

REVISTA ELECTRÓNICA DE ESTUDIOS FILOLÓGICOS

WWW.TONOSDIGITAL.COM

ISSN 1577-6921

NÚMERO IV

NÚMERO 4- NOVIEMBRE 2002

PORTADA ESTUDIOS ENTREVISTAS PERFILES
CORPORA PERI BIBLIÓN RESEÑAS RELECTURAS TESELAS RECORTES HEMEROTECA

CALVIN Y HOBBES, UN EJEMPLO DE INTERTEXTUALIDAD EN EL CÓMIC

JOSÉ A. OLIVER MARROIG (UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS)

Mª MAGDALENA CAPÓ JUAN (UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

1. Introducción. Definición de intertextualidad.

Calvin y Hobbes, la obra de Bill Watterson publicada entre 1985 y 1996, es ya un clásico moderno del cómic. Y lo es porque ha conseguido el favor unánime de la crítica y el público, concretamente por una serie de aspectos: en primer lugar, por la gran capacidad de dibujo que tiene el autor, muy superior en registros al que normalmente se estila en una tira cómica y su adecuación a un determinado género (como confirma Barbieri [1993]); en segundo, por el frescor de su humor y al mismo tiempo por su capacidad crítica e irónica hacia el mundo que rodea a sus personajes; y finalmente, por la capacidad sincrética de la tira, que se convierte en una especie de aglutinación o resumen de la cultura (popular o no) del siglo XX, proponiendo un texto que conjunta varias tradiciones y mitologías contemporáneas como definición del tiempo que se está retratando. Ésta es precisamente la tarea de la intertextualidad: relacionar textos proponiendo una relectura de ambos, original y nuevo.

Como dice Todorov (1968), "no hay ningún enunciado que no se relacione con otros enunciados, y eso es esencial". Esta lección es una pieza clave para entender no sólo la literatura y el arte modernos, sino universales. La intertextualidad, tal como la entiende la teoría literaria hoy en día, consiste en el hecho de la presencia en un determinado texto de expresiones, temas y características estructurales, estilísticas, etc. procedentes de otros textos, y que han sido incorporados a una obra en forma de citas, alusiones, imitaciones, recreaciones paródicas, etc. Este uso de otros textos en *Calvin y Hobbes* dentro de su propio discurso es lo que pretendemos analizar aquí.

Con todo, como sabemos, el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, de la misma manera que el cine y otros lenguajes que nos son familiares. El cómic, estando rodeado de otros lenguajes con los que comparte contexto, toma de ellos las posibilidades expresivas que le son más convenientes: así es como el cómic cita otros lenguajes. Este uso de otros lenguajes, aplicado a la forma de hacer cómic (que se particulariza en la influencia del cine, la pintura, la fotografía, etc. a la hora de hacer planos, enfoques, el tratamiento del color o de luces y sombras, la forma de plantear la estructura de las viñetas o les intervenciones del narrador, etc.), podría ser también considerado una forma de intertexto, pero en nuestro caso sólo haremos referencia a los motivos intertextuales que afectan al contenido, y no a la forma, aunque dicho trabajo también sería rico y provechoso.

2. Objetivos que plantea la intertextualidad

La intertextualidad en *Calvin y Hobbes* no es gratuita: esta integrada en el cómic como parte de éste, cumpliendo distintas funciones en la historia.

Fig. 1. Referencia a "Alice in Wonderland"

En primer lugar, sirve como homenaje a una serie de textos que el autor tiene como referencia (fig. 1) y que señalan su experiencia como lector.



Fig. 2. Recordando a Duchamp.

Al mismo tiempo, señala la tradición en la cual se encuadra el texto. Pensemos que, por ejemplo, la figura arquetípica del niño que representa Calvin ha sido utilizada por la novela de aventures del XIX (*Huckleberry Finn*, *Oliver Twist*, *La isla del tesoro...*) y aun antes en la novela picaresca española, fuente de inspiración de la novela inglesa decimonónica; este arquetipo también lo ha utilizado el cómic desde sus inicios (*Little Nemo, Yellow Kid...*) y en toda su historia (*Peanuts, Mafalda, Zipi y Zape*, etc.). De la misma forma, el subgénero de las tiras de *funny animals* tiene una gran tradición en el cómic (*Peanuts, Krazy Kat, Pogo* de Walt Kelly, etc.). El hecho de señalar una tradición apunta las bases de un género y hace que el lector enseguida reconozca cuáles son las condiciones y particularidades de la lectura que está haciendo.



Fig. 3. Los niveles de arte según Calvin.

Por último, la intertextualidad también sirve para reflexionar sobre la cultura y el arte y su relación con la sociedad. El ejemplo lo tenemos en la reiterativa recreación en la tira por parte de Calvin del cuadro cubista de Duchamp *Desnudo bajando una escalera* y la recepción del resto de personajes de lo que él considera arte (fig. 2).

Estas relaciones entre cultura (alta cultura y cultura pop o de masas) y sociedad se verán reflejadas en diferentes aspectos tratados en la tira: la televisión, la música, el cómic, la pintura y el arte en general... Se podría hablar, a nuestro parecer, de toda una teoría de la recepción en *Calvin y Hobbes*. Muchas veces el autor incidirá en cómo interpretamos todas estas manifestaciones del arte y de la cultura: y así tenemos las discusiones familiares en casa de Calvin por los contenidos televisivos y la hipocresía de los anuncios publicitarios, la interpretación pop que hace Calvin de la música clásica escuchándola a 78 r.p.m., los debates con Hobbes sobre "arte en mayúsculas" o "arte en minúsculas" (fig. 3), etc.



Fig. 4. Calvin caracterizado como el capitán Ahab de Melville.

En la práctica, la intertextualidad opera a diversos niveles en *Calvin y Hobbes*: en primer lugar, desde el discurso de los personajes, es decir, por una referencia explícita en boca de algún de los protagonistas, por ejemplo, cuando Calvin se disfraza de Estupendo Man y exclama "iÉste es un trabajo para Estupendo Man!". Por otra parte, también puede aparecer como contexto ficcional de las acciones de los personajes, creando una analogía entre lo que el personaje hace y la acción a la que remite la cita del intertexto. Un ejemplo muy claro de esto es la fig. 4, donde la situación real del tener que bañarse evoca un contexto literario y ficcional como es el de *Moby Dick* y el capitán Ahab de Herman Melville.

3. Tipos de intertextualidad.

3.1. El arte moderno.

Watterson utiliza las referencias intertextuales hacia al arte moderno

normalmente para reflexionar sobre él, no sin una cierta carga de ironía: trata sus límites, la capacidad de comprensión del público y el lugar que ocupa la obra de arte en el mercado. La referencia a Duchamp de la fig. 2 no es la única que aparece en el cómic: en otra ocasión, Calvin pone en paralelo la incomprensión de la obra del autor cubista con la que provoca su desfile desnudo por la escalera después del baño.

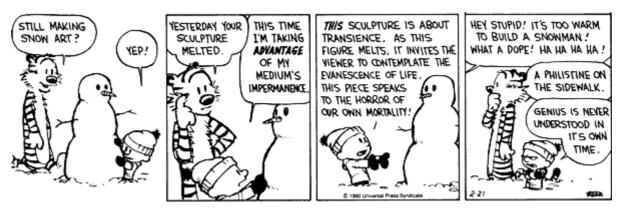


Fig. 5. La trascendencia del arte.

Además, aunque no se trate directamente de una cita intertextual, las tiras dedicadas a Calvin y los muñecos de nieve normalmente giran sobre el tema de la concepción y validez del arte como medio de comunicación de masas y su perdurabilidad y trascendencia (como observamos en la fig. 5), lo que no deja de ser irónico si pensamos que la base de estas reflexiones son unos muñecos que duran tan sólo unos días. Las implicaciones de todo esto constituyen un tema muy interesante, pero en el cual ahora no podemos profundizar por falta de tiempo.

3.2. El cómic.

Las referencias a otros cómics son en *Calvin y Hobbes* de dos tipos: homenajes o parodias críticas. En primer lugar, podemos considerar la aparición de motivos intertextuales no explícitos que hacen referencia a obras maestras del cómic a las que Watterson rinde homenaje. Es el caso de las secuencias oníricas que acaban con Calvin despertándose (pensemos en todas las aventuras encima de la cama, con los monstruos escondidos debajo) o la aventura en la que Calvin se hace gigante, donde se hace referencia a la obra de Winsor McKay *Little Nemo in Slumberland*, una de las primeras muestras de cómic en América (1905). También algunas de las bajadas en trineo por la pendiente en *Calvin y Hobbes* (a las que Watterson tiñe de filosofía existencialista) remiten a *Little Nemo*.

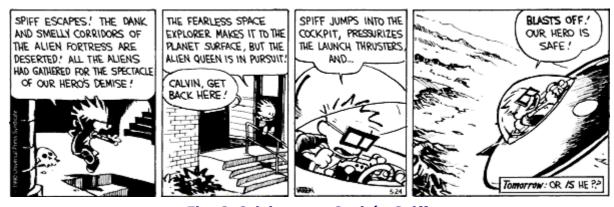


Fig. 6. Calvin como Capitán Spiff

Las transformaciones de Calvin en Capitán Spiff, por otra parte, se pueden

considerar como un homenaje a los cómics clásicos de aventuras como los de *Flash Gordon*. En la obra, su función primordial es la de proporcionar un sistema de evasión a la situación que Calvin está viviendo: por ejemplo, en la figura 6 podemos ver como el motivo de la aparición de la personalidad de Spiff se usa como excusa para la deserción escolar. Al mismo tiempo, se usan referencias a la serialización de este tipo de aventures (en la viñeta 4: "*Tomorrow*: or *is* he?").

Otra referencia intertextual, en este caso por el uso de motivos formales similares, es el que se hace a *Peanuts*, la obra de Charles M. Schulz. En diferentes momentos de su historia, Calvin recrea escenas típicas de la serie de Charlie Brown como homenaje al autor que creó todo un estilo de tiras diarias. Es el caso de unas cuantas de las primeras tiras de la obra, donde se usa la técnica de Schulz de abandonar la perspectiva y la profundidad del espacio y situar a los personajes detrás de un pequeño muro, desde donde se ponen a divagar (ejemplo de la fig. 7). Watterson también usa el motivo temático de la tienda ambulante/consulta psicológica del personaje de Lucy a *Peanuts* en Calvin y sus puestos de "trozos de vida a 5ç", etc.



Fig. 7. Calvin a la manera del Peanuts de Schulz.



Fig. 8. Stupendous man, con el claro referente de Batman.

El resto de referencias a otros textos más modernos siempre se enfoca de una manera más paródica hacia el medio. En concreto, la crítica que aparece diversas veces es la que se dirige hacia el mundo de los superhéroes, al que Watterson parodia en algunas tiras siguiendo el estilo del *Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986) y criticando el exceso de violencia en el cómic. Haciendo una lectura semiótica de una de las tiras dominicales dedicadas a este tema podemos ver la caracterización que se intenta de este tipo de cómic: secuencia violenta muy visual, textos cortos, sintaxis muy simple (característica de Miller), notas a pie de viñeta para indicar el contexto de les acciones que se citan, el modelo de mujer exuberante habitual de los cómics Image, el gusto por las grandes armas, etc...

Watterson también juega con les convenciones del género de superhéroes cuando Calvin se disfraza de Estupendo Man, una referencia a Superman y Batman bastante clara. En la figura 8 está muy clara esta evocación: el gesto de Calvin, forzado con los dientes desafiantes y la mirada de enfado, es un indicio de lo que caracteriza al cómic de superhéroes; el radar con el cual Calvin escucha remite a Daredevil o al sentido arácnido de Spiderman. De la misma forma, la frase que pronuncia Calvin "Esto es un trabajo para Estupendo Man" en otra tira es una referencia clara a la que decía Superman antes de entrar en acción.

Hay otro elemento básico del cómic de superhéroes que Watterson plantea con Estupendo Man: la doble identidad que caracteriza a personajes como Spiderman, Batman, Superman, Thor, etc, y que es la dificultad vital que personaliza a estos héroes. Calvin crea Estupendo Man para poder alternar esta personalidad con la suya propia. En una determinada secuencia, Calvin está haciendo un examen y decide intercambiar los papeles con su alter ego. En la realidad parecería absurdo que nadie se diera cuenta de que Clark Kent es Superman o Tony Stark, Iron Man, pero cuando el lector está inmerso en una obra y acepta sus reglas, la fuerza de la costumbre hace que este hecho parezca lo más normal del mundo. Así, Calvin espera también que nadie lo pueda identificar con Estupendous Man, cosa que sí pasa para su sorpresa.

Con tiras como ésta, Watterson está reflexionando sobre las convenciones del género superheroico, y cómo éstas son aceptadas por el lector sin apenas ninguna reflexión por su parte. La anagnórisis (la ocultación de la verdadera identidad de un personaje) en el cómic actual igual que en el teatro: un personaje no puede ser reconocido por su voz, a pesar de que su disfraz sea más bien obvio. Estos presupuestos a veces están muy cercanos a la inverosimilitud, lejos de la realidad: así, Calvin confunde ambos niveles pensando que la máscara preservará su secreto.

3.3. La literatura.

Los resultados de esta intertextualidad no son sólo fruto de las referencias que tiene Calvin como personaje, sino también del bagaje del autor como lector. Así se explican referencias más culturalistas como las de Kafka, Moby Dick, o la inspiración de la profesora Wormwood ("señorita Carcoma" en la edición española) en uno de los personajes del libro de C. S. Lewis The Scrawtape Letters. Algunas de estas referencias ponen en relación la situación que está viviendo Calvin con una obra literaria con alguna situación parecida. Por ejemplo: en una típica situación en la que Calvin no quiere comer, la duda entrecomer o no se personifica en el plato de puré, que toma vida propia y se pone trascendental recitando el famoso monólogo de Hamlet. Este icono universal de Shakespeare se utilizada en provecho de la tira: de la generalidad (la duda trascendental) se ha pasado a la particularidad (la duda de comer). Otro ejemplo es el difícil despertar de Calvin, identificado en alguna ocasión con la sensación del protagonista a La metamorfosis de Kafka. En el relato, cuando despierta, el protagonista sabe que está en la cama, pero también que tiene múltiples patas y antenas, como comenta Calvin en la tira. Watterson ya había hecho otras referencias a Kafka antes, como la ocasión en que Hobbes comenta "si no te dan un beso de buenas noches, tienes sueños kafkianos".

Otra referencia literaria es la del viaje temporal, adoptado de la obra *La máquina del tiempo* de H. G. Wells (fig. 9). Son diversas las veces que Calvin y su tigre viajan por el tiempo: por ejemplo, con ocasión de conseguir una redacción que no ha escrito, Calvin utiliza un aparato para ir a reclamar los deberes a su yo futuro. Aquí Watterson introduce una enseñanza (que conserva la obra original): el viaje por el tiempo comporta más

dolores de cabeza que beneficios. La conclusión que se extrae de la aventura (al igual que muchas de las aventuras por el tiempo de Nobita en la serie *Doraemon* de Fujio-Fujiko) es que más vale hacer cada cosa a tiempo y no trasladar las responsabilidades a los demás.



Fig. 9. La visión de Watterson de La máquina del tiempo.

3.4. El cine.

El cine, como medio visual, es una de las artes de las que el cómic toma más recursos para configurar su lenguaje. Pero también es un constante inventor de figuras, mitos y clichés que pronto pasan a la cultura popular. En *Calvin y Hobbes*, como no podía ser de otra manera, hay toda una serie de referencias -la mayoría de ellas explícitas- al cine clásico, fantástico y de serien B, cuya función no sólo es la de homenaje, sino también la de la prueba de la instauración de una nueva tradición iconológica que se va haciendo fuerte y que, si bien no substituye a los antiguos mitos, llega a convivir con ellos (porque, al fin y al cabo, de ellos nace).



Fig. 10. Frankenstein revisitado.



Fig. 11. Calvin y Godzilla, una mezcla explosiva.

Este es el caso de figuras como Frankenstein (fig. 10), auténtico icono-mito contemporáneo, basado en el mito de Prometeo, o de otros que ya forman parte del imaginario colectivo (algunas de ellas, claro está, no son invención del cine, sino de la

literatura): el hombre invisible, el home mosca, el zombie, Godzilla (fig. 11), el *Tiburón* por excelencia de Spielberg, pero también las películas de género negro policiaco (fig. 12), etc. Es en este contexto que se entiende la función de las numerosas transformaciones imaginarias de Calvin: además de configurar a su personaje como un niño imaginativo y casi hiperactivo, también le insertan en una tradición donde los mitos, los héroes y los monstruos son ya modernos.

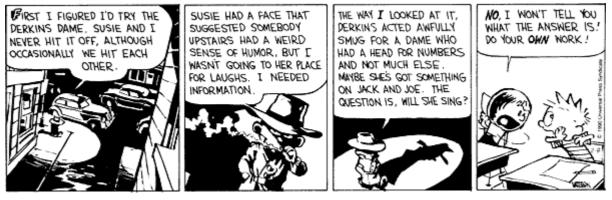


Fig. 12. Un Calvin-Bogart que aparece en momentos de tensiones académicas.

3.5. El espíritu cervantino.

Pese a todo lo que hemos comprobado hasta aquí, quizá la mayor lección de intertextualidad de la obra es la dualidad de sus personajes principales. Calvin y Hobbes remiten a un modelo bipolar, a una concepción dialéctica de ver la realidad que tiene una larga tradición literaria: ambos personajes son herederos de un modelo arquetípico que se remonta a las figuras de Carnaval y Cuaresma (recordemos la obra de Juan Ruiz Arcipreste de Hita *El libro del buen amor*), que tiene su culminación en las del Quijote y Sancho Panza y que siguen en la modernidad -según Riley- en Mr. Pickwick y Sam Weller, Sherlock Holmes y el dr. Watson, Laurel y Hardy, hasta hoy en los robots C3PO i R2D2.

Si nos fijamos, nuestra pareja protagonista tiene mucho del espíritu de Cervantes: Calvin es idealista, encarna el espíritu de la imaginación al poder, la libertad... Hobbes, en cambio, es más meditado, intuitivo, es el amigo ideal de Calvin porque sabe cuando ha de criticar a Calvin, cuando lo ha de aconsejar, y cuando es mejor dejarlo seguir con locos planes. Los dos forman una unidad que se complementa perfectamente. Un ejemplo de esto son las tiras que acaban con dos respuestas diferentes de Calvin y de Hobbes sobre un mismo tema (fig. 13). Esta dualidad de planteamientos es muy común en la obra y es un buen indicador del alto valor de las diferentes actitudes ante la vida de los personajes: las respuestas no son contrarias, sino complementarias, y ayudan a conformar la cosmovisión de Calvin como personaje, porque al fin y al cabo, Calvin y Hobbes son uno, de la misma forma que algunos autores han afirmado de los binomios de personajes anteriores que forman sólo una unidad.

Fig. 13. El dualismo cervantino (y, de paso, una referencia a Shakespeare).

4. Conclusiones. Los límites de la intertextualidad.

El arte posmoderno de finales del s. XX se caracteriza por su sincretismo, es decir, por la concentración de referentes procedentes de diversas tradiciones, sean, como hemos dicho, cultas o populares. Es en este contexto que hemos de entender una obra como *Calvin y Hobbes*. Esta claro que el captar esa intertextualidad también en último término será cuestión del lector y de su formación como sujeto crítico, pero, con todo, aunque a veces este fenómeno quede poco claro, las referencias subconscientes que nos remiten a otros textos están ahí y no pueden ser obviadas.

Todos los elementos que hemos revisado nos permiten hablar de *Calvin y Hobbes* como un cómic que plantea la intertextualidad como uno de sus principales recursos, un recurso que lo hace especialmente rico y al mismo tiempo lo enmarca en una tradición de la cual proviene y a la cual se homenajea. Pocos cómics, en definitiva, resumen un siglo mejor que *Calvin y Hobbes*.

5. Bibliografía

1. Ediciones en español de Calvin & Hobbes:

WATTERSON, B.: Calvin y Hobbes, Madrid, Mario Ayuso Editor (1990).

Ídem. (Desde 1997): Calvin y Hobbes, Barcelona, Ediciones B, Grupo Zeta.

2. Bibliografía general:

BALLESTEROS, ANTONIO i DUÉE, CLAUDE: *Cuatro lecciones sobre el cómic*. UCLM, Madrid, 2000.

BARBIERI, DANIELE: *Los lenguajes del cómic*. Ed. Paidós, colección Instrumentos. Barcelona, 1993.

CAPÓ JUAN, Mª MAGDALENA Y OLIVER MARROIG, JOSE A.: Calvin y Hobbes: un análisis semiótico del arquetipo del niño en el cómic contemporáneo. Revista Interlingüística 11, que recoge las actas del XV Encuentro de la Asociación de Jóvenes Lingüistas; Sevilla, 2000. (En prensa)

ECO, UMBERTO: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Tusquets, Barcelona, 1997.

GASCA, LUIS y GUBERN, ROMÁN: El discurso del cómic. Cátedra, Barcelona, 1991.

GUBERN, ROMÁN: El lenguaje de los cómics, Ediciones Península, Barcelona, 1974.

RILEY, E. C.: Introducción al "Quijote", Ed. Crítica, Madrid, 1997.

VV.AA.: *De Yellow Kid a Superman. Una visión social del cómic*. Diputació de Barcelona, Barcelona, 1999.

CORPORA PERI BIBLIÓN RESEÑAS RELECTURAS TESELAS RECORTES, HEMEROTECA PORTADA ESTUDIOS ENTREVISTAS PERFILES

Z O N A P D F I S S N 1577 - 6921 NUMERO 4 - NOVIEMBRE 2002