



Adelita: a heroine of paper for a revolution in vignettes

Abstract

In this essay, the author focuses in the main character of *Adelita and the guerrillas*, by José G. Cruz, to carry out an analysis on how this protagonist was good to summarize in the popular culture some aspects of the Mexican Revolution, mainly the one led by Pancho Villa. First there is a review of the Mexican Revolution, mainly the one led by Pancho Villa. First there is a review of the Mexican popular comic history and the destination of some of their representative series, then there is a summary of the professional career of José G. Cruz and, finally, an analysis of the *Adelita and the guerrillas* series from the graphical and literary point of view, with special interest in the depiction of the masculine and feminine characters and the depiction of the historic period through the overwhelming fantasy of an odd and singular author: José G. Cruz.

Key words: Mexican Revolution, Mexican Comic-Book, José G. Cruz, Adelita, popular culture

Resumen

En este ensayo el autor se centra en el personaje protagonista de *Adelita y las guerrillas*, de José G. Cruz, para llevar a cabo un análisis de cómo este personaje sirvió para sintetizar en la cultura popular algunos aspectos de la Revolución Mexicana, sobre todo aquella protagonizada por Pancho Villa. Primero se realiza un repaso de la historia del cómic popular mexicano y del destino de algunas de sus series representativas, se procede luego a un resumen de la trayectoria profesional de José G. Cruz y, finalmente, se analiza la serie *Adelita y las guerrillas* desde el punto de vista gráfico y literario, con especial interés en la representación de los personajes masculinos y femeninos y la representación del periodo histórico a través de la fantasía desbordante de un autor extraño y singular: José G. Cruz

Palabras clave: Revolución Mexicana, cómic mexicano, José G. Cruz, Adelita, cultura popular



Adelita: una heroína de papel para una revolución en viñetas

Ricardo Viguera-Fernández¹

¹ Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Profesor-investigador.
Correo de contacto: r_viguera@yahoo.com

El caso del asesinato sin cadáver

Quien hoy se asome por los kioscos de México en busca de historietas autóctonas (denominadas *pepines* en tiempos gloriosos)² difícilmente encontrará motivos para la maravilla. Cuesta creer que México, donde los cómics llegaron a gozar de una importancia sin parangón en el resto del planeta, tenga hoy una producción cualitativamente tan poco representativa. Poco podrá encontrar más allá de las reediciones de dos clásicos de doña Yolanda Vargas Dulché (*Memín Pinguín* y *Lágrimas y risas y amor*), el archiconocido *Kalimán*³ y los volúmenes en los que, de un tiempo a esta parte, la Editorial Porrúa reedita, sin mucho orden ni concierto, las simpáticas aventuras cotidianas de la *Familia Burrón* de Gabriel Vargas. Y sin el más mínimo criterio historicista o completista. Durante mis más de quince años de estancia en México y residencia en Ciudad Juárez he buscado infatigablemente cómics autóctonos mexicanos, no sólo contemporáneos, sino sobre todo clásicos. He podido dar con muy poco. Tan poco, que creí que el cómic mexicano había sido siempre tan pobre y tan escasamente representativo de la vida nacional como podría deducirse de las pocas series y muestras encontradas. Recuerdo que en cierta ocasión me enzarcé con el novelista Mauricio Carrera (gran conocedor del medio) acerca de la nula repercusión del tebeo mexicano. Con la perseverancia del ignorante, me confirmé en mis trece mientras Carrera, con mucho mejor tino y más conocimiento, me enumeraba series y autores que merecieran una más que justa reivindicación. Pero la pregunta que me quedó entonces, persuadido ya de la importancia desconocida del cómic mexicano, me

- 2 Como en el caso español del vocablo “tebeo” (que procede de la cabecera de la revista TBO), la palabra “pepín” para designar a los cómics mexicanos toma su nombre de la revista Pepín, que comenzó a publicar en marzo de 1936 José García Valseca y que durante más de dos décadas fue la revista “de monitos” más popular y vendida de la nación.
- 3 *Kalimán* nació como radionovela en 1963, creado por Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González. A partir de 1965 empezó a publicarse en cómic con guiones de Víctor Fox y equipos artísticos variables. Su enorme éxito le hizo alcanzar la cifra de 1351 números y distintas reediciones hasta hoy.

la formuló la importancia incognoscible del cómic mexicano. ¿Dónde estaban todos esos cómics? La lectura posterior de los tres volúmenes que Aurrecoechea y Bartra dedicaron a la historia del medio (*Puros cuentos I*, 1988, *II*, 1993 y *III*, 1994) me hizo conocer numerosas series y autores que, desgraciadamente, sigo sin poder leer. Hay que tener en cuenta, además, que los imprescindibles tres volúmenes de *Puros cuentos* son un testimonio inacabado, ya que esta historia del cómic mexicano llega sólo hasta 1950. A pesar de que un cuarto tomo fue anunciado (lo que presumiblemente indica que sus autores lo escribieron), éste nunca llegó a ver la luz.⁴

Cualquier aficionado al cómic, debería andar al corriente de cuáles son sus propios clásicos. No sólo los clásicos universales (principalmente estadounidenses, más tarde europeos y recientemente japoneses) que han influido sobre los cómics del resto del mundo, sino de sus propios clásicos nacionales, aquellos que no por su falta de méritos, sino por razones de distinta índole, no han trascendido más allá de las fronteras de cada país. Un francés conoce a *Barbe-Rouge* de Charlier y Hubinon, como un italiano sabe quién es *Tex Willer* igual que un español ha oído hablar de *El Capitán Trueno*. ¿Dónde están los clásicos del cómic mexicano? Parece ser que no soy el único que lamenta el incognoscible reino del pepín. Cederé ahora la palabra al ya mencionado Aurrecoechea:

Fuente indispensable para el conocimiento y comprensión de lo que hemos sido, nuestras historietas, sin embargo, son leyenda. Para el público y los investigadores, la inmensa producción histórica es prácticamente inaccesible. Paradójicamente, cuando ha llegado el tiempo de revaloración de la historieta mexicana, cuando toca la hora de su arqueología, las fuentes disponibles son muy escasas. Los ejemplares de las revistas de monitos, tan omnipresentes como ninguneados en su momento, han sido devorados

4 En 2006 apareció en CD-ROM el *Catálogo de historieta mexicana del siglo XX*, debido a los mismos autores y a Jacinto Barrera. En este caso no se trata de la prolongación y conclusión de *Puros cuentos*, sino de un catálogo de obras y autores que abarcan toda la historia del medio.

por el tiempo y el olvido: se han convertido literalmente en polvo. Los escasos números que sobreviven se encuentran en manos de celosos coleccionistas y el único acervo público existente el de la Hemeroteca Nacional de México (<http://www.pepines.unam.mx>) sólo está parcialmente clasificado.

Las nuevas tecnologías deberían salir al rescate de las viejas historietas, como de hecho ya lo hacen. Antes del desarrollo y éxito de nuevos soportes de lectura como el libro digital y el iPad, la industria mundial del cómic ya advirtió que los aficionados e historiadores de todo el mundo escaneaban y compartían toda clase de cómics a través de descargas desde eMule, *torrents* o distintos almacenes conocidos como *shares* (los callejones de Internet). Contribuyó a ello que los cómics son más cómodos de leer en la pantalla de la computadora que los libros de literatura, ya que el dibujo parece lucir en pantalla, si no mejor que sobre el papel, sí al menos no tan mal. La lectura de cómics en soporte digital ha sido fundamental durante la última década. El efecto más beneficioso es que la globalización ha llegado al cómic. El cómic adoleció siempre de falta de globalización. Cualquiera que desee leer el *Hamlet* o *El Quijote* en Inglaterra, España o Francia puede conseguirlos con facilidad, o recurrir a cualquier traducción. Las obras maestras de la literatura están en su mayor parte globalizadas, por lo que podemos hablar de autores y obras de presencia universal. En cambio, ¿pueden los lectores de esos países acceder con la misma facilidad a ediciones o traducciones de *Terry y los piratas*, de Milton Caniff, o al *Tintín* de Hergé? Hasta hace una década, no. Ahora, bastan unos golpes de clic para que el universo del cómic pueda llegar hasta uno mismo gracias a la generosidad de personas anónimas que no cobran nada por su tiempo ni por su esfuerzo. Algunos también los llaman “piratas”.

Entonces, ¿dónde están los clásicos del cómic mexicano? Diseminados por Internet, pero no lo suficiente. Cuesta hoy creer que la historieta mexicana fuera, después del cine denominado “de la Edad de Oro”, un pequeño imperio latinoamericano en expansión a la con-

quista de mercados. La historieta mexicana llegaba a los mercados de Colombia, Chile o Perú (entre otros países) y competía en igualdad de condiciones con las publicaciones locales o con los todopoderosos cómics de prensa de Estados Unidos. En muchos casos, era México quien servía de puente entre el comic-book de superhéroes norteamericano y el lector de habla hispana (incluso durante los últimos años de la España de Franco, la Editorial Novaro nos nutría de supermanes y bátmanes en ingenua y entrañable traducción campirana). Hoy existen ciertas páginas como Taringa⁵ desde las cuales es posible descargar un elevado número de ejemplares de personajes representativos (con *Kalimán* a la cabeza), pero también hay un reducido número de blogs que comparten desde toda América Latina muchos clásicos de la historieta mexicana. Sin embargo, a pesar de que sólo de esta manera es hoy posible leer obras como *Adelita y las guerrillas* de Cruz, *Los Supersabios* de Germán Butze o *Rolando el Rabioso* de Gaspar Bolaños, la gran mayoría de las publicaciones compartidas de origen mexicano son fundamentalmente de superhéroes norteamericanos como los de la editorial DC (fundamentalmente representadas por la Editorial Novaro) y Marvel (Editorial La Prensa), que sirven a los aficionados para llenar importantes huecos en la trayectoria de estos personajes en su traducción al español. Otras páginas se encargan de establecer y ordenar las correlaciones entre las publicaciones mexicanas y las originales en inglés, ya que la longeva existencia de algunos de estos iconos de la cultura popular estadounidense, y el desorden con que éstos fueron editados, hacen imposible saber a qué publicación original se corresponde tal o cual historieta de *Linterna Verde* (por poner un ejemplo) publicada en cierto número del *Superman* de Novaro en los años 70.

Que los cómics superheróicos estadounidenses sean populares en México no es ninguna sorpresa. Así sucede también en Francia, España o Italia, países con una producción autóctona de cierta importancia (como en el caso de España), o de una elevada importancia (como en el caso los otros países citados). La gran diferencia consiste en que en tales países la importancia de la historieta es tanta que la presencia de

5 Taringa: Inteligencia colectiva, en: <http://www.taringa.net/>

los *héroes de pijama* no merma la producción nacional. Algunos países tienen sus propias versiones de los superhéroes norteamericanos (como el *Spider-Man* hindú o el *Batman* japonés),⁶ pero en general la producción nacional goza de buena salud y ventas millonarias impensables en otras latitudes (tal es el caso de *Tex Willer* en Italia o de *XIII* en Francia y Bélgica). Quizá el “enemigo común” occidental sea el manga o cómic japonés, que desde los años 80 ha cautivado a toda una generación de nuevos (y no tan nuevos) lectores, imprimiendo su peculiar estilo a los dibujantes más jóvenes de distintos países occidentales. Pero la presencia del manga en nuestras vidas ha venido, en general, para enriquecerlas, y es difícil sustraerse a la calidad y encanto de numerosas obras maestras que Japón ha producido desde el fin de la II Guerra Mundial hasta nuestros días. La demonización del manga, que todavía es notoria en personas de cierta edad y/o gustos conservadores, demerita más a quienes esgrimen razones contra el manga que al manga mismo.

La historieta mexicana contó con ventas millonarias en otro tiempo. ¿Y hoy? Hoy también, aunque las cabeceras que arrasan en los kioscos, que son compartidas por multitudes y revendidas hasta la saciedad en mercadillos de segunda mano ya no tienen nada que ver con aquella historieta autóctona que cultivaba el culebrón argumental y el melodrama desahogado. Publicaciones como *El Libro Vaquero*, *Sensacional de Mercados* o *Relatos de presidio*, con su mezcla de erotismo rijoso y violencia desbordante, no alcanzan, por lo general, mínimos de calidad que permitan parangonarla con obras del pasado. Estos nuevos cómics, bautizados por Daniel K. Raeburn como *ghetto librettos*⁷ (la denominación lo dice todo) provocan el horror de estudiosos de

-
- 6 En Italia, por ejemplo, producen sus propios cómics con los personajes más representativos de Walt Disney, en muchos casos con ambas cotas de calidad. En la edad de oro de la publicación de historietas en México, la Editorial La Prensa llegó a publicar historietas autóctonas de personajes Marvel como Spider-Man o el Sargento Furia.
- 7 Daniel K. Raeburn es editor de la revista *The IMP*, que dedicó su número 4 (un imprescindible monográfico de más de 100 páginas) a estudiar estos cómics populares mexicanos. La revista puede descargarse gratuitamente en PDF desde su página web: <http://danielraeburn.com/home.html>

todas latitudes como manifestaciones de un arte en profunda y quizá irreversible decadencia. Lo cierto es que poco de bueno puede decirse de ellos en términos literarios y artísticos, y su análisis, más que interesar a estudiosos de la literatura y del arte, interesará sobre todo a sociólogos que quieran ilustrar de alguna manera el conocimiento del México contemporáneo en términos del imaginario colectivo y otras representaciones de la sociedad. Se podrá argumentar que tal clase de historietas de sangre y sexo también fueron populares en otras latitudes (pienso en el *pornofumetti* italiano de los años 70), y en cierto modo lo siguen siendo en todas partes, pero en tales casos nunca han constituido el grueso de la producción autóctona nacional, sino sólo una parte de ella. Y los clásicos nunca fueron desterrados, sino que permanecieron más allá de estas modas.

Mientras tanto, los clásicos de la historieta mexicana caen en el olvido, que es la peor forma de muerte. Mientras que hoy día es posible descargar de Internet toda o buena parte de la producción clásica de Italia, España, Estados Unidos o Francia (y hablamos de material clásico que no sólo se comparte en la red, sino que se reedita en sus países de origen y se vende en librerías), perfectamente ordenada y con pocas carencias, los clásicos de la historieta en México son poco compartidos porque, principalmente, nadie los conoce. Salvo en los casos anteriormente citados (la obra de Vargas Dulché, *Kalimán* o la *Familia Burrón*), nada de esta producción nacional clásica se reedita, con lo que tampoco su difusión por la red puede llegar de forma sistemática ni ordenada. En la Hemeroteca Nacional, a pesar de sus buenos deseos y trabajo constante, todavía no saben muy bien lo que tienen.⁸ En definitiva, el desinterés por una parte tan importante de la vida cultural del México del siglo XX ha sumergido a la historieta mexicana en el caos, la degradación, la pérdida y el desconocimiento originados por décadas de progresivo desmantelamiento en términos culturales, económicos y sociales del que fue el país más desarrollado de América Latina.

8 Un estado de la cuestión podemos leerlo aquí: http://www.pepines.unam.mx/index.php?vl_salto=1

Quizá el ejemplo más triste de todo esto sea la imagen del gran artista Ángel Mora (creador gráfico de *Chanoc*, que alcanzó ventas millonarias) vendiendo un puñado de sus originales a 350 pesos la página, cantidad económica más que modesta que no tiene nada que ver con los precios estratosféricos que pueden llegar a alcanzar originales de artistas clásicos del cómic de otros países en el mercado internacional. Ojalá que esas páginas hayan acabado en manos de personas que sepan apreciarlas, en vez de quienes puedan entregarlas a sus nietos para que las coloreen.

La historieta mexicana fue asesinada, pero su cadáver no existe. O sí existe, pero está desmembrado por todos los rincones de México y de América Latina. Juntar los pedazos exigiría la comparecencia de una nueva Liga de Hombres Extraordinarios que, como los recreados por Alan Moore en la serie de cómics del mismo título,⁹ emprendiesen la extraordinaria tarea de recomponer las partes de una momia extraordinaria.

El caso de José G. Cruz

Nadie que se haya aproximado a la historia de los pepines mexicanos podrá obviar la figura prometeica de José G. Cruz, un artista que alcanzó enormes cimas de calidad literaria y gráfica dentro del medio y que se prodigó también fuera de él, por lo que bien podríamos considerarlo el protagonista más mediático de toda la historieta producida en este país. La información sobre este poliédrico artista es escasa, y toda ella procede de la misma fuente, el ya citado volumen III de *Puros cuentos*, por lo que a esta obra me remito nuevamente¹⁰ en cuanto a fechas y datos concretos.

9 La liga de los hombres extraordinarios, de la que también hubo adaptación cinematográfica, es una serie escrita por Alan Moore y dibujada por Kevin O'Neill. En ella el escritor inglés reúne a la flor y nata de los grandes héroes y antihéroes de fines del siglo XIX y principios del XX: Sherlock Holmes, Allan Quatermain, el capitán Nemo, etc. Hasta la fecha se han publicado tres series limitadas.

10 El excelente análisis que de la obra de José G. Cruz realizan Aurrecoechea y Bartra podemos hallarlo entre las páginas 187-232, convenientemente ilustrado.

José Guadalupe Cruz nació en 1917 en Teocaltiche (Jalisco). Su infancia transcurre en Estados Unidos, donde a los doce años comienza sus estudios artísticos hasta regresar a México en 1934. Hasta esa fecha, es normal suponer que tendría la influencia de los clásicos norteamericanos que se publicaban en la prensa diaria y suplementos dominicales, lo que le permitiría conocer las grandes posibilidades emergentes del medio, pero es la época en que todavía predominan las series humorísticas (de ahí el vocablo inglés *comics*) y las de marcado carácter costumbrista como *Gasoline Alley*, de Frank King. Sin embargo, la continuidad argumental ya es un hecho en las tiras diarias de finales de los años 20 y las historias pueden durar meses. En 1928 se introduce el Capitán Easy en una tira diaria que ya se había abocado al relato aventurero (*Wash Tubbs*, de Roy Crane), pero el estilo todavía era caricaturesco. Todo este formidable arsenal de talentos pudo influir sobre José G. Cruz, pero lo cierto es que no será hasta su regreso a México en que las series de aventuras en la prensa norteamericana van a virar radicalmente hacia la representación realista, con series como *Tarzán* (Harold Foster), *Mandrake el Mago* (Lee Falk y Phil Davies), *Secret Agent X-9* (Dashiell Hammett y Alex Raymond) o *The Phantom* (Lee Falk y Ray Moore). José G. Cruz, formado en Estados Unidos, bien pudo seguir estas series desde México por las ediciones que se hacían en las revistas en que él mismo publicaba sus historietas. Como quiera que sea, lo cierto es que en sus titubeantes comienzos como dibujante de historietas (que se produce en 1936 al comenzar a trabajar para la revista *Pepín*) parece haber ecos del estilo de Alex Raymond para *X-9* o de Ray Moore para *The Phantom*. Estos autores norteamericanos procedían de la ilustración y volcaron precisamente en estas series de aventuras de corte realista todo lo que habían aprendido del dominio de la fisonomía humana y de la descripción de ambientes, por lo que nos hallamos frente a una escuela de realismo previamente establecida que ellos pondrían al servicio de una nueva clase de historieta. Al mismo tiempo, en Hollywood se producía otra interesante revolución realista: la de los directores de escena de Broadway que comenzaban a ser contratados por la meca del cine. Eran tiempos en los que una necesidad de realismo se imponía en la cultura popular de

Estados Unidos, quizá como posicionamiento ideológico ante los peligros emergentes de los conflictos europeos que al final acabarían por afectar a esa nación. Fue un paso más en la evolución o manifestación de la filosofía pragmática de los Estados Unidos.

Aurrecoechea y Bartra establecen entre 1936 y 1939 la creación de los principales personajes del primer José G. Cruz para la revista *Pepín*: El Monje Negro, Brenty, Nancy y la Banda Escarlata; para *Paquito*, los hermanos Landers y el personaje que nos ocupa: Adelita, que protagonizará la serie *Adelita y las guerrillas*. En 1939 llegaría otro personaje representativo del universo cruciano: Juan sin Miedo.

En Estados Unidos el realismo en los cómics se consolidó también en estos años, y artistas anteriormente mencionados como Raymond, Ray Moore, Phil Davis o Milton Caniff se convirtieron a lo largo de los años 40 en maestros de influencia universal que hoy contemplamos como a gigantes de un medio que se renovaría durante la década siguiente. Su influencia no tardó en llegar a México y se convertirían también en modelos de referencia. Tan pronto como en 1940 empezaremos a ver en José G. Cruz ecos de un artista que acabaría por convertirse en influencia determinante de su estilo: Milton Caniff. Aquí debe ser dicho que, independientemente de que las *daily strips* y las *sundays* de procedencia norteamericana se publicasen en los diarios mexicanos y fueran más tarde reimpresas de forma independiente, las revistas de historieta autóctonas cumplieron en México el papel renovador que en Estados Unidos tuvieron los diarios, ya que muchas de estas revistas como *Pepín*, *Paquito* o *Chamaco* donde José G. Cruz y otros publicaban sus series de creación propia tenían periodicidad diaria y no semanal, hecho fabuloso que sólo en México se ha producido en toda la historia mundial de los cómics: tal era la necesidad que los mexicanos tenían de historietas, y tan sorprendente fue esta adicción a la hora de conformar verdaderos imperios editoriales. Por desgracia, esta extrema dependencia del público por esta clase de productos, que eran injustamente despreciados por gobiernos, educadores e intelectuales, conducirían con el tiempo a un control de la industria que llevaría a su destrucción. Este desdén de la oficialidad por los cómics fue una de las causas del asesinato de la historieta mexicana y de la

progresiva pérdida de su memoria y su registro. Ni que decir tiene de idéntico el posicionamiento que se vive en México frente al fenómeno de los *ghetto librettos* ya mencionados.

Durante los años 40 Cruz comienza a experimentar con el fotomontaje, lo que le conduciría en los años 50 a un periodo de enorme fecundidad escritural y artística con destacadas cotas de calidad *pop*, *kistch* y *trash*, y posteriormente, en los 60, a un estancamiento producto quizá del desinterés por la historieta y de su interés por el medio cinematográfico. Los años 40 y 50 serán de enorme fecundidad, y el sello José G. Cruz se multiplica en revistas diversas con varias series hasta alcanzar 134 páginas semanales, auxiliado (como no podía ser menos ante la titánica productividad de Cruz) por diversos artistas como Arturo Casillas, Ignacio Sierra, Leopoldo Zea Salas, Guillermo Marín, Manuel del Valle y Delia Larios,¹¹ pero también los fotógrafos Benjamín López y Miguel Gloria. Pero toda esta turbamulta de artistas no conduce al caos la efectividad narrativa de las obras de Cruz. Como afirman Aurrecochea y Bartra: “Aunque sus colaboradores tienen personalidad propia, las series creadas bajo su dirección son visualmente crucianas y los guiones son íntegramente suyos. Para bien o para mal, el estilo de José G. Cruz es único e inconfundible” (Aurrecochea y Bartra: 203). En José G. Cruz tenemos un fabulador nato, un artista instalado definitivamente en el ático de su imaginación, un saltador de los caminos del relato, un pirata de los mares de la fantasía y de la imagen, un filibustero de todas las mitologías del mundo que trasladaría a la mitología mexicana de revolucionarios para construir un universo donde el tiempo se extiende y se comprime a voluntad del creador siguiendo la lógica mitológica, nunca la lógica histórica o realista. Su *Adelita* no es un cómic revolucionario al uso, sino un parque temático de la Revolución Mexicana donde todo cabe, para que

11 Merece la pena detenerse un momento para recordar a Delia Larios, quien fue la primera mujer que dibujó cómics en México y abrió camino a otras como Palmira Garza, primera caricaturista en la historia de este país. Larios colaboró en la serie *Adelita* y con posterioridad con Gabriel Vargas. También sería responsable gráfica de muchos de los primeros números de una longeva y deliciosa colección de Editorial Novaro: *Joyas de la mitología*.

se ajuste a los intereses del contador de historias. No es de extrañar que algunos de sus cómics (quizá los de argumento más enloquecido y soluciones gráficas más chocantes) fuesen producidos de madrugada con él y su equipo “medio cuetes” después de alternar durante horas en cabarets (Valdiosera, Ramón, en Aurrecochea y Bartra: 203). Las historias que escribe y dibuja, fotografía, recorta y pega y vuelve a dibujar en sus melodramas de arrabal ofrecen productos tan extraños desde el punto de vista visual, que trascienden el naturalismo, se instalan en el terreno de lo onírico y con frecuencia alcanzan el reino de las pesadillas.

Tamaña actividad casi sobrehumana será prolongada en la escritura de 33 guiones para cine, así como en la redacción de numerosas radio-novelas. Por si fuera poco, a veces participa como actor en muchos de esos filmes o posa como personaje de fotonovela y le vemos desfilarse por sus melodramas de arrabal o insinuarse entre los figurantes de *Adelita y las guerrillas*. Su método de trabajo para acometer tanta responsabilidad sólo podía ser la de un maníaco creador compulsivo. Merece la pena reproducir aquí el testimonio de Sixto Valencia -creador gráfico de *Memín Pinguín*- (Aurrecochea y Bartra: 198) sobre las jornadas de trabajo de Cruz en su estudio:

Para evitar interrupciones por el cambio de página en la máquina de escribir (...) hacía que su secretaria le fabricara inmensos rollos de papel revolución pegando hojas tamaño carta. Sin comer ni dormir, y acompañado sólo por su botella de whisky, podía pasar más de 24 horas seguidas tecleando varios guiones al mismo tiempo. Intercalaba secuencias de tramas distintas, en el orden en que se las iba dictando su imaginación, y al final la tijera ordenaba el producto. Sin más que una ligera corrección, quedaban listos los argumentos de cinco o seis historietas.

En 1952 fundó su propia empresa editorial, donde se refugiarían con él todas sus criaturas de papel, y donde verían la luz otras nuevas. Reescribe, redibuja y reedita *Adelita y las guerrillas*, pero también será el tiempo de la publicación de otras series que apadrina, escribe o di-

buja como *Muñequita*, *Los Pardaillán*, *Rosita Alvérez* y *Canciones inolvidables*. Pero sobre todo, será el momento de su mayor éxito nacional al escribir y dibujar, siguiendo la estética ya conocida del fotomontaje, las historietas de *Santo, el enmascarado de plata*. Curiosamente, la reivindicación de las películas de Santo y de otros luchadores que se ha producido a nivel mundial desde los años 80 convierte estas historietas de Santo en verdaderos fetiches cotizadísimos a nivel internacional que coleccionistas y aficionados comparten por medio de Internet. Hoy, aparentemente olvidado por la cultura oficial, desconocido por las nuevas generaciones de mexicanos, perdidas o arrumbadas sus adelitas o fotonovelas para ser pasto del deterioro o del olvido, José G. Cruz adquiere a nivel internacional el estatus de rey del arte pop o de la cultura de derribo en su vertiente *mad mex*.

José G. Cruz falleció en Los Ángeles, California, el 22 de noviembre de 1989, a la edad de 72 años.

El caso de Adelita y las guerrillas

Al margen del interés sociológico o meramente histórico que pueda tener (e indudablemente los tiene, pero no pertenecen a nuestro campo de estudio), siempre he estado convencido de que *Adelita y las guerrillas* contiene dos valores que la convierten en obra fundamental de la historieta clásica mexicana: un indudable atractivo estético y una elevada calidad literaria. Con “elevada calidad literaria” no pretendo dar a nadie gato por liebre, ni dejar asentado que los argumentos, diálogos o textos de apoyo pertenecen a la gran literatura en su longevo sentido aristocrático (sin duda, seguiremos encontrando más belleza de expresión y conocimiento del alma humana en los diálogos de los trágicos griegos o en Shakespeare que en los de José G. Cruz), sino por lo retorcido de sus argumentos, los brillantes diálogos y réplicas, las ingeniosas soluciones a dilemas, y en definitiva, por ajustarse con gran soltura a las convenciones del melodrama pasional más loco.

Adelita y las guerrillas es una obra de temática revolucionaria que comenzó a publicarse por entregas en 1936 en las páginas de la revista *Paquito*. Su trayectoria editorial es complicada, y para empezar

deberíamos hablar de una primera y de una segunda serie. La primera serie salta de *Paquito a Chamaco Chico*¹² en 1939 y de ahí brinca a la revista *Pepín*, donde se publicó a diario. Es complicado precisar fechas concretas que al parecer no tiene nadie, ya que no existe un fondo completo de estas publicaciones, ni siquiera en la Hemeroteca Nacional. *Adelita* ya se publica en *Pepín* al menos en el número 260 (25 de septiembre de 1939), y en los fondos de la Hemeroteca Nacional la serie corre entre los números 381 y 1253 de *Pepín* (21 de febrero de 1940 y 18 de agosto de 1942). La segunda serie comienza a publicarse cuando José G. Cruz se independiza de *Pepín* a principios de los años 50 para fundar su nueva editorial y comienza a publicar *Adelita y las guerrillas* en formato revista de bolsillo entre 1952 y 1955.¹³ Para esta nueva edición Cruz se remonta a la primera serie y la reescribe y redibuja completamente, ayudado en esta ocasión por un notable equipo de colaboradores (anteriormente mencionados) que darán un fuerte impulso gráfico a la saga. Se publicarían al menos 172 números de 32 páginas.¹⁴ Con posterioridad, Ediciones José G. Cruz mantendría en el mercado al personaje por medio del semanario *Adelita* en formato magazine donde la heroica guerrillera protagonizaría solamente una sección de comedia elegante donde compartiría confesiones y consejos con los lectores entre otras secciones de carácter misceláneo, relatos, viñetas cómicas y *pin-ups*. Nada que ver con la dramática trama de la serie *Adelita y las guerrillas*.

Por último, en 1983 *Adelita* vuelve a ver la luz de la mano de Editorial Gaviota, donde bajo el título de *Adelita y Juan sin Miedo*, llegaría a alcanzar al menos 12 números y tendría también edición colombiana a cargo de la Editora Cinco (especializada en la publicación de historieta mexicana) y que sería distribuida también en Venezuela, Ecuador,

12 Esto es lo que se deduce de la propaganda fechada en 1939 y que Aurrecochea y Bartra incluyen en *op.cit.* p. 196.

13 La fecha de 1955 está tomada de la ficha de serie de la Hemeroteca Nacional: <http://www.pepines.unam.mx/>

14 El número 172 trae fecha de viernes 5 de agosto de 1955 y es el último número encontrado, lo que no quiere decir que no haya números posteriores a esta fecha. Se trata, por tanto, de un dato absolutamente conjetural.

Perú y Bolivia. En esta ocasión se vuelve a reimprimir la segunda serie sin apreciables retoques, sólo alterándose la numeración de páginas, que pasa de la antigua numeración de novela-río de los años 50 a una numeración de páginas propia para cada número de la colección.¹⁵

No ha habido más reediciones de esta serie desde entonces, ni legales ni piratas. Si hubiese existido alguna edición pirata, suponemos que ésta circularía en formato digital por Internet, pero el material que puede ser encontrado se reduce a un puñado de números, en concreto los números del 68 al 73 de la edición de 1953, los números 8 y 12 de la Editorial Gaviota de 1983, el número 1 de Gaviota en su edición colombiana de 1982. Además, contamos con las abundantes muestras que Aurrecoechea y Bartra introducen en su imprescindible *Puros Cuentos III*.

El mayor atractivo de *Adelita y las guerrillas* lo constituye el ser una especie de “parque temático” de la Revolución Mexicana sin pretensión alguna de verosimilitud histórica. Esto, que puede considerarse una aberración, constituye uno de los mayores atractivos de la literatura popular, de la que los cómics son vertiente, y en los que el libertinaje cronológico muchas veces es regla. Sería absurdo querer acusar a Cruz de ignorancia. La cronología en las aventuras de Adelita y sus amigos es la cronología mítica, y en el relato mítico el tiempo se comprime o se extiende al gusto de los narradores del mito. La cronología mítica permite, por ejemplo, que los personajes mitológicos sean conocedores de hechos que, en sentido estricto, todavía no ocurren, o que en las tragedias griegas encontremos acontecimientos cambiados de ubicación temporal o descripciones de templos o de cultos que los protagonistas no podrían conocer. El anacronismo en distintos grados es moneda de uso común incluso en las más verosímiles de las novelas históricas, y a este respecto el cómic y el cine recurren a él cuando hay algo más importante que la fidelidad histórica: la efectividad dramática. Por tanto, no es de extrañar que en este trepidante y arrojado mundo de

¹⁵ Por ejemplo, la numeración de páginas del número 68 (7 de agosto de 1953) corre de la 2185 a la 2215, mientras que la del número 8 de Editorial Gaviota (5 de octubre de 1983) corre desde la 8-1 a la 8-32.

la Revolución Mexicana de Adelita, la acción parezca iniciar en algún momento de los años 30 en que Cruz escribe y dibuja su obra para, de pronto, saltar a los tiempos de Victoriano Huerta. Incluso el mismo escenario es un escenario mitológico, al ser el mítico western, del cual la Revolución Mexicana constituyó su último capítulo.

En principio, *Adelita y las guerrillas* narra la historia de una joven ranchera, Adela Negrete, cuyo hermano es secuestrado y brutalmente asesinado por quien será uno de los personajes recurrentes de la saga: La Tigresa del Bajío. A partir del conocimiento de semejante fechoría, Adela decide dar con la asesina para entregarla a la justicia, o mejor aún, vengarse con su propia mano. De este deseo de venganza, del que nacerían tantos justicieros y superhéroes de México y Estados Unidos, se irá desprendiendo poco a poco la nueva Adela Negrete, transformada en Adelita, una heroína que pronto se verá envuelta en numerosos episodios de acción al trabar amistad con Pancho Pistolas (clarísimo trasunto de Pancho Villa) y que servirá a la causa revolucionaria luchando del lado de los carrancistas contra los malvados “pelones” federales. La excusa argumental es mínima, pero también suficiente para que, tras tal insignificante requisito, Adelita y sus amigos inicien la gran aventura de la vida en un escenario y temporalidad de carácter míticos.

En 1939 José G. Cruz decidió sumar fuerzas y convertir *Adelita* en la serie estrella de *Pepín*, para lo cual reclutó a todos los personajes de sus otras series, que dejarían de ser protagonistas en aquellas para convertirse en recurrentes en *Adelita*: Juan sin Miedo, Brenty, El Monje Negro y Nancy. En 1939 Cruz ya había acusado la influencia de una de las obras más importantes de la historia del cómic, *Terry y los piratas*, de Milton Caniff. Esta serie, que se publicaba en los diarios norteamericanos de la época desde 1934, desarrolló para el cómic muchos elementos que enseguida adaptaría Cruz para *Adelita*: la creación de un universo de personajes recurrentes que vienen y van al estilo de un Balzac o de un Valle-Inclán; el desarrollo del concepto de novela-río o gran historia que, como en la vida, fluye interminablemente; la adopción de un estilo de dibujo impresionista, entre realista y caricaturesco, donde los claroscuros van a jugar un papel muy importante para con-

seguir iluminaciones dramáticas y expresionistas. Todo esto es *Adelita y las guerrillas* en su momento de esplendor: la asimilación por parte de un alumno aventajado (que dirige un equipo de colaboradores muy competente) de las enseñanzas de un gran maestro de influencia mundial. Porque el estilo de Milton Caniff continúa su desarrollo hasta hoy mismo en virtud de sus muchos epígonos artísticos por todo el mundo (y que son epígonos de epígonos de epígonos de Caniff). Y aquí es donde Cruz tuvo una idea brillante que décadas después tendría en Estados Unidos un genio del medio, Stan Lee: la suma de fuerzas. Si a los lectores de *Juan sin Miedo*, *Adelita* o el *Monje Negro* les gustan estos personajes, ¿cómo no les va a gustar verlos a todos juntos confluyendo en una sola trama argumental? Cruz supo así reutilizar a personajes que quizá ya no le interesaban tanto para fortalecer una sola serie. También aquí el mundo de las interrelaciones entre personajes remite una vez más a la mitología clásica, una lección que también fue muy bien aprovechada por Stan Lee en los años 60.¹⁶

Por todos estos factores, entre la primera comparecencia de *Adelita* en las páginas de *Pepín* y el número 1 de la versión redibujada en 1952 media un abismo de calidad. En el número 1 de *Adelita* (reeditado por Editora Cinco de Bogotá siguiendo la edición de Gaviota) tenemos ya la *Adelita* de los años 50, con un José G. Cruz no sólo muy dueño de su trazo, sino también como director de un equipo creativo altamente cualificado que desarrollaban aspectos relacionados con documentación fotográfica, vestuario, escenografía y fondos.

16 Con respecto a la misma serie *Adelita* y el desparpajo de Cruz para resolver conflictos dramáticos existe un célebre caso que consigna la investigadora norteamericana Anne Rubenstein en su libro *Bad language, naked ladies...: 22- 23*. En cierta ocasión Nancy, íntima amiga de *Adelita*, está a punto de precipitarse por un barranco con su coche ante los ojos de su impotente amiga. José G. Cruz decidió resolver el conflicto al día siguiente haciendo aparecer nada menos que... ¡a Supermán! Y es que Supermán se publicaba en aquellos días en *Pepín* como Superhombre. Así que Supermán llega volando y atrapa el auto en el aire. A continuación se lamenta: “¡Yo no soy de esta historieta! ¡Creí que iba a salir en otras páginas de *Pepín!*”. *Adelita* entonces le explica a los lectores que “Si Nancy muriese de repente, el autor de esta historieta moriría lentamente de hambre”. Como puede verse, la *Revolución Mexicana* de José G. Cruz era la más elástica y multi-referencial del mundo, y en un mismo universo narrativo Pancho Villa podía convivir con Supermán.

Si alguna vez fue conocido el mundo de la historieta como “cine de los pobres” (y así fue en la España popular de los años 30 y 40), en los 50 ya vemos a José G. Cruz convertido en una especie de Selznick de las viñetas dirigiendo como productor su pequeño estudio cinematográfico de papel. José G. Cruz, que por aquellos años ya había incurrido en el cine y colaborado con el simpár Juan Orol, demostró que cine y pepines no sólo no eran rivales, sino hermanos que podían complementarse usando el uno del otro como hicieron en numerosas ocasiones el tándem Cruz/Orol.

Si la Adelita de los años 50 recuerda a María Félix, y en ella se inspira directamente (aunque con otras diversas influencias), la Adelita de 1939 recuerda mucho más a Dolores del Río, quien a la sazón todavía era la más grande estrella mexicana del cinematógrafo y una de las grandes divas de Hollywood. Su exotismo y *glamour* no sólo no habían decaído un ápice desde el fin del cine silente, sino que todavía desarrollaría en México una segunda etapa, que daría comienzo con *Flor silvestre* (Emilio Fernández, 1942) el mismo año en que debutaría María Félix con *El peñón de las ánimas* (Miguel Zacarías), irregular versión campirana de la tragedia de Romeo y Julieta. La Adelita que vemos en las muestras de 1939 es Dolores del Río, si bien su representación guarda cierta ambigüedad de época que no desmienten tampoco el que Cruz se inspirara en su hermana Josefina para tan célebre personaje.¹⁷ Las muestras contempladas remiten a la vertiente más exótica de Dolores del Río como icono de mujer latina, sobre todo la inocente y sensual Adelita con que se publicitaba en *Chamaco Chico* la llegada de este personaje en 1939 a la revista (Aurrecochea y Bartra: 196). Otras muestras de la misma época coinciden, si no en la evocación directa de Dolores del Río, sí en un cierto parecido en el peinado y los rasgos de las actrices de los años 30. En este periodo de gestación de *Adelita y las guerrillas* el dibujo todavía es rudimentario, de aprendizaje, la mano no está suelta del todo y para los efectos de sombras y de grises Cruz echa mano todavía de la trama mecánica. Aunque comienza a jugar con encuadres cinematográficos y perspectivas, esta etapa es todavía

17 Artículo de ficha en Hemeroteca Nacional.

la de un artista en formación. En una página primeriza y desgarbada del primer *Juan sin Miedo* (publicada en *Paquito* 443, 30 de abril de 1940) tímidamente comienzan a aparecer las manchas de tinta para las masas de sombra y, en la viñeta 7, descubrimos un rostro de mujer que copia directamente a la Dragon Lady de *Terry y los piratas*.¹⁸ La influencia de Milton Caniff será a partir de entonces incontenible y Cruz acabará por transformarse en uno de sus principales epígonos en México, si no el mejor.

Una lectura del número 1 de *Adelita* en su versión de los años 50 acusa ya distintos rasgos estilísticos y maestría en la ejecución. Es ya un cómic estéticamente bello y con gran fuerza visual. Adela Negrete ya no tendrá nunca más la dulce belleza de la Del Río, sino los rasgos de tigresa de María Félix, quien ya por entonces es icono internacional del cine mexicano y que hasta entonces protagoniza diversos papeles de mujer *macha* o de temperamento incendiario. Es un rasgo característico del cómic popular el tomar modelos del cine del momento sin pretender ocultarlo, pues una de sus aspiraciones es que el lector pueda reconocer los referentes. Durante los años 80, *Superman* se parecía a Christopher Reeve, y en Italia iconos tan importantes del *fumetto* como *Dylan Dog*, *Dampyr* o *Julia* se inspiraron en estrellas del cine del momento. Ahora la mujer que enciende tantas emociones contrapuestas en la libido de los mexicanos es María Félix, y su carácter se ajusta mejor a nuestra Adela Negrete, que Cruz convertirá en icono sexual de delirantes connotaciones sadomasoquistas.

Hasta el inicio de la historia ya es distinto, porque su carácter también lo será. En las primeras páginas Adela Negrete, dueña del rancho Casa Grande, se precipita de noche en busca del doctor que prometió atender horas antes a su hermana Anita, quien sufre de contusión cerebral tras caer del caballo. El doctor y Adela pronto son perseguidos por los sanguinarios guerrilleros de Pancho Pistolas que aterrorizan la región, por lo que Adela decide detener su cabalgada para enfrentarlos a tiro limpio mientras el doctor prosigue su carrera hasta el rancho. Adelita es capturada y conducida al cuartel de Pancho Pistolas, donde

18 Publicada en Aurrecochea y Bartra en op.cit., p. 199.

tras un frustrado intento de fuga conocerá a uno de sus más aguerridos guerrilleros, que no es otro que Juan sin Miedo (inspirado directamente en el Pat Ryan de *Terry y los piratas*). Cuando Juan descubre a Adelita desde los barrotes de la ventana de su celda, donde pasa la noche tras una trifulca con otros guerrilleros, queda prendado de Adelita y le compone el célebre corrido *Si Adelita se fuera con otro...*, de autor incierto. Muy pronto Juan y Adelita se verán envueltos en una celada contra los gobiernistas, y la saga no hace más que empezar.

A pesar de la crueldad manifiesta de Pancho Pistolas, sobre quien nunca se escamotean adjetivos (bestia, cruel, sanguinario...) el personaje aparece revestido de cierta simpatía sobre la cual se añaden algunos rasgos de nobleza y sentido de la justicia, como cuando ejecuta a uno de sus guerrilleros por intentar violar a Adelita (“De sobra saben que no me gusta que traten de abusar de las mujeres. Lo encontré forcejeando con esta mocosa”).¹⁹ En el fondo, Pancho Pistolas, a pesar de sus miserias, es un héroe. Ni qué decir tiene que Adelita, a pesar de ser dueña de rancho, está de parte del guerrillero y participa por tanto de aquel retrato oficialista que de la Revolución se comenzó a dibujar cuando desaparecieron sus más incómodos protagonistas. Cuando Juan le pregunte por qué aceptó convertirse en señuelo de la celada, contestará: “Personalmente soy partidaria de Pancho Pistolas... Sé el fin noble que persigue... Trata de implantar en México un nuevo estado de cosas que beneficie a los humildes” (p. 27, viñeta 2).

En su mejor momento, *Adelita y las guerrillas* es una excelente novela-río llena de personajes recurrentes que en un momento u otro pueden adoptar el protagonismo, pero se basa sobre todo en el binomio Adelita/Nancy, cualquiera de las cuales reúne los requisitos para impulsar la acción. Este protagonismo femenino recarga las tintas, sobre todo, en las relaciones de rivalidad y hasta odio con mujeres como La Iguana, la Tigresa del Bajío y otras con las que las bellas protagonistas llegan más de una vez a las manos, lo que aprovecha Cruz para desarrollar vibrantes escenas de pelea que en muchas ocasiones devendrán en el desarrollo de una estética *bondage* o sadomasoquista de ribetes

19 Número 1, p. 13, viñeta 1.

lésbicos convenientemente señalados por la crítica que abordó esta serie. En cuanto a Juan sin Miedo, que de ser protagonista de su serie propia pasó a secundario de lujo en *Adelita y las guerrillas*, su presencia será intermitente pero constante a lo largo de toda la saga. Cruz sabe bien que, a pesar del amor que Adelita siente por su apuesto guerrillero, el principal enemigo del héroe son la mujer y el matrimonio. Al tratarse ésta de una serie de protagonismo femenino, el varón pasa a convertirse en el natural enemigo de toda heroína que se precie, por lo que Juan aparece y desaparece hasta convertirse en detonante de episodios y aventuras que hacen avanzar la acción, pero que constantemente fuerzan a la pareja a estar en constante separación en una perpetua añoranza mutua que rinde jugosos frutos dramáticos a Cruz.

En *Adelita* las mujeres representan la fuerza de la naturaleza en estado de erupción volcánica. No es por azar la transformación que en algún momento se dio de la Adelita/Dolores del Río en la Adelita/María Félix. *Adelita y las guerrillas* es una fantasía masculina de inversión de valores propia de una sociedad cuya representación de la relación entre ambos sexos es fundamentalmente machista. Por lo tanto, en una serie donde las mujeres toman la voz cantante, éstas adquieren todos los valores tradicionalmente masculinos de autoridad, independencia, voz de mando y violencia que pueden declinar, y de hecho lo hacen, en un sadismo a veces gratuito que Cruz aprovecha para conferir a su obra una estética *bondage* inspirada en autores extranjeros como John Willie, autor de *Sweet Gwendolyne*. Se podrá argumentar que estas mujeres mandonas ya estaban también en *Terry y los piratas*, de nuevo la obra de referencia de Cruz, pero existe un abismo entre la diplomática y sutil *Dragon Lady* y las estridentes *machas* de la saga de Cruz. Y es que se trata de una inversión de valores extrema propia de una representación machista del mundo. Aquí la fantasía radica en ser dominado y hasta humillado por la mujer, ésa precisamente a quien el hombre domina y humilla durante la vida real. Esto y no otra cosa representa, precisamente, el icono cinematográfico de María Félix. Mientras Hollywood exportaba al mundo un modelo de mujer bella, inteligente, desenvuelta e independiente, pero compañera del hombre al fin y al cabo en términos de cierta clase de igualdad (aunque

la representación del universo de la pareja pudiera seguir pareciendo machista), México exportaba ese “monstruo” de María Félix que tanto ayer como hoy puede encontrar admiradores como detractores: una visión estridente y exagerada de la mujer “independiente”, pero que sólo lo es hasta que es capaz de encontrar (siguiendo los viejos mitos culturales como el de Atalanta o las Amazonas) al hombre capaz de dominarlas y conducir las al redil de su amor conyugal, donde la fiera será domada.

Las primeras mil páginas de la saga de Cruz parecen más de Cruz que las que vendrán más tarde, pero es difícil con tan pocos materiales a la mano poder juzgar dónde empiezan y acaban los préstamos de fotografías, calcos de otros artistas del cómic de Estados Unidos o la misma personalidad de los distintos colaboradores que pasarán por la Factoría Cruz para ponerse a sus órdenes. Pero esto no importa, porque durante esas mil páginas el resultado es excelente desde el punto de vista argumental y carente de estridencias desde el punto de vista gráfico, el conjunto tiene una solidez, homogeneidad artística y armonía que parangona a *Adelita y las guerrillas*, *mutatis mutandis*, con otras series relevantes del mercado internacional. Poco a poco esto se irá descoyuntando al centrarse Cruz más que nada en los guiones para delegar responsabilidades artísticas en su talentoso equipo. Pronto entrará en acción la técnica del *collage*, se fotocopiarán y recortarán cien veces las siluetas femeninas para ser recicladas de cien formas distintas. Poco a poco Cruz se irá desligando del arte impresionista de su maestro Caniff y empezará a convertirse (sin él saberlo todavía) en un precursor de la estética del arte pop.

De todo esto son buen ejemplo las páginas 2185-2369, publicadas entre los números 68 y 73 de *Adelita y las guerrillas*. En esta ocasión Adelita y Nancy se ven obligadas a separarse cuando ambas descubren la supuesta tumba de Juan sin Miedo y Adelita toma la decisión de vengar a su amante. Para ello comenzará a trabajar como mesera en la cantina de un pueblo cercano, donde, por aquello de que *todos los borrachos son bien lengua larga*, pretende conocer la identidad del asesino, que resultará no ser otro que el temible El Catorce, un criminal que pretende encamarse con Adelita como dé lugar y con quien

intercambiará, como no podía ser menos tratándose de esta serie, una buena cantidad de puñetazos, bravuconerías y bofetones. Como los giros melodramáticos eran la característica principal de Cruz como argumentista, al final resultará que Juan sin Miedo no estaba muerto, sino que reaparece como justiciero embozado al mismo tiempo que Adelita dispara contra El Catorce y éste cae por un precipicio. Cuando ambos están a punto de ser capturados por los federales, entra al asalto en el pueblo Pancho Pistolas con sus guerrilleros y los federales ponen pies en polvorosa. Dos días después, camino del rancho propiedad del prometido de Nancy, Juan y Adelita son capturados por un redivivo El Catorce, quien además secuestra a Nancy y a su prometido, el doctor Robles, y los mantiene bajo prisión.

Estos números de *Adelita y las guerrillas* ya ostentan todos los rasgos peculiares de lo que sería la producción de Cruz durante estos años, que se caracterizan por el predominio de sus fotonovelas de arrabal donde se exhibe a gusto en ese sentido trágico de la vida tan del gusto del mexicano de a pie. Han irrumpido con fuerza en su obra el fotomontaje y el corta-pega de figuras y personajes a partir de dibujos y fotografías que juntos producen un conjunto abigarrado y hasta delirante, pero todavía podemos decir que es el dibujo lo que viene a unificar ese todo confuso que concede a estos episodios de la saga de Adelita un sugestivo tono onírico. Toda la serie se ve envuelta a partir de ahora en una atmósfera de sueño que a veces entronca directamente con el mundo de las pesadillas y hasta del *delirium tremens*. Se diría que Cruz se convierte en el director de orquesta alcohólico que dirige a sus músicos hacia un abismo de resonancias lovecraftianas. En algunas viñetas el conjunto de recortes de dibujos y de fotos es tan estridente que uno siente estar viendo monstruos que miran directamente a nuestros ojos. Entre tanta parafernalia de seres distorsionados, la turgente belleza de Adelita y de Nancy recuerdan la luminosidad de un Dante y de un Virgilio que vagan por el infierno expresando en verso la oscuridad y el horror que los circundan.

Y sin embargo, el conjunto de todo ello es atractivo y hasta hipnotizante. Por lo general, decir fotonovela es decir subproducto. Esta etapa final de *Adelita y las guerrillas* no es exactamente fotonovela, pero ya se

nota que Cruz entra en una fase de saqueador de toda foto o ilustración, tanto propia como ajena, que pueda servir a su delirante sentido de la estética. Milton Caniff quedó atrás, salvo por la representación estilizada de ciertas figuras y ambientes (sigue predominando la iluminación expresionista), pero incluso en las figuras femeninas de Adelita y Nancy comenzarán a preponderar modelos más agresivos heredados de las reinas selváticas de Burne Hogarth para su serie *Tarzán* y de *Sweet Gwendolyne*, creación de John Willie.

Si decir fotonovela es por lo general decir subproducto artístico, Cruz demostró su genio como artista visionario y de vanguardia al convertir el tramo final de su *Adelita* en una serie precursora del arte pop del que él mismo se convertiría en icono representativo. Una ojeada a fotonovelas de los años 60 y 70 (cuando este género alcanzaría su auge en Europa y los países americanos) arrojan quintales de mediocridad a raudales para un nuevo público poco exigente que consideró en principio la fotografía como “evolución” y “modernidad” frente a las viñetas. También fue, casi siempre, un vehículo para introducir el desnudo femenino ante un público varón de pocas exigencias. Existen excepciones de muchas clases, en todos los países. Desde el género terrorífico hasta lo satírico. También el propio Cruz alcanzaría los años 60 publicando mediocres fotonovelas de Juan sin Miedo donde el otrora héroe guerrillero se convertiría en una especie de justiciero de pueblos y de rancherías sin el menor interés. Las fotonovelas de Cruz de los años 50 son un producto artístico extraño, pero notable y sentarían las bases para la obra por la cual este Selznick de la viñeta es más conocido en todo el mundo: sus fotonovelas de *Santo, el enmascarado de plata*.

Con la serie de *Santo*, Cruz se convirtió en uno de los iconos pop de los años 50 más recordados hoy día. El delirio argumental de sus historias, sólo comparable al delirio psicodélico y totalmente lisérgico de sus mezclas entre fotografía y dibujo, ha sido analizado recientemente por Armando Bartra (2011) en un artículo que debió formar parte de aquel prometido y nunca editado *Puros Cuentos IV*. En cierto modo, todo aquel derroche de imaginación y talento se originó durante la segunda parte de la saga de *Adelita y las guerrillas*.

La Revolución Mexicana de José G. Cruz en *Adelita* tiene poco de histórico, por lo que difícilmente podrá interesar a los estudiosos del periodo. Su importancia radica, además de en sus valores plásticos y literarios, en su representación del imaginario sexual masculino y en la de los grandes protagonistas del periodo vistos como iconos de cultura popular. Representan los valores ideológicos de un tiempo en que la Revolución fue des-historizada con fines políticos para ser adecuada a una representación del imaginario colectivo en la cual la valentía, la integridad, las pasiones entre los sexos y las luchas de poder seguían las corrientes plásticas del cómic internacional de la época. En este caso, adaptadas al escenario de una revolución de papel que en el imaginario colectivo mundial encarna la Revolución Mexicana, último capítulo del western, la gran aportación de Estados Unidos como pueblo a la cultura de masas universal. A ese universo México aportó, con sus charros justicieros y sus revolucionarios temperamentales y *adelitas*, la nota colorista y final a un mundo agreste de grandes gestas individuales y colectivas que, como se evoca en *Grupo salvaje* (Sam Peckinpah, 1969) fue condenado a perecer en aras de la Modernidad y del Progreso. Independientemente de qué significaran esos conceptos en los altares de sacrificio de una época de individualismo y temeridad llena de personajes que hoy contemplamos, con mayor o menor nostalgia, como seres del crepúsculo de un tiempo prestigioso y lejano.

Bibliografía

- Aurrecoechea, Juan Manuel, Bartra, Armando. (1988). *Puros cuentos I. Historia de la historieta en México 1874-1934*. México: Grijalbo/Conaculta.
- . (1993). *Puros cuentos II. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/Conaculta.
- . (1994). *Puros cuentos III. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/Conaculta.
- Aurrecoechea, Juan Manuel, Barrera, Jacinto, Bartra, Armando. (2006). *Catálogo de historieta mexicana del siglo XX*: INAH-Universidad de Colima.
- Bartra, Armando. (2011). "Santo, el enmascarado de papel, contra los profetas aldeanos". *Cuadrivio. Hic et ubique 3*. México: <http://cuadrivio.net/?p=3738>.
- Raeburn, Daniel K. (ed.). (2002). *The Imp, 4: Historietas perversas. Mexico's Perverse Little Histories*. Chicago.
- Rius. (1984). *Un siglo de caricatura en México*. México: Grijalbo.
- Rubenstein, Anne. *Bad Language, Naked Ladies And Other Threats to the Nation. A Political History of Comic Books in Mexico*: Duke University Press.
- Valdés, Rosalva de. (1982). "La historia de los cómics mexicanos. El progreso de la industria y de la aceptación del arte gráfico-narrativo", *Historia de los cómics*. (Javier Coma ed. vol. IV.). Barcelona: Toutain Editor.