucha y el lector tiene que imaginar que oye.

El máximo exponente del ambiente explotado a tope para envolver la historia y producir un efecto nuevo es Alberto Breccia. Las pinturas negras, el cine expresionista alemán, técnicas de collage y experimentaciones surrealistas se suceden y combinan en su obra, en la progresión que va desde Sherlock Time a Mort Cinder a Los mitos de Cthulhu y más allá.

El claroscuro y las masas de sombra que respiran son los elementos que definen a Sherlock time; es Lovecraft o la amenaza de sus dioses primigenios como pueden estar esperándonos en el hueco de un armario o al pasar la página.

En Mort Cinder ese contraste expresivo se intensifica y contagia la realidad ajena al terror quizás porque esa realidad es el terror mismo. Si Sherlock Time es un mundo de contrastes entre luz y sombra, en Mort Cinder las sombras se multiplican y es la gama de grises la que define el ambiente. El mundo en violento blanco y negro que son los “ojos de plomo” marca de inquietud la ciénaga y su vegetación hecha con cortes de cuchilla sobre el papel, talla los rasgos de Mort Cinder y el doctor Angus, carga de edad y flaqueza las arrugas del rostro del viejo Ezra; queda implícito en la serie que en las huellas del tiempo que se graban en los objetos de la tienda de antigüedades hay historias olvidadas y también está acechando una sombra terrible que te puede devorar en cualquier momento.

Por último, en la versión onírico-pesadillesca que Breccia en solitario hace de Los mitos de Cthulhu la realidad se ha vuelto loca. La víctima de la cosmogonía de dioses desquiciados que percibimos como algo peor que demonios es un monstruo él mismo, un acólito, una Rosemary que abraza a su bebé y se contagia de su mirada. El collage aplicado a las viñetas comunica la sensación de un universo compuesto por placas tectónicas que se deslizan y se rozan y pueden provocar de un momento a otro un movimiento sísmico que alcanzará niveles cósmicos.

Por último, lo surrealista y el ambiente logran en “Mis miedos” de Enric Sió una conjunción perfecta. Hay a la vez una sensación de temor inexplicable al que no se puede aplicar ninguna lógica, y a la vez esa opresión que envuelve al sueño hasta convertirlo en pesadilla. Son historias surrealistas y misteriosas donde se consigue aquello mismo que el cómic de terror no tiene: arrancar al lector el control de la narración.

Los cómics no venden pesadillas. Venden sueños. A pesar de la dificultad intrínseca del medio, es bueno que se experimente y se intente romper la pared entre una cosa y otra.