

Gino Frezza.
*La Máquina
del Mito. En el
Cine y el Cómic.*
Madrid: Ediciones
Marmotilla, 2017,
304 p.

Julio Andrés Gracia Lana

Julio Andrés Gracia Lana
Licenciado en Hª del Arte
y Máster en Gestión del
Patrimonio Cultural (Univ.
de Zaragoza). Máster en Hª
del Arte Contemporáneo y
Cultura Visual (Universidades
Autónoma y Complutense de
Madrid). Personal Investigador
en el Dpto. de Hª del Arte de la
Universidad de Zaragoza, donde
realiza su tesis doctoral sobre el
fin del *boom* del cómic adulto en
España. Forma parte de distintos
proyectos de gestión académica
y cultural, como la organización
del *Congreso Internacional de
Estudios Interdisciplinares sobre
Cómic* (4-6 de abril de 2017).
Contato: julioandresgracialana@
gmail.com

Recebido em: 10 de agosto de 2017

Aceito em: 15 de setembro de 2017

MITOS TRANSNACIONALES

El mito se refleja, al final, en el vórtice ambiguo, atormentado e irrepitable de la Historia (Frezza, 2017, 169).

Gino Frezza es una de las personalidades más prolíficas en lo que respecta a los estudios cinematográficos y relativos al cómic. Catedrático de Sociología de los Procesos Culturales en la Università di Salerno, además de director en la misma institución del Área Didáctica de Ciencias de la Comunicación, ha publicado libros como *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini* (1978), *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano* (1987) y *La macchina del mito tra film e fumetti* (1995). Esta última obra se constituye como el objeto de análisis de nuestra reseña ya que, hasta este momento, no había sido traducida nunca al castellano. La tarea ha sido desarrollada por Ediciones Marmotilla, siendo el tercero de los libros de la editorial madrileña, tras *De Ratones y Héroes. Una Aproximación Cultural a Maus* (Crisóstomo, 2015) y *Jack Kirby. Una Odisea Psicodélica* (Bartual, 2016).

Sin embargo, más allá de la reedición, el libro resulta pertinente en el contexto mediático actual. La reseña del texto se ve como lógica en un momento en el que se cumplen muchas de las hipótesis establecidas por Frezza en la década de los años noventa. El autor definía hace más de veinte años una idea totalmente contemporánea, al destacar que “el verdadero escándalo de la situación actual” era que:

No se entiende que los auténticos caracteres del mito y de la mitología están presentes en los escenarios más avanzados de la comunicación, en

las formas masificadas y, objetivamente, compartidas. Nos asustamos de la macroscópica evidencia que se agiganta en su complejidad misma, y nos refugiamos en la individualización elitista de las reiteraciones poéticas/artísticas, como si estas no fueran el resultado de condiciones ambientales propias de la estructura y de los cuerpos concretos de la comunicación (Frezza, 2017, 280).

Entendiendo además que a nivel historiográfico:

A lo largo de nuestro siglo, el tema del mito recibe considerables atenciones, de gran importancia científica, que manifiestan un extraño revés: una especie de agotamiento imprevisto del presente. El pasado pesa por la autoridad de la tradición, y esto determina una infravaloración de lo que se manifiesta en la difundida práctica del mito, dentro del que se produce un cambio de grandes proporciones (Frezza, 2017, 264).

La obra trató de ser punta de lanza para cambiar dicha situación, configurando sobre estas ideas centrales un entramado constituido por diferentes fuentes, muchas de ellas de origen italiano. Como destaca Francisco Sáez de Adana en la introducción al texto, en el país transalpino existe una fuerte historiografía ligada al cine y, especialmente, a la narrativa gráfica, tradición de la que carecemos en el contexto hispánico. Frezza cita estudios de Giacomo Debenedetti o Luigi Chiarini, además de personalidades como la del francés Michel Chion, uno de los grandes especialistas en las relaciones entre imagen fija y sonido. Sin embargo, aunque la documentación es amplia y muy precisa, en ciertos momentos sería necesaria una explicación conceptual más fuerte sobre términos que pueden rodear al mito — es el caso del término “arquetipo”.

En todo caso, las distintas ramificaciones y manifestaciones del mito aparecen perfectamente desarrolladas y actúan como nódulo central del libro, como conexión entre diferentes manifestaciones culturales. “La mitología participa de una manera de hacer el mundo” (Barthes, 1999, 137) como un “patrimonio cultural universal compartido (...) con el que nos relacionamos apasionadamente aunque no nos demos cuenta” (Mazza, 2011, 34). Un ámbito muy amplio en el que forman parte con relevancia creciente las industrias culturales. Televisión, literatura por entregas, cine y cómic se dan la mano en el texto, aunque son estos dos últimos los que centralizan el discurso.

El cómic se establece como un medio que ha “vampirizado” tradicionalmente a otros vehículos de expresión (Frezza, 2017, 35), idea que el teórico italiano comparte con Santiago García,¹ pero que ha logrado configurar un ecosistema propio en el que el mito ha surgido y se ha formado con una fuerza y una dimensión idiosincrásica (Frezza, 2017, 83). Entre otras características, una de las más claras es la propia “aceptación de un límite estático en la dinámica del recorrido de la lectura la que vuelve significativa la apariencia de los signos del cómic” (Frezza, 2017, 176). Su relación con la gran pantalla se establece no con el sentido de:

Indicar cuál de los dos medios es el más o menos central, el más fuerte o atrayente técnicamente respecto del otro. Más bien, lo que cuenta es medir las fuerzas que, con la unión de estos medios, desencadenan potencias y

1 Entrevista a Santiago García, realizada el 22/11/2016.

competencias generadoras del imaginario, reafirmadas en obras o textos (Frezza, 2017, 98).

Esta integración del análisis de los dos medios, característicos de la sociedad de masas, y poseedores por lo tanto de una “mitopoética” propia en palabras de Eco (1984, 252), se estructura en siete partes (más bibliografía e índice de imágenes) que enlazan con facilidad a personajes como John Carter y Superman, a este último con la película *Pasaporte a la fama* (1935), de Ford, o a *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, con el influjo de algunas obras de Jean Giraud (Moebius). Aunque, a nivel de contenido objeto de análisis, existe una cierta tendencia a referir ejemplos de origen norteamericano, también se intercalan autores italianos como el pintor e historietista Andrea Pazienza o Giorgio Carpinteri. Se rompen de esta forma los tradicionales *limes* que habían impuesto las escuelas nacionales para el estudio del cómic.

Pero la originalidad del planteamiento trae consigo también un riesgo: establecer un campo de análisis tan amplio, con ejemplos procedentes de diferentes contextos, hace que el lector pueda encontrar en algunos momentos de la lectura una cierta confusión o una aparente falta de conexión. Se evita gracias al tratamiento de diferentes ideas en torno a la común del mito, y a la progresiva evolución histórica planteada.

De esta manera, la obra puede atraer tanto a investigadores como al público general y aficionados a dos artes por excelencia, el cómic y el cine. Gino Frezza (2017, 28) espera que “aquellos lectores empujados solo por la intención de saber de qué se trata puedan divertirse, como yo lo he hecho

en la larga investigación”. El trabajo de Ediciones Marmotilla supone un esfuerzo interesante por traer al castellano *corpus* teóricos procedentes de tradiciones distintas. Resultan muy necesarios en un contexto como el castellano hablante, falto de prismas que se acerquen a manifestaciones expresivas en las que, tradicionalmente, no se ha puesto el foco académico. Demuestra además que el debate en torno al mito y la interrelación entre diferentes medios tiene una clara pertinencia teórica, y abre nuevas vías que pueden ser exploradas por los estudiosos actuales. En el libro:

Cine y cómic, máquinas comunicativas híbridas, se unen en un solo cuerpo individual y colectivo, orgánico y cultural que hace ver, al completo, la carga de su historia y de su memoria. La mitología cine-cómic obtiene, con sus propias energías, una nueva formulación de lo arcaico y de lo antiguo (Frezza, 2017, 288).

Una remisión, cabría decir, a aquello que nos caracteriza como especie, y que nos vincula al mundo. Mantiene una importancia clave “el acuífero de mitos del que se nutre una comunidad. Pues sin ellos se estancaría la capacidad para prever nuevos horizontes” (Sánchez Vidal, 2017, 30). O, en palabras de Grant Morrison, “vivimos en las historias que nos contamos” (2012, 18). El mito siempre resultará interesante para cualquier sociedad moderna, debiendo apostar por los estudios que desentrañen sus redes de forma científica, como en el caso de *La Máquina del Mito. En el Cine y el Cómic*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barthes, Roland. *Mitologías*. México: Siglo XXI Editores, 1999.

- Bartual, Roberto. *Jack Kirby. Una Odisea Psicodélica*. Madrid: Ediciones Marmotilla, 2016.
- Crisóstomo, Raquel. *De Ratones y Héroe. Una Aproximación Cultural a Maus*. Madrid: Ediciones Marmotilla, 2015.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: Editorial Lumen, 1984.
- Frezza, Gino. *La Máquina del Mito. En el Cine y el Cómic*. Madrid: Ediciones Marmotilla, 2017.
- _____. *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*. Firenze: La Nuova Italia, 1987.
- _____. *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini*. Roma: Napoleone, 1978.
- Mazza, Javier. “El mito y los *mass media*”. En: *Revista Dixit*, 14, 2011, 28-34. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5682232>>. Acceso 9 de ago. 2017.
- Morrison, Grant. *Supergods. Héroe, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner, 2012.
- Sánchez Vidal, Agustín. *El porqué de las ficciones*. Zaragoza: Gobierno de Aragón, 2017.