

“MELAMPO & CO.”: EL CÓMIC INFANTIL Y EL ESTEREOTIPO JERÁRQUICO DE LA RELACIÓN HOMBRE – ANIMAL

*Melampo & co.: the children's comic and the hierarchical
stereotype of the man-animal relationship*

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/RiCH.2021.i17.02>


Recibido: 28-9-2021

Aceptado: 6-12-2021

Pamela Giorgi

Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa – Indire, Italia

p.giorgi@indire.it

ORCID  0000-0002-8012-0672

Como citar este artículo:

GIORGI, Pamela (2021): “Melampo & co.: el cómic infantil y el estereotipo jerárquico de la relación hombre-animal”, en *Revista Internacional de Historia de la Comunicación*, (17), pp. 13-33. <http://dx.doi.org/10.12795/RiCH.2021.i17.02>

Resumen: *Cada cómic infantil es un medio de evasión y al mismo tiempo profundamente formativo, porque su mensaje (explícito e implícito) es capaz de generar interpretaciones de la realidad. Un ejemplo es el eterno desafío entre el bien y el mal, que dirige a la infancia a distinguir las acciones correctas de las incorrectas: el cómic es, al final, una especie de 'guía de los valores subyacentes a las relaciones sociales'. Este artículo busca definir brevemente, a través del análisis de algunos clásicos del cómic de la primera mitad del siglo XX, cuál es la representación del mundo animal; cómo persiste la idea que los seres humanos son portadores de una conciencia y sentimientos "superiores" que los distinguirían también de los animales. ¿Se refuerza en el cómic infantil esa presunta 'inferioridad' sentimental que permitió (y permite) justificar, a su vez, la explotación del cuerpo animal? ¿Cómo se expresa esta jerarquía en el cómic? ¿Fortalece (o, más esporádicamente, contrasta) un modelo atribuible a la categoría de 'especismo'?*

Palabras clave: *Historia de la revista infantil, Historia de la comunicación, Historia de la cultura, Especismo, Cómic.*

Abstract: *Each children's comic is a means of escape and at the same time profoundly formative, because its message (explicit and implicit) is capable of generating interpretations from reality. An example is the eternal challenge between good and evil, which directs children to distinguish the right actions from the wrong ones: the comic is, in the end, a sort of 'guide to the values underlying social relations'. This article tries to briefly define the representation of the animal world, through the analysis of some first mid 20th century classics comics; as the persisting idea that human beings are carriers of a "higher" consciousness and of feelings that would also distinguish them from the other living species. The presumed inferiority of the "less sensitives and sentient" has allowed and allows a license, in turn, for the exploitation of the animal species. How does this hierarchy often represented with some children literature, from a recent past, strengthen a model attributable to the category of 'speciesism'?*

Keywords: *History of children's magazine, History of communication, History of culture, Speciesism, Cómic.*

1 Introducción y metodología

El artículo analiza una selección representativa de los cómics más leídos por los jóvenes en Italia, en el período comprendido entre el final del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Los comics analizados figuran en dos colecciones bibliográficas: la primera, conservada en la biblioteca del Instituto Nacional de Documentación Innovación y Investigación Educativa (Indire - Florencia); la segunda, en la colección privada del autor. El núcleo bibliográfico de publicaciones periódicas infantiles (italianas y extranjeras) de Indire se forma a partir de la Exposición Didáctica Nacional celebrada en Florencia en 1925. Con motivo de la cual libros y publicaciones periódicas para la juventud y otro mucho material lúdico y educativo se concentran en la ciudad toscana con fines expositivos. La biblioteca continúa enriqueciéndose a lo largo del curso del siglo XX. Mientras el núcleo bibliográfico privado del escritor se forma según criterios de

recopilación que priorizan simplemente a la adquisición de las publicaciones periódicas (italianas y extranjeras) más extendido en Italia entre los siglos XIX y XX por el público infantil y juvenil.

El objetivo del análisis realizado reflexionar sobre la contribución de este medio contribución al fortalecimiento, en el imaginario infantil, de la relación jerárquica entre especies humana y animal.

La metodología de investigación adoptada se basa en el análisis cualitativo de los dos *corpora* bibliográficos de comics y, dentro de los dos, con más detalle nos referimos a una elección de los comics: en el análisis realizado se incluyeron tanto cómics italianos, como cómics europeos y americanos traducidos para el público italiano y que fueron centrales para muchas generaciones de jóvenes italianos en esas décadas. Entre las dos colecciones consideradas, se seleccionaron, meramente a modo de ejemplo, aquellos cómics y contenidos iconográficos que más evocan la temática elegida. Temática desarrollada en dos párrafos: en el primero: "Mickey y los otros funny animals: los personajes antropomorfos protagonistas de los comics", el análisis de los corpus documentales conduce a la afirmación de cómo solo la asunción de la estética y del comportamiento humanos permite que los animales tengan roles protagonistas y independientes; en el segundo párrafo: "A veces camaradas... el animal como personaje gregario del protagonista humano", en cambio, se investiga sobre el animal que, permaneciendo como tal, tiene la única posibilidad del papel burlesco y de gregario del hombre.

2 Mickey y los otros funny animals: los personajes antropomorfos protagonistas de los cómics

Hay muchos animales en la literatura infantil y los cómics dibujados con muchos estilos y personalidades diferentes, algunos de los cuales se han convertido en verdaderos iconos. Sin embargo, lo que es evidente al observarlos es que la mayoría de las veces, cuando se acentúa la característica de su "independencia", en lugar de reservar para él el papel habitual de gregario, esto ocurre sólo en el marco de una antropomorfización acentuada. Como en el mundo real, también en los cómics hay poco espacio para el mundo animal libre de sometimiento del humano.

El mecanismo de la antropomorfización es una estrategia narrativa clásica, que responde para representar aspectos de la sociedad y la cultura humanas, resaltando

idiosincrasias con ironía y una fuerte dosis satírica: además, incluso antes de llegar al mundo de los *comics*, los animales han encarnado los vicios y estados de ánimo humanos en la ilustración satírica, en la literatura de fábulas, la más famosa sin duda atribuible a las obras de Esopo, Fedro y, más tarde, del escritor La Fontaine¹.

Los animales antropomorfizados, los *funny animals* de los cómics, son muy diferentes de los protagonistas del clásico cuento de fábulas clásica más ligados a los temas profundos de la moral. Este tipo de representación antropomórfica, desprovista de la compleja trama simbólica de la fábula, indirectamente logra un propósito adicional: reafirmar que el mundo animal puede tener la capacidad y el derecho a una existencia autónoma sólo cuando su propia especie tiene no solo la forma exterior, pero también la sustancia humana (hecha de prioridades, movimientos, adaptación a la civilización, etc.).

La historia de los *funny animals* es atribuible a los inicios de los cómics como género: en los años comprendidos entre los siglos XIX y XX, cuando en las páginas de los periódicos estadounidenses se empezaron a experimentar las nuevas posibilidades expresivas de la interacción entre palabras y ilustraciones.

Estamos en 1892, cuando James “Jimmy”, un autor de apenas dieciséis años, es contratado por el *San Francisco Examiner* de William Randolph Hearst, desarrollando animales antropomorfos en pequeñas imágenes en los márgenes del periódico, en la sección meteorológica. Así nacieron los decorativos *Weather Bears*, que luego darán vida a una serie especial de cómics denominada *The Little Bears*. Poco después, la editorial promovió su traslado a Nueva York para colaborar con el *New York Journal*, donde los osos cambian a la versión de tigres antropomórficos en una serie llamada *Little Tiger*, donde, sobre todo *Mr. Jack* (1903) es completamente casi humano, irreverente, mujeriego, adicto a todo vicio desde el adulterio, el alcohol y el tabaquismo. *Mr. Jack* es un ejemplo de un modelo extremo del proceso de antropomorfización mencionado anteriormente, con la asunción de un aspecto completamente humano en la ropa e incluso en la conformación del cuerpo.

1 De La Fontaine, J. (1980), *Fiabe*, (De Marchi, E.), Milán: Rizzoli.

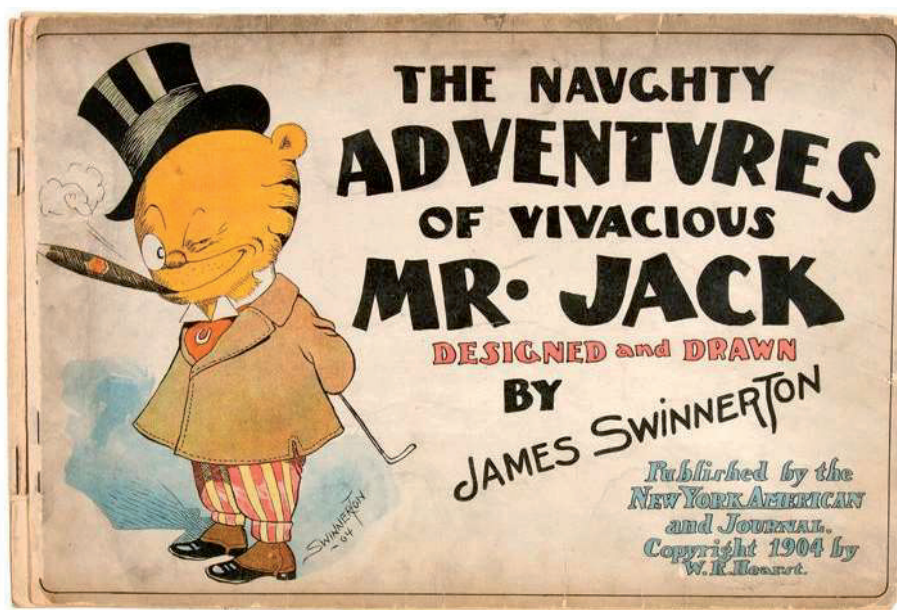


Figura 1 - *The Adventures of vivacious Mr. Jack*, en “The New York American and Journal”

Estos son los años en los que aparecen en las páginas de los cómics el complejo bestiario de *Animal Land* (1901) de Walter Bradford, que deja a los animales con la parodia de la sociedad burguesa; *Catville* (1909) de Louis Wain un mundo completamente poblado por gatos; o los osos antropomorfizados en las obras de Gene Carr y los animales del pequeño mundo de *Bugville* (1900) de Gus Dirks. Los animales son tanto de la selva como de fauna menos exótica, por ejemplo animales de granja, como lo atestiguan los cerdos “burgueses” en *Tommy Hogg* (1904) de Pollard.

Entre los numerosos animales antropomórficos -que los que aquí examinamos atravesaron la historia del cómic en los primeros cincuenta años del siglo XX- algunos han sabido distinguirse como uno de los productores más incisivos del imaginario occidental. Dicho esto, pensamos en el universo más conocido de todos, incluso para aquellos que no están muy interesados en los cómics: el mundo de Disney. Aquí, es necesario distinguir entre el antropomorfismo de los animales parlantes, donde los ciervos, búhos, conejos hablan un lenguaje común entre ellos, pero aún se comportan como animales y mantienen sus rasgos, de los personajes animales parecidos a los humanos, es decir, tienen características de animales, pero comportamiento humano. El más famoso de todos ellos es *Mickey Mouse*.

El *Mickey Mouse* estadounidense apareció por primera vez en Italia como Topolino, en *L'illustrazione del Popolo* (1930), en las que se ve un *Mickey Mouse*, que sólo tiene la apariencia del ratón, ya acompañado del confiable Pluto.

En el número de enero de 1934 del suplemento de Nerbini, aparece la primera historia completa de *Mickey Mouse* publicada en Estados Unidos y conocida en Italia con el título: “Le audaci imprese di Topolino nell’Isola misteriosa” (“Lost on a Desert Island”).



Figura 2 – “Le audaci imprese di Topolino nell’Isola misteriosa”, publicado en Italia por Nerbini, 1934

En la 'casa' Disney la cuestión especista está bastante enraizada: ya desde la primera aparición de Pluto en relación con *Topolino/Mickey* en “La Isla Misteriosa”. *Topolino*, ratón-humano, aparece con Pluto como un animal gregario. Además, en las caricaturas que se muestran arriba, *Topolino* siempre está autorizado por los autores para jerarquizar claramente a todos los animales del corral: si es necesario, puede incluso arrancar las plumas de la cola del pavo, dando por sentado casi con agrado un sistema de valores en el que todo está permitido a la acción humana hacia los animales sumisos.

En la misma página de la revista en la que se publica la aventura de *Mickey Mouse*, aparece un breve artículo sobre la caza, dirigido a los jóvenes lectores, como refuerzo indirecto del mensaje.

ILLUSTRAZIONE DEL POPOLO - Anno V - N. 32

TOPOLINO EMULO DI LINDBERGH: AVVENTURE AVIATORIE (IV capitolo)

Una domanda troppo cara

MALLEGRETTO

L'episodio comico della mia vita

PASTIGLIE FORMITROL

Il Formitrol è fra tutti i compagni di viaggio il più desiderato ed il più utile, igienico e sempre pronto a preservarvi da ogni possibilità di contagio per le vie respiratorie. Usare le pastiglie Formitrol, che siete in ambienti inquinati, equivale a tutelare la vostra salute contro ogni minaccia d'infezione.

Il candelabro antico

Caccia alla lepre

Per la pace domestica

Aspirina

Diletanti FOTOGRAFII

La rivista *Illustrazione del Popolo* presenta un numero speciale con un numero di episodi.

— Milano, per risolvere la questione, interpelliamo la legge. Su Mio, aprite la bocca. Ma, che cercate? — e nel contempo ogni lutto. Allora vede che la legge aveva modificato nella parte un'incisione di certe incisioni da una a una tempo e aperte la legge. E il signor Mio mi ha concesso per me fa da un contadino.

— E' facile dimostrare la veridicità del mio Mio, il quale lo per il suo alquanto indifferente, ma non avrebbe voluto la riforma con una riforma. E il libro fine della partita fa una allegria con politica e legge, analizzata da abbondanti e frivole bollette: «Basta di Mio».

Adolfo Florio - Cavola (Brescia).

Mia moglie non rinuncia a perdonarmi che, per pura ingenuità da parte sua, fosse andato per me, e addirittura rugoso, durante il tragico, non dei due magnifici candelabri antichi che facevano il punto della mostra solo da presso. Inutilmente avevo visitato tutti gli antiquari della città e consultato i migliori fondatori del genere: un candelabro identico non si poteva trovare se non presso un solo inventore a una spesa favolosa. Per questa ragione mia moglie si mise a puer — un bel giorno finì nel mio vedere più neanche il candelabro superstito, il quale, a dire il vero, dava, così spoglio, un senso di vuoto e di tristezza all'immensità della grande erudizione di possedimento.

Inti però, l'idea di una gratificazione straordinaria ricevuta dal mio principale, e pensandogli di fare una gratificazione a mio moglie, divisi di passare da un certo antiquario, prima il quale giorno avevo visitato un candelabro consimile a quello che ancora ci restava, e di acquistare a qualunque costo. Infatti, dopo lungo peregrinare e dopo essermi alleggeriti di due bei biglietti da cento, m'accai verso una vetrina nel palazzo trionfante del prezioso candelabro. Mia moglie, alla vista di quello che io avevo procurato per me una bella sorpresa a' miei occhi appariva una vera e propria gioia.

— Cosa l'è saltato in mente di andare a rimpicciarsi?

— A rimpicciarsi? — balbettò stordito.

— Proprio così — replicò mia moglie. — Disperdi di trovare il compagno, lo venduto il candelabro a un rigattiere che non l'ha pagato neanche lire!

— Mi appoggiai per non cadere... E. Ricci - Milano.

La *Illustrazione del Popolo* nel servizio di tutti gli servizi e di *Illustrazione del Popolo* a tutte le età delle leggi e dei tanti illustrazioni.

LORENZO GELI, direttore responsabile.

Amministratore Società Editrice Italiana

Figura 3 - Mickey Mouse en *L'illustrazione del Popolo*, donde apareció por primera vez en Italia en 1930.

Siempre el perro Pluto suele ser el gregario también de otro de los compañeros más conocidos de *Mickey Mouse*: es un segundo perro en el cómic, pero con una apariencia humana. Conocido en Italia como *Pippo*, se supone que es un perro como el primero... sólo la ropa y la adhesión al mundo "civilizado" de nuestra especie justifican esta diferente relación con el héroe *Topolino* y con el mundo. *Pippo* tiene un razonamiento (limitado), habla, tiene una casa y su propio coche, mientras que Pluto es un perro de verdad con un collar, su perrera y su cuenco, como 'corresponde' a una mascota clásica.



Figura 4 - Topolino cercatore d'oro, Albo d'oro, n.29, 1950

Los ejemplos pueden ser variados y nos permiten afirmar cómo la diferencia está determinada con precisión por la 'ropa', que simboliza entrar en un traje humano específico. Uno no puede dejar de notar cómo en el mundo tradicional de Disney entre las especies presentes en la naturaleza hay jerarquías definidas, algunas de las cuales, como para repetir la sociedad real, son superiores a las otras. Los autores de Disney identifican dos especies dominantes: ratones y patos, que nos parecen completamente humanizados. Las otras especies, como es el caso en el mundo real, están sujetas. Un ejemplo de ello son las gallinas, vacas y cerdos de la granja de *Grandma Duck (Nonna Papera)*: tienen un dueño 'emplumado', pero esta 'superioridad' está justificada por un estilo de vida decididamente humano.

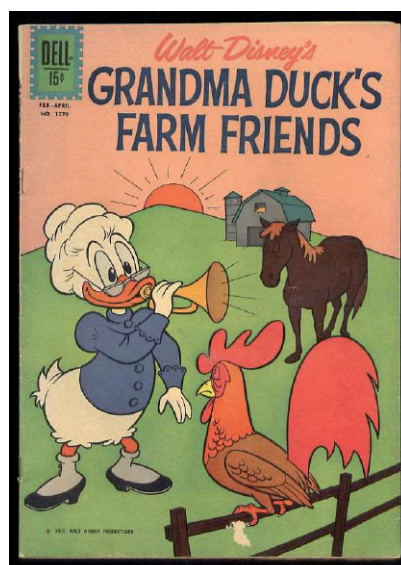


Figura 5 - Grandma Duck's Farm Friends, 1942

Mickey Mouse, como algunos de sus amigos cercanos, es ciertamente el más antropomorfizado de todos, podríamos decir incluso burgués, un retrato del americano perfecto y excelentemente colocado en una sociedad compleja.



Figura 6 - Un diálogo "humano" y "burgués" entre *Clarabella* y *Orazio*

Topolino, en virtud de su antropomorfización radical, puede trastocar el orden social de su mundo original: porque es un ratón que conquista el poder de ganar a los gatos ¿Cómo podemos olvidar que *Spaccafuoco*, luego *Gambadilegno*, derrotado por *Topolino* muchas veces, no es más que un gato enorme?



Figura 7 - *Topolino vince Spaccafuoco*, Albo d'oro, n.4, 1937



Figura 8 - *Mio Mao e la collana di perle*, en el “Corriere dei Piccolissimi”, n. 27, 1960

3 A veces camaradas... el animal como personaje gregario del protagonista humano

Las cosas no cambian en las décadas siguientes cuando el fenómeno de los animales en los comics conoce un desarrollo exponencial. Es posible encontrarse con el gato *Mio Mao*, el nombre italiano de *Félix el Gato* (1923), ahora en camino a la antropomorfización casi completa. En las páginas de *Il corriere dei piccolissimi*, el gato, desprovisto de medios y deseoso de organizar un hábitat que emule adecuadamente al humano y al burgués, limpia un barril lo mejor que puede, desplazándolo en la casa e instalándolo frente al mar. *Mio Mao* sabe bien que esta es la base para ocupar un lugar alto en la pirámide jerárquica. Son imágenes de este tipo las que nos permiten comprender cómo no están conectadas a dinámicas atribuibles sólo a *Mickey Mouse*. Al final de esta primera breve digresión, la imagen de abajo es muy explicativa: en ella

aparece un conejito completamente vestido, junto a un cocodrilo con un cigarro en la boca y con rasgos bastante emprendedores, con una actitud humana, montan un burro.



Figura 9 - *Animal comics*, n. 10, años '40

El segundo modo de representación que estamos analizando aquí es el que reserva un lugar gregario para los animales del cómic, como actores en simples adicciones del hombre. En cada una de las numerosas variaciones el animal sufre un proceso de antropomorfización sólo en relación con el hombre con el que colabora, pero sin ninguna forma de independencia. Por ejemplo, en una de las series más conocidas de Swinnerton, *Little Jimmy* de 1904, los animales - el perro bulldog Beans y un oso Little Bear - son retratados en la naturaleza de la subordinación doméstica mientras pueden hablar. Aparecen, por tanto, casi siempre con una función cómica como guarnición, dejando el protagonismo a un niño, para transformarse en los más clásicos 'gregarios' que tienen la función de colorear sus aventuras, asumiendo la función de acompañantes.

Más o menos contemporáneo es otro personaje americano dibujado por Richard Felton Outcault en *Buster Brown* (1902), aquí está *Tiger*, un perro pitbull, fiel compañero del