

## *¿Están locos estos romanos? Relaciones entre el comic y los contextos culturales\**

Pedro TOMÉ MARTÍN  
Universidad de Salamanca

### INTRODUCCIÓN

Estamos los españoles continuamente reparando los baches de nuestras carreteras? Es cierto que todo español es un bailarín flamenco que pernoca hasta el alba entregado a lúbricos y lastimeros bailes? Son los suizos tan puntuales como límpios? Podríamos definir al inglés como el flemático que jamás pierde la compostura, excepción hecha de lo que acontece en los campos de futbol? Son primos todos los griegos? En definitiva, estuvo alguna vez ocupada toda la Galia?

Los precedentes interrogantes esconden todo un mundo de estereotipos que aparecen reiterados en las diversas entregas de uno de los comic más populares de Europa: Asterix. Ciertamente, la representación de estos caracteres personalológicos está basada en prejuicios que no atienden al juicio reposado y que, de alguna forma, se asientan sobre un histórico etnocentrismo. Ahora bien, dichos prejuicios tienen que ver fundamentalmente, más allá de las convicciones individuales de los autores de Astérix, con la existencia de claras diferencias en la distribución de los diversos tipos de personalidad y, por otra parte, con la existencia de un determinado proceso de configuración de lo que

---

\* Este artículo es fruto de una conferencia que con el mismo título fue leída en el II Congreso Castellano-Leonés de Antropología Iberoamericana Antropología Visual ” celebrado en Salamanca en noviembre de 1998. Es sustancialmente idéntico al que aparece en la obra que recoge la mayor parte de las aportaciones habidas en dicho congreso: Espina Barrio, A. B. : “Antropología en Castilla y León e Iberoamérica, vol II, Antropología Visual”, ed. Instituto de Investigaciones Antropológicas de Castilla y León, Salamanca, 1999.

algunos autores han llamado el carácter social que, entre otros elementos, incluye una determinada visión estereotipada de los vecinos.

Habitualmente todos los seres humanos consideramos que nuestro comportamiento cotidiano es normal. Es decir, todos o casi todos, creemos que aquello que hacemos se ajusta a la norma. Por tal motivo, la mayor parte de nuestros actos no resulta llamativa o sorprendente. No ocurre así cuando uno se enfrenta a la observación de actos que son ejecutados por personas que no pertenecen a nuestro grupo. En tales ocasiones, la extrañeza, el asombro, parece guiar nuestra visión de lo ocurrido. No es infrecuente, en este sentido, oír exclamaciones del tipo ¡Qué locura! antes de la consabida interrogación acerca de cómo pueden hacer eso o cómo puede alguien comportarse así.

El carácter etnocéntrico, la idea de que sólo nuestro propio grupo se comporta como es debido, se extiende más allá de los límites de lo imaginable. No hay pueblo que no se considere, de alguna manera, superior al resto. No importa que los signos externos pudieran hacer creer lo contrario. Si el vecino es más rico, seguro que es porque es más infeliz o porque se halla ante las puertas de la condenación. Este carácter sociocéntrico puede venir reforzado por múltiples mecanismos culturales que incluyen desde elementos complejos como la lengua o determinados rituales hasta otros que, en apariencia, pudieran ser más simples como contar chistes acerca de los vecinos, asignarles estereotipos negativos o elaborar producciones visuales que confirmen los prejuicios. En este sentido, no resulta ocioso prestar atención especial a los mecanismos de transmisión de lo que, en un sentido amplio, podemos llamar identidad. Es más, si consideramos que “la cultura es la red de informaciones que conforman el mapa conceptual de las variaciones del entorno” (Tomé, 1996: 528), cualquier análisis que se pretenda fructífero de la misma ha de incluir una indagación acerca de los procesos comunicacionales comunitarios. En el caso de las sociedades postindustriales se muestra como un ineludible deber volver la mirada hacia los medios de comunicación de masas en la medida en que, en parte, son transmisores de esos conocimientos, valores y actitudes.

Ahora bien, no es posible efectuar ciertos análisis relacionados con las instancias contemporáneas de producción cultural si se parte exclusivamente de parámetros metodológicos anclados en los inicios de la antropología. En la medida en que “la antropología siempre ha sido una antropología del aquí y del ahora” (Augé, 1995: 15), el recurso a patrones metodológicos derivados de antropologías contemporáneas se hace necesario. Si, además, se pretende efectuar un análisis de una producción visual de una determinada cultura, como es el caso, las aportaciones que en el último cuarto de siglo viene haciendo la antropología visual han de estar presentes de manera inapelable. En concreto, el presente artículo pretende mostrar las múltiples relaciones de re-

troalimentación existentes entre un determinado medio de comunicación de masas, el comic de Astérix, y el contexto social y político en que se desarrolla.

Es posible que la primera reticencia que debamos vencer sea la derivada de la afirmación precedente. Esto es, no es descartable que se pueda pensar que Astérix no es un medio de comunicación y mucho menos de masas. Con respecto a la primera parte de la aseveración, pretendemos mostrar que Astérix es un instrumento de transmisión de información, de valores y actitudes, de creencias, etc. En este sentido, no se debe minusvalorar la creencia de que es posible que la única información leída que pueden llegar a tener cientos de personas acerca de culturas clásicas —como la romana, la griega o la egipcia— o contemporáneas como la belga, española, suiza, alemana o británica, pueda provenir directamente de las páginas de Astérix.

Por otra parte, se puede observar cómo en determinadas ocasiones, los personajes centrales de Astérix mezclan los planos de la historieta y de la realidad dirigiéndose directamente al espectador. Pues bien, “esta actitud inusual, que rompiendo las convenciones narrativas tradicionales interpela explícitamente al lector, convierte a la historia narrada objetivamente en discurso dirigido al lector” (Gasca y Gubern, 1991: 708). En suma, atendiendo a lo precedente, es posible considerar que los mensajes, explícitos o implícitos, de Astérix poseen una clara incidencia social que responde a una intencionalidad determinada.

Con respecto a la segunda cuestión, la relativa a las masas, las dudas deben quedar desvanecidas si se tiene en cuenta que Astérix es traducido a una cincuentena de lenguas que incluyen lenguas “muertas”, variedades dialectales, lenguas no oficiales, etc.<sup>1</sup> Por otra parte, no se puede dudar del indudable éxito comercial que está suponiendo el Parque Temático denominado “Parc Astérix”, en las proximidades de París. En la misma línea, debe ser tenida en cuenta la realización en versión animada de las principales aventuras del héroe galo o, por si no fuera suficiente, la reciente culminación de un film con la

<sup>1</sup> El afán traductor de Astérix para llegar al mayor número de personas ha llevado a sus propietarios a utilizar dos modelos diferentes de una misma lengua cuando las necesidades del mercado así lo han demandado: inglés de Estados Unidos e inglés de Gran Bretaña, alemán y alemán suizo, portugués y portugués brasileño, griego clásico y griego moderno. En determinadas ocasiones, la duplicidad del vertido no ha sido suficiente, como en el caso de Hong Kong, y se ha recurrido a triplicarla: chino mandarín, chino cantonés e inglés. Además de las citadas, las principales aventuras de Astérix han sido traducidas a las siguientes lenguas: Afrikaans, Alsatiano, Bable, Bengalí, Catalán, Croata, Danés, Esloveno, Español, Esperanto, Estonio, Finés, Frisón, Gaélico, Gallego, Hebreo, Holandés, Húngaro, Indi, Indonecio, Italiano, Latín, Letonio, Limburgués, Luxemburgués, Noruego, Polaco, Rumano, Ruso, Sajón, Serbio, Sueco, Tailandés, Turco y Vasco.

participación de reputados actores franceses convertidos en galos que resisten ahora y siempre al invasor.

## DE LA ÉPICA A LA SÁTIRA: EL NACIMIENTO DE ASTÉRIX

En 1929 se produce el famoso “crack” de la bolsa neoyorkina que inicia la “Gran Depresión”. La necesidad de héroes que siente la población inmersa en tan negativa situación, la necesidad de hallar un espejo en que mirarse, es rápidamente satisfecha por una industria del comic aún ligada a la periodística. La necesidad de huida colectiva, encuentra en las exóticas aventuras de Tarzán<sup>2</sup> o en las fabulosas de Flash Gordon un rápido vehículo para el escape colectivo. Pero el espacio exterior que surca Gordon con su novia Dale o el centro de África no son suficientes. Se hace necesario un héroe más local, un héroe con el que se pueda identificar cualquier ciudadano que sabe que, a pesar de todo, los cohetes o el Congo son sólo fruto de su imaginación. Surge así Supermán (1938), la representación del americano medio que, a pesar de su timidez, puede dominar el mundo. No pocas expectativas colectivas e individuales hallaron en el periodista Kent y en su compañera Louise Lane una vía para sortear las frustraciones de la cotidianeidad. Al verse reflejado en Supermán, cada norteamericano podía sentirse un superhéroe. Por supuesto, el conservador corolario tenía su expresión en la esperanza que en cada mujer surgía de poder ser amada por un ser tan extraordinario como el que en el comic amaba a Lane.

Pocos años después se inicia la guerra. Una vez más, el comic, como el cine, vuelve a crear sus propios héroes. Surgen los tebeos de hazañas bélicas. La imagen de Supermán se repite en vaqueros del western que acaban con unos sioux de rasgos sospechosamente arios o en soldados enviados a luchar contra el malvado que en lugar de llamarse Lex Luthor adopta el nombre de Adolf Hitler o de las omnipresentes Gestapo y SS. Pero, afortunadamente, la

<sup>2</sup> Acerca de la ideología implícita en las historias de Tarzán se puede consultar Contreras (1973). Al respecto, no resulta ocioso recordar que algunos de los comic de mayor éxito se crearon directamente con una finalidad ideológica. Ese sería, por ejemplo, el caso de Tintín cuya aparición en los círculos conservadores católicos belgas de la década de los treinta, más allá de actuales polémicas a propósito de su filiación política, tenía por objeto limitar la incorporación de los jóvenes al ascendente movimiento obrerista. En este sentido, se debe recordar que la presentación de Tintín y su inseparable Milú tuvo lugar en una obra titulada *Tintín en el país de los soviets* en la que, por encima de todo, se intentaban describir las perversidades consustanciales al socialismo. Por cierto, que años después, el mismo protagonista se convertiría en el más fiel defensor del colonialismo belga en *Tintín en el Congo*.

guerra acaba. Y con ella, los discursos de que precisaba. Los cambios que la industria cultural adopta tienen su rápido reflejo en el mundo de las historietas. Renace un comic festivo, paródico y satírico que responde a una sociedad aburrida de héroes épicos y que demanda lecturas que sirvan como vías de escape hacia una realidad anhelada. Rápidamente el comic se adecúa al nuevo contexto surgiendo numerosos productos de indudable éxito. Uno de ellos será, justamente, Astérix<sup>3</sup>.

## ASTÉRIX EL GALO

El formato en que se presentan las hazañas de Astérix se adecúa a la definición clásica de comic que lo identifica con una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1979:35). Ciertamente, su difícil clasificación dentro de uno de los géneros habituales (policíaco, medieval, western etc.) es parte de su atractivo y uno de los secretos de su éxito. Aunque comparte con el género de los superhéroes algunas coincidencias, no se identifica con el clásico. Por otra parte, podríamos aseverar que Astérix, como gran parte del género de los superhéroes, no se aparta en exceso de la estructura del cuento popular de carácter mágico<sup>4</sup>.

Esta estructura parte siempre de una situación de carencia. Si el cuento popular arranca con la presencia de unos desvalidos huérfanos, o de una familia sin hijos, o simplemente sin recursos económicos, en el caso de Astérix nos hallamos con una situación de injusticia manifiesta como consecuencia de la invasión romana. La solución de esta carencia que puede ser propia o ajena sólo es posible gracias a la virtud. Y es que Astérix, o su alter ego Obélix, no hacen trampas. Aún cuando pudieran colocarse cómodamente en una situación de privilegio utilizando algún subterfugio, lo desechan y emprenden el iniciático viaje. Este viaje que pone fin a la carencia suele realizarse so pretexto de hallar algún objeto milagroso o dejar constancia del ansia de justicia:

<sup>3</sup> R. Gubern (1992, 231) cita entre los más importantes de los creados en la postguerra los siguientes: *Pogo* de W. Kelly (1948), *Peanuts* de Ch. Schulz (1950), *Dennis the Menace* de H. Ketchan (1951), *Miss Peach* de M. Lazarus (1957), *B. C.* de J. Hart (1958), *Andy Capp* de R. Smythe (1958) y *Astérix* (1959) de Uderzo y Goscinny.

<sup>4</sup> V. Propp (1987 <Or. 1968>) considera todos los cuentos populares mantienen una misma estructura narrativa derivada del mantenimiento en los mismos de una secuenciación fija de episodios. Si bien cree que la treintena de episodios que propone Propp son excesivos, A. Dundes (1984) insiste en la importancia de la existencia de una secuenciación fija en la estructura narrativa de los nativos de Norteamérica. Sobre la polémica Propp-Lévi-Strauss puede verse Martín Arincibia (1981).

en *Astérix en Helvetia* buscan una flor que devuelva la salud a un romano justo, en *Astérix en Hispania* pretenden reintegrar un niño secuestrado a sus padres, en *Astérix en Córcega* acompañan a un exiliado, en *Astérix y Cleopatra* quieren mostrar la dignidad de un pueblo, en *Astérix legionario* buscan restablecer el amor perdido de un pareja separada por la leva, etc. El camino que se inicia, tanto en *Astérix* como en los cuentos populares, es un camino iniciático que incluye necesariamente la lucha contra el mal. En todo caso, la derrota del mal viene propiciada por un objeto mágico que simboliza la heroicidad. La magia es fruto de la virtud: el objeto que la produce, en los cuentos populares, es una recompensa entregada tras hacer el bien. Por tal motivo en *Astérix* no se toma al inicio del capítulo, sino cuando ya el héroe ha mostrado su condición de tal. A propósito de dicho objeto cabe hacer una matización relevante. Lo que se precisa es su existencia, no su uso. Así se muestra, por ejemplo, en *El combate de los jefes*, donde Abraracurcix temeroso e incapaz de hacer frente a su enemigo, se vuelve contra él y lo derrota sin ayuda de la poción al conocer que el druída que la prepara ha vuelto a recuperar sus poderes. Es más, el uso indiscriminado de la poción mágica, del objeto mágico, puede tener efectos secundarios no deseables. Nítidamente se observa en *El mal trago de Obélix*, donde éste queda petrificado al beberla, algo que le estaba vedado porque, cual Aquiles, se cayó siendo niño en la marmita en que se preparaba. La restauración del perdido equilibrio inicial es sellada con un banquete comunitario al que, no obstante, siempre falta algún miembro<sup>5</sup>.

En todo caso, se producen también algunas diferencias entre las narraciones de Goscinny y Uderzo y los cuentos populares. Así, en éstos el héroe se encuentra por el camino con alguien que se ofrece para acompañarle y que, en realidad, le va poniendo continuamente a prueba. La superación de todas las pruebas, que demuestran la virtud del héroe, es recompensada con la entrega de un objeto mágico que, al final, será determinante para la resolución del problema. En el caso de *Astérix*, como *Flash Gordon* o *Supermán*, el camino se inicia ya con el ayudante respectivo que, no obstante, debido a su fragilidad o debilidad también lo pondrá a prueba. Por otra parte, en este caso, las pruebas no son recompensadas con el mágico objeto pues este está en manos del héroe desde el inicio. No en vano, a diferencia de lo que ocurre en los

<sup>5</sup> Aunque la imagen más habitual con la que se cierran las aventuras de *Astérix* presenta al bardo atado de pies y manos y con la boca bien cerrada, lo cierto es que éste está presente en algunos —*Astérix y la Residencia de los Dioses*, *El Escudo Arverno*, *Astérix y los Normandos*, *Astérix Legionario*, *La Gran travesía*—. En todo caso, no es el único ausente. En alguna ocasión, *Astérix legionario*, lo es *Astérix*, en otras, *Abraracurcix* o *Eseautomatix*. Lo importante, es la ausencia de un miembro del grupo porque eso hace que el equilibrio logrado no sea total. Esto es, el final de una aventura, con un ausente, más que un guiño cómico es la puerta que se deja abierta para producir la siguiente.

cuentos populares, el galo es *ab initio* un héroe. Esto es, la principal diferencia entre cuentos populares y comics de Astérix radica en que en aquéllos el héroe se hace en tanto que en éstos nace.

#### DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE EL CUENTO POPULAR Y ASTÉRIX

<i>Cuento popular</i>	<i>Astérix</i>
Inicio = Situaciones de carencia.	Inicio = Situación de injusticia.
Héroe surgido de entre los necesitados.	Héroe surgido de entre los necesitados o buscado por necesitados lejanos.
Búsqueda de los elementos que solucionan la carencia: la vida como camino.	Búsqueda de la justicia. El camino se inicia con la poción mágica
Encuentro en el camino con un ayudante que le pone a prueba y que, finalmente le da un objeto mágico (flauta, vara, moneda, etc.). Desaparición del compañero de viaje tras la entrega.	El viaje se inicia con uno o dos compañeros —Obelix, Panoramix, Abrararcix— que no lo dejan nunca.
Enfrentamiento con el mal al que vence gracias a la ayuda del objeto mágico: el héroe, por sí solo no puede vencer.	Enfrentamiento con el mal al que se vence gracias a la poción mágica. El héroe, a pesar de su incredulidad, puede vencer por sí solo.
Restauración del equilibrio inicial mediante la eliminación del desencadenante de la situación negativa.	Gran Banquete comunal —triumfo de lo comunitario sobre lo individual— para festejar la victoria

Uno de los mayores atractivos de las aventuras de Astérix, al igual que puede ocurrir en otros comic muy populares es el hecho de que su contenido último se conoce ya de antemano: Astérix vencerá al final a unos romanos fatalmente resignados a su suerte y cuya única ocupación útil es proporcionar a

Obélix los cascos que colecciona. Es lo accidental, lo accesorio, lo que se desconoce, lo que atrae y lo que, por tanto, más detenidamente debe estudiarse. Parte de esa atracción de lo no sustancial viene generada por los viajes de Astérix y Obélix que, entre otras cosas, presentan lo exótico como parte de lo cotidiano. La realidad de la vida diaria se convierte así en una pléyade de indicios de fuga.

En todo caso, no es sólo el contenido lo que hace atractivo lo accidental, sino la forma en que esto se presenta<sup>6</sup>. Aunque la célula narrativa básica es siempre “un lexipictograma que constituye la unidad de montaje” (Gasca y Gubern, 1991: 588), esto es, una viñeta, no todas tienen las mismas dimensiones ni se vertebran de la misma forma. O dicho de otra forma, la vertebración del eje sintagmático de la narración (Gasca y Gubern, 1991: 588) depende en muy buena medida de cómo se desarrolla el montaje y de los efectos que éste genera. Instrumentos propios de la narración literaria o cinematográfica se conjugan certeramente en las historietas de Astérix para lograr los objetivos perseguidos. Claro ejemplo de ello puede verse en el inicio de *Los laureles del César*. La viñeta inicial, que ocupa media página nos presenta una vista aérea de “la más prodigiosa ciudad del universo: Roma”. Un movimiento de zoom dirige nuestra vista hacia el interior de una de las calles en las que una masa informe de gentes se mueven apolonadamente en una situación típica de mercado. Contraviniendo la direccionalidad habitual de la narración del comic que presenta una linealidad izquierda-derecha (fig. 1. izda.), la siguiente imagen con que nos topamos se encuentra en el vértice inferior izquierdo de la página generando pues un movimiento de arriba a abajo que, posteriormente ha de proseguirse en una nueva angulación hacia arriba (fig. 1. dcha.).

El montaje de las viñetas que aparecen en la primera página de esta obra no es el mismo que el de las de la segunda página. El dibujo sigue como una cámara que estuviera barriando la primera de las imágenes. Aumentando la potencia del zoom en las ulteriores unidades de montaje, observamos como la mirada ya no muestra multitudes informes sino imágenes más nítidas de los personajes que configuran dicho gentío. Es el momento en que nos encontramos con los protagonistas de la historia: Astérix y Obélix. Este montaje no es repetido

---

<sup>6</sup> Aunque sería relevante en este lugar indagar acerca de las vinculaciones entre el lenguaje mediático y los procesos culturales significativos para las personas, remito al lector interesado de forma especial en esta cuestión a otro lugar en que ya la he tratado (Tomé, 1997).

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

1	
2	4
3	5

Fig. 1: Secuenciación y direccionalidad habitual en los comic (I. ).  
1ª Página en *Los Laureles del César* (D. ).

en la página siguiente. Aún así, en la página dos la utilización del montaje está subordinada a lo que hemos visto en la primera. Dar la vuelta a la página supone encontrarse con un proceso que, de alguna forma, supone una simetría invertida con respecto a lo observado: ahora es la viñeta inferior la que ocupa media página siendo las superiores de menor tamaño (*vid.* fig. 2). La utilización del montaje no afecta únicamente a los aspectos estrictamente formales. Si nos fijamos en los contenidos de lo que ocurre en las viñetas nueve, diez y once (fig. 2 dcha.), tendremos, una vez más, la sensación de estar ante una cámara de cine.

ROMA	
1	
2	4
3	5

1	2	3
9	10	11
LUTECIA		
12		

Fig. 2. Montaje en *Los Laureles del César*

En la primera de estas viñetas, la nueve, utilizando los típicos recursos cinéticos que generan la sensación de movimiento, hallamos a Astérix y Obélix andando. La siguiente viñeta es idéntica, pero con una salvedad: desaparecen las líneas cinéticas —unas sencillas elipses, que procuraban la sensación de movimiento en las piernas. La imagen da así la sensación de haberse congelado. Tras esta parada, la cámara vuelve hacia atrás, como si se estuviera rebobinando la película, antes de llegar al plano general que cierra la secuencia. Aún así, este es un cierre parcial, puesto que vuelve a repetirse la estructura narrativa siguiendo una direccionalidad que se inicia en el plano general y concluye con un primer plano. En concreto, las dos primeras secuencias de esta obra a la que nos estamos refiriendo, si bien utilizan unidades lexicopictógráficas de diferente tamaño y forma en la definición de la narración, se acomodan a la siguiente estructura: plano general picado - zoom reductor del encuadre en un 50% - zoom reductor del encuadre anterior en otro 50% - nuevo zoom hasta presentar el primer plano del protagonista de la acción. Desde un punto de vista formal, los contenidos de las dos secuencias siguen, en inicio, el mismo patrón: visión general de un entramado urbano (Roma-Lutecia); aspecto de una calle en día de mercado; rostros de algunos individuos que transitan por dicho mercado entre los que es posible reconocer a los protagonistas; y, por último, primer plano de la estrella de la secuencia que, en la primera escena, es Astérix y, en la segunda, Abraracurcix.

	T1	T2	T3	T4
S1	Roma	Calle en día de mercado.	Personajes destacados sobre el fondo del mercado.	Primer plano protagonista: Astérix.
S2	Lutecia	Calle en día de mercado con informe multitud.	Personajes destacados sobre el fondo del mercado.	Primer plano protagonista: Abraracurcix.

Como estamos comprobando, las técnicas del montaje del comic aprovechan los avances narrativos de otros medios de comunicación de masas. Pero no sólo el cine está presente en Astérix. En *Astérix en Bélgica* una combinación de la literatura y la historia del arte alcanza un lugar relevante. En esta obra, fragmentos extraídos de narraciones de Victor Hugo, con los convenientes créditos, son utilizados para la descripción de los combates finales. El reforzamiento de la literalidad de dichos textos se encuentra, en este caso, en

la historia del arte. El conocido banquete final con que finalizan todas las peipencias del galo, viene precedido de una “fiestecita” belga. Pues bien, la viñeta en que se representa dicho festejo, una única para toda la página y, además, rotada, es un cuadro de Peter Brueghel el Viejo convenientemente modificado para dejar lugar a los protagonistas de la historieta. Obviamente, tanto en este caso, como en la reproducción del magnífico cuadro de Peter Bruegel el Viejo, los créditos no sólo son expuestos convenientemente, sino que son destacados para generar una mayor autoridad a la escena. Los ámbitos de la ficción y la realidad, gracias a este recurso, se superponen aún con mayor facilidad. En suma, las técnicas de montaje que se utilizan en las obras de Astérix no son inocuas<sup>7</sup> y responden a criterios artísticos, comerciales e ideológicos. En todo caso, su función primordial es resaltar determinados aspectos semánticos inherentes a la obra. Es pues ya obligado que pasemos a referirnos a la cuestión de los contenidos.

No obstante, se hace preciso advertir previamente que, en ocasiones, los nombres de los protagonistas de las historietas, tan significativos siempre, se convierten en sí mismos en metarelato. En los últimos años, antes del desarrollo del manga “japonés”, la industria del comic genera un estilo más subversivo merced a la utilización de todo tipo de técnicas visuales, el “underground”. Este tiene su rápida aceptación en Europa especialmente a través de los “fanzines”. Pues bien, el lector de Astérix puede intuir que, sin abandonar su personaje favorito podrá llegar a encontrar una conjunción del comic tradicional y el más contemporáneo: el desencadenante de *La Gran Zanja*, aparecido a las puertas de los ochenta, es el amor que se profesan Fanzine, la hija de Segregationix, y Comix, el hijo de Tournedix.

## ASTÉRIX Y DE GAULLE

La primera obra de Astérix, *Astérix el galo*, aparece en 1959 poco después del regreso al poder del general De Gaulle, el símbolo de la resistencia contra los alemanes, el más genuino representante del orgullo galo. A partir de este instante, las obras de Astérix van a formular una solapada relectura de la historia, una reconstrucción del pasado reciente. Aún no se han cumplido quince años del fin de la Segunda Guerra Mundial y, aunque Francia ha salido victoriosa del trance, las heridas abiertas durante la contienda aún no han cicatrizado.

---

<sup>7</sup> El informe Mac Bride para la UNESCO (1980) insistía especialmente en la imposibilidad de la neutralidad en el ámbito de la comunicación social.

Los invasores romanos de las aventuras de Astérix, vendrán a constituir la burlesca representación de los invasores alemanes de la década anterior. Aunque sean más numerosos y posean mejor tecnología y preparación militar, nada podrá con la astucia gala. Es más, la reconstrucción de la historia es tal que incluso Astérix y Obélix llegan a plantearse como un interrogante irresoluble. En la obra que pretende confirmar la categoría mítica del pequeño guerrero galo emparentándolo con Hércules, *Las doce pruebas de Astérix*<sup>8</sup>, y tras derrotar a Julio César, Astérix y Obélix mantienen el siguiente diálogo:

—Obélix:” ¿Astérix es verdad que nos hemos convertido en señores de Roma? ¿O se lo han inventado esos autores de historietas? Dime la verdad”.

—Astérix: “Pues mira Obélix, has de saber que todo lo que se cuenta en los cuentos puede ser verdad. De modo que también esta historia...”

La re-escritura de la historia, su re-dibujo, pretende, en primera instancia, exorcizar los demonios pasados aún presentes en la sociedad francesa. La guerra ha terminado. Cierto. Pero no así la tensión.

En 1958 la llegada al poder de De Gaulle suscitó adversas reacciones en el vecino germano que tuvieron su fiel reflejo en la prensa de la época. Caricaturas y artículos poco elogiosos hacia el considerado “artista refinado del egoísmo y del egocentrismo” (Binoche, 1990: 158) se suceden. *Der Spiegel* lanza un número cuya portada es un busto del rey sol con las facciones de De Gaulle. Los comentarios de dicha publicación periódica están a tono con el montaje fotográfico al proclamar que en Francia ha vuelto al poder Juana de Arco y comparar al general De Gaulle con Adolf Hitler.

Las reticencias alemanas hacia De Gaulle se habían iniciado en los primeros años de la postguerra cuando el general francés saludó en agosto del 49 la creación de la República Federal Alemana con el anuncio de que el IV Reich estaba en marcha. Sólo un año después, el mismo general haría lo imposible, si bien con poco éxito, para lograr que fracasara el Plan Schuman que daría origen a la Comunidad Europea del Acero y el Carbón (CECA). No es pues extraño que la revista *Die Gegenwart* publicara un perverso artículo acerca de las cuatro repúblicas habidas en Francia tras la revolución de 1789. Dice la revista aludida que al finalizar la primera república los franceses tenían un general: Bonaparte. “Al final de la segunda un príncipe, Louis Napoleón, al final de la tercera un mariscal, Petain, y al final de la cuarta de nuevo un general”. Finalmente se pregunta el articulista: “¿Está verdaderamente salva da la República? (Binoche, 1990: 160)

<sup>8</sup> *Las doce pruebas de Astérix*, el libro de la película, más que un comic debe ser considerado, en sentido estricto, un libro ilustrado.

En este contexto tenso, llega *Astérix el galo*. Y tras él, *Astérix y los godos*, esto es, la visión gala de los vecinos alemanes. Posiblemente, un film acerca de los alemanes hubiese podido expresar las mismas ideas. Ahora bien, por sus características propias, una obra cinematográfica que mostrase a los alemanes tal cual aparecen en *Astérix y los godos* hubiera significado un gran escándalo, mientras que la visión cómica, aparentemente desenfadada y lúdica del comic atenuaba la negatividad de algunos estereotipos. Por otra parte, el comic ofrece indudables ventajas sobre el cine. De entrada, sus héroes “son menos frágiles y vulnerables” (Gubern, 1992: 236) que los actores: ni envejecen, ni su vida privada puede entrar en colisión directa con el papel que representan. Es más, caso de triunfar, la vida del personaje del comic puede seguir más allá de la de sus creadores. En el cine, la desaparición de un director impide cualquier otra película del mismo. Si un actor muere o cambia de compañía cinematográfica, muestra una decadencia física, o, simplemente, deja de estar de moda, el personaje que representa sufre un impacto difícilmente soslayable. En el caso del comic, esto no ocurre de igual manera. A pesar de la desaparición de uno de los dos creadores de Astérix, Goscinny, Uderzo ha seguido adelante con los personajes asumiendo él mismo la autoría del texto y las ilustraciones. Es más, incluso la hipotética desaparición de Uderzo no tendría por qué significar la muerte del personaje, ya que los propietarios de los derechos del mismo pueden encargar a otros ilustradores que continúen con la saga.

En suma, un conjunto de motivos aparentemente dispares, convergen para convertir a Astérix en un sólido apoyo a la idea del general De Gaulle de “crear un clima de excepcionalidad en torno a la empresa sobrehumana de devolver a Francia su ascendente universal, ya que no su liderazgo mundial” (Cuenca, 1996: 17). La visión de los galos, contrapuestos a godos y romanos va a hallar, en este sentido, un gran apoyo social. Ahora bien, dada su incidencia, no sólo va a apoyarse en esa sociedad a la que se dirige, sino que, sobre todo, va a contribuir a configurar en la misma una determinada forma de pensar acerca de lo propio y de lo extraño.

## ASTÉRIX Y LOS GODOS

A lo largo de las más de treinta aventuras de Astérix y Obélix, figurarán por sus páginas cerca de una veintena de estereotipos nacionales. En la mayor parte de los casos, aunque locos, la presentación de los mismos es amable. Existe una excepción: los godos.

Los godos no son resistentes al invasor, aunque lo ataquen: son bárbaros. Es más, atacan a los romanos en el único capítulo en que se da una visión po-

sitiva de éstos<sup>9</sup>. Cuando va a celebrarse el Congreso-Concurso del bosque de los Carnutes con la presencia de los druidas, los romanos, dando muestra de respeto hacia la cultura local, establecen una tregua en la que se comprometen a no atacar a los galos. Esta tregua no sólo no es respetada por los godos que invaden el territorio galo, sino que, además, secuestran al druida ganador del concurso: el representante de la sabiduría gala. El objetivo de este secuestro es claramente definido por Mamporric el jefe godo: “prepararnos para la invasión de las Galias y de Roma”. Astérix y Obélix se dirigen hasta el país de los godos para salvar a Panoramix, el druida. Una vez éste rescatado, sólo tienen una preocupación: “antes de dejar este país, debemos disuadir a los godos de que nos invadan. ¡Disuadirles por mucho tiempo!”.

Las reticencias entre los dos países se mantienen durante años. Los galos no se fían de los godos. Aún así, De Gaulle recibe a Adenauer en París y éste le invita a la capital alemana. Los recibimientos respectivos, convenientemente organizados, son apoteósicos. Claro que ambos han de mirar hacia otro lado para no ver pancartas ofensivas o, al menos alusivas, a los desencuentros. Panoramix engaña a Teleféric, de la misma forma que la población alemana tiene la sensación de que Adenauer es engañado por De Gaulle. Los acercamientos entre los dos estadistas no son comprendidos por las poblaciones a quienes representan. De hecho, el declive de Adenauer, iniciado en las elecciones de 1961, tiene mucho que ver con la relación franco-alemana. La oposición en bloque acusa al viejo Adenauer de “favorecer en exceso el desarrollo de una Europa francesa” (Binoche, 1990: 164). Es más, las entrevistas Adenauer-De Gaulle de 1962 son contestadas fuertemente por la opinión pública alemana. *Die Zeit* advierte que los responsables políticos no representan a sus naciones porque el canciller alemán tiene demasiadas “ausencias de edad” y el general francés a todo su pueblo en contra (Binoche, 1990: 164).

En 1959 De Gaulle había reconocido la línea Oder-Neisse como frontera occidental de Polonia entre grandes protestas alemanas. Un año después, Francia desarrolla con éxito sus primeros ensayos para tener una bomba atómica propia. Pero lo que pudiera ser considerado ofensivo para los alemanes no aparece en *Astérix y los godos*. Éstos son presentados como un pueblo guerrero, en continua lucha entre sí y contra todos, un pueblo que sólo manifiesta alegría en la guerra. Así, mientras otros pueblos aparecen con frecuencia cantando o bailando en actividades cotidianas como el trabajo o el descan-

<sup>9</sup> Tal vez sería más acertado decir que no se da una visión excesivamente negativa de los mismos. Posiblemente, los romanos, sin la obligación de hacerse pasar por godos, representen la suma de los peligros extraños que siempre amenazan desde el exterior. Aunque potenciales enemigos, Francia ha sido parte del grupo aliado y, por tanto, nada tendrá que temer de esos peligros exteriores que, no obstante, siguen estando ahí.

so, a los godos de Astérix sólo se les ve alegres cuando desfilan en marchas militares. Marchas que, por cierto, se desarrollan al paso que marcan alegres canciones como Lili Marlenic.

La última imagen que tenemos del país de los godos antes de que Astérix, Obélix y Panoramix lo abandonen recuerda en exceso a las que se ofrecieron en los primeros días de la postguerra de la Alemania derrotada: pura desolación. Los galos regresan tranquilos hacia sus casas pero el paisaje que dejan a sus espaldas es un cúmulo de viviendas derruidas —como si hubieran sufrido un bombardeo aéreo—. Claro que tal destrucción no es responsabilidad gala, han sido los propios godos los que, con sus luchas intestinas, han destruido su país. De la soberbia de los sucesivos jefes godos que presidieron los juegos en el circo alemán poco queda. Los galos no han sido descuartizados y la amenaza del águila imperial omnipresente en el circo —negra sobre el blanco fondo de una circunferencia enmarcada en un cuadrado rojo— ha desaparecido.

El paso del tiempo va suavizando las relaciones franco-alemanas. Los godos dejan de ser centro de atención de Astérix. Pero aún así, aparecen de cuando en cuando referencias a los mismos. Mediada la década de los sesenta, el general De Gaulle da un auténtico golpe de efecto en su política exterior: Francia abandona la estructura militar de la OTAN, crea su propia arma nuclear y desarrolla una política de defensa autónoma y propia al margen del bloque occidental. Los acercamientos y alejamientos entre franceses y alemanes se suceden. Y Astérix, aspirante a legionario romano, se vuelve a encontrar con algunos godos que, como él, desean enrolarse en la legión. Uno de ellos desaparece rápidamente de la historia; a pesar de su apariencia feroz, es el único aspirante que no supera el control médico, por lo que es rechazado. La tensión se desvía hacia otros lugares. El godo alistado, ante la primera comida que les sirven en el ejército —grasa de cerdo y queso cocidos juntos—, señala que por la misma descuartizarían al cocinero en su país. Sentado a su lado, un enfurecido belga, exclama: “¡Esto es comida propia de godos!”. Por cierto que, confirmando su fama estereotipada de pésimos comedores, el inglés presente en el rancho sorprende a todos declarando admirativamente “¡Delicioso, espléndido, verdaderamente! ¿No es cierto?”

Las relaciones vecinales parece que se encuentran en una buena senda. Aún así, no conviene fiarse del todo. Una década después, Astérix y Obélix volverán a ver un godo: Cilindrix. El mensaje que transmite la aparición de este godo atípico, bajo, rechoncho y vestido con un traje de judoka es doble: hay que seguir teniendo cuidado con los alemanes aunque, por otra parte no habrá ningún problema para vencerlos. A lo largo de la treintena de aventuras, Obélix ha luchado en varios continentes, con varios adversarios, de pie y sentado. Siempre ha salido victorioso de las pruebas. Pero el enfrentamiento con Cilindrix es algo distinto: es el único combate cuerpo a cuerpo que Obélix ha

perdido. Afortunadamente para él, el godo en su soberbia cae en la astuta trampa de Astérix y le va indicando a éste qué debe hacer para vencerlo. Cuando Cilindrix quiere darse cuenta está, como Alemania, atado de pies y manos.

## LOS RESISTENTES

“Año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos”. ¿Pero, qué hacen el resto de los galos mientras la aldea de Astérix lucha contra el invasor? ¿Se han convertido en colaboracionistas o resisten de alguna forma? Cuando nace Astérix las escenas de reprobamiento público hacia los que habían colaborado con el invasor alemán están todavía muy frescas en el recuerdo de los franceses. La mítica de la resistencia comienza a ser pasada por el tamiz de la realidad. Algunos connotados resistentes, se descubre ahora, no lo fueron tanto. Los colaboradores, o los que tácitamente asumieron, fueron más de los que se pensaba. Pero, sobre todo, los más ni se opusieron ni colaboraron: sencillamente aceptaron resignadamente en espera de tiempos mejores.

Todas estas actitudes aparecen presentes en *El combate de los jefes*, obra que se inicia con viñetas que, cual dos cámaras situadas en espacios lejanos, alternan acontecimientos que están teniendo en dos lugares diferentes. En uno de ellos se muestra cómo es el galo colaboracionista; en otro el “verdadero” galo. Genéricamente los dos grupos son caracterizados de la siguiente forma: “los que aceptaban la paz romana y trataban de adaptarse a la poderosa civilización de los invasores”, esto es, aquellos que pretenden pasar por “galo-romanos” y que el resto considera “galófobos”; y los “irreductibles, bizarros, toscos, testarudos, tragones, camorristas y juerguistas”.

El primero de los grupos comienza a aceptar las formas propias de los invasores que, en el comic, vienen representadas por la adopción de vestimenta y arquitectura propia del invasor. Su jefe, Prorromanix, saluda al modo romano, brazo extendido formando ángulo de 45 grados con la vertical del cuerpo: “¡Ave, César. Bienvenidos sean nuestros invasores bienamados!”. El conflicto que vivieron los franceses una vez acabada la guerra tendrá, como puede suponerse, su pertinente representación icónica: ambos grupos terminarán enfrentándose en un combate. Por dicha razón, cuando A-brazo-partido<sup>10</sup>, el

<sup>10</sup> En el presente artículo estamos llamando a los personajes de Astérix con los nombres que en la versión española se le han asignado. Obviamente, los mismos varían en función de las traducciones. Sería muy de desear, en este sentido, un estudio comparativo de los mismos que, por el momento, escapa al ámbito de esta reflexión.

jefe de la aldea gala, vence es generoso: es una lucha entre hermanos. Abraracurcix perdona a los vencidos pero impone al adversario una condición: “no olvides que eres galo”.

Los problemas derivados de la aceptación de la invasión alemana-romana aparecen tratados durante más de treinta años de obras de Astérix, desde *La hoz de oro*, publicada al comenzar la década de los sesenta, hasta *La Rosa y la espada* en los noventa. En *La hoz de oro* Astérix y Obélix viajan por vez primera a Lutecia, París, la ciudad de la luz. La visión que se nos presenta de los luteccianos casi llega a deprimir a Astérix: una ciudad corrupta donde los grupos mafiosos viven en la más absoluta impunidad mientras los más tratan de sacar ventajas de la invasión, aunque sea a costa de sus compatriotas. Sólo Amérix, el fabricante de hoces de oro y primo de Obélix <sup>11</sup> permanece incorrupto. No ocurre lo propio con los habitantes del campo. En *La vuelta a la Galia*, la mayor parte de los habitantes de las diversas regiones que atraviesan los viajeros se muestran hostiles contra el invasor. En ocasiones, se presentan como colaboradores suyos, pero sólo para contribuir a su confusión. Esto es, aparentemente, Astérix nos presenta una dicotomía entre el campo y la ciudad en lo que se refiere a la resistencia al invasor, en la que la ciudad fuera el espacio propio para colaborar, mientras que los campesinos se afanan en defender a su tierra.

Evidentemente la dicotomía campo-ciudad no implica una presentación idílica del primero. Cuando esto se hace, como en *La Residencia de los Dioses*, obedece a oscuros intereses. Es más, en el campo también hay traidores. Cuadrix, en *La Vuelta a la Galia*, va a entregar a los protagonistas de la historieta a los romanos. No sólo es un colaboracionista, es un delator. De ahí su nombre. El propio Cuadrix se define: “¡Soy un tipo repelente, pero el mundo necesita también tipos repelentes!; Además, no lo hago porque sí... lo hago por dinero!” Ni tan siquiera es la ideología, algo reprochable pero comprensible desde cierto punto de vista, lo que mueve al delator. Por tal motivo, tras recibir la correspondiente paliza Cuadrix afirma muy convencido: “¡Nunca más traicionaré a mis compatriotas!; Es una cosa muy fea, llena de riesgos y moralmente reprochable!”

<sup>11</sup> Nada sabemos de la familia de Obélix. Ni cuándo, ni dónde nació. Todo hace suponer que fuera en la propia aldea, pero no deja de ser un supuesto. Algo similar ocurre con Astérix. Las únicas referencias familiares que aparecen de los mismos son primos lejanos. En el caso de Obélix, es un primo que vive en Lutecia y al que no conoce. En el caso de Astérix, el primo vive al otro lado del mar, en (Gran) Bretaña y, por supuesto, tampoco lo conoce. Tanto Astérix como Obélix son personajes ahistóricos, sin familia y sin referencias, que, de alguna forma, aspiran a la universalidad: puede vérselos inmutablemente en cualquier momento y cualquier situación.

En el fondo, la resistencia contra el invasor romano-alemán<sup>12</sup> se plantea desde criterios morales. Esta discusión aparece claramente definida en *Astérix y el caldero*. En un contexto en el que la mayoría de los franceses que han asimilado la invasión sólo parece pensar en diversiones, los rectos galos resistentes se ven en la obligación moral de desterrar a Astérix a pesar de saber que tal decisión es injusta. El jefe Abraracurcix, presidiendo un tribunal de notables, se dirige a Astérix. Éste ha cometido una falta al no saber guardar el caldero que se le había confiado. Por dicha causa, le dice el jefe, “aunque esto nos llena de tristeza, quedas desterrado. ¡Sólo podrás volver al pueblo si reparas tu falta!” Y así es como Astérix, en compañía de Obélix, inicia el camino al destierro entre la tristeza de sus vecinos. Pero, las normas morales son muy estrictas. Incumplirlas equivale a introducir el desorden moral en la aldea. El galo recto es el que se opone al que tiene una moral cambiante, a Moralelastix, el desencadenante directo del destierro. Este personaje es la encarnación del mal y por ello, “siguiendo un tradicional tropo metonímico, su físico repugnante es una traducción visible de sus cualidades morales” (Gasca y Gubern, 1991: 94). La villanía de Moralelastix es peor que la cualquier colaborador. Es el personaje que se presenta como resistente ante los suyos y como colaboracionista ante el enemigo. Es el peor enemigo, aquél en quien nadie podrá confiar jamás. La reprobación ante tan deshonesto conducta es tal, que hasta los piratas, por única vez, en lugar de ver cómo se hunde su barco, resultan beneficiados de los actos negativos de Moralelastix.

En suma, las obras de Goscinny y Uderzo, no sólo muestran estereotipos acerca de habitantes de otros pueblos, sino que están presentando una determinada visión de la sociedad francesa. No se trata sólo de definir lo privativo a partir de la negación de lo otro, sino de hacerlo simultáneamente a partir de tales consideraciones y de la afirmación no explícita de lo propio.

## ASTÉRIX Y LOS GALOS

A pesar de su amistad, Astérix y Obélix discuten muy a menudo. Es precisamente la polémica que tienen en *El escudo Arverno* la que puede servir de punto de partida para comprender la Francia de las décadas sesenta al ochenta. La polémica entre ambos protagonistas es cerrada con una dura sentencia

<sup>12</sup> Los romanos que en las primeras obras representan burlescamente a los alemanes terminarán convirtiéndose más tarde en norteamericanos. Si en las primeras obras de Astérix EE. UU. es todavía un referente positivo, la representación del pueblo que ha venido a salvar a Francia de las garras del fascismo, la reconstrucción de Europa —vía Plan Marshall— va a ser sentida paulatinamente como una colonización cultural que genera claros rechazos.

de Astérix: “¡Comida y diversión, ésta es la Galia de hoy! ¡Es para sentirse orgulloso del galo medio!” Pero, ¿qué ha hecho que la sociedad francesa abandone la *grandeur* para llegar a los extremos aludidos?

La razón de tal desatino tiene que ver fundamentalmente con el abandono de las costumbres propias y su sustitución por una sociedad de mercado que ha introducido tales cambios que se podría hablar de una colonización cultural. Por dicho motivo, la crítica de dicho modelo de sociedad, que tan genuinamente representan los EE. UU., va a estar presente en las obras de Astérix desde finales de los sesenta. Los romanos, especialmente Roma y la sociedad que la gran metrópoli representa, van a convertirse ahora en el símbolo del “amigo americano”.

Francia finaliza las convulsiones de mayo del 68 cuando aparece una de las más grandes críticas que Astérix hace a la sociedad de mercado: *La residencia de los dioses*. Julio César para derrotar a los invencibles galos diseña una estrategia comercial. En un primer momento, los propios galos no son conscientes de la trampa y comienzan a aceptar las condiciones del mercado. Se benefician y eso es suficiente. Pero, en realidad, todo el mercado es una trampa. Lo que parece que funciona por sí solo, sin reglas y sin ningún control, responde, en realidad, al plan maquiavélicamente diseñado por una mano enemiga. El desarrollo comercial ha cambiado totalmente la faz del poblado. Astérix se queja de que “la armonía que reinaba entre nosotros ya no existe” y el druida le replica que “todo esto forma parte de un plan de Julio César para hacernos desaparecer”. Pero, a pesar de que, por el momento, logran detener la sociedad comercial que viene del invasor romano, Astérix y Panoramix saben que es cuestión de tiempo. Nada detendrá al afán de lucro. La especulación urbanística ligada a la creación de “urbanizaciones”, como la Residencia de los Dioses, tendrá inevitables consecuencias negativas para el medio ambiente y la sociedad tradicional.

Los reflejos del sesenta y ocho volverán a aparecer con mayor crudeza tras la crisis económica del 73. En *Obélix y Compañía* la jerga economicista, que sólo una pequeña minoría comprende, guía el discurso de los gobernantes de la sociedad. El resto de los mortales no comprende el mercado, ni sus leyes: se limita a comprar lo que le indican. La producción de elementos inservibles, pero que todo el mundo compra, está generando una situación social absurda: “La mitad caza jabalíes para alimentar a la otra mitad, que hace menhires”. La riqueza comienza a acumularse en manos de unos pocos y el resto no puede adquirir los productos básicos porque los primeros los han acaparado ya: “lo compro todo”, dice Obélix cuando llega el vendedor ambulante al pueblo ante la sorpresa de sus vecinos que se quedan sin nada. Lo más grave de los cambios que afectan a la comunidad es que han perdido su libertad. Ni tan siquiera saben lo que quieren. Es más, quieren lo que la publicidad les

manda. Así les ocurre a cientos de romanos que compran menhires tras una adecuada campaña de marketing del producto. En *Las doce pruebas de Astérix*, una de las más dificultosas que han de afrontar los dos guerreros galos consiste en escalar hasta la cumbre más alta del mundo. La dificultad se acrecienta porque en ella mora el “venerable de la cumbre” que propone a los que hasta él ascienden un enigma. Logrado el ascenso, como Edipo ante la Esfinge, Astérix ha de desentrañarlo: “¡Oh, mortales presuntuosos!” —dice el Venerable— “¡Uno de vosotros, con los ojos vendados, tendrá que decirme cuál es el montón de ropa que ha sido lavada con ‘Olimpo’, el detergente de los dioses!”. Astérix, como no podía ser de otra forma, supera la prueba, lo que provoca una gran alegría entre casi todos los dioses. La voz del Venerable resuena más vibrante aún: “Los dioses hacen su colada con ‘Olimpo’ que deja la ropa más blanca y las manos suaves, tan suaves”.

De entre todos los que sufren los ataques del mercado, son las mujeres las que más fácilmente parecen caer en sus trampas. Incluso el más irreductible galo, el anciano Edadepiedrix, acepta comerciar con los romanos bajo la presión de su mujer que podrá así comprar las mejores telas del mercado.

En general, se puede decir que las mujeres no existen en las obras de Astérix. Rara vez son protagonistas. La única excepción se encuentra en *Astérix y Cleopatra*, pero aún así, es la única mujer que aparece en la aventura y no hay que descartar que se deba a su prodigiosa nariz (francesa, por lo demás). En la mayor parte de las aventuras ni siquiera aparecen y, cuando lo hacen, se muestran desarrollando labores consideradas típicamente femeninas.

El papel que juegan las mujeres en estas aventuras aparece claramente definido por la intervención de la mujer del jefe, Karabella, en *Astérix en los Juegos Olímpicos*. Lejos de protestar porque todos los hombres de la aldea, incluyendo a los más ancianos, se marchen a Grecia, las mujeres reunidas ante la puerta del pueblo deciden hacer algo útil: “Bueno, lo aprovecharemos para limpiar y poner un poco de orden hasta que esa pandilla de desordenados regresen”<sup>13</sup>. Por tal motivo, no es extraño ver mujeres que aparecen lavando la ropa, junto a una reunión de varones que discuten sobre importantes asuntos (*Astérix y el caldero*). Las profesiones que desempeñan cuando tienen algo de protagonismo resultan demasiado estereotipadas: campesinas, pescaderas, enfermeras, bailarinas, secretarías y similares. Al respecto se puede decir que no existen diferencias sustanciales entre las galas y otras mujeres. En

---

<sup>13</sup> Precisamente en la puerta del estadio en que se van a celebrar los Juegos Olímpicos una griega —que recuerda en exceso a las sufragistas de finales de comienzos de siglo— protesta vehementemente porque no pueden participar en los mismos las mujeres. La situación provoca la hilaridad más hiriente entre aquellos que hacen cola para entrar, acrecentada cuando se insinúa la posibilidad de que en el futuro las mujeres conduzcan carros.

*Astérix en Bélgica*, el jefe de la aldea belga se dirige a las mujeres de la misma para decirles: “¡Mujeres, tenemos visita! ¡A vosotras os toca trabajar!”. Obélix al ver la situación replica: “¡Diréis que estamos en el extranjero..., pero veo que aquí pasa lo mismo que en casa!”. Y es que las belgas aparecen cocinando, sirviendo la comida o haciendo punto. Algo similar les ocurre a las inglesas que están preparando el té mientras pelean los varones. Claro que, éstas, parece ser que tienen una vía de escape. De la misma forma que los ingleses flemáticos que no pierden la compostura ni tan siquiera en los momentos más peligrosos, se vuelven auténticos *hooligans* cuando saltan al campo los jugadores, las inglesas, reposadas y tranquilas, chillan como dementes y se tiran de los pelos para conseguir autógrafos de un grupo de bardos famosos.

Un folleto promocional de La Residencia de los Dioses, en el que se muestran las condiciones de la vida idílica de los que a ella vayan a residir, presenta nítidamente cuales son las aspiraciones con las que las matronas romanas pueden soñar: tras preparar el desayuno a su marido y llevar a los hijos a la escuela, la mujer “liberada” podrá ir a la peluquería. Posteriormente, convenientemente arreglada en el salón de belleza, se dirigirá al centro comercial o al mercado próximo para volver a tiempo de preparar la cena al marido que estará a punto de regresar del trabajo. Y todo ello a pesar de tener varios esclavos que pueden ser comprados en la misma urbanización.

Pero es tal vez en *La Cizaña* y en *El Adivino* donde más claramente se observa la visión que de las mujeres transmite Astérix. En *La Cizaña* el desencadenante de los enfrentamientos y problemas con que la aldea se encuentra son los “chismorreos” y habladurías. En *El Adivino*, la credulidad. El falso adivino pronostica todo tipo de bienes suscitando en las mujeres una cierta adicción que hace que sean capaces de transgredir todas las normas y convenciones sociales para poder seguir sirviéndole. La magnitud de problemas que provoca esta actitud es tal, que el druida Panoramix se ve en la necesidad de dar poción mágica a todo el pueblo, la única vez en toda la serie que las mujeres la toman. Para comprobar los efectos que la misma tiene, Karabella, la mujer del jefe, golpea al pescadero quien desde el suelo afirma tajante: “estoy en contra de la igualdad entre el hombre y la mujer”. La victoria contra los romanos, con la participación femenina, devuelve las aguas a su cauce aunque con profundas dudas en algunas combatientes: ¿engordará la poción mágica? En suma, las mujeres siempre están causando problemas, por acción u omisión. En *Astérix en Córcega* están a punto de generar una batalla porque un romano se dirige hacia una. Ciertamente que la misma ni tan siquiera contesta, pero que el romano se haya dirigido a ella es ya suficiente para que su hermano considere que ha habido un flirteo por parte de la mujer.

Mientras, al margen de lo que sucede en las historias de Astérix, el comic va evolucionando. Comienzan a aparecer comics con una tendencia marcada-

mente erótica. Aparentemente, sería imposible que hubiese una réplica en las obras de Uderzo y Goscinny o que los mismos pudieran integrar dicha tendencia en las aventuras del galo. Y, sin embargo, aparecen reflejos de la misma. En *Obélix y Compañía*, la bella mujer de Edadepiedrix intenta que su marido le compre las ropas que el vendedor ambulante trae al poblado. La acaparación de todos los productos en manos de Obélix lo hace imposible. La variación de la profundidad de campo y de la distancia focal hacen el resto: los planos del fondo se difuminan y resaltan con un suave contrapicado la sensualidad de una mujer —sonrisa insinuante, hombros al aire y senos que invaden el espacio del lector— que se presenta como una auténtica “Vampirella” para conseguir sus propósitos ante el previsible aturdimiento de Obélix y el escándalo del resto del poblado. El empleo de los “atributos femeninos” para dominar a los varones está presente también en *El regalo del César*. En dicha obra, la hija de Angina, en contra de su voluntad, se aviene a utilizar la táctica reseñada para lograr el enamoramiento de Obélix. El trasfondo es una situación de violencia inusitada generada, cómo no, por la competencia entre dos mujeres: Angina y Karabella. La contienda entre las mismas es tal que, para evitar una guerra civil, se convocan unos comicios que si bien no llegan a celebrarse, introducen la discordia y la división entre los galos. Por cierto que la hija de Angina se aviene a colaborar con su madre cuándo ésta le asegura que de ganar las elecciones su padre podrá comprar todo tipo de trapos y joyas.

Nadie duda de que en la aldea el jefe es Abraracurcix. Sin embargo, todos saben que es Karabella quien le domina. Karabella, la representación de la mujer gala, es, sobre todo, dominante, autoritaria, castradora de las actividades de su marido, un pobre hombre al que ella no deja hacer absolutamente nada, excepto adoptar la pose de jefe. Nos encontramos pues, con una visión patriarcal de las relaciones entre hombres y mujeres que presenta a aquéllos como víctimas que son siempre dominados por unas mujeres que, a la vez, pueden satisfacer ciertas fantasías frustradas de algunas mujeres<sup>14</sup>.

La escena que nos muestra a los contendientes electorales sentados ante una mesa discutiendo sus respectivos programas, así como las relaciones que mantienen Bellita y Abraracurcix nos sitúan ante otra cuestión de gran relevancia: las relaciones políticas. Abraracurcix es el jefe, pero un jefe simbólicamente castrado por la acción de su mujer. Por dicha razón, él no decide nunca. Cuando hay que tomar una decisión de interés la visión “panorámica” del druida Panoramix, y el punto sobre las “i”, o por mejor decir, el asterisco, que coloca Astérix, son el fundamento de la acción.

<sup>14</sup> La relación entre Karabella y Abraracurcix está regida por el mismo patrón que muestra (Gubern, 1992: 239) para *Bringing Up Father*.

Con todo, la apariencia externa del mando es lo que cuenta. Para la población, Abraracurcix es el que toma las decisiones. La teatralización del poder aparece nítidamente mostrada en *Astérix y el caldero*: “¡cuando un jefe galo se encuentra con un jefe galo, el protocolo debe ser respetado!”. Y es que no cualquiera puede ser jefe. A pesar de que va a recibir a Moralelastix del que no se fía nada, Abraracurcix se dirige a los suyos para decirles: “demostrad corrección, dignidad y majestad”. Un jefe galo ha de ser valiente, feroz, generoso, honorable (*El combate de los jefes*), pero también defensor de los oprimidos (*Astérix en Hispania*). En suma, el jefe galo ha de tener exactamente las características que los gaullistas aseguran tenía De Gaulle. En ocasiones se ha definido el gobierno de De Gaulle como un “orleanismo —poder legislativo en manos de los notables— y bonapartismo —poder personal plebiscitado por el pueblo—” (Cuenca, 1996: 21). Así se presenta en *Astérix*. El poder que los notables —Panoramix, el druida; Astérix, el guerrero; y Edadepiedrix, el anciano— se concentra simbólicamente en una sola mano: la del jefe Abraracurcix que es plebiscitado por el pueblo.

Tal consideración no debe interpretarse como la defensa a ultranza de un poder absoluto. Las leyes son inapelables y deben ser cumplidas por todos, incluso los jefes. En *El combate de los jefes* Abraracurcix ha de pelear contra Prorrromanix para cumplir la ley gala que obliga a luchar por el puesto cuando otro jefe le reta. “Nuestras leyes son categóricas”, dice Panoramix en *El regalo del César*. Este carácter es el que hace que Astérix tenga que abandonar el pueblo, aunque el jefe no esté de acuerdo en *Astérix y el caldero*.

Pero los tiempos cambian. De Gaulle desaparece del mapa político. Con su muerte se producen todo tipo de cambios en Francia. “Desaparecido De Gaulle, se lograría sin traumas el retorno a un sistema parlamentario de corte más normal y clásico” (Cuenca, 1996: 21). Estos cambios también tienen su reflejo en *Astérix*. Si siempre se había presentado la decisión del jefe como absoluta e inapelable, en *Astérix en Bélgica*, escrito a finales de los setenta, el jefe convoca al Consejo, al parlamento diríamos, para tomar una decisión. El mismo, compuesto por todos los varones de la aldea, y sin la presencia de mujeres, discute sobre si se ha de hacer un viaje a Bélgica. Todas las opiniones son expuestas. Claro que, aún estamos hablando de galos y el pasado tiene mucha fuerza. Por dicho motivo, el jefe decide no aceptar la decisión del Consejo. La única vez que convoca el Consejo es la única en que, paradójicamente, decide por sí mismo.

En suma, en las líneas precedentes he pretendido mostrar que las aventuras de Astérix y Obélix no son sólo un entretenimiento para niños, sino un instrumento para conocer algunos de los elementos definitorios del contexto socio-cultural del lugar en que se producen. Más allá de los estereotipos regionales o nacionales, Astérix nos informa sobre cómo son los franceses de los últimos

cuarenta años. Al observar esta información nos percatamos de que, en muy buena medida, existe una clara retroalimentación entre las situaciones que describen las obras y los valores dominantes en el país vecino. En qué medida unos han generado los otros o viceversa sólo puede ser comprendido desde un análisis más amplio que incluya una reflexión en profundidad acerca de la conformación de opiniones a través de los medios de comunicación. En todo caso, la pertinencia de análisis acerca de las producciones visuales elaboradas en determinados contextos culturales parece quedar fuera de toda duda.

## BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, M. (1995): *Los "no lugares". Espacios del anonimato. Una Antropología de la sobremodernidad*, ed. Gedisa, Barcelona (2.ª ed.).
- BINOCHÉ, J. (1990): *De Gaulle et les allemands*, ed. Complexe, Bruselas.
- CONTRERAS, J. (1973): El héroe como vehículo de inculcación ideológica: el ejemplo de Tarzán, en *Rev. Ethnica*, vol. 6, pp. 35-70.
- CUENCA, J. M. (1996): *La Francia actual: política y políticos*, ed. Universidad de Córdoba, Córdoba.
- DUNDES, A. (Ed. ) (1984): *The Sacred Narrative: readings in the theory of myths*, University of California Press, Berkeley, Cal.
- GASCA, L., y R. GUBERN (1991): *El discurso del comic*, ed. Cátedra, Madrid, 2.ª ed.
- GUBERN, R. (1979): *El lenguaje de los comics*, ed. Península, Barcelona.
- (1992). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, ed. Gustavo Gili, México, 2.ª ed.
- MARTÍN ARINCIBIA, J. (1981): *La polémica Lévi-Strauss & Propp*, ed. Fundamentos, Madrid.
- PROPP, V. (1987) (original 1968): *Morfología del cuento*, ed. Fundamentos, Madrid.
- TOMÉ, P. (1996): *Antropología ecológica. Aportaciones, influencias e insuficiencias*, ed. Inst. Gran Duque de Alba, Ávila.
- (1997): "Antropología, comunicación, e información: ¿Homo faber u homo informaticus?", en Pastor, G. et al. (eds. ) (1997): *Retos de la Sociedad de la Información*, Public. de la U. Pontificia de Salamanca-Caja Salamanca y Soria. Salamanca, pp. 449-462.
- UNESCO (1980): *Un sólo mundo, voces múltiples. Comunicación e Información en nuestro tiempo. Hacia un orden mundial más justo y eficaz de la Información y la Comunicación. Informe de la Comisión Internacional sobre Problemas de la Comunicación*, FCE - UNESCO, México-París.