

TARTESSOS. EL MITO EN LENGUAJE DE CÓMIC

PILAR IGUÁCEL*

Resumen.-

Tartessos, el reino de la felicidad y la fortuna, es el protagonista de un cómic, *Tartessos*, que se enmarca dentro del género de humor y aventura. Con una base argumental que aprovecha hechos más o menos verídicos, se crea una trama ficticia en la que se entremezclan personajes históricos, personajes de leyenda y otros claramente inventados. Se produce una apropiación simbólica del mito, en una suerte de paralelismo con la usurpación simbólica, en época antigua, de estos territorios desconocidos, buscando una identidad nacional y regional en época actual.

Abstrat.-

Tartessos, the kingdom of happiness and fortune, is the protagonist of a comic, *Tartessos*, which falls within the genre of humor and adventure. With a basic plot that takes more or less true facts, it creates a fictitious story in which intertwine historical personages, and other legendary characters clearly fabricated. There is a symbolic appropriation of the myth, a kind of symbolic parallels with the usurpation of these old time in unknown territory, searching for a national identity and regional current era.

Palabras clave: Tarteso, Cómic, Mito, Colonización.

Key words: Tarteso, Comic, Myth, Colonization.

El reino de la felicidad y la fortuna: Tarteso. Protagonista absoluto de una serie que lleva ese mismo título, *Tartessos*, y del que se han publicados tres volúmenes: *La ruta del estaño*, *La espada de Crisaor* y *Odisea en Iberia*¹. Su formato es el cómic, se enmarca dentro del género de humor y aventura, y está dotada de personalidad propia gracias a una ambientación histórica que, como en el caso de *Asterix*, referente ineludible, se desarrolla en la antigüedad. En palabras de uno de sus autores, Paco Nájera, con una base argumental que aprovecha hechos más o menos verídicos, se

* Departamento de Ciencias Humanas, Universidad de La Rioja.

Correo electrónico: pilar.iguacel@unirioja.es, pilariguacel@hotmail.com

¹ www.tartessoselcomic.com

crea una trama ficticia en la que se entremezclan personajes históricos, personajes de leyenda y otros claramente inventados².

EL MITO.

El punto de partida es un dato historiográfico, fidedigno, la narración de Colaios de Samos, en torno al año 600 a.C.: una supuesta singladura más allá de las Columnas de Hércules, límite físico y simbólico del mundo habitado. Nuestro marinero griego, habría llegado a las costas de Tarteso en época arcaica, de forma un tanto fortuita, desviado por el viento desde el norte de África e impulsado por la divinidad. Allí Coleo, comerció con grandes beneficios, para después regresar sano y salvo a Samos³. En agradecimiento, invirtió seis talentos de plata en construir un monumental caldero de bronce en honor de la diosa Hera. Caldero que debió contemplar Heródoto, puesto que el historiador describe con todo detalle las cabezas de grifos que adornaban el borde de la vasija, y las tres enormes estatuas de sendos hombres arrodillados, que soportaban el recipiente⁴.

Ya desde antiguo, en el imaginario griego, y en los poemas homéricos como referente fundamental, el universo oscilaba entre el oriente y el occidente, entre la salida del sol y el ocaso, entre el reino de la luz y la fertilidad y el dominio de las tinieblas y los lugares inaccesibles. El extremo occidente era también la morada adecuada para las divinidades más arcaicas y para los seres más monstruosos y extraordinarios. Con intenciones cosmológicas y como respuesta inmediata a preocupaciones esenciales, la idea del Hades o mundo de los muertos se relacionó con una topografía imaginaria⁵. Esta topografía fue adquiriendo de forma paulatina madurez geográfica, al enriquecerse con nuevas experiencias de navegación, griegas y fenicias, llevadas a cabo en las regiones más extremas del mediterráneo⁶. La *Ora Marítima* de Avieno recoge un posible periplo antiguo, del siglo VI a.C., en el que aparece ya el estereotipo

² www.youtube.com/watch?v=624vctozbs

³ La travesía que realizó Coleo hasta llegar a Tarteso sería de unos 2300 kilómetros, ida y otros tantos de vuelta, y no resulta muy creíble que consiguiera alcanzar sus costas bajo una tempestad, ni siquiera que se dirigiese hacia ellas sin un conocimiento previo de su existencia y de sus posibilidades comerciales, Harrison, R.J. *España en los albores de la historia*, Madrid 1989, 81.

⁴ Hdt., IV.152. En el *Heraion* de Samos han aparecido cuatro peines de marfil tartésicos, fechados en 640-630 a.C. que ponen de manifiesto el traslado de objetos de Occidente a Oriente, por mucho que fuesen materias primas como la plata, el bronce o el hierro, las mercancías mayoritariamente transportadas por los griegos de regreso a su patria, Blech, M. "Los Griegos en Iberia", en: Almagro, M. *et alii*, *Protohistoria de la Península Ibérica*, Barcelona 2001, 288.

⁵ A. Guzmán, F.J./ Gómez Espelosín, I./ Guzmán, *Iberia. Mito y memoria*, Madrid 2007, 27.

⁶ La aparición de no pocos restos de cerámica griega de época arcaica en el extremo suroeste peninsular, nos habla de la presencia de comerciantes griegos entre los años 600 a.C. y 540 a.C. en aquellas costas; quizás aprovechando el vacío dejado por los fenicios tras la caída de Tiro en el 573 a.C., Blech, "Los Griegos en Iberia...", 293.

de las costas meridionales más occidentales de la Península Ibérica impregnadas de un carácter infernal⁷. Sin embargo, esa idea, convertida en paradigma literario, adquiere poco a poco una nueva dimensión al ir calando en el pensamiento popular⁸.

También, el extremo occidente era para los griegos el lugar donde habitaban las divinidades más arcaicas, Crono, Jápeto, Atlas, Briareo... Pero no sólo los dioses. Más allá de las Columnas de Hércules, coexistían seres extraordinarios y monstruosos desde antiguo. Desde las gorgonas al tricéfalo Gerión, pasando por Equidna -mitad mujer y mitad serpiente-, Podarga o Forcis -el anciano del mar⁹.

Pero, el mal, lo oscuro, necesita del bien, de la luz, para poder existir. Allende las Columnas, se ubicaban también parajes de naturaleza paradisíaca y de una extraordinaria prosperidad y abundancia en toda clase de riquezas: la llanura del Elisio prometida por Proteo, las islas de los Bienaventurados, las Hespérides... Esta mezcla de peligros únicos y espléndidas riquezas trascendía como el escenario más adecuado para el desarrollo de las hazañas más asombrosas de algunos héroes. Perseo, Anfíloco, Teucro, Ocelas, Menesteo, Tíepólemo, Menelao, Diomedes¹⁰, pero sobre todo Hércules, eran los individuos idóneos para poder ordenar en un orbe descomulgado y caótico, y de paso justificar como precedente la intervención griega posterior¹¹.

Si bien en un primer momento, allá por el siglo VIII a.C., la península ibérica no debió formar parte del mapa cognitivo de los griegos arcaicos, sí parece que poco tiempo después comenzó a aparecer una idea asociativa entre las regiones infernales extremas y nuestra península. Próxima al Hades y frente al río Tarteso, se encontraba la isla Eritía, la 'isla roja de color del poniente', en la que el poeta Estesícoro a comienzos del siglo VI a.C. nos sitúa el mito de Gerión. Aunque, a finales de esa misma centuria, Hecateo se cuestiona la posibilidad de que Hércules pudiera haber hecho un viaje tan largo¹².

Diodoro de Sicilia nos transmite el viaje de Hércules hacia las Hespérides, como si de una potente expedición militar se tratara y cuyo objetivo fuera dar muerte a Crisaor, un poderoso rey de Iberia, padre de Gerión según la mitología. Gerión tenía

⁷ Avieno, *Ora Mar.*, 231-244.

⁸ En el año 138 a.C., las tropas de legendarios que acompañaban a Junio Bruto en su campaña por la *Galaecia*, se negaron al cruzar el río Leteo, como reacción a la asociación en su mente del significado de este nombre -río del olvido- y las latitudes de los territorios en los que se encontraban, con la topografía de ultratumba, Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia ...*, 31.

⁹ Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia ...*, 40.

¹⁰ Parece que los nombres de todos estos héroes relacionados con el extremo occidental del Mediterráneo están basados en etimologías artificiales de topónimos o etnónimos indígenas, que dan lugar a narraciones elaboradas de forma adulterada, pasando a formar parte del ciclo de los *nostoi* o 'regresos', Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia ...*, 54.

¹¹ Blech, "Los Griegos en Iberia...", 289.

¹² Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia ...*, 28.

tres hijos, cada uno de ellos al mando de un ejército eficaz y enérgico. A partir de ese momento el nombre del monarca quedaría estrechamente vinculado a la historia del suroeste peninsular, como un antiguo tirano de la región¹³.

Recapitulando, el suroeste peninsular y con el Tarteso se configuró en el imaginario griego a través de la agrupación de tres clases de elementos: en un primer momento, los cosmológicos con su asociación a los confines occidentales del universo conocido; a ellos se les fueron añadiendo poco a poco los puramente míticos, en relación con la expansión y dominio de los territorios más marginales; finalmente, ambos se alimentaron de eventos históricos como el encuentro de navegantes griegos y fenicios en aquellos remotos paisajes¹⁴.

Pero, el mito de Tarteso no acabó en el imaginario griego, sino que caló muy hondo en la historiografía posterior e incluso en la mente de investigadores y arqueólogos del siglo veinte, que durante décadas han estado buscando el emplazamiento de la primitiva Tarteso. En un intento de hacer realidad sus propios sueños de prosperidad, se produce una apropiación simbólica del mito, en una suerte de paralelismo con la usurpación simbólica en época antigua de estos territorios desconocidos, al transformar las acciones míticas en precedentes de la intervención helénica posterior, justificada y legitimada de esta manera.

Ya desde el siglo XVI, con el Estado español recién unificado, se incide en la ascendencia de los Reyes Católicos desde estos primeros reyes protohistóricos de Tarteso. Annio de Viterbo, a través de Ocampo, legitiman de esta manera la monarquía de aquellos momentos, al mismo tiempo que se refuerza la religión y los valores españoles. Andalucía se desmarca frente al resto de la Península y Tarteso, dentro de un discurso histórico lineal y progresivo, es utilizado como ejemplo de desarrollo propio sin sometimiento alguno a un probable poder exterior¹⁵.

Desde el conocimiento del territorio y desde la ambigua geografía de las fuentes antiguas, se identificó Tarteso con Cádiz de forma generalizada, durante los distintos períodos históricos que van desde el siglo XVI hasta el siglo XIX. Esta tendencia a la identificación de los topónimos y los elementos arquitectónicos citados en la *Ora Marítima* de Avieno y en otros periplos, la primera mitad del siglo XX se caracteriza por la aparición de numerosas hipótesis sobre el emplazamiento de Tarteso, dentro de un modelo histórico filológico y sin ninguna base arqueológica¹⁶. El punto de partida es una conocida frase de Schulten: “*la investigación arqueológica del reino de*

¹³ Así nos lo narra Amiano Marcelino en el siglo IV d.C.

¹⁴ Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia...*, 58-59.

¹⁵ Ruiz Mata, D., “Tartessos”, en: Almagro, M. *et alii*, *Protohistoria de la Península Ibérica*, Barcelona 2001, 18.

¹⁶ Ruiz Mata, “Tartessos...”, 19.

Tartessos, que ha sido la región más rica y más culta de la España Antigua, constituye la misión más importante de la Arqueología española"¹⁷.

El otro punto de inflexión se produjo en el año 1958, con los descubrimientos ocurridos en el yacimiento de El Carambolo (Sevilla) y la interpretación dada a éstos por su investigador conforme iban pasando los años. Mata Carriazo identificó El Carambolo como yacimiento tartésico, y no como la ciudad de Tarteso¹⁸, desmitificando así la idea romántica mantenida por Schulten y abriendo la puerta a la arqueología científica. El interés de ésta por sistematizar y definir la cultura tartésica y su carácter autóctono, se pone de relieve en reuniones y publicaciones que se fueron sucediendo durante la segunda mitad del siglo XX¹⁹. Algunas de ellas, sin embargo, no renuncian del todo a la existencia de una gran ciudad como centro político y religioso de Tarteso, ni a aventurar su localización en uno u otro lugar, contribuyendo de esa manera a la pervivencia del mito en el imaginario arqueológico²⁰.

EL LENGUAJE.

El cómic, arte secuencial y medio de documentación, debe traducir el mito a su propio lenguaje, con el vocabulario y la gramática que le son propios. Aceptamos la definición de cómic como "*ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector*"²¹.

Estas ilustraciones e imágenes, para conseguir transmitir la información deseada, deben contar con un lenguaje propio, individual y unificado, que exige un vocabulario igualmente individual y unificado. El lenguaje del cómic debe fluctuar entonces entre una dificultad máxima o mínima, un carácter realista o icónico, un matiz objetivo o subjetivo y un alcance específico o universal. Y para conseguir tal fluctuación, necesita crear una estructura visual gracias a un vocabulario compuesto de palabras, dibujos y otros iconos, es decir, una verdadera iconografía²².

Tenemos el vocabulario, pero nos falta la gramática, sin la que no puede haber comunicación. La gramática del cómic se denomina clausura y se encuentra estrechamente relacionada con la forma, con la psicología de la forma o *gestalt*, es decir,

¹⁷ Ruiz Mata, "Tartessos...", 2.

¹⁸ Mata, J. de, *Tartessos y El Carambolo*, Madrid 1973, 665.

¹⁹ La primera de ellas *Tartessos y sus problemas, V Symposium Internacional de Prehistoria Peninsular (Jerez de la Frontera 1968)*, Barcelona 1969; las últimas, Aubet, M^a E., *Tartessos. Arqueología protohistórica del Bajo Guadalquivir*, Sabadell 1989, *Tartessos, 25 años después, 1968-1993 (Jerez de la Frontera 1994)*, Barcelona 1995.

²⁰ Blázquez, J. M^a, *Tartessos y la colonización fenicia en Occidente*, Salamanca 1968; Maluquer de Motes, J., *Tartessos*, Madrid 1970.

²¹ McCloud, S., *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, 9.

²² McCloud, *Entender el cómic...*, 47.

con el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo. Hay varios tipos de clausura o, lo que es lo mismo, de transición de viñeta a viñeta: momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto y ‘*non sequitur*’. En los tebeos, estos tipos de clausura ayudan a establecer un contrato secreto y tácito, una relación estrecha e íntima entre el creador y el lector²³.

A pesar de su juventud, el lenguaje del cómic, atesora ya un importante conjunto de símbolos reconocibles, algo que suele ocurrir cuando el sistema de comunicación en cuestión lleva largos años de trayectoria. En el contexto de la historieta, las imágenes invaden el mundo invisible del símbolo, cuando salen de su marco visual. Esta transición de lo visible a lo invisible ha constituido la base de todos los lenguajes escritos desarrollados a lo largo de la historia²⁴.

EL CÓMIC.

Tomando la iconografía visual y sus distintas posibilidades comunes a cualquier cómic –simplificándolas en realista y caricaturesca-, y uniéndola a un parámetro más propio del género histórico, como es el grado de verismo o contenido científico, se dispone de dos variables cuya combinación permite clasificar nuestro *Tartessos* dentro del cómic de historia fantástica en caricatura, en el que se refleja un pasado fantástico con ciertos rasgos de científicidad, que se concretan en la representación de iconos más o menos realistas²⁵.

“... un fuerte viento nos arrastró lejos de la ruta de Egipto y finalmente nos encontramos bordeando la costa meridional más allá de las Columnas de Hércules. A pocas leguas del Estrecho encontramos un rosario de islas formadas al capricho del delta de un gran río. Remontamos su cauce contemplando las ricas campiñas, donde pacen inmensas manadas de bueyes rojos. De sus frondosas arboledas escapaban, aquí y allá, bandadas de pájaros de exóticos plumajes. Hombres sonrientes nos saludaban al pasar mientras recolectaban la miel o araban los campos. El agua brillaba con reflejos argénteos, presagio de la plata que esmalta perezosa el fondo del río. Por fin, a la cálida luz del ocaso, vislumbramos las murallas de una ciudad fabulosa de cuyas riquezas inigualables habla el destello dorado de sus torreones. Puede que su nombre os resulte familiar, pues aún resuena con timbres de leyenda: Tartessos, el reino de la felicidad y la fortuna”.

²³ McCloud, S. *Entender el cómic...*, 63-74.

²⁴ McCloud, S. *Entender el cómic...*, 128-131.

²⁵ Aquí deberíamos reseñar la importante y magnífica documentación de los guionistas de *Tartessos*, no sólo histórica, sino también arqueológica. Es cierto que se producen ciertas licencias en cuanto a sincronías de lugares geográficos y detalles de la puesta en escena –vestuario y atrezzo-, sin embargo parece tratarse de algo premeditado en un intento de selección de iconos que conformen significativamente el lenguaje de la historieta y que faciliten simbólicamente la comunicación entre los autores y el lector.

Con estas palabras, puestas en boca del marinero Colaio²⁶ y enmarcadas en una escena que se desarrolla en una taberna del puerto griego de Samos, comienza la narración de nuestro cómic.

Las primeras páginas, a modo de introducción, se crean mediante una clausura ‘*non sequitur*’, sin solución de continuidad, con combinaciones de palabras específicas, donde el dibujo ilustra, pero no viene a añadir nada a un texto ya completo. Son viñetas dedicadas al tratamiento de Tarteso en la mitología antigua, insistiendo en aquellos capítulos referentes a la genealogía relacionada con la monarquía de carácter mítico legitimadora del poder en Tarteso: Crisaor, Gerión²⁷ y Argantonio, éste último elegido por nuestra historieta como figura estelar de las aventuras acontecidas en su reino y alrededores. Los narraciones míticas destacadas son: el undécimo trabajo de Hércules: el mítico jardín de las Hespérides; el primer rey tartesio, Crisaor, que nació de la sangre de la gorgona Medusa después de ser decapitada por Perseo²⁸; el decimo trabajo de Hércules, con la muerte del gigante de tres cabezas Gerión, hijo de Crisaor y Calirroe²⁹ (fig. 1); el mítico rey Gárgoris, con sus intentos de dar muerte a su hijo Habis; y la recuperación del trono por Habis, monarca civilizador y legislador de Tarteso.

El paso de la leyenda a la historia, se marca con una nueva clausura, una nueva gramática, de escena a escena, con viñetas duales, en las que tanto las palabras como el dibujo dicen esencialmente lo mismo y ayudan a avanzar en la aventura de Colaio de Samos a su llega a Tarteso. Ese marco temporal y espacial es aprovechado para la presentación de aquellos personajes que serán los protagonistas de los tres volúmenes publicados hasta ahora. Sólo uno de ellos es ‘histórico’ –Argantonio, aunque no tenemos constancia documental de que el longevo rey se encontrase ya reinado en estas primeras tentativas samias de comercio con la Península Ibérica-, el resto inventado –la princesa Argentina, la reina Anarkia, Norax, Neo y el lince Ferocio (fig. 2). Llamen la atención entre el vocabulario, tres iconos que destacan por su potencia: uno arquitectónico, las murallas de Tarteso; otro de creación de carácter, el aspecto del propio Argantonio; y el último, que pudiéramos denominar de vestuario, el tocado de la reina Anarkía.

²⁶ Como ya hemos apuntado con anterioridad, el texto original no ha sido transmitido por Hdt., IV.152, y hace referencia a los inicios del comercio griego de procedencia samia, muy probablemente en la segunda mitad del siglo VII a.C., Ruiz Mata, “Tartessos...”, 14.

²⁷ Gerión es el protagonista del poema *Gerioneida* compuesto por Estesícoro de Himera y transmitido por Estrabón (III.2.11).

²⁸ En la segunda entrega –*La espada de Crisaor*–, se profundiza en el mito del nacimiento de Crisaor y Pegaso de la sangre de Medusa. Con el mismo lenguaje gráfico, se legitima la monarquía tartesia a través de la espada del legendario rey, que se conservaba en Tartessos y que simbolizaba el eterno poder del reino de la felicidad y la fortuna.

²⁹ Nos lo narran, entre otros, Hesíodo en su *Teogonía* (287-290) y Hecateo de Mileto, hacia el 500 a.C., en una fábula recogida en la *Anábasis* (2.16) de Arrriano.

Lo monumental de las murallas de Tarteso, ya debió llamar la atención del informante de Heródoto: “(...) pues el perímetro de la muralla mide, efectivamente, no pocos estadios y toda ella es de bloques de piedras grandes y bien ensambladas”³⁰. No podemos olvidar el carácter simbólico inherente a cualquier perímetro amurallado, pertenezca a la época que pertenezca, como elemento diferenciador de lo urbano frente a lo rural, como lugar de civilización, de refugio y como materialización arquitectónica del poder coercitivo.

Una parte importante de la superficie de un cómic, entendida ésta como una de las encrucijadas esenciales en la elaboración de aquel, es la creación de los personajes. El carácter de Argantonio, su imagen, debía reflejar una mezcla de sabiduría, experiencia y majestuosidad, pero también cercanía, picardía y socarronería, a decir de sus creadores; y su porte reflejar el paso del tiempo, aunque con cierta altivez³¹. La historieta bebe de las noticias más legendarias narradas por los griegos, y lo dibujan como un venerable anciano de 120 años. Pero en realidad no hubo un único rey Argantonio. Su nombre significa ‘el de la tierra de plata’, y está elaborado a partir del término celta ‘*argant*’ con el que se designaba a ese noble metal y que podía ser utilizado como referencia a cualquier caudillo local del sudoeste de la península ibérica³²

Anarkía, la coqueta y progre esposa de Argantonio, luce un tocado al estilo de la Dama de Elche, extremo éste sobre el que no tuvieron ninguna duda sus dibujantes (fig. 3). Desde su aparición en el año 1897 en el yacimiento ibérico de La Alcudía en Elche y su posterior traslado al Museo de Louvre por el hispanista francés Pierre Paris, la Dama se impregno de un cierto carácter mítico. Fuera de España, se convirtió en arquetipo del alma española y símbolo obligado de una perpetua feminidad que se consideraba propia de nuestro país en aquellos momentos³³. Dentro, en un contexto de crisis nacional tras la pérdida de Cuba como última colonia, se percibió como la evidencia ineludible de una identidad colectiva nacional cuyas raíces se remontaban a momentos anteriores a Roma. Ya en época franquista, la escultura fue recuperada para el patrimonio nacional y su efigie utilizada como símbolo de los orígenes hispánicos. Pero esa identificación hispana se ha mantenido en el tiempo hasta nuestros días, e incluso se ha ampliado ese proceso de búsqueda de nuestra vieja identidad en el contexto de Europa³⁴.

³⁰ Hdt., I.163.

³¹ Nájera, P./ Girón, S., *Tartessos. La ruta del estaño*, Córdoba 2005, 62.

³² Harrison, *España en los albores...*, 81. Esa misma raíz ‘*argant*’ está dentro del nombre de la hija del monarca, Argentina, aunque desconocemos si Nájera y Girón lo elaboraron a partir de ese significado o simplemente lo eligieron por su similitud fonética, y su subsiguiente asociación, con el de Argantonio.

³³ Importantes aportaciones a esta idea son las siguientes publicaciones: Ellis, H., *The Soul of Spain*, London 1908; Hübner, E., “Die Büste von Illici”: *JdI* XIII, 1898, 114-134.

³⁴ Cabrera, P./ Olmos, R., “Diálogo en torno a la imagen ibérica. La palabra como excusa”, en: Olmos, R. (ed.), *Al otro lado del espejo. Aproximación a la imagen ibérica*, Madrid 1996, 25-26.

Esa feminidad de inicios del siglo pasado, típicamente española, encarnada en la esposa de Argantonio, es contrarrestada por esa otra feminidad en versión más moderna –una fuerte personalidad con un toque femenino y *sexy*- de su hija Argentina, nada parecida a la imagen de las princesas de los cuentos de hadas al uso. Ese mismo toque moderno e incluso feminista se refleja también en el personaje de Proadela³⁵, hija primogénita del sufete cartaginés Atrákala Barca, quien logra escarpase de ser sacrificada en el templo de Baal en Cartago, para aparecer años después como defensora de Tartessos y de la propia Argentina, frente a su hermano Kalderondela Barca (fig. 4).

Pero existen otros personajes corales imprescindibles en el desarrollo del reino de la felicidad y la fortuna: los fenicios y los griegos. Los fenicios son los malos, sin matices ni medias tintas, personificados en Arbakala, sumo sacerdote del templo de Hércules en Gadir (fig. 5). Fenicios, pero también cartagineses, pues en la historieta ambos son coetáneos; y babilonios, puesto que Nabucodonosor aparece sitiando Tiro y estableciendo una alianza con Arbakala y el sufete Kalderondela Barca. Los únicos orientales buenos son la enigmática Proadela, quien, como ya hemos comentado, es elegida como defensora de lo femenino frente al machismo de sus congéneres; y el anciano rey de Tiro, Ithobaal III, a quién se asocia curiosamente con uno de pocos rasgos civilizadores de los fenicios que aparecen en el cómic: la obtención de la tinctura púrpura a partir del múrex³⁶.

La maldad de fenicios y cartagineses se centra en la avaricia por el control del comercio del estaño con las Casitérides –para lograrlo no dudará en maquinarse, enredar y conspirar contra Argantonio- y en el ritual de sacrificio infantil. Pero, y aunque esas facetas de la sociedad y la economía fenicias fueran reales, su elección como encarnación del mal, como los personajes malvados necesarios para el desarrollo de la acción en cualquier aventura que se precie, responde a la idea transmitida por las fuentes literarias antiguas. Los griegos nos transmiten una imagen de los fenicios que responde a comerciantes y piratas sin escrúpulos. Los romanos no se cansaban de clasificarlos como la ‘perfidia púnica’. Pero, no debemos olvidar que fue también el pueblo fenicio el creador del alfabeto y el hacedor de instituciones sociales y políticas evolucionadas³⁷.

³⁵ Proadela llega a decirle a la jovencísima Neo: “*las mujeres debemos estar unidas y protegemos*”. Serán ellas, las mujeres tartesias y cartaginesas, las únicas en lograr buenas relaciones entre los dos grupos enemistados tartesios y fenicios.

³⁶ Tradicionalmente se ha aceptado que el étnico ‘fenicio’ –*phoinikes* en griego- significaba algo similar a ‘de color rojo’. Se produce entonces una identificación entre rojo y fenicio, que puede responder a una asociación concreta con el color púrpura, pero también metafórica con lo sangriento e incluso cruel, Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia...*, 65.

³⁷ Guzmán/ Gómez Espelosín/ Guzmán, *Iberia...*, 65.

No hay duda de que este icono de los fenicios, distorsionado y no ajustado del todo a la realidad, ayudó en la elaboración de su mito en etapas históricas posteriores, incluidas la actual. Pero también lo hizo su pertenencia a ese grupo de antiguas culturas que destilaban cierto encanto por lo que tenían de poco conocidas, cierto halo de misterio por lo que poseían de legendarias.

Algo similar ocurre con los griegos, en especial con los colonos griegos. Y sin embargo, en nuestro *Tartessos*, éstos son los elegidos para desempeñar el papel de aliados de Argantonio y, como consecuencia, el de enemigos de los fenicios. Si bien, como ya adelantamos, el viaje de Colaios de Samos a Tarteso es el punto de partida de la narración y los comerciantes helenos aparecen en las tres entregas de la serie, será en la última, *Odisea en Iberia*, donde ostenten un mayor protagonismo. Serán los habitantes de Mileto los primeros en conseguir un tratado de comercio con Argantonio, aunque en la realidad histórica, según Heródoto³⁸, sean los foceos quienes comercien con el monarca tartesio y quienes abran una ruta comercial hacia Occidente desde inicios del siglo VI a.C., extremo este último que ha podido ser comprobado arqueológicamente³⁹.

Las dos únicas fundaciones griegas bien conocidas y atestiguadas en la Península Ibérica son Ampurias y Rosas, que curiosamente no parecen tener un papel destacado en la apertura de la ruta hacia Tarteso. No se ha tenido constancia arqueológica hasta el momento de nuevas implantaciones de carácter permanente en otros lugares de la costa. Sin embargo, como ocurre con Tarteso, sabemos de sus nombres a través de las fuentes griegas antiguas. Parece que se crean así, de forma paralela al proceso de mitificación de la ciudad de Argantonio, nuevos lugares míticos de origen griego; enclaves como Hemeroscopio, Akra Leuké o Mainake se han convertido en ciudades fantasma, puesto que la investigación arqueológica aún no ha sido capaz de proporcionar una identificación clara de dichos enclaves con yacimientos concretos.

Nuestro cómic aprovecha esa faceta misteriosa de la colonización griega para crear dentro de su lenguaje específico una iconografía espacial en el viaje de la expedición de Eladio de Mileto hacia Tartessos. A su llegada a la península Ibérica, recalán en Hemeroscopión y llegan a fundar Mainake como cabeza de puente para el comercio con los tartesios (fig. 6). Pero dentro de esa misma iconografía geográfica, aparecen también como hitos territoriales fenicios: Abdera, Sexi y el mismísimo templo de Hércules en Gadir.

³⁸ En *Historias*, I.163, nos habla de esta amistad entre los foceos y Argantonio, del carácter único y personal del anciano monarca y del aspecto de las murallas de Tarteso.

³⁹ A lo largo de la costa oriental andaluza y más concretamente en la ciudad de Huelva, se han documentado huellas arqueológicas que nos hablan de la presencia de diferentes colectivos griegos, de los que formarían parte foceos y samios, Ruiz Mata, "*Tartessos...*", 2.

Pero además, en el guión de *Odisea en Iberia*, se acude a ciertos ineludibles iconos de la cultura de la Hélade. En la nave que parte de Mileto hacia Tartessos, se embarcan tres personajes arquetípicos de la sociedad griega antigua elegidos premeditadamente como tales por el guionista de la historieta: el expedicionario Eladio –‘el que vino de Grecia’–, el comerciante Tolomeo, y el filósofo Tales de Mileto⁴⁰. Este último, primer filósofo en el sentido moderno, se convierte en el cómic en un icono que trasciende su significado más concreto, como ocurre a menudo en el lenguaje del arte secuencial del tebeo, y se transforma en símbolo de la sabiduría de la cultura helena. Es más, sus habilidades en la medición de la altura de una pirámide a través de las sombras que proyecta y en la predicción de un probable eclipse de sol, sirven para enriquecer la trama de la historia. Este carácter simbólico del pensador Tales de Mileto, se ve reforzado aún más mediante el dibujo, al ser creado a partir de la caricatura de Jan, autor del cómic de Super López y uno de los grandes de la historieta española actual.

Fuera de la expedición, aunque relacionado con ella, y para reforzar aún más la imagen que quiere transmitirse de la mentalidad helena y al mismo tiempo aumentar el interés de la aventura de los griegos en Iberia, se acude al Oráculo de Delfos. Las características de la ubicación del Templo de Apolo, la mitología relacionada con él –Apolo dando muerte al dios Pitón– y la profecía de la Pitonisa junto al *omphalos* –centro del mundo–, resultan sumamente atrayentes para nuestra mentalidad occidental del siglo XXI, al mismo tiempo que los misterios que rodean el ritual garantizan su carácter mítico y, por tanto, su atractivo (fig. 7).

Pero la filosofía, la ciencia o la religión no son las únicas manifestaciones culturales griegas que interesan a los tartesios. La escultura como expansión artística –cuya influencia en la escultura de Iberia en época prerromana está atestiguada arqueológicamente– es utilizada por Argantonio, de la misma manera que lo hacían los gobernantes helenos. Incluso hay un guiño al legado clásico en época helenística, al crear una escultura del monarca tartesio a la manera del Laoconte.

EL PROPÓSITO.

En palabras de McCloud, “*Cualquier artista que realice cualquier trabajo en cualquier medio, siempre dará los seis pasos que le ayuden a recorrer el camino de la creación, tanto si es consciente como si no. Todos los trabajos empiezan con un propósito, todos toman una forma y todos tienen un estilo; todos cuentan con una estructura; todos requieren una cierta destreza, todos presentan una superficie*”⁴¹.

El cómic de *Tartessos* tiene un lenguaje sencillo, icónico, subjetivo y específico. Pero ¿cuál es su propósito a parte de divertir?. En su forma, en su estilo, en su su-

⁴⁰ Nájera, P., *Tartessos. Odisea en Iberia*, Córdoba 2007, 49.

⁴¹ McCloud, *Entender el cómic...*, 182.

perficie en suma, no puede por más que recordarnos a la serie gala de *Astérix*⁴². Ambos mitos, Astérix y Tartessos se muestra entonces como escritura palimpsesto, al estilo de Alary⁴³: detrás de cada álbum hay huellas de algo más antiguo sobre lo que se apoya la obra para llevar a cabo su propósito.

Astérix y su inseparable Obélix se convierten en símbolo de la resistencia nacional. Se definen así mismo como “*desagradables y quejumbrosos, somos indisciplinados y peleadores, queremos a nuestros amigos... Somos galos*”. Para ellos es primordial la definición de su identidad, la manera de verse a sí mismos y frente a los otros. El fenómeno de Astérix se percibe como un constante reforzador de la cultura francesa, frente a las sucesivas invasiones de su territorio por parte de bárbaros, romanos y nazis. Transmite la capacidad del pueblo francés de adaptarse a cualquier situación sin perder su identidad⁴⁴.

Tartessos, por su parte, se adapta a una forma y adopta mitos heredados de la formación clásica de nuestra cultura occidental por varias razones. Aparentemente nuevos y antiguos estilos participan eficaz y plenamente en reforzar una cohesión colectiva, occidental primero –griegos y tartesios frente a orientales-, hispana después –iconos simbólicos nacionales- y andaluza por último –Tarteso-.

No parece casual pues, que en la búsqueda de una ambientación histórica para un guión de aventuras de ficción, se elija el reino tartesio como escenario, más teniendo en cuenta el origen andaluz de los creadores del cómic. Ni lo es la adjudicación del papel de los ‘buenos’, aliados de Argantonio, a los colonizadores griegos, ni la asignación del rol maléfico a los colonos fenicios.

La bondad, en todos los sentidos, de helenos frente a fenicios y cartagineses es patente en toda la serie, aunque más acusada aún en el último volumen, donde, como ya hemos comentado, se echa mano de iconos y arquetipos griegos que no hacen otra cosa que reforzar la idea de supremacía cultural de la Hélade con respecto las comunidades orientales y norteafricanas.

La identidad hispana –y la andaluza en consecuencia- se ve reforzada, primero, por la adopción de leyendas griegas que legitiman la monarquía tartesia a través del mito, pero cuya intención originaria era precisamente justificar la ocupación de las costas del suroeste de la Península Ibérica por parte de los colonos griegos. El reino tartesio aparece entonces como legítimo heredero de la cultura occidental, y con él, los hispanos y los andaluces.

⁴² Son varios los guiños hacia la obra de Urdezo y Goscin: el poblado celta de las Casitérides de *La ruta del estaño* y más directamente en *La espada de Crisaor*, donde, en el puerto galo de Massalia, un personaje calcado a Obélix exclama: “*están locos estos tartesios*”.

⁴³ Alary, V., “La historieta en España: del presente al pasado”, en: Ballesteros, A./ Altarriba, A., *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*, Madrid 2001, 63.

⁴⁴ Padilla, D., “Cómic e identidad social”: www.sepiensa.net.

Pero, también se produce el proceso contrario. Ciertos mitos hispanos actuales se transportan al pasado: las corridas de toros celebradas en Tartessos, el aspecto de bandido de serranía andaluza de los turdetanos, la elección de determinados hitos de la arqueología española –El Carambolo, Cástulo, Castro Ortegá, ...- como inspiración para los enclaves implicados en las aventuras narradas, la utilización de la falcata ibérica como arma generalizada en toda la península, incluso la caracterización de algunos personajes de la cultura española, pero sobre todo andaluza, como algunos de los protagonistas corales. Se refuerza así la identidad y cohesión buscadas.

No obstante, dejando a un lado esa tentación de rescatar el pasado glorioso con el fin de reforzar ciertas identidades locales o nacionalistas, el vocabulario icónico de esta caricatura fantástica, con planteamientos atrevidos e imaginativos, ofrece grandes posibilidades de aprendizaje de antiguas culturas, una mejor comunicación de ciertas ideas y una mayor atracción hacia el conocimiento del pasado.



Fig. 1.- Narración de los mitos de Crisaor y Gerión.



Fig. 2.- Personajes del reino de Tartessos.

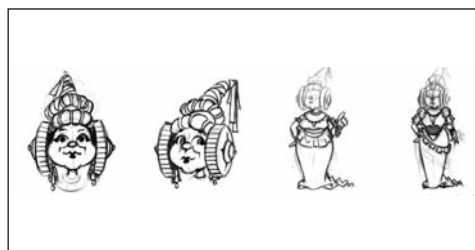


Fig. 3.- Diseño del personaje de la reina Anarkía.



Fig. 4.- La cartaginesa Proadela frente al rey Nabucodonosor.



Fig. 5.- Arbakala, icono de la perfidia fenicia.



Fig. 6.- Fundación de Mainake.



Fig. 7.- Consulta al Oráculo de Delfos.