

***Kalimán – el hombre increíble:* construcción de una ficción alternativa**

Rosa Wohlers

Kalimán – el hombre increíble es una serie de cómics que narra las aventuras de su epónimo, Kalimán. Originalmente, el personaje de Kalimán fue creado para la radio mexicana en 1963 por Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González. La serie radiofónica tuvo un gran éxito, de modo que, a partir de 1965, los creadores decidieron ir más allá y hacer una serie de historietas. Esta revista se vendió aún mejor y durante 26 años se publicaron semanalmente las historietas de Kalimán, 1.351 números en total. Se distribuyó sobre todo en Centroamérica y en algunos países sudamericanos. Aunque la serie semanal del cómic dejó de distribuirse en 1991, se publicaron aún algunas ediciones especiales en los años siguientes, esta vez en color, a distinción de la serie original que era de color sepia. Las ediciones suplementarias se llaman *Kalimán de lujo* o *Kalicolor*. El último libro con historietas de Kalimán se publicó en 2005, lo que significa que las historias estuvieron publicándose durante cuarenta años.

Kalimán es una historieta de origen mexicano, es decir, de autores y dibujantes mexicanos, que imita el formato de los cómics de superhéroes estadounidenses: el protagonista no sólo tiene habilidades que parecen sobrehumanas, sino también una misión: la lucha contra toda clase de injusticias. Al igual que los superhéroes estadounidenses, se distingue por su aspecto. Siempre lleva un traje blanco que consiste en unos pantalones blancos ajustados, zapatos blancos, y, arriba, una camisa blanca, también muy ajustada, que cubre su tronco y sus brazos hasta las muñecas y que acaba en las caderas en algo que parece ser una falda corta. Además lleva puesto un cinturón con una hebilla de oro, una cimitarra a la manera oriental y una capa, blanca por fuera pero roja por la parte interior, así como, quizás su prenda más memorable, un turbante blanco con un broche dorado y rojo.¹ Su color de piel es un misterio para el lector. Sus di-

1 Para más informaciones e imágenes de Kalimán véase por ejemplo la página web <<http://kaliman.wikia.com/wiki/Portada>> (14.6.2015).

bujantes lo caracterizan como un hombre moreno, sin embargo, aparece dibujado con la piel más bien clara y tiene ojos azules (Hinds 1977: 34).

Su arma más poderosa es su mente, lucha con la fuerza de su voluntad y con su habilidad de concentrarse. Puede sumar sus poderes en meditaciones intensivas, en cuyo arte fue formado por monjes de Tíbet para poder invocar sus poderes en caso de emergencia. Nunca mata a sus enemigos, prefiere narcotizarlos, y casi nunca usa armas.

El escenario de los cómics plantea una pregunta interesante. Aunque se supone que el héroe viene de México, la historia no se desarrolla en ese país. Tiene lugar en todo el mundo: en Europa, África, Asia, América del Norte y también del Sur, etc. Un episodio sí que tiene lugar en México. Por otro lado, también aparecen mundos fantásticos como el mundo mítico de los dioses griegos; el templo de Kali, la diosa india; una ciudad subterránea o lugares fantásticos establecidos en lugares reales escondidos, como el Ártico. De la misma manera, la gama de sus enemigos es muy amplia: lucha contra villanos de todas nacionalidades, contra hechiceros, vampiros, momias, zombis, animales mutantes, seres fantásticos o dioses. Con mayor frecuencia debe luchar contra científicos locos que intentan desvelar el secreto de la vida y la muerte. El origen del héroe se mantiene en secreto durante mucho tiempo y cuando por fin se revela, resulta que se trata de un origen mítico. Kalimán viene de la ciudad subterránea Kalimantán y es el séptimo descendiente de la diosa Kali. No obstante, Kalimán tiene un punto débil, que es su acompañante Solín. Solín tampoco es de origen mexicano, se le atribuye un pasado egipcio. Se quedó huérfano cuando era muy joven, pero más tarde se desvela que es el único descendiente del faraón Ramsés.

Kalimán surgió en una época en que los cómics de superhéroes se estaban vendiendo muy bien en todo el mundo. Por este motivo, vemos obviamente una influencia de esos modelos en *Kalimán*, un criterio que la literatura secundaria no se cansa de mencionar. Este artículo quiere mostrar que, aunque bien es verdad que *Kalimán* reproduce las estructuras de los ejemplos estadounidenses, termina por superar ese modelo. Esta superación significa una diferencia que se usa de modo productivo en los cómics para crear una ficción independiente y autónoma, ya que la narración puede poner a disposición del lector un espacio propio e híbrido. Precisamente en relación con el potencial distributivo de medio de masas será importante tener en cuenta de qué manera destaca y tematiza discursos sobre historia o cultura nacional.

Estado actual de la investigación

Para exponer la argumentación es importante presentar en primer lugar el punto de partida, el estado actual de la investigación. Los estudios sobre *Kalimán* existentes tratan detalladamente un problema que resulta de la orientación del cómic mexicano hacia los modelos de los vecinos estadounidenses, una tendencia racista. Esta tendencia se debe a la trama típica de una narración de superhéroes: el protagonista no sólo vive entre los hombres sino que desempeña además una función importante en la sociedad. Se le atribuye esta posición extraordinaria solamente porque el héroe proviene muchas veces de una raza diferente y tiene fuerzas sobrehumanas. Es justamente esta causalidad narrativa de la cual nace la tendencia racista mencionada.

La constelación en sí misma ya es problemática, ya que el cómic se vuelve racista atribuyendo esas fuerzas a un hombre blanco. La serie *Kalimán* no se puede liberar de esas estructuras, como muestra Fernández L’Hoeste, que dedica a este problema su artículo de 2009 “Race and Gender in *Kalimán*” (Fernández L’Hoeste 2009). Fernández L’Hoeste afirma que las historietas de *Kalimán* repiten las estructuras de poder que regulan la sociedad de México. Destaca sobre todo el aspecto físico de *Kalimán*. El héroe tiene un origen oriental y lleva, por eso, ropa que parece ser india o egipcia, de alguna manera oriental, un turbante y un traje ligero blanco. No obstante, su cara no parece oriental en absoluto, sino europea. El color de su piel es, por lo menos en los cuadernos semanales, inclasificable debido a que los tonos de la publicación son de color sepia. Fernández L’Hoeste señala, sin embargo, varios pasajes que muestran que *Kalimán* tiene piel blanca: por ejemplo el episodio en África donde *Kalimán* encuentra el pueblo de los pigmeos que lo describen de manera unívoca como un gigante blanco (Fernández L’Hoeste 2009: 59). En resumidas cuentas, aunque *Kalimán* tenga rasgos occidentales, a la vez su imagen parece simbolizar la otredad dentro de la narración. Siempre es un tipo del otro, el otro alternativo a la concepción hegemónica. Fernández L’Hoeste explica así la estructura que hace de las historietas de *Kalimán* historietas racistas: la atribución de características occidentales al invencible héroe de la historia, *Kalimán*. La historieta reproduce de este modo el sistema social existente que da por sentada la superioridad de la raza blanca (Fernández L’Hoeste 2009: 69). Fernández L’Hoeste se refiere en su artículo a la obra *Orientalism* de Said y dice que tras *Kalimán* se encuentra el principio del orientalismo según

el cual occidente construye al otro en oposición a las características que le resultan propias. Said muestra las estrategias con las cuales los discursos occidentales producen una alteridad y destaca que la producción de una alteridad negativa sirve para legitimar y preservar el poder de sociedades occidentales (Fernández L'Hoeste 2009: 55).

Kalimán y sus modelos estadounidenses: una comparación

Si observamos los modelos ya mencionados, podemos constatar que hay diversos cómics estadounidenses que tienen semejanzas de una manera u otra con *Kalimán*.

Las historias de superhérores aparecieron por primera vez en los Estados Unidos con las figuras de las revistas *pulp* que se publicaron en la primera mitad del siglo xx. En esas historietas se narraban historias cortas, de vez en cuando con protagonistas que disponían de fuerzas extraordinarias. Aparecían como una especie de héroes con habilidades sobrehumanas, pero en realidad eran seres humanos que se enseñaron a sí mismos esos poderes (Levitz 2013: 32). En los primeros números, el personaje de Kalimán es representado de una manera semejante: un hombre que es muy disciplinado, que aprende mucho y que ha aprobado las formaciones y exámenes más duros, así como aprendido el arte de la meditación con monjes en Tíbet. No obstante, se desvela más tarde que en efecto ha entrenado mucho, pero que tiene un origen mítico, viene de la ciudad subterránea Kalimantán y, aún más importante, es el séptimo descendiente de la diosa Kali.

A finales de los años treinta emerge una multitud de superhéroes, siguiendo la corriente de Superman, todos con fuerzas extraordinarias diferentes. Se distinguen principalmente por su fuerza, más allá de esto apenas cuentan con características particulares: ni pertenecen a ninguna nación, ni poseen identidad cultural definida, no combaten ningún conflicto interno, su único destino consiste en ofrecer un potencial de identificación para la gente (Levitz 2013: 35). Esta descripción recuerda también al personaje de Kalimán, puesto que permanece a lo largo de toda la serie sin una cultura a la que adscribirse, sin una nación de origen definida, como se mencionó en la introducción de este artículo. Permanece como un ser que podríamos calificar en muchos aspectos difusos. Entonces, podemos constatar que en la concepción la serie *Kalimán* tiene semejanzas con las series de superhé-

roes de cómics estadounidenses de la década denominada *Golden Age*, los años treinta, casi treinta años antes de que apareciera *Kalimán* en México.

La *Golden Age* empieza en 1938 con la publicación del primer número de *Superman*. A partir de los años cincuenta comienza la *Silver Age*, en que las reglas del género, fundadas en la *Golden Age*, se mantienen, pero varían mucho y se interpretan de maneras diferentes y nuevas (Anhut/Ditschke 2009: 166-167). En la época en que nace *Kalimán*, es decir, a mediados de los años sesenta, se produce en los Estados Unidos el apogeo de la *Silver Age* (Knigge 1996: 149), y a principio de los años setenta ya el fin de esta fase anárquica y creativa (Kniep 2009: 325). Se ve entonces que no hay modelos contemporáneos en los que *Kalimán* pudiera haberse orientado, sino que encontramos más bien referentes para la serie *Kalimán* en cómics estadounidenses más antiguos.

No obstante, curiosamente, no tenemos ninguna duda de que se trata de un cómic de superhéroes. Se supone entonces que hay características clasificatorias con las cuales se reconoce el núcleo narrativo de una historia de superhéroes (Anhut/Ditschke 2009: 132). Este núcleo narrativo consiste principalmente en un protagonista, el héroe, que destaca por su comportamiento: actúa de una manera heroica y asegura así unas necesidades existenciales de su entorno que sólo él puede cumplir como, por ejemplo, la protección ante un malvado. Es capaz de hacerlo porque tiene habilidades que superan las habilidades de la gente que lo rodea. El prefijo “super” se refiere justamente a esta característica del héroe (Anhut/Ditschke 2009: 135). Otro aspecto para identificar a un superhéroe es su representación icónica,² es decir, su ropa y, normalmente, su doble identidad (Anhut/Ditschke 2009: 137).

Ya se ve que el cómic *Kalimán* sólo coincide con uno de los dos aspectos más importantes del género de superhéroes y que no incorpora todas las características del género. El tipo de superhéroe que representa *Kalimán* es un tipo que se encuentra sobre todo en la *Golden Age*, en los inicios de este género en que los héroes principalmente son responsables de proteger a la sociedad. Al principio de los años sesenta, al principio de la *Silver Age*, se desarrolla el grupo de los superhéroes que dudan (Anhut/Ditschke 2009: 153). La estructura de los cómics de *Kalimán* recuerda por consiguiente más los héroes estadounidenses de la *Golden Age*.

2 Con el término ‘icónico’ hago referencia a Imdahl que lo usa en el sentido de una imagen que funciona a la vez como fenómeno que causa reconocimiento (Bohnsack 2011: 32).

La serie *Kalimán* surgió en un momento cuando las historias de superhéroes se vendían muy bien en todo el mundo. Como el mercado mexicano de cómics estaba y está muy influenciado por su poderoso vecino del norte, los Estados Unidos (Martínez Acevedo 2010: 27), el cómic *Kalimán* se asociaba evidentemente con el cómic *Superman*. El primer número de *Superman* de 1938 presentaba algo bastante nuevo, ya que hasta entonces no hubo muchos héroes disfrazados. Uno de los primeros misteriosos personajes disfrazados fue The Phantom, un luchador contra el crimen. Sus historietas se publicaron a partir de 1936. A diferencia de los superhéroes que siguieron a este personaje misterioso, The Phantom no tiene fuerzas sobrehumanas, sino que confía en su fuerza, su inteligencia y su reputación de ser un fantasma.³ Ya se nota entonces que el mito es un elemento importante en esta historieta, un elemento que se desarrolla en los años siguientes a la publicación en que se atribuye un origen mítico a The Phantom que intensifica y refuerza el aura misteriosa de este superhéroe. Aquí se ve otra vez un paralelismo con *Kalimán*. Igual que The Phantom, Kalimán aparece al principio como un hombre con fuerzas un poco exageradas pero humanas, sin embargo, al igual que el superhéroe estadounidense, también a Kalimán se le atribuye un pasado mítico a lo largo de la publicación de la historieta.

Un paralelismo evidente entre *Kalimán* y sus predecesores estadounidenses en general, sería por ejemplo la constelación superhéroe/sidekick, una constelación que se encuentra también en *Batman*, que tiene un *sidekick* que se parece a Solín, Robin (Fernández L'Hoeste 2009: 68). Como Batman y Robin, Kalimán y Solín tienen una relación de padre-hijo idealizada. Kalimán acepta, al igual que Batman, a su joven amigo como ayudante, pero de hecho ni Robin ni Solín ayudan en absoluto ni a Batman ni a Kalimán. Robin y Solín tienen buena voluntad pero son torpes, necesitan protección e instrucción. De esto se encargan Batman o, respectivamente, Kalimán.

Por otra parte, la historia de Kalimán se distingue de manera significativa de la de Batman, si tenemos en cuenta la posición de los citados superhéroes en sus respectivas sociedades. Batman es parte de la sociedad, tiene una función dentro de un sistema social tanto cuando aparece como Batman, como cuando es Bruce Wayne, su identidad burguesa. Kalimán,

3 Véase p. ej. <<http://www.comicology.in/2009/04/lee-falks-phantom-1-origins-of-ghost.html>> (12.6.2015).

por el contrario, no tiene una doble identidad y por eso no se integra en la vida cotidiana de la sociedad. Queda constantemente en la posición mítica que ocupa el personaje de Kalimán.

El aura mítica lo acerca a *Superman*, la serie más típica del género de historietas de superhéroes. Superman viene de otro planeta, es por tanto un ser extraterrestre, Kalimán viene de una ciudad subterránea. El lugar de origen de Kalimán es tan fantástico, lejano y mítico como el planeta natal de Superman, Krypton. Umberto Eco analizó en su artículo “The myth of Superman” de 1972 la estructura temporal de las historietas *Superman*. Eco expone que hay una tensión permanente en la concepción del tiempo en *Superman* que viene de la dicotomía entre los dos ámbitos del personaje, el del mito y el cotidiano. El superhéroe Superman no tiene enemigos de su misma clase y, por eso, no experimenta una evolución personal. Sin embargo, con cada acción consigue algo, da un paso hacia el futuro y, como Eco lo llama, “se consume” a sí mismo. Esto simboliza una paradoja, dado que es un mito y un mito no se puede consumir, un mito no envejece, pero para pertenecer a la humanidad debe acercarse a la muerte. La estructura temporal que resulta es, como Eco la designa, no causal abierta, sino causal cerrada, lo que significa que un elemento va de “a” hasta “d” y después empieza otra vez con “a” (Eco 1972: 7). En otras palabras, no continúa de una manera lineal sino que se desarrolla en una sucesión cíclica. Esta estructura cíclica se puede observar también en *Kalimán*, pero aquí produce otro efecto. Kalimán no tiene una doble identidad, siempre aparece como una persona que no cabe en las normas de la sociedad, por lo que a él se le pueden atribuir estas fuerzas sobrehumanas. Se mantiene entonces la atmósfera mítica de su entorno. Como no tiene una doble identidad, no tiene que defender ninguna existencia burguesa. En *Kalimán* hay también una estructura temporal cíclica, pero ésta no produce ninguna tensión, sino al contrario, aumenta más bien el aura mítica del superhéroe. El resultado es que algunos motivos se repiten una y otra vez a través de su obra.

En general se puede decir que la estructura básica de los cómics de superhéroes de la *Golden Age* se divide en dos partes opuestas, dos espacios que se enfrentan. Al primero se le asigna lo malo, personificado por los enemigos del héroe, y al segundo la sociedad, a la cual pertenece también el héroe en virtud de su doble identidad (Kniep 2009: 26-27). Kalimán no posee esta doble identidad y, en consecuencia, no se inscribe claramente en el espacio de la sociedad, sino que se queda en una posición justamente fuera del espacio de la sociedad. En otras palabras: no puede ser localizado.

Este efecto aumenta al cambiar continuamente los lugares donde se desarrolla la historia.

No se puede negar que en *Kalimán* hay una influencia de los vecinos poderosos del norte. Sin embargo, por otra parte se nota una diferencia respecto a los modelos de superhéroes estadounidenses. Mientras las historietas contemporáneas estadounidenses casi siempre encarnan algo esencialmente estadounidense, *Kalimán* reúne características de todo, menos mexicanas. Los superhéroes de los Estados Unidos de esa época aparecen vestidos parcialmente con la bandera nacional, como Capitán America, y son así la personificación de elementos que integran la propia imagen de los estadounidenses. *Kalimán*, en cambio, adopta una posición muy diferente, encarnando una forma de alteridad absoluta.

Análisis del cómic

a) Referencias fuera del texto: la sociedad mexicana

En los años 30 y hasta los años 60 hubo una fase en que se intentaba crear una identidad cultural y nacional a través de los medios populares, como la radio, la prensa o el cine. Se usaba el populismo como una estrategia para transformar una masa de gente en una nación, es decir, los medios populares tenían una función política (Sieber 2005: 93). Una medida importante para formar de grupos con diferentes lenguas un grupo homogénea fue la hispanización, que fue también un motor para el progreso económico (Hernández Cuevas 2003: 53). Por eso, la lengua española se reconoció como lengua oficial y se propagó como la lengua de la civilización. Esta hispanización fue completada por una ideología de estética blanca, que prioriza la apariencia occidental frente a la indígena y que viene de una cierta hegemonía de la cultura occidental en el discurso público (Hernández Cueva 2003: 53). Los cómics funcionaban muy bien como medio de difusión, ya que eran uno de los medios más conocidos en el país. Por otro lado, eran no sólo en esta época sino lo siguen siendo hoy en día un medio de gran capacidad de persuasión visual, como Stein/Ditschke/Kroucheva exponen: los cómics obtienen su influencia como medio de la cultura popular justamente por mezclar palabras escritas o dibujadas e imágenes dibujadas e inmóviles que exceden una prosa narrativa (Stein/Ditschke/Kroucheva 2009: 13).

Se extendían de esta manera tanto ideologías marcadas por un pensamiento occidental como la lengua española; se puede ver entonces un ‘blanqueamiento’ (Hernández Cuevas 2003: 54). Este proceso va acompañado por otro ideal en boga en los años sesenta, los años de un auge económico en México, el “american way of life” que se difundía también por medio de los cómics, por ejemplo los cómics de Walt Disney (Marsiske 1991: 35).

Otro discurso público que sigue existiendo en la sociedad mexicana es el de ‘lo mexicano’, que viene de la así llamada Edad de Oro de México, aproximadamente el periodo entre 1940-1960. Este discurso se inscribe en una fase postrevolucionaria que se distingue por una mexicanidad glorificada, que nace en los años veinte y consiste en parte en narraciones culturales populares y de construcciones oficiales (Joseph/Rubenstein/Zolov 2001: 7). En esa época el tópico de ‘lo mexicano’ era aún un instrumento útil para evocar una pertenencia nacional y solidez política bajo un poder patriarcal (Joseph/Rubenstein/Zolov 2001: 9). Estos procesos cimentaron en esa década un discurso de pertenencia nacional que se reforzó a través de héroes nacionales como El Santo⁴ (Joseph/Rubenstein/Zolov 2001: 8).

Ya mencionamos con anterioridad que en la serie *Kalimán* no se encuentran referencias a la sociedad real de México. Esta trasluce no obstante en la ficción, pero a través de formas abstractas. Pese a que la acción no transcurre en México, la historieta tiene la capacidad de reflejar la sociedad mexicana y su sistema de normas y valores. Hinds menciona un estudio sobre revistas de la clase media que ha dado como resultado una tendencia al escapismo en la ficción latinoamericana, porque muchas veces se sitúa en lugares extranjeros, a veces también imaginarios. Los protagonistas suelen ser exóticos porque proceden de una clase social superior a la de sus lectores. En *Kalimán* se encuentran los dos aspectos, la acción transcurre en lugares exóticos, *Kalimán* mismo y muchos de sus amigos pertenecen o pueden asociarse con la clase alta (Hinds 1977: 42, 43).

4 El Santo es el nombre artístico del luchador profesional Rodolfo Guzmán Huerta. Durante su carrera en la lucha libre, que duró casi cuarenta años, se convirtió en una especie de superhéroe. Se distribuyó su imagen en los medios populares, así se convirtió en héroe de historieta y protagonizó unas cincuenta películas de enorme éxito en América Latina. Todavía hoy en día dispone de una amplia presencia en los medios populares. Para más información véase p. ej. Anne Rubenstein “El Santo’s Strange Career” (Rubenstein 2002: 570-578) o los numerosos sitios fan como <<http://www.santoandfriends.com/>> (12.6.2015); <http://prowrestling.wikia.com/wiki/El_Santo> (12.9.2014); <http://www.luchawiki.org/index.php?title=El_Santo> 12.6.2015).

Bien es verdad que el pueblo mexicano aparece en el cómic, pero sólo como personaje secundario. Kalimán no defiende principalmente al pueblo mexicano, sino que lo salva por casualidad, como añadidura (Marsiske 1991: 48). El superhéroe sí participa en la vida cotidiana de los hombres, como muestran por ejemplo sus encuentros con la policía. En la historia “El valle de los vampiros” entra en la casa de su amigo Sir Frederic, un “noble inglés”, como dice Kalimán, y lo encuentra asesinado. La hija de Sir Frederic y la policía, que llegan un poco más tarde, sospechan enseguida que el extraño Kalimán es el asesino. Kalimán aguanta las falsas acusaciones con paciencia, sabiendo que la policía no va a ser capaz de capturar al verdadero asesino y aprovecha la primera ocasión para engañar a la policía y huir para encontrar él mismo al asesino (Navarro/Vázquez 1984 [1966]: 7-17). Esta escena con la policía se repite a menudo ya que ésta normalmente más que resolver los casos dificulta su resolución. (La policía siempre sospecha de Kalimán y Solín. Esto conlleva que, antes de poder empezar a buscar al verdadero criminal, ambos tienen que convencer a la policía de que han arrestado a dos inocentes.) El tópico general de que la policía actúa de modo arbitrario y corrupto entra así de manera indirecta en la historia (Hinds 1977: 44).

Como hemos señalado antes, Kalimán es la personificación del otro difuso, de una alteridad total, se podría incluso decir que se trata de un ser híbrido. Interactúa con la sociedad mexicana pero se puede constatar que no tiene ningún rasgo mexicano. Esta observación aún se refuerza si tenemos en cuenta la representación de hombre y mujer en la historieta. Kalimán no tiene nada en común con la imagen masculina popular que define el *mexican machism*, como expone Fernández L’Hoeste. Kalimán dispone de la cualidad masculina más típica, tiene mucha fuerza, con lo cual puede conseguir todo lo que quiere. Sin embargo, se comporta siempre con mucho respeto, es cuidadoso y amable, sobre todo con las mujeres. Por tanto, se parece más a un *gentleman* inglés o a otro estereotipo europeo (Fernández L’Hoeste 2009: 65).

La no-mexicanidad en la historieta se hace más patente si consideramos el ejemplo del *sidekick* de Kalimán, Solín, el personaje complementario al superhéroe, que cumple las funciones de su ayudante. Solín reúne algunas características mexicanas, como por ejemplo, su aspecto mexicano o por lo menos mucho más mexicano en comparación a su protector Kalimán, aunque no es de origen mexicano.

b) Ausencia de historia

Si retomamos ahora el aspecto de la doble identidad que no aparece en la historia de *Kalimán* resultando en la no-pertenencia al espacio de la sociedad mexicana, podemos constatar que el personaje de Kalimán sigue sin ser accesible o localizable en otros ámbitos. Al contrario de Superman o Batman, Kalimán no tiene ningún lugar en la vida social. Observando este hecho con detenimiento, se constata que Kalimán no tiene ningún lugar fijo en ninguna parte, tampoco tiene contactos sociales constantes aparte de con Solín. No tiene un lugar al que pertenece, los sitios donde transcurren las aventuras cambian constantemente. Incluso Kalimantán, su ciudad de origen, es un lugar ficticio y, al principio, misterioso. Más tarde, en la historia “La leyenda de Kalimán” de 1995, se desvela que el personaje llegó de bebé a Kalimantán y nadie supo nunca de dónde había venido. Lo único que sabemos es que Kalimán es el séptimo descendiente de la diosa Kali. Tampoco se puede identificar una continuidad en las aventuras. No se percibe aquí una línea continua, sino un orden cíclico en que las aventuras se suceden. Por ejemplo, tropieza con vampiros en tres aventuras diferentes y tiene que convencerse cada vez de nuevo de que los vampiros existen realmente (Hinds 1977: 38), lo que da un buen ejemplo de una estructura cíclica o, mejor dicho, no continuada de la narración. Es no continuada en el sentido de que la ficción no tiene un desarrollo, sino que parece partir siempre de las mismas condiciones previas. En definitiva, puede decirse que las historietas de Kalimán se ven atravesadas por una ausencia de historia, de continuidad. Esta ausencia se puede percibir aún en otro ámbito, como es la ausencia absoluta de referencias a la historia del México contemporáneo a la publicación de las historietas. Se puede constatar entonces que *Kalimán* tiene una manera particular de tratar la historia nacional. En vez de presentar una versión propia de la historia mexicana, los cómics se apartan de todo intento de representarla. En vez de un contexto histórico intentan crear algo diferente, un espacio sin historia pero no vacío, sino un espacio que se puede situar en cualquier otro contexto.

c) Referencias intertextuales

En vez de referencias a la historia o a acontecimientos reales, aparecen referencias intertextuales. Una vez más, la serie de historietas se posiciona

dentro de un universo que está formado por ficciones globales, es decir narraciones que vienen de diferentes países. No narra la historia de México, sino que narra algunas de las historias más populares del canon literario de todo el mundo. Por ejemplo, muchas veces aparecen figuras que se parecen a Frankenstein (Shelley 2012 [1818]), científicos oscuros que investigan el secreto de la vida y la muerte: así en el episodio “La ciudad de los muertos” de 1987 en que un doctor roba cadáveres de las tumbas y crea seres invulnerables, o el episodio “Cerebros infernales” de 1972, que es una adaptación de la novela de Wells, *The Island of Dr. Moreau* (Wells 1996 [1896]) cuya trama describe los experimentos de un científico que implanta cerebros humanos en animales.

d) Análisis del texto

El cómic tiene un estilo uniforme, pero cambia un poco a lo largo de los años. Las primeras historietas, como por ejemplo el número “Profanadores de tumbas” de 1965, o “El valle de los vampiros” de 1966, fueron publicados en sepia con una portada en color. Las páginas se dividen de forma homogénea y siempre tienen cinco o seis *panels*. En general los *panels* no se entrecruzan y no tienen márgenes inclinados. Las transiciones de un *panel* al otro recurren a menudo al proceso que McCloud llama *action-to-action* (McCloud 1993: 70). Además, se usa la transición *subject-to-subject* y *scene-to-scene* (McCloud 1993: 71). Esta distribución de las transiciones corresponde a la distribución usual de los cómics estadounidenses, tal y como expone esta cuestión McCloud, quien señala que los estadounidenses usan normalmente en un 65 % de los casos la transición *action-to-action*, en un 20 % la modalidad *subject-to-subject* y en un 15 % la denominada *scene-to-scene* (McCloud 1993: 74-75). La serie mantiene esta estrategia de los *panels* de una manera muy regular. El cómic no parece ser muy dinámico, se trata de unas secuencias de imágenes con un cierto ritmo tranquilizante. Una imagen del número “El valle de los vampiros” en que sí se encuentra un margen inclinado, destaca, en consecuencia, doblemente. En esta imagen se despierta de repente una mujer, Alice, debido a la entrada de Kalimán. Alice es la hija de Sir Frederic, un amigo de Kalimán que fue asesinado al principio de la historieta. Alice, igual que la policía, sospecha que Kalimán fue el asesino, ya que él encontró a Sir Frederic muerto. Kalimán quiere, por supuesto, encontrar al asesino del padre de Alice y por eso tiene que hablar con ella, que se niega, sin embar-

go, a hablar con él. Kalimán entra entonces en su dormitorio por la noche para encontrar a Alice en un momento en que ella no pueda huir. En el *panel* mencionado vemos la entrada de Kalimán al dormitorio (Navarro/Vázquez 1984 [1966]: 20). En la página anterior sólo tenemos *panels* regulares, rectos, pero en el *panel* en que surge Kalimán tenemos un margen diagonal, que se amplía de arriba a abajo. En el angular agudo se prefigura la silueta de Kalimán, sólo se ve un espacio blanco, vacío, pero que tiene la silueta reconocible del superhéroe. De esta manera, el *panel* se destaca notablemente del resto de la serie, es un acento considerable. Es una observación interesante que justamente destaque aquel *panel* en que Kalimán no es una persona perceptible, sino un espacio vacío que está allí. En este momento significa de alguna manera una copia negativa de su identidad popular: se puede distinguir claramente la figura de Kalimán, pero se ve sólo su contorno. Parece como un espacio en forma de Kalimán, pero vacío, que puede llenarse con cualquier cosa.

El estilo uniforme se mantiene en las ediciones semanales, pero cambia en las ediciones especiales, como la serie *Kalimán de lujo*. En “El valle del terror” (Navarro/Vázquez 1990), por ejemplo, tenemos páginas más pequeñas con sólo dos o tres *panels*, incluso, en la última página sólo un *panel*. Además, se ve que los *panels* ahora intentan abrir las formas rígidas de los *panels* incorporando bordes o márgenes inclinados y diagonales, y a veces aún torcidos. Es notable también un cambio en el estilo de las imágenes, que resulta no solamente del hecho de que los cuadernos semanales aparecieran en sepia y las ediciones posteriores en color. Si tomamos como ejemplo “El valle de los vampiros”, podemos notar un estilo fino y realista de los dibujos. Hay muchos detalles en las imágenes, una pincelada diferenciada y delgada. Las imágenes ganan un aspecto vivo, sobre todo por el uso de la sombra y los dibujos exactos de las caras de los protagonistas. Aquí tenemos otra gran diferencia entre “El valle de los vampiros” y “El valle del terror” de la edición *Kalimán de lujo*. Esta historia nos muestra imágenes menos realistas y que evocan dibujos de tipo *cartoon*. Mientras que el cuaderno semanal, “El valle de los vampiros”, narra una trama en plan detectivesco y parece un poco una novela negra con imágenes oscuras y sombrías, la versión en color de *Kalimán de lujo* nos muestra imágenes simplificadas, con colores luminosos, casi chillones y artificiales, así como dibujos de caras que parecen consistir solamente de unas pocas líneas, con un acabado que parece ser, en ocasiones, no muy esmerado.

Podemos entonces observar dos modos diferentes de reducir el mundo a un par de aspectos. En el caso de la revista semanal, tenemos una trama de una manera estereotipada, y en el caso de la edición de lujo se trata de imágenes reducidas a muy pocos aspectos, una manera de proceder que McCloud llama “focusing in specific details” (McCloud 1993: 30). Con esto McCloud describe que el lector se puede identificar así muy bien con los protagonistas de la historia, porque el aspecto universal es reforzado al concentrarse en sólo un hecho y poniéndolo de relieve (McCloud 1993: 31).

La reducción de las imágenes evoca además otro efecto, es el signo que sólo se refiere a sí mismo, que ya no tiene un punto de referencia fuera del universo del cómic. La serie *Kalimán de lujo* no crea un universo narrativo independiente. Narra una historia cuya trama es muy simple y corta, dibujando representaciones de Kalimán y de los otros personajes de la historieta que se parecen a calcomanías, como la versión *cartoon* o caricaturizada de los personajes originales. El cómic se inscribe en este momento en el proceso de crear una identidad por repeticiones, tal como Ole Frahm describe este proceso en su artículo (Frahm 2011). El citado autor sostiene que los cómics siempre disponen de un potencial de parodia que resulta de la constelación entre la estabilización de un referente y de la desestabilización de los signos por la materialidad heterogénea del referente (Frahm 2011: 145-147). La identidad del personaje de Kalimán, creado por las historietas semanales a partir de los años sesenta, es confirmada con la repetición de la serie de lujo. Allí ya no es necesario presentar todo el universo de Kalimán y desarrollar una trama detectivesca, como por ejemplo en “El valle de los vampiros”, sino que basta repetir los signos de una manera vaga, casi borrosa, activando así todo el potencial identificador que los cuadernos semanales y la representación del personaje en los diferentes medios han generado. Este proceso de repetición confirma, por un lado, una identidad, al mismo tiempo que la dispersa, porque evidentemente estas repeticiones tienen su propia identidad simbólica que no se refiere a ninguna cosa aparte de otras repeticiones (Frahm 2011: 155). En esta paradoja reside el potencial paródico del medio cómic (Frahm 2011: 155-156).

e) Anclaje en los medios

Con el transcurso de los años, Kalimán se convierte en un personaje público que dispone de una identidad propia y autónoma y que ya no depende

del medio por el cual se transmite. La importancia de su posición en el discurso público se ve inequívocamente en el año 2000 cuando se utiliza su imagen en una publicidad electoral de Vicente Fox. Esto demuestra que ahora tiene una posición tan importante en la cultura popular nacional que puede ser utilizado como capital político (Campbell 2009: 22).

La década mas exitosa del cómic *Kalimán* fueron sin duda los años setenta. En esta década fue el cómic más leído de todo México y se hizo tan famoso que hasta se hicieron dos películas de sus aventuras.⁵ La primera se llama *Kalimán, el hombre increíble* y se realizó en 1972. La trama de la película se basa más o menos en la primera historia “Los profanadores de tumbas”, contada en los números 1-10 de la serie de cómics, pero agrega un elemento de ciencia ficción. Durante veinte años fue la película más cara producida en México. Tuvo un gran éxito y se proyectó en los cines durante un año. La segunda película se estrenó en 1976 bajo el título *Kalimán en el siniestro mundo de Humanón* y ya no atrajo a tanta gente. Se puede afirmar por lo tanto que Kalimán dispuso de una presencia amplia en los medios, ya que conquistó tres medios diferentes: radio, historieta y película durante cuarenta años, de 1965 hasta 2005.

La posición fuerte y autónoma que la figura ficticia de Kalimán ha ganado se ve una vez más cuando se oye en los primeros minutos de la película *Profanadores de tumbas* una voz diciendo:

Yo, Kalimán, autorizo al actor Jeff Cooper a interpretar este pasaje de mi vida que tiene lugar en el misterioso Egipto. Mi decisión de permitir a este joven actor tomar forma corpórea y psicológica de mi persona, se basa en su integridad como individuo y su dedicación al estudio de la mente humana (Mariscal 1972: min. 00:15-00:44).

Por lo tanto, una vez más estamos ante el proceso de repetición de signos simulando un referente situado en un plano fuera del texto que no existe y que en su lugar crea un sistema infinito de repeticiones que ya no remiten a nada excepto a sí mismo.

5 Véase Hinds (1977) para una sinopsis más precisa.

Conclusión

En resumen, se puede decir, pues, que tenemos en la serie *Kalimán* un alejamiento de todo lo que significa algo evidentemente mexicano. Incluso el chico Solín, que parece un mexicano, está modificado y convertido en un egipcio. Mientras los equivalentes estadounidenses tratan problemas contemporáneos ofreciendo así un espacio de reflexión, *Kalimán* tematiza muchos estereotipos, pero ninguno mexicano.

Las historietas de *Kalimán* ofrecen así un plano de proyección para ficciones alternativas. El personaje de *Kalimán* es una figura híbrida, abierta con posibilidad de modificarse en muchas direcciones. Fernandez L'Hoeste (2009: 60) señala que se puede relacionar la historieta con la idea de mestizaje de Vasconcelos, que se basa en la superioridad de una mezcla de razas. La teoría de Vasconcelos cuestiona la superioridad de una sola raza, pero no obstante se trata de una teoría racista. Favorece la mezcla de las razas anglosajona e iberoamericana y mantiene el concepto de 'raza'. Sin embargo, me parece que las historietas van más allá de un concepto de raza: en su lugar, retoman la universalidad que Vasconcelos deseaba, pero liberada del concepto de raza (Vasconcelos 2002: 18).

“¿No se les ha asignado –con éxito– la tarea de representar las transformaciones sociales, ser el escenario simbólico en que se cumplen las transgresiones, pero dentro de instituciones que demarcan su acción y eficacia para que no perturben el orden general de la sociedad?” pregunta García Canclini (1990: 49) cuya estrategia del “inhabit”, es decir, su procedimiento teórico, evoca el modo de narración de la serie de cómics. Sieber describe que García Canclini trabaja con la estructura occidental de la modernidad apropiándose de las teorías originales para modificarlas después y adaptarlas a sus necesidades. Se separa así de la suposición de que esta estructura es suficiente para concebir el presente (Sieber 2005: 117). En resumidas cuentas, se puede decir que la serie de cómics procede de la misma manera. Toma aspectos de la cultura de masas estadounidenses y los ‘mexicaniza’, los hace mexicanos. Difumina así, o lo intenta por lo menos, las líneas entre lo extranjero y lo local (Joseph/Rubenstein/Zolov 2001: 10). Las cosas así mexicanizadas se inscriben en el proceso de transculturación y se transforman en o erigen puentes entre lo tradicional y la modernidad, entre ‘lo mexicano’ y el *american dream* (Joseph/Rubenstein/Zolov 2001: 11). Según Touraine, en el mundo globalizado de hoy en día es muy importante desarrollar un individualismo que movilice todos los propios recuerdos y

todas las formas de reflexión, como polo opuesto en un mundo de poder (Touraine 2004: 157). Kalimán forma parte de una tendencia en el México de su tiempo, en que se encuentra “tanto una repulsión a lo nacional, como un deseo de conocer otras culturas” (Martínez Acevedo 2010: 27), pero activa al mismo tiempo su potencial de particularidad para reforzar su posición autónoma en un contexto cada día aún más global. Su potencial para crear un espacio propio e híbrido se encuentra justamente en esta posición entre medio. Kalimán se encuentra entre diferentes medios, entre diferentes conceptos políticos, y, sobre todo, entre diferentes categorías sociológicas propias de las sociedades modernas. Según Martín-Barbero, los fenómenos nuevos o se muestran entre estas categorías o van más allá de categorías típicas de la sociología (Sieber 2005: 105).

A modo de apunte final, quise ofrecer una lectura de Kalimán que subrayase la aportación del personaje a la ampliación del concepto de “hibridación”, en el sentido de García Canclini y, más tarde, Homi K. Bhabha. A pesar de que en el momento de publicación de las historietas este concepto aún no había sido acuñado, resulta hoy en día de utilidad para encarar el análisis de la historieta, así como para contextualizarla dentro del discurso de la identidad y la memoria nacionales.

Referencias bibliográficas

- ANHUT, Anjin/DITSCHKE, Stefan (2009): “Menschliches, Übermenschliches. Zur narrativen Struktur von Superheldencomics”. En: Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (eds.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript, pp. 131-178.
- BOHRSAK, Ralf (2011): *Qualitative Bild- und Videointerpretation*. Opladen/Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich.
- CAMPBELL, Bruce (2009): *¡Viva la historieta! Mexican Comics, NAFTA, and the Politics of Globalization*. Jackson: University Press of Mississippi.
- ECO, Umberto (1972): “The myth of Superman”. En: *Diacritics* 2, 1, pp. 14-22.
- FERNÁNDEZ L’HOESTE, Héctor (2009): “Race and Gender in *The Adventures of Kalimán, El Hombre Increíble*”. En: Fernández L’Hoeste, Héctor/Poblete, Juan (eds.): *Redrawing the Nation: National Identity in Latin/o American Comics*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 55-80.
- FRAHM, Ole (2011): “Weird Signs”. En: Eder, Barbara (ed.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: transcript, pp. 145-159.

- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México, D.F.: Editorial Grijalbo.
- HERNÁNDEZ CUEVAS, Marco Polo (2003): "Memín Pinguín: uno de los cómics mexicanos más populares como instrumento para codificar al negro". En: *Afro-Hispanic Review* 22, pp. 52-59.
- HINDS, Harold E. Jr. (1977): "'No hay fuerza más poderosa que la mente humana': Kalimán". En: *Hispanérica* 18, pp. 31-46.
- JOSEPH, Gilbert M./RUBENSTEIN, Anne/ZOLOV, Eric (2001): "Assembling the Fragments: Writing a Cultural History of Mexico Since 1940". En: Joseph, Gilbert M./Rubenstein, Anne/Zolov, Eric (eds.): *Fragments of a Golden Age. The Politics of Culture in Mexico since 1940*. Durham/London: Duke University Press, pp. 3-22.
- KNIEP, Matthias (2009): *Die drei Zeitalter des Superhelden-Comics (Gold, Silber und Bronze)*. Kiel: Verlag Ludwig.
- KNIGGE, Andreas C. (1996): *Comics: vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- LEVITZ, Paul (2013): *The Golden Age of DC Comics: 1935-1956*. Köln: Taschen.
- MARISCAL, Alberto. *Kalimán, el hombre increíble: profanadores de tumbas*. Plus Ent D/B/a Entertainment, México/Egipto, 1972, 107 min.
- MARSISKE, Renate (1991): "Kalimán und Rarotonga: Comics in Mexiko". En: Kagelmann, H. Jürgen (ed.): *Comics und Cartoons in Lateinamerika*. München: Profil Verlag, pp. 29-54.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús (2009): "Lo sagrado y lo global". En: Martín-Barbero, Jesús/Bessaccia, Rafael/Dejo Bendezú, Juan/Díaz Mateos, Manuel/Espinosa De Rivero, Óscar/Rabí, Raschid/Silva Santisteban, Rocío/Simons Camino, Alberto/Ubilluz, Juan Carlos/Willer, Hildegard (eds.): *Lo sagrado y los medios de comunicación: efímero y trascendente*. Lima: Universidad Antonio Ruiz de Montoya, pp. 15-36.
- MARTÍNEZ ACEVEDO, Gerardo (2010): "El cómic mexicano y la identidad". En: *matices* 63, 2, pp. 26-28.
- MCCLOUD, Scott (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- NAVARRO, Rafael C./VÁZQUEZ G., Modesto (1984 [1966]): *El valle de los vampiros*. Edición Libro Kalimán, 2. Malintzin: Editora Ego.
- (1990): *El valle del terror*. Edición Kalimán de lujo, 15. México, D.F.: Promotora L.
- RUBENSTEIN, Anne (2002): "El Santo's Strange Career". En: Joseph, Gilbert M./Henderson, Timothy J. (eds.): *The Mexico Reader. History, Culture and Politics*. Durham/London: Duke University Press, pp. 570-578.
- SHELLEY, Mary (2012 [1818]): *Frankenstein*. New York: Norton.
- SIEBER, Cornelia (2005): *Die Gegenwart im Plural. Postmoderne/postkoloniale Strategien in neueren Lateinamerikadiskursen*. Frankfurt a. M.: Vervuert.
- STEIN, Daniel/DITSCHKE, Stephan/KROUCHEVA, Katerina (2009): "Birth of a Nation. Comics als populärkulturelles Medium". Ditschke, Stephan/Kroucheva, Katerina/Stein, Daniel (eds.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript, pp. 7-27.

- TOURAINÉ, Alain (2004): "Reconstructing culture". En: Bindé, Jérôme (ed.): *The Future of Values: 21st Century Talks*, pp. 154-158.
- VASCONCELOS, José (2002): "The Cosmic Race". En: Joseph, Gilbert M./Henderson, Timothy J. (eds.): *The Mexico Reader. History, Culture and Politics*. Durham/London: Duke University Press, pp. 15-19.
- WELLS, Herbert George (1996 [1896]): *The Island of Dr. Moreau*. New York: Modern Library.