

Las historietas de Mortadelo y Filemón sobre los Mundiales de Fútbol: de los estereotipos nacionalistas al ludolingüismo

Mortadelo y Filemón comics about the World Cup: from nationalist stereotypes to ludolinguism

A banda desenhada de Mortadelo y Filemón sobre o Campeonato do Mundo: dos estereótipos nacionalistas ao ludolinguismo

Jorge Illa Boris

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú

jorgeillab@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3583-5481>

Oscar Sánchez Benavides

Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú

osanchez@pucp.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-1694-3471>

Resumen

Desde 1978 en casi cada edición de los mundiales de fútbol masculino, el dibujante Francisco Ibáñez ha realizado una historieta especial de sus personajes Mortadelo y Filemón, ambientada en dicha competición. En sus viñetas, se representa a las selecciones en el desfile inaugural o en los encuentros futbolísticos bajo una serie de estereotipos nacionalistas y uso de recursos ludolingüísticos que buscan despertar la identificación y el humor de los lectores, aunque en algunos casos las supuestas selecciones no tienen una correspondencia real con equipos pertenecientes a la FIFA. En la investigación, se analiza cómo se configuran ambos recursos en las ilustraciones humorísticas de sus selecciones. A partir del análisis de las entregas de Mortadelo y Filemón sobre los mundiales, con la excepción de los mundiales de 1986 y 1990 que no llegaron a ver la luz, se observa una modificación en la representación gráfica de los estereotipos nacionales. Las referencias a los aspectos políticos y culturales frecuentes en los primeros álbumes disminuyen con el tiempo en tanto que se incrementa en la ilustración humorística el uso de recursos como los juegos de palabras o la ludolingüística para referirse a las denominaciones e integrantes de las selecciones de fútbol.

Palabras clave: historieta; estereotipos; ludolingüística; deporte; nacionalismo.

Abstract

Since 1978, in almost every edition of the men's Soccer World Cup the cartoonist Francisco Ibáñez has created a special cartoon of his characters *Mortadelo and Filemón* set in that competition. In his cartoons, the teams are represented in the opening parade or in the soccer matches under a series of nationalist stereotypes and the use of ludolinguistics that seek to arouse the identification and humor of the readers, although in some cases the supposed teams do not have a real correspondence with teams belonging to FIFA. The research analyzes how both resources are configured in the humorous illustrations of their selections. From the analysis of the issues of *Mortadelo y Filemón* about the World Cups, with the exception of the 1986 and 1990 World Cups which did not see the light of day, a change in the graphic representation of national stereotypes is observed; the references to political and cultural aspects frequent in the first albums decrease with time, while the use of resources such as puns or ludolinguistics to refer to the names and members of the soccer teams increases in the humorous illustrations.

Keywords: cartoon; stereotypes; ludolinguistics; sports; nationalism.

Resumo

Desde 1978, em quase cada edição do Campeonato do Mundo de Futebol masculino, o cartoonista Francisco Ibáñez produziu uma banda desenhada especial com as suas personagens Mortadelo e Filemón ambientadas nesta competição. Nas suas caricaturas, as equipas são representadas no desfile de abertura ou nos jogos de futebol sob uma série de estereótipos nacionalistas e o uso de ludolinguística que procuram despertar a identificação e o humor dos leitores, embora em alguns casos as supostas equipas não tenham correspondência real com as equipas pertencentes à FIFA. A pesquisa analisa como ambos os recursos se configuram nas ilustrações humorísticas das suas seleções. A partir da análise das edições de Mortadelo y Filemón sobre os Mundiais, com exceção dos Mundiais de 1986 e 1990, que nunca chegaram a ver a luz do dia, observa-se uma modificação na representação gráfica dos estereótipos nacionais; as referências a aspetos políticos e culturais, frequentes nos primeiros álbuns, diminuem ao longo do tempo, enquanto a utilização de recursos como trocadilhos ou ludolinguística para referir os nomes e os membros das equipas de futebol aumenta nas ilustrações humorísticas.

Palavras-chave: banda desenhada; estereótipos; ludolinguística; desporto; nacionalismo.

Recibido: 27/12/2023

Aceptado: 24/06/2024

Publicado: 30/12/2024

1. Introducción

En 1978 el dibujante español Francisco Ibáñez realizó por primera ocasión un especial de sus personajes de historieta ‘Mortadelo y Filemón’ basado en el Mundial de fútbol de Argentina 1978. A raíz del Mundial de España 1982, repitió la experiencia, no ocurrió así en los Mundiales de México 1986 e Italia 1990¹, pero recuperó la temática a partir del Mundial de Estados Unidos 1994 y ya no la abandonaría hasta su fallecimiento en 2023, por lo que el Mundial de Qatar 2022 sería la última aventura de ‘Mortadelo y Filemón’ en el principal campeonato de fútbol de selecciones.

Históricamente, el cómic ha utilizado toda una serie de estereotipos para reforzar el humor, a lo que no ha sido ajeno Francisco Ibáñez en sus historietas, tanto de sus personajes de ‘Mortadelo y Filemón’ como de los demás que abarcan su extensa producción. Por lo que, en una serie dedicada a los Mundiales de fútbol, era esperable una amplia utilización de estereotipos y, al ser una competición basada en selecciones nacionales, los estereotipos nacionalistas debían ser un punto importante. Otro de los recursos humorísticos utilizados en las historietas del autor es la ludolingüística, por lo que también se esperaba que fuera empleado en la serie mundialista.

En esta investigación, se pretende analizar el uso de los estereotipos nacionalistas y el recurso de la ludolingüística en la representación de las selecciones nacionales a lo largo de los Mundiales protagonizados por los personajes de ‘Mortadelo y Filemón’. Por este motivo, se realiza un estudio de cómo se han modificado desde la década de los 70 del siglo pasado a la tercera década del siglo XXI y se analiza también cómo los cambios ocurridos en la sociedad han podido repercutir en ello.

La estructura de esta investigación contiene un marco conceptual acerca del nacionalismo deportivo y del ludolingüismo en la historieta. También, cuenta con una revisión de los estudios académicos sobre la obra de Ibáñez y de los personajes de ‘Mortadelo y Filemón’. Finalmente, se realiza un estudio de su representación en los distintos Mundiales de fútbol dibujados por Francisco Ibáñez a fin de poder extraer las conclusiones pertinentes.

¹ El Mundial de México 1986 no tuvo edición especial de ‘Mortadelo y Filemón’ por los problemas financieros de la editorial Bruguera, que acabaron causando que fuera adquirida por el grupo ZETA. La edición del Mundial 1990 solo tuvo una pequeña historia de 8 páginas, sin que hubiera un número especial, por lo que no se considera en esta investigación. Además, aunque el guion fue de Ibáñez, el dibujo lo realizó su ayudante Juan Manuel Muñoz (Jiménez, 2018).

2. Marco conceptual

2.1. Estereotipos nacionales

Acerca de los estereotipos, Villaverde (2016) considera que se perpetúan en el tiempo, banalizándose, aunque parezca que lo hacen medio en broma también significa que lo hacen medio en serio. Pero ese punto de medio en broma es lo que permite jugar con ellos para evitar, por ejemplo en la prensa, “reproducir explícitamente estereotipos raciales, de género o de orientación sexual” (p. 34), ya que se consigue cierta complicidad por parte de los lectores. De acuerdo con Ávila (2012), los estereotipos pueden definirse de la siguiente manera:

imágenes colectivas, cristalizadas y rígidas -generalmente negativas-, simplificadas o convencionales de una persona, un grupo o un sujeto, y son el resultado de expectativas, hábitos de juicio o falsas generalizaciones recurrentes en la sociedad sobre un determinado grupo. Son esquemas culturales preexistentes, en los que se elige un rasgo peculiar de un tipo conocido y el resto se completa mediante representaciones que expresan el imaginario social. Los estereotipos son favorecidos por los medios de comunicación, la prensa y la literatura, que hacen de las características del grupo estereotipado algo inherente a él y, además, hacen que su comportamiento refleje lo que esperan que haga: sus acciones y formas de ser están predeterminadas. (como se cita en Gil, 2021, p. 4)

El estereotipo también es aceptado por un grupo o sociedad y no es universal, por lo que comunidades “diferentes mantienen estereotipos distintos sobre el mismo grupo” (Bar-Tal, 1994, p. 23). Desde el punto de vista de los estereotipos nacionales, un ejemplo sería que la consideración que se tiene desde España sobre los escoceses como ciudadanos fundamentalmente tacaños no concuerda con la visión que se tiene desde un país latinoamericano como el Perú, en donde dicho estereotipo no existe.

2.2. Fútbol e identidad nacional

Según Viuda-Serrano (2014), la labor del deporte “como generador de identidad grupal no tiene parangón en ninguna otra actividad social” (p. 31). Por ello, Illa (2022, p. 43) afirma que el deporte como fenómeno social contiene muchas variantes identitarias; de género al existir deportes que tradicionalmente se asocian más al género femenino (natación sincronizada) o al masculino (boxeo); sociales al ser su práctica una demostración de determinada clase social (vela, polo, golf...); de barrio por el seguimiento de determinados equipos (Rayo Vallecano); religioso en caso de equipos en Escocia como el Celtic (católico) o el Rangers (protestante). Es importante tener en cuenta, como mantiene Capistegui (2012, p. 29), que todas las identidades grupales deben ser constantemente alimentadas y repensadas, por lo que mantiene que el papel histórico del deporte en el proceso de desarrollo de las identidades nacionales ha sido de suma importancia.

Después de las revoluciones liberales, que fueron derrocando el sistema absolutista, el desarrollo del deporte moderno en la segunda mitad del siglo XIX fue paralelo a la formación de las naciones. La importancia del deporte en la evolución del sistema político absolutista a la democracia parlamentaria se observa en la afirmación de Elias y Dunning (1992), acerca de que la “deportivización” de la sociedad tuvo un papel fundamental en el empuje civilizador que supuso la aparición de las democracias

liberales, al estar este regido bajo toda una serie de reglamentaciones de obligado cumplimiento para su buen desarrollo, al igual que los parlamentos democráticos. El nuevo sistema político necesitaba crear una identidad nacional para los ya no siervos sino ahora ciudadanos, por lo que, en ocasiones, se inventaron tradiciones que ayudaran a tal fin y entre ellas también tuvo participación el deporte (Hobsbawm y Ranger, 2012).

En el siglo XIX, la creación y el desarrollo de ciertos deportes estuvo vinculado con la identificación nacional, como sería el caso del tiro con fusil en Suiza o la organización formal de las reglas del fútbol gaélico en Irlanda en 1884 (Hobsbawm y Ranger, 2012, p. 311). Asimismo, la procedencia de algunos deportes provocaba que no fueran bien vistos en otros países. Por ejemplo, Maguire (2003) mantiene que los franceses condenaban la importación de juegos ingleses o los nacionalistas alemanes defendían la superioridad de la modalidad gimnástica del Turner por encima de los también deportes ingleses.

Fuera de Europa, en territorios colonizados como Australia y Sudáfrica, deportes como el críquet y el rugby se convirtieron en “juegos ‘nacionales’ con los que la gente podía identificarse y a través de los cuales buscaba expresar su propia identidad emergente: identidad paradójicamente británica y al mismo tiempo distante de ‘la madre patria’” (Bresnier *et al.*, 2018, p. 64). Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, durante el proceso de descolonización, el deporte también tuvo participación en el fomento del nacionalismo de los nuevos países (Bresnier *et al.*, 2018, p. 70).

A principios del siglo XXI, el profesor de Harvard, Joseph Nye (2004), desarrolló el término de *Soft power* (poder blando) por el cual se conseguían mayores éxitos diplomáticos con el poder de la atracción que con el de la coerción (*Hard power*), cuyo ejemplo más clásico sería la utilización del poder militar. A partir de entonces, se realizaron numerosos estudios sobre el papel del *Soft Power* en el deporte; es decir, cómo los Estados conseguían en las distintas organizaciones de grandes eventos, como el Mundial de fútbol o los Juegos Olímpicos, que su nación y su identidad nacional fueran mejor vistas a los ojos del resto del planeta.

El fútbol es, ciertamente, el deporte más influyente del planeta con 3 500 millones de seguidores, 1 000 millones más que el críquet (Veroutsos, 2023). Desde inicios del siglo XX, no ha habido ningún deporte que le haya podido disputar su hegemonía mundial y, en el futuro, tampoco parece que pueda perder el primer puesto del pódium. Tal número de aficionados ha llevado a Kuper (2016) a afirmar que “cuando un juego moviliza a miles de millones de personas deja de ser un mero juego” (p. 27). Un ejemplo de la afirmación de Kuper es la teoría de Vázquez Montalbán (2005), acerca de que Silvio Berlusconi no hubiera conseguido la presidencia de Italia sin el éxito, bajo su mandato, del club de fútbol AC Milán de finales de la década de los ochenta e inicio de los noventa.

Según González (2023), “con el tiempo, cada nación creará un estilo de juego particular que constituirá una seña de identidad” (p. 55). Algunos ejemplos son los siguientes: en la selección española, a partir de los Juegos Olímpicos de Amberes de 1920 con el apelativo de ‘furia española’ que representaba los valores españoles de virilidad (Díaz, 2000); la Italia del Mundial de 1934 de Mussolini donde se “perseguía un estilo de juego que reflejase la nueva identidad italiana, con jugadores fuertes, rápidos e inteligentes” (González, 2023, p. 70); el juego de Alemania basado en la

solvencia y fiabilidad, reflejo de sus producciones automovilísticas; la alegría al ritmo de samba del estilo de Brasil. Al enfrentarse internacionalmente las selecciones con sus estilos de fútbol, reflejo de sus estereotipos nacionales, González (2023, p. 68) afirma que provocan una identificación cultural en el público con los valores de las naciones en juego.

Si nos centramos en Brasil, la selección más laureada en los Mundiales, observamos el peso de la identidad nacional en su selección: la derrota de la final del Mundial de 1950 ante Uruguay en su propio estadio de Maracanã representó “el fiasco de una nación que trataba de construir del fútbol una identidad colectiva” (Correia, 2019, p. 243), a la vez que su victoria en el Mundial de México 1970 provocó que en una encuesta el 90 % de la población identificara el fútbol brasileño con la nación brasileña (González, 2023, p. 141).

En la tercera década del siglo XXI, en donde las competiciones futbolísticas de clubes se enfocan más hacia el aficionado global que al local, en donde prima el espectáculo televisivo universal, lo que provoca, por ejemplo, que “el aficionado de sofá cree más vínculos con el Manchester City que con su equipo local” (Requeijo, 2023, p. 42), las competiciones internacionales de selecciones permiten que dichas selecciones “se consideren símbolos puros y no comerciales de la identidad nacional” (González, 2023, p. 105).

2.3. Historieta, estereotipos y ludolingüismo

La historieta es un género literario dotado de elementos estructurales propios y de una técnica de comunicación que incluye convenciones iconográficas y estereotipos, que configuran un código compartido por lectores y al cual el autor se remite para articular un mensaje que se dirige a la inteligencia, la imaginación y el gusto de aquellos (Eco, 1968). Además, formula una narración mediante secuencia de imágenes dibujadas (Coma, 1979) en serie o repetición y símbolos reconocibles que crean un arte secuencial (Eisner, 2002). Es importante destacar que, si bien esta narración gráfica es un híbrido comunicativo que comprende los elementos tradicionales de la comunicación verbal y la visual, en ocasiones solo se hace imprescindible la imagen (López, 2015).

La historieta y el humor tienen un estrecho vínculo. El humor es entendido como la capacidad para percibir algo como gracioso, lo cual activa la emoción de la hilaridad que se expresa mediante una sonrisa o risa (Siurana, 2015). La risa generada puede deberse a una situación en la que se invierte el orden de las instituciones o convenciones sociales (Gruda, 2011). Dicha situación puede ser posible a través de la caricatura, entendida como la exageración de rasgos, o a través de los estereotipos, que son una representación simplificada de alguna característica de un determinado grupo social (Ávila, 2012). De otro lado, para Possenti (1998, como se cita en Gil, 2021), las situaciones humorísticas están asociadas a los estereotipos en tanto su simplicidad facilita su comprensión por parte del público común.

Otro mecanismo utilizado para propiciar el humor es el ludolingüismo o los juegos de palabras como son los retruécanos, los calambures, las paranomasias y las aliteraciones; figuras retóricas que utilizan palabras con sentido equívoco, sea por sus significados distintos, por similitudes fonéticas con otras o porque se les suprimen o agregan letras cambiando el sentido de las frases (Caballero, 2012), lo que reta nuestro sentido del humor y busca provocar la risa.

2.4. Breve historia de ‘Mortadelo y Filemón’

‘Mortadelo y Filemón’ es una de las más leídas historietas españolas de humor gráfico. Creada por Francisco Ibáñez (Barcelona, 1936-2023) desde 1958, ha dejado una impronta significativa en la cultura popular española. Contextualizada en la España que se recupera de la posguerra, desde su aparición la serie es un reflejo humorístico de la realidad de su tiempo. La narrativa se desenvuelve en un escenario de tensiones internacionales propios de la época de la Guerra Fría, donde Mortadelo y Filemón, agentes de la ficticia T.I.A., se encuentran inmersos en misiones cómicas de espionaje. Este trasfondo permite a Ibáñez abordar temas sociales y políticos con humor, lo que proporciona una visión única y compartida de su época (Guiral y Vergara, 2014; Radio Círculo, s/f).

Mortadelo y Filemón representan el arquetipo de detectives secretos fallidos, inmersos en múltiples chapuzas antes de lograr sus misiones. Mortadelo es hábil en el arte del disfraz y proporciona ingenio y caos a las tramas. De otro lado, Filemón es más sereno y reflexivo, la cuota de contraste y prudencia ante las exageraciones de su compañero. Ambos generan situaciones cómicas a través de sus reacciones y las peripecias en las que se ven envueltos (López, 2015).

Por más de sesenta años, la historieta ha estado vigente y su autor no ha escatimado en colocar a sus personajes en medio de los grandes acontecimientos sociales y políticos españoles y mundiales, así como también en las olimpiadas o los mundiales de fútbol (Fernández, 2005; Méndez, 2019). En este gran lapso de tiempo, es posible también apreciar cambios y modificaciones en los habituales comportamientos de los personajes. Así, por ejemplo, Mortadelo es dibujado al inicio luciendo un sombrero y Filemón, fumando una pipa, a la manera de los detectives icónicos mostrados en las películas y novelas de aquellos años, algo que posteriormente desaparecería como consecuencia de los cambios en los hábitos (RTVE Documentales, 2020). Para Guiral el éxito de Ibáñez se debe a ese humor provocador, porque consigue que nos riarnos de cosas aunque sepamos que no es políticamente correcto. “No está bien reírse de eso pero te ríes. Además, tiene distintos grados de humor, por eso sus viñetas están llenas de detalles” (Guiral, 2014, como se cita en López, 2015, p. 366). Finalmente, a partir de la segunda mitad de la década del sesenta, la historieta de ‘Mortadelo y Filemón’ trascendió de su formato original para ser adaptada a cortos animados, películas, videojuegos y hasta al teatro. Estas adaptaciones han consolidado su estatus como un fenómeno cultural duradero (López, 2015).

2.5. Recursos humorísticos en ‘Mortadelo y Filemón’

A diferencia de las notas y reportajes periodísticos, no son muchos los académicos que han estudiado la obra de Ibáñez, y en especial la serie de Mortadelo y Filemón. Conocemos el estudio sobre los cómics de Ibáñez (de La Cruz, 2008), el análisis de los juegos de palabras en ‘Rompetechos’ (Caballero, 2012), el estudio de la narración gráfica en la obra de Ibáñez y ‘Mortadelo y Filemón’ (López, 2015). Uno de los pocos académicos que se ha dedicado al estudio del tebeo en general y de la obra de Ibáñez en particular es Guiral (2007, 2009 y 2014). Finalmente, una mención especial merece ‘El libro de Oro de Mortadelo y Filemón’, obra coordinada por Sánchez (2014), y realizada gracias a las contribuciones de muchos seguidores y aficionados de la serie y el artista, quienes desde un blog y luego desde una página web, denominada ‘La página no oficial de Mortadelo y Filemón’, fueron copiando material que luego dio lugar al libro.

Para De la Cruz (2008), la estereotipación y el esquematismo en las historietas de Ibáñez dejan traslucir una mentalidad conservadora en la representación de gitanos, representados como extras en las escenas y nada amantes del trabajo, sucios y mal hablados; las personas homosexuales son representadas con peinados de peluquería y pantalones apretados; las mujeres son vinculadas con roles de labores domésticas o, si son exuberantes, como vanidosas o poco cultas. En el caso del negro, este es representado como el criado de un cazador blanco en algún lugar de África, de rasgos simiescos, quien en ocasiones contempla la posibilidad de devorárselo. La presión editorial casi esclavista, según De la Cruz (2008), habría motivado al autor a recurrir a la opción fácil y la fórmula del humor rentable. Entre los demás recursos humorísticos utilizados por Ibáñez en su historieta están el *gag* continuo o secundario, inspirado en el cine mudo estadounidense, que se muestra como una escena cómica cada tres o cuatro viñetas, o una escena surreal como detalle secundario en una viñeta; la deformación de la realidad, la metamorfosis de sus personajes y la inclusión de personajes o acontecimientos reales del mundo contemporáneo que aparecen caricaturizados.

Según Caballero (2012), los *gags* en las imágenes en las historietas de Ibáñez se matizan con juegos de palabras como los calambures edificados sobre fenómenos de sustitución de letras y fonemas como son las paranomasias, así como también, aunque en menor medida, las adiciones de letras (empotres) y la sustracción (descartes). Todo ello con la finalidad de generar divertidos enredos y acentuar el humorismo.

Para Guiral y Vergara (2014) el humor que utiliza Ibáñez es directo, gamberro, vital y optimista, aunque es provocador al propiciar la risa sobre asuntos políticamente incorrectos. Para ello, ha recurrido en múltiples ocasiones a fórmulas como el uso de estereotipos y el ludolingüismo, ambas en constante asociación. Para Sánchez (2014), analizar el humor en las historietas de Ibáñez pasa también por atender al color, las transiciones, además del texto, la imagen y las técnicas que utiliza. Entre los recursos que agrega este autor se pueden mencionar los cuadros hipnóticos, los viajes a otras épocas de la Historia, el humor negro (especialmente con situaciones relacionadas a la muerte como velatorios o entierros), humor escatológico (relacionado con situaciones de higiene corporal) y humor absurdo (iniciar el cavado de un túnel con una cucharilla de café). Finalmente, el humor políticamente incorrecto se describe en escenas en las que hay burlas a personajes con discapacidad, con defectos físicos, temas como los siete pecados capitales y los sacerdotes de la Iglesia Católica; así como en escenas de abierto racismo hacia diferentes colectivos, sin prescindencia de alguno en especial, pero en el que la práctica del canibalismo de los africanos aparece como un lugar común.

López (2015) realiza un análisis temático de las aventuras de Mortadelo y Filemón entre los años 1958 y 2015, entre las que se identifican cuatro temas más frecuentes: atrapar y perseguir villanos, inventos científicos o tecnológicos, deportes, y política o juicios por corrupción. Asimismo, también identifica otro recurso humorístico como el cameo o aparición de personajes públicos, entre los que destacan los personajes políticos y jefes de Estado españoles e internacionales, que también se muestran en los álbumes de los mundiales, en especial en los más recientes.

3. Metodología

Como se ha observado en los dos apartados anteriores 2.4. y 2.5., las investigaciones académicas sobre la extensa y prolífica obra de Ibáñez, y en particular sobre los personajes de Mortadelo y Filemón, no son numerosas.

Para realizar el análisis de una historieta, se ha tomado en cuenta el criterio metodológico descrito por Muro (2022, pp. 76-77), quien, siguiendo los trabajos de Culler y Eco, considera que este puede hacerse traduciendo en palabras aquello que se ve en la viñeta. Sin embargo, dicha tarea debe ser complementada con una “sobreinterpretación”, que permita apelar al vuelo de la imaginación en este ámbito hasta aquellos “grados de aceptabilidad” proporcionados por el contexto, la tradición interpretativa o un cierto consenso.

En esta misma perspectiva, se han desarrollado también estudios sobre historietas con una larga vigencia, como el de Rösch (2014), sobre las políticas de paz en las *Aventuras de Tintín*, o el de Khoury *et al.* (2024), que analizan esta misma historieta desde la psiquiatría, el de Andrés (2020) o el de Santos y Aparecido (2022), sobre el humor feminista y el discurso de género en *Mafalda*, respectivamente, y el análisis del binomio identidad y cultura hecho por Gonzáles (2013) sobre *Condorito*.

En el presente caso, se tomó como punto de partida el marco metodológico cualitativo descrito para revisar todos los álbumes de ‘Mortadelo y Filemón’ que dibujó y firmó Ibáñez, desde el Mundial de fútbol de Argentina 1978 hasta el Mundial de Qatar 2022, con la excepción antes mencionada de los de México 1986 e Italia 1990. Mediante una lectura sistemática, han sido materia de análisis los desfiles inaugurales o las menciones a los partidos de las delegaciones participantes que se muestran en cada uno de los álbumes. El correspondiente análisis ha sido complementado identificando en tablas, a razón de una por cada mundial, las frecuencias de aparición de los recursos humorísticos del uso de estereotipos o del ludolingüismo, identificando e interpretando los recursos humorísticos utilizados por el autor y conocer cómo estos habrían variado o no en el tiempo (ver Tablas 1 al 10). Finalmente, se organizó la información para el análisis del uso de dichos recursos humorísticos a lo largo de las cuatro décadas de vigencia de la historieta (ver Tabla 12).

Por último, al ser la selección española de fútbol la única que aparece en todos los álbumes, se procede a identificar cómo se la ha caracterizado y qué tipo de recursos humorísticos se han tomado en cuenta para representarla (ver Tabla 11).

4. Resultados

Los álbumes de Mortadelo y Filemón relacionados con el deporte inician en 1972 con la serie sobre las Olimpiadas que llevó el título ‘En la Olimpiada’. A pesar de publicarse en ese año, posteriormente se titularía ‘Gatolandia 76’, para que existiera una continuidad con los posteriores títulos que salieron a partir de 1980 sobre los Juegos Olímpicos (Fernández, 2005, p. 120). Así, en 1978 se inicia la subserie sobre los Mundiales de fútbol que, según Fernández (2005, p. 138), seguramente fue una imposición editorial, pues Ibáñez no era aficionado al balompié, pero, ante el éxito obtenido, se continuó publicando un título ambientado en cada Mundial hasta el fallecimiento del dibujante en 2023, a excepción de los Mundiales de México 1986 e Italia 1990. En ambas series, las dedicadas a los Juegos Olímpicos y al Mundial de fútbol, la base argumental será que Mortadelo y Filemón deben evitar un supuesto sabotaje al evento deportivo.

4.1. Mundial Argentina 1978

En esta primera historieta aparecen diez selecciones. Como se aprecia en la Tabla 1, a excepción de Melanesia, que es una región compuesta de varias naciones en Oceanía, el resto son países existentes en ese tiempo como la RDA y RFA, unificadas después de la caída del muro de Berlín en 1989, y que poseían selecciones reconocidas por la FIFA. De las nueve selecciones FIFA solo cuatro participaron realmente en el Mundial: RFA, España, Francia y Escocia.

Tabla 1

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón - Mundial Argentina 1978

País	Iconografía
RDA	Desfilan con un muro y un lema en el que dice “Berlinmuren”. Marchan con el paso de la oca. Tienen como enseña la hoz y el martillo.
RFA	Desfilan con la pancarta, una cerveza y una salchicha. Marchan con el paso de la oca y con casco militar azul. Tienen como enseña una jarra de cerveza y una salchicha Frankfurt.
Francia	Desfilan con la mano izquierda dentro de la chaqueta al estilo Napoleón Bonaparte, cantando una versión de La Marsellesa. También aparece un jugador de baja estatura con medallas emulando al Emperador. Tienen por enseña una botella de champagne.
URSS	Desfilan cantando y bailando a la manera de una danza tradicional rusa. Tienen por enseña la hoz y un misil aeroespacial.
Inglaterra	Desfilan con traje y bombín, los jugadores tomando té.
Estados Unidos	Desfilan jugadores de fenotipo negro y aspecto simiesco, vestidos como cowboys, con pancartas a favor del <i>Black Power</i> y <i>Yankee go home</i> .
España	Desfilan jugadores con faja, sombrero torero y un botijo por enseña.
Australia	Entran al campo dando saltos y en posición tipo canguros
Escocia	Jugadores con falda a cuadros. Se los representa como tacaños y muy interesados en el dinero. Todos se apellidan empezando por Mac.
Melanesia	Región que en Oceanía engloba a Fiyi, Islas Salomón, Papúa Nueva Guinea, Vanuatu, Nueva Caledonia (Francia) y Nueva Guinea Occidental (Indonesia). No aparece simbología nacionalista.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

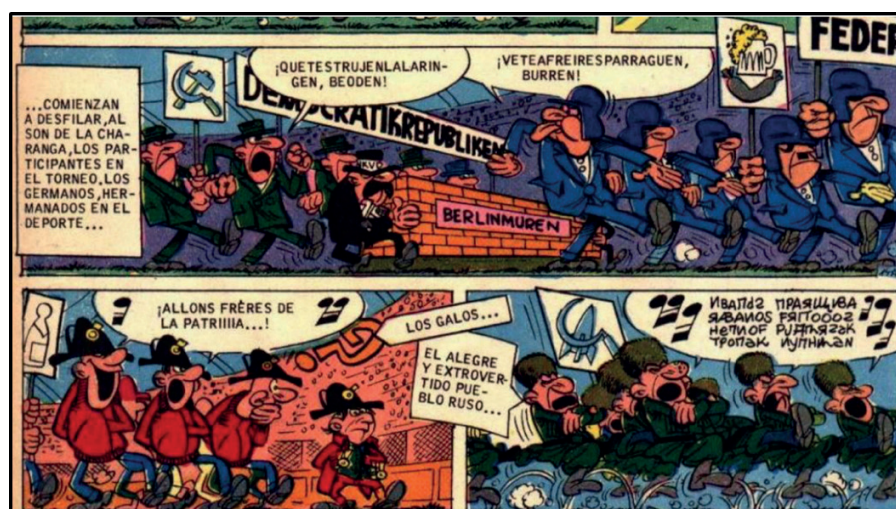
Las selecciones son representadas bajo estereotipos políticos y/o culturales de procedencia española. El caso de Escocia es sintomático: el estereotipo de pueblo tacaño está arralado en España, pero no existe en otros países de habla hispana (Tabla 1). Hay que añadir que uno de los partidos es arbitrado por un noruego, el cual es dibujado con un casco y cuernos, clásico estereotipo de los vikingos, pues en realidad los cascos vikingos no llevaban cuernos, quien a su vez utiliza un gran cuerno en lugar de un silbato.

En el cómic se alude a la situación geopolítica de la Guerra Fría en la cual Alemania se encontraba dividida en dos: la República Federal de Alemania y la República Democrática de Alemania (Figura 1). Aunque ambas selecciones son representadas desfilando con el paso de la oca, muy vinculado al

ejército alemán nazi del Tercer Reich, a pesar de que ya era utilizado en el ejército de la Alemania anterior al régimen nacionalsocialista.

Figura 1

Desfile de las selecciones de las dos Alemanias, Francia y Unión Soviética



Nota. Extraído de Ibáñez (1978, p. 15)

4.2. Mundial España 1982

Las siete selecciones que aparecen participaron realmente en el Mundial. Excepto los casos de Nueva Zelanda y Alemania, el resto de las selecciones son representadas bajo estereotipos culturales y nacionales. Al contrario que en la edición anterior, en este caso se presenta a una sola Alemania, aun cuando todavía existían la RDA y la RFA. En el caso de Inglaterra, se repite la presentación utilizada en el Mundial de Argentina 1978, con el bombín y el té (Tabla 2), seguramente por ser el estereotipo más identificativo por parte de los españoles acerca de los británicos.

Tabla 2

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón - Mundial España 1982

País	Iconografía
Italia	Jugadores bajan de un avión cantando música italiana (O sole mio, La donna è mobile...).
Inglaterra	Bajan del avión los jugadores con bombín y tomando té.
Alemania	Sin estereotipos que destacar.
España	Desfilan todos los jugadores peleando entre sí.
URSS	Desfilan con indumentaria de cosacos realizando el baile de cuclillas.
Camerún	Se muestra un médico con apariencia de brujo, con un hueso en la nariz y agitando una maraca con una calavera.
Nueva Zelanda	Sin estereotipos que destacar.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

En la selección de Basuto, los jugadores son representados con rasgos simiescos y expresiones de los jugadores que hoy en día serían claramente censurables por racismo (Tabla 3 y Figura 4). Las expresiones que aparecen en la Figura 3 de “Unga, Unga” hace ya años que están prohibidas en los estadios de fútbol, y acarrear graves sanciones para los clubes y los aficionados que son identificados realizándolas. Como afirma Lovón (2021, p. 135), al realizar esos sonidos que imitan a animales los aficionados se están refiriendo al color de piel de los jugadores y los denigran a una condición animal.

Tabla 3

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial de Estados Unidos 1994

País	Iconografía
Basuto	Área del actual Lesoto. Jugadores con claros rasgos simiescos. Jugador con lanza y escudo africanos. Entrenador como brujo de la tribu. Pronuncian sonidos guturales en los que predominan las consonantes n y g (v.g. “unga”, “anga”).
España	Sin ninguna clase de estereotipos.
Estados Unidos	Jugadores vestidos de indios con plumas en la cabeza. Jugadores atacando en círculo al equipo contrario, al estilo de las películas del viejo oeste cuando se atacaban las caravanas de peregrinos. Aparecen bailando una danza de la guerra.
Círculo de Países Soviéticos	Desfilan con una bandera con la hoz y el martillo, pero con fondo blanco. Jugadores sin estereotipos.
Reino Unido	Sin estereotipos. Uso del ludolingüismo al representar a los seleccionados muy unidos entre sí.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

Figura 4

Representación de la selección de Basuto



Nota. Extraído de Ibáñez (1994, p. 24).

En la historieta dedicada al Mundial de Estados Unidos de 1994 se da por primera ocasión la utilización de la ludolingüística en la representación de las selecciones: es el caso del Reino Unido, ya que se dibuja a los integrantes saliendo al campo como un equipo muy unido, en referencia al nombre (Tabla 3). Aunque no exista tal selección, se trata de algo de lo que es consciente Ibáñez al diferenciar en las anteriores ediciones a Inglaterra y Escocia.

A pesar de que en 1991 se produce la desintegración de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), Ibáñez sigue nombrando a una selección como Círculo de Países Soviéticos con el emblema de la hoz y el martillo, aunque con fondo blanco. Seguramente la todavía reciente disolución de la URSS facilitaba el estereotipo, ante la dificultad de encontrar uno nuevo para Rusia que fuera fácilmente identificable por el lector.

4.4. Mundial Francia 1998

En esta edición se presentan trece selecciones, de las cuales nueve son reconocidas por la FIFA (Alemania, Brasil, Egipto, España, Francia, Países Bajos, Tanzania, Turquía, Papúa), tres son regiones (Alta Saboya, Tierra de Fuego, Transilvania) y una es inventada² (Banania) (Tabla 4). De las nueve reconocidas por la FIFA que aparecen, cinco de ellas participaron realmente en el Mundial: Alemania, Brasil, España, Francia y Países Bajos.

Tabla 4

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial de Francia 1998

País	Iconografía
Alta Saboya	Desfilan jugadores muy altos
Países Bajos	Desfilan jugadores muy bajos y tienen por insignia un queso.
Egipto	Desfilan jugadores al estilo y vestimenta del Antiguo Egipto. En su enseña tienen jeroglíficos.
Tierra de Fuego	Desfilan jugadores vestidos con casco de bombero, una manguera y una pancarta con una cerilla ardiendo.
Tanzania	Desfila un jugador representando a Tarzán seguido de un grupo de chimpancés como jugadores. Tienen por enseña un coco.
Transilvania	Desfilan jugadores como hombres vampiros. Tienen por enseña un frasco de sangre RH+
Brasil	Desfilan jugadores alegres con maracas, todos ellos negros.
España	Desfilan jugadores cada uno a lo suyo: leyendo el periódico, comiendo bocadillo... Tienen por enseña una pandereta.
Turquía	Se muestra a jugadores con grandes mostachos.
Papúa	Jugadores negros, con grandes labios rojos, pelo rizado y ataviados con faldas polinesias.
Banania	Sin estereotipos que permitan identificar un área cultural de procedencia.
Alemania	Jugadores que están muy bien organizados y muy fuertes
Francia	Salen al campo cada uno a lo suyo y maleducados

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

En esta edición, las selecciones de Banania y Francia no están representadas con estereotipos, el hecho de que los franceses aparezcan como maleducados no se puede considerar un estereotipo nacional con el que el público español identifique al pueblo galo. El resto de las ocho selecciones, en mayor o menor medida, aparecen con elementos nacionales estereotipados (Tabla 4).

² Selección inventada significa que no se puede relacionar con ninguna área geográfica determinada que forme parte de un país.

Figura 5

Uso del ludolingüismo en las selecciones de Alta Saboya, Países Bajos y Tierra de Fuego



Nota. Extraído de Ibáñez (1998, p. 15).

Si en el Mundial anterior se iniciaba el uso del ludolingüismo con una selección (el Reino Unido), en esta ocasión, se amplía el uso de los recursos ludolingüísticos en la presentación de tres selecciones: Alta Saboya, Países Bajos, Tierra de Fuego (Figura 5). Ello marcará una tendencia de lo que ocurrirá en los Mundiales a partir del de Alemania 2006, en donde el ludolingüismo irá aumentando su papel en la representación de los equipos nacionales, en detrimento de los estereotipos nacionalistas.

4.5. Mundial Corea y Japón 2002

De las catorce selecciones representadas en esta historieta, diez son reconocidas por la FIFA (Corea, Costa Rica, España, India, Irak, Islas Caimán, Islas Salomón, Jamaica, Japón, Zimbabue), también se podría incluir a la República Arenquina por su clara vinculación con Argentina al mencionarse que es un país Sudamericano, vestimenta con camiseta azul y blanca y con un expresidente llamado Memón, en clara alusión a Carlos Menem, presidente argentino entre 1989 y 1991. De todas ellas, cinco participaron en este Mundial: Argentina, Costa Rica, Corea, España y Japón. Acerca de las tres restantes, dos pertenecen a áreas culturales que abarcan varios países como es la selección Árabe y la de Amazonía, y Groenlandia que es parte de Dinamarca.

En la historieta, por primera vez en la serie de los mundiales son nombradas tres selecciones totalmente inventadas, pues no corresponden con ningún país, región o área cultural: Ombligolandia, Alcachofia y Chirimoyania. No han sido incluidas en la Tabla 5 ni en el análisis porque son meramente mencionadas.

El uso de los recursos ludolingüísticos se centra en solo dos selecciones, Costa Rica e Islas Caimán. En las demás de las selecciones, en tres no se pueden identificar a partir de estereotipos culturales (Corea, Islas Salomón y República Arenquina/Argentina), mientras en las nueve restantes sí se aprecian estereotipos nacionales por los que pueden ser identificados su población (Tabla 5).

Tabla 5

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial de Corea y Japón 2002

País	Iconografía
Costa Rica	Desfilan jugadores con apariencia de ricos.
Irak	Desfilan jugadores en alfombras voladoras con turbantes
Jamaica	Desfilan jugadores con vestimenta y motivos de piratas
Islas Caimán	Desfilan jugadores como caimanes
Árabe	Desfilan jugadores con chilabas y rezando a La Meca
Islas Salomón	Desfilan jugadores sin rasgos estereotipados
Groenlandia	Desfilan jugadores con abrigo esquimal y piel de color verde
Zimbabue	Desfilan jugadores pigmeos
India	Desfilan jugadores como faquires, piel de color marrón. Al iniciar el partido salen al campo levitando y juegan mostrando tradiciones: flauta y cobra, vaca sagrada...
España	Desfilan jugadores con vestidos femeninos de flamenco
Japón	Desfilan jugadores haciendo multitud de fotos
Corea	Desfilan jugadores con indumentaria de otros deportes menos de fútbol, por un supuesto desconocimiento de los aspectos básicos de este deporte.
Amazonía	Jugadores con piel oscura. Mención a los jibaros reductores de cabezas y a las cerbatanas.
República Arenquina	Nombre con clara relación a Argentina, con camiseta azul y blanca. Jugadores virtuosos del balón. Sin estereotipos culturales.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

El Mundial de Corea y Japón 2002 será, con nueve, el cénit de los estereotipos nacionalistas, a partir de entonces irán descendiendo en los siguientes cómics sobre el Mundial. Los estereotipos utilizados están basados en distintos aspectos: el tipo de vestimenta en las selecciones jamaicana, árabe, groenlandesa y española; comportamientos culturales como los japoneses realizando infinidad de fotografías, en una época anterior a la proliferación de cámaras en los teléfonos móviles; tradiciones culturales como los faquires indios y los jibaros reductores de cabezas, o religiosas como en el rezo a la Meca de la selección árabe o la vaca sagrada en la india.

4.6. Mundial Alemania 2006

Si en la anterior edición eran tres las selecciones inventadas, sin referencias que puedan identificarse con una región o área cultural, en esta aumenta a ocho: Becerropool, Bestialburgo, Chuletonia, Jorobaquia, Morroskovia, Papuasía, Pedovaquia y Repollostok.

Dejando de lado las selecciones inventadas, el resto de nueve selecciones que aparecen todas ellas forman parte de la FIFA. Para poder utilizar el recurso de la ludolingüística, el autor utiliza el nombre de Siam para la actual Tailandia. De las nueve, tres participaron en el Mundial Alemania 2006: Costa de Marfil, España y Ghana. Tres de las nueve selecciones son representadas mediante estereotipos culturales nacionales (Israel, Noruega y Palestina), cinco mediante el uso de la ludolingüística y las metáforas visuales (Barbados, Costa de Marfil, Ghana, Siam y Sudán) y una, España, sin ninguna característica identificativa (Tabla 6).

Tabla 6

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial de Alemania 2006

País	Iconografía
Barbados	Desfilan jugadores con grandes barbas.
Ghana	Desfilan jugadores muertos de hambre.
Costa de Marfil	Desfilan jugadores con colmillos enormes.
Israel	Desfilan jugadores con peinado y sombrero ortodoxo.
Palestina	Desfilan jugadores con gorros fez.
Sudán	Desfilan jugadores muy sudorosos.
Noruega	Desfilan jugadores con cascos vikingos de cuernos.
Siam	Desfilan jugadores como siameses, unidos como tales.
España	Desfilan jugadores enfadados.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

Cabe destacar que en esta ocasión se vuelve a realizar una referencia a una situación problemática de la política internacional con el desfile de las delegaciones de Israel y Palestina, lo que no ocurría desde el Mundial de Argentina 1978; en la viñeta sus integrantes arrojan piedras, ladrillos, cuchillos y hasta una granada. El recurso del sarcasmo por parte del autor queda en evidencia cuando menciona que ambas delegaciones son “indispensables en estas ceremonias de hermanamiento” (Figura 6).

Figura 6

Representación del desfile de las selecciones de Israel y Palestina



Nota. Extraído de Ibáñez (2006, p. 19).

4.7. Mundial Sudáfrica 2010

En esta ocasión, los países inventados son tres: Bicarbonancia, Sidralonia y Besugolandia. En cuanto a las once restantes (Tabla 7), nueve son selecciones oficiales de la FIFA, solo Caribe y Península el Labrador son regiones o áreas que no pertenecen al organismo dirigente del fútbol mundial. Seis de ellas son dibujadas con estereotipos nacionales (Austria, España, Irak, Italia, México y Reino Unido), aunque en el caso del Reino Unido son estereotipos de procedencia escocesa. En cinco de las selecciones, incluyendo las de regiones o áreas culturales, se utiliza la ludolingüística (Caribe, El Salvador, Estados Unidos, Península el Labrador y Suiza), pero en esta edición en los casos de Caribe, Estados Unidos y Suiza no es directamente a partir del nombre del país o región, sino por el comentario del narrador.

Tabla 7

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial Sudáfrica 2010

País	Iconografía
Reino Unido	Desfilan jugadores vestidos de escoceses, con faldas a cuadros y gaitas. Se vuelve a hacer referencia al té.
Austria	Desfilan jugadores cantando y bailando vales vieneses.
Irak	Desfilan jugadores genios que salen de botellas.
México	Desfilan jugadores como mariachis.
Caribe	Desfilan jugadores como cerdos por, según el narrador, haber entrenado en Bahía Cochinos.
El Salvador	Desfilan jugadores ataviados como Jesucristo, recitando pasajes de la biblia.
Estados Unidos	Desfilan jugadores como ángeles por, según el narrador, haber entrenado en Los Ángeles.
Italia	Desfilan jugadores como Papas por influencia romana.
Suiza	Desfilan jugadores borrachos con botellas de Gin por, según el narrador, haber estado en Ginebra.
Península el Labrador	Desfilan jugadores como labradores con distintas herramientas del trabajo del campo.
España	Desfilan jugadores contentos con elementos clásicos españoles: tocando pandereta y castañuelas, imitando a un torero.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

Considerando a Reino Unido, pues participa Inglaterra, coinciden seis de las selecciones de la historieta con las participantes en el Mundial: España, Estados Unidos, Italia, México, Reino Unido y Suiza.

Como se observa en la tabla 7, en la edición de Sudáfrica 2010, se recurre en mayor medida a la religión. Si en el Mundial Corea y Japón 2002 aparecían los jugadores árabes rezando a la Meca, en el Mundial de Sudáfrica 2010 hasta tres selecciones son representadas con motivos religiosos, en esta ocasión vinculados a la religión cristiana; en dos de ellas desde la ludolingüística (El Salvador y Estados Unidos) y uno desde los estereotipos nacionales que sería el uso en Italia de la influencia vaticana (Figura 7). Tanto en el Mundial 2002 como en el 2010, las representaciones de selecciones con motivos religiosos son enfocadas desde un humor muy blando, en donde ningún creyente se pueda sentir ofendido.

Figura 7

Representación de El Salvador, Estados Unidos e Italia



Nota. Extraído de Ibáñez (2010, p. 21)

4.8. Mundial Brasil 2014

En esta edición, se repite el recurso utilizado en el Mundial de Corea y Japón 2002 con la República Arenquina/Argentina y el presidente Memón, ya que aparecen dos países denominados Estados Juntitos, con un presidente llamado Banana, y Burrusia, con un presidente llamado Putotin, por lo que no hay duda de que se refiere a los Estados Unidos y Rusia, respectivamente. Cabe recalcar que, en el desfile de selecciones, sí se denomina a Estados Unidos por su nombre.

Respecto a los países realmente inexistentes o inventados, son dos: Samotracia y Maguncia. Ninguno de los dos está representado con estereotipos que puedan vincularse con una región o área cultural. En esta edición hay dos equipos, España y Grecia, en donde su representación hace referencia a problemas político-económicos del país. Los primeros por no tener dinero y los segundos por protestas sobre los recortes económicos del gobierno (Tabla 8).

Tabla 8

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial Brasil 2014

País	Iconografía
Inglaterra	Desfilan jugadores muy viejos, sin estereotipos.
Italia	Desfilan jugadores torcidos por, según el narrador, llevar mucho tiempo en Pisa.
Estados Unidos	Desfilan jugadores como frailes franciscanos por, según el narrador, entrenar en San Francisco.
Círculo Polar Ártico	Desfilan jugadores vestidos con un abrigo esquimal.
Círculo Polar Antártico	Desfilan jugadores vestidos con un abrigo esquimal cabeza abajo.
Panamá	Desfilan jugadores acarreando una gran tubería ya que, según el narrador, es su ícono más representativo.
Polonia	Desfilan jugadores degustando polos porque, según el narrador, supuestamente ser sus inventores.
Islas Sándwich	Desfilan jugadores comiendo bocadillos.
Grecia	Desfilan jugadores sin dinero por la crisis griega.
Egipto	Desfilan jugadores vendados como momias del Antiguo Egipto.
Catar	Desfilan jugadores borrachos por, según el narrador, catar vino.
España	Desfilan jugadores protestando contra recortes económicos.
Brasil	Desfilan jugadores bailando samba tipo carnaval.
Mongolia	Juegan la final, sin estereotipos.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

De las catorce selecciones de la tabla 8, en seis de ellas se utiliza la ludolingüística apoyada por los comentarios del narrador (Catar, Estados Unidos, Islas Sándwich, Italia, Panamá, Polonia y Círculo Polar Antártico). No deja de ser curioso que el ludolingüismo utilizado con Catar provenga del alcohol, pues el narrador dice que sus jugadores desfilan “borrachos por catar vino” (Tabla 8), cuando es un país en donde rige la ley islámica que prohíbe el consumo de alcohol. En cuatro de ellas se aprecian estereotipos culturales nacionales (Círculo Polar Antártico, Círculo Polar Ártico, Egipto, y Brasil), mientras que en Inglaterra y en Mongolia no se realiza ninguna referencia, ni desde la ludolingüística ni desde los estereotipos.

De la lista participan seis selecciones en el Mundial Brasil 2014: Inglaterra, Italia, España, Brasil, Estados Unidos y Grecia. Además de las seis mencionadas, también pertenecen a la FIFA Catar, Egipto, Mongolia, Panamá y Polonia.

4.9. Mundial Rusia 2018

En la edición sobre el Mundial de Rusia 2018 el número de países inventados sin estereotipos nacionales que los identifiquen es alto con un total de cinco: Mongetolandia, Botifarrovia, Estado Envagético F. C., Territorio Apostólico C D., Sidralonia y Rossendsburg. Hay dos selecciones que no forman parte de la FIFA pero pertenecen a áreas geográficas definidas: las Islas Marquesas que es un territorio francés de ultramar y Puerto Príncipe, capital de Haití, que como país sí posee selección oficial.

En esta edición, las referencias a estereotipos nacionales son muy pocas, solo en el caso de Rusia con su selección desfilando en posiciones de ballet y el Vaticano al ser los jugadores todos ellos eclesiásticos. De todas las selecciones mencionadas en la Tabla 9, solo dos, España y Rusia, participaron en el Mundial, lo que es el número más bajo en todas las ediciones.

Tabla 9

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial Rusia 2018

País	Iconografía
Romania	Desfilan jugadores como soldados del Imperio Romano por la similitud de gentilicios.
Vaticano	Desfilan jugadores como eclesiásticos.
Grecia	Desfilan jugadores riendo por ser “greciosos”.
Puerto Príncipe	Desfilan jugadores como príncipes.
Islas marquesas	Desfilan jugadores como mujeres marquesas.
Tarzanía	Desfilan jugadores con Tarzanes con la Mona Chita.
Oruguay/Uruguay	Desfilan jugadores solo una pierna.
Venezuela	Desfilan jugadores totalmente manchados de petróleo.
Alaska	Desfilan jugadores congelados.
Liechtenstein	Solo desfila un jugador por lo pequeño del país.
España	Desfilan jugadores discutiendo entre ellos por sus diversos orígenes peninsulares o ideales políticos.
Rusia	Desfilan jugadores con vestimenta e imitan el ballet clásico.
Chile	Jugadores juegan realizando chilenas.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

Como se aprecia en la Tabla 9, hay tres selecciones de países existentes a las que se modifica levemente el nombre para poder hacer uso de la ludolingüística; son el caso de Oruguay (Uruguay), Romania (Rumanía) y Tarzanía (Tanzania). Además de las tres mencionadas, también se recurre a la ludolingüística en otras 4 selecciones (Chile, Grecia, Islas Marquesas y Puerto Príncipe).

Figura 8

Representación de las selecciones de Islas Marquesas y Tarzanía



Nota. Extraído de Ibáñez (2018, p. 14).

4.10. Mundial Catar 2022

En la última edición el número de países inventados sin estereotipos reconocibles ha sido la más alta junto al Mundial Alemania 2006 con un total de ocho (Orejonía, Narigoskia, Burrislavia, Traserolandia, Salchichonia, Morcillandia, Salmorejonía y Tripejoguay).

Tabla 10

Selecciones que participan en el álbum de Mortadelo y Filemón – Mundial Catar 2022

País	Iconografía
Bélgica	Jugadores desfilan disfrazados de brujas con escobas voladoras por, según el narrador, haber estado entrenando en Brujas.
Corea del Norte	Jugadores desfilan con misiles ya que, según el narrador, su presidente no sabe dónde colocarlos.
Brasil	Jugadores desfilan riendo por, según el narrador, entrenar en Puerto Alegre.
India	Jugadores desfilan como los clásicos dioses indios.
Isla Tortuga	Jugadores desfilan con caparazones de tortuga.
Ciudad del Cabo	Jugadores desfilan policías con el cabo, el sargento, el teniente...
América de la parte de arriba/Estados Unidos	Jugadores desfilan muy rápidos por, según el narrador, entrenar en Indianápolis.
México	Jugadores desfilan muy bajitos por el rancho de Chihuahuas, chiquitajos.
España	Jugadores desfilan de incógnito por cuestiones de guion.

Nota. Selecciones participantes en el mundial por orden de aparición en el álbum. Elaboración propia.

De los países de la Tabla 10, dos de ellos son zonas geográficas reconocidas, pero no cuentan con selección: La Isla Tortuga, nombre de isla que se encuentra en varios países, y Ciudad del Cabo, capital de Sudáfrica (Figura 9). En ambos casos se dibujan a sus jugadores a partir del uso de la ludolingüística, al igual que en el caso de cinco de las selecciones (América de la parte de arriba, Bélgica, Brasil, Corea del Norte, México).

Figura 9

Representación de las selecciones de Isla Tortuga y Ciudad del Cabo



Nota. Extraído de Ibáñez, F. (2022, p. 9).

La única selección con un claro estereotipo nacionalista es la India. En el caso de la representación de la selección española no se recurre ni a la ludolingüística ni a los estereotipos, al ser dibujada bajo cuestiones de guion. De la lista, cinco de las selecciones participaron en el Mundial: Brasil, Bélgica, México, España, Estados Unidos.

4.11. La selección española

Al ser una historieta editada en España, al igual que la nacionalidad del autor, así como dirigido a un público eminentemente español, es lógico que la única selección que aparece en todas las ediciones sea la española. En la tabla 11 se resume la representación que se realiza en cada Mundial de su equipo nacional.

Tabla 11

Iconografía de la selección española

Mundial	Iconografía
1978	Desfilan jugadores con faja, sombrero torero y un botijo por enseña.
1982	Desfilan todos los jugadores peleando entre sí.
1994	Sin ninguna clase de estereotipos.
1998	Desfilan jugadores cada uno a lo suyo; leyendo el periódico, comiendo bocadillo... Enseña una pandereta.
2002	Desfilan jugadores con vestidos femeninos de flamenco
2006	Desfilan jugadores enfadados
2010	Desfilan jugadores contentos con elementos clásicos españoles: tocando pandereta y castañuelas, imitando a un torero.
2014	Desfilan jugadores protestando contra recortes económicos.
2018	Desfilan jugadores discutiendo entre ellos por sus diversos orígenes peninsulares o ideales políticos.
2022	Jugadores desfilan de incógnito por cuestiones de guion.

Nota. Elaboración propia.

Se observan dos características comunes, por un lado, estereotipos nacionales fácilmente reconocibles a nivel internacional: motivos toreros y flamencos, y por el otro un estereotipo más interiorizado nacionalmente que sería el de las dos (o más) Españas, reflejando el continuo enfrentamiento entre los españoles.

5. De los estereotipos nacionales al ludolingüismo

La recopilación de los datos analizados sobre la representación de las selecciones en los Mundiales se aprecia en la Tabla 12. Se ha contabilizado como selecciones FIFA a las que son reconocibles a pesar de que el autor les modificara levemente el nombre (República Arenquina, Oruguay, etc.), así como selección al Reino Unido y a Alemania en el Mundial 1982 en donde no se diferencian las dos Alemanias de la Guerra Fría. En las selecciones que representan a regiones o áreas geográficas reconocibles, se las ha considerado como selecciones en el cálculo de los estereotipos nacionales y del uso de la ludolingüística.

Tabla 12

Cambios en la representación de las selecciones en los Mundiales

Mundial	Estereotipos nacionales	Ludolingüística
1978	5	0
1982	5	0
1994	2	1
1998	8	3
2002	9	2
2006	3	5
2010	6	5
2014	4	7
2018	2	7
2022	1	7

Nota. Elaboración propia.

Como se observa, las representaciones de Ibáñez de los seleccionados de los países en sus ediciones de los mundiales de fútbol se constatan cambios. Así, se puede apreciar que si en un inicio el uso de estereotipos y tópicos generalizados sobre determinados colectivos son un recurso frecuente y se usaron sin mayores reparos, en tiempos más recientes se prefiere apelar a los juegos de palabras como el recurso predominante para el humor, evitando caer en la figura de lo políticamente incorrecto. Evidencia de lo anterior se puede apreciar en la Tabla 12, en la que podemos apreciar que el uso de referencias estereotípicas o culturales para referirse a las delegaciones participantes va en aumento y tienen un pico en los álbumes de los mundiales de 1998 y 2002, para luego disminuir considerablemente. Por el contrario, el uso de recursos ludolingüísticos para referirse a las selecciones estuvo ausente en los mundiales de 1978 y 1982 para incrementarse progresivamente hasta tener una frecuencia mayor en los mundiales de 2014, 2018 y 2022.

De acuerdo con los estudios académicos referidos a la obra de Ibáñez de De la Cruz (2008), Caballero (2012), Sánchez (2014), Guiral (2007, 2009), Guiral y Vergara (2014) y López (2015); los recursos humorísticos más empleados han sido los *gags*, las metáforas visuales, el uso de estereotipos y los juegos de palabras o ludolingüismo. Sin embargo, de acuerdo con el análisis realizado para el presente artículo, son estos dos últimos los recursos que más se han modificado a lo largo de la serie de historietas. Los recursos ludolingüísticos han sido los preferidos en los últimos números para la representación de las selecciones en las historietas, mientras que los recursos estereotípicos fueron los preferidos en los números más antiguos. Para contar con mayores insumos y facilitar el ludolingüismo, Ibáñez aumentó la incorporación de países inventados y de regiones y ciudades que a pesar de existir, no poseen selección de la FIFA.

5.1. Aplicación de los recursos ludolingüísticos

Como se ha señalado, los recursos humorísticos que apelan al ludolingüismo pasaron a predominar en las historietas más recientes de Mortadelo y Filemón de la serie sobre los Mundiales de fútbol, en detrimento de los recursos estereotípicos nacionalistas utilizados en los primeros volúmenes (Tabla 12).

Entre los recursos ludolingüísticos más usuales podemos apreciar la ilustración literal de las palabras que constituyen el nombre de un país, como el caso de los seleccionados del Reino Unido que son dibujados muy juntos entre sí (Mundial 1994) o los Países Bajos que son dibujados como personas de baja estatura (Mundial 1998). Además, el autor incorpora países poco relacionados con el fútbol o escoge algunas zonas geográficas del planeta para seguir explotando este recurso: los seleccionados de Tierra del Fuego con sus trajes de bomberos (Mundial 1998), Islas Caimán donde los jugadores son caimanes (Mundial 2002), Barbados que son dibujados con unas largas barbas (Mundial 2006); Sudán que aparecen como sudorosos (Mundial 2006), Costa de Marfil que lucen grandes colmillos como los de los elefantes (Mundial 2006) o la Península de Labrador mostrados como campesinos con sus herramientas de labranza (Mundial 2010).

De otro lado, Ibáñez también recurre a los calambures. Siguiendo a Serra (2001, como se cita en Caballero, 2012) estos son la alteración de letras, o bien de una o más palabras, que producen relaciones más o menos lejanas con otros términos. A partir del material analizado, tenemos como ejemplos los siguientes casos: la selección del Círculo de Países Soviéticos (en lugar de Unión Repúblicas Socialistas Soviéticas), que desfilan con una bandera con hoz y martillo (Mundial 1994); los representantes de Tarzania (en lugar de Tanzania), dibujados con Tarzán como líder seguido de un grupo de chimpancés (Mundial 2018); Oruguay (en lugar de Uruguay), cuyos jugadores aparecen retratados con piernas como orugas (Mundial 2018); América de la Parte de Arriba (en lugar de los Estados Unidos de América) cuyos jugadores son rápidos como bólidos por entrenar en Indianápolis (Mundial 2022).

De un modo bastante más libre, el autor también juega con los gentilicios, alguna característica de los representantes o los lugares de donde proceden. Por ejemplo, es el caso de las siguientes selecciones: Transilvania que son presentados como hombres vampiro (Mundial 1998), Grecia que lucen como “greciosos” (Mundial 2018), o los Estados Unidos que son representados como ángeles por haber estado entrenando en Los Ángeles (Mundial 2010) y en otra ocasión como frailes franciscanos por haber realizado sus entrenamientos en San Francisco (Mundial 2014).

6. Conclusiones

En las historietas de Mortadelo y Filemón sobre los mundiales de fútbol, Ibáñez apeló a los recursos humorísticos habituales en su obra como son el uso de estereotipos y el ludolingüismo, entre otros como los *gags* y sus variantes.

Se constatan cambios significativos con el paso del tiempo, de una predominancia en los álbumes de los mundiales más antiguos de la representación de las selecciones nacionales mediante el uso de estereotipos nacionalistas, en donde algunos hoy serían considerados políticamente incorrectos, a una mayor frecuencia el uso de los recursos del ludolingüismo para la representación de las selecciones nacionales, lo que incluye la aparición de países inventados, priorizando así un tipo de humor blanco que juega con las palabras.

Otro aspecto a destacar en el análisis es el de la representación de las selecciones africanas, que en el inicio de la serie de historietas sobre el Mundial se utilizó como recurso humorístico de estereotipos que hoy claramente son considerados racistas (Figura 2 y 4). Sin embargo, estos son abandonados a partir de la historieta ambientada en el Mundial de Estados Unidos 1994, desde

entonces se juega con el ludolingüismo para mostrar a las selecciones africanas, como se observa en la Figura 8, lo cual también coincide con las nuevas reglamentaciones de la FIFA acerca de actos considerados racistas en los estadios de fútbol.

Para una futura investigación, esta podría complementarse con una semejante sobre los álbumes que elaboró Ibáñez sobre sus personajes en las diferentes ediciones de los Juegos Olímpicos. De ese modo, podría constatarse la tendencia identificada o conocer otras manifestaciones del humor de Mortadelo y Filemón a lo largo de más de cuatro décadas.

Referencias

- András, O. (2020). From Subversive Strategies to Women's Empowerment Feminist. Humour in Quino's Mafalda and Flavita Banana's Vignettes. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 12(3), 17–33. https://www.academia.edu/44587860/From_Subversive_Strategies_to_Womens_Empowerment
- Ávila, F. (2012). *Análise do discurso humorístico: condições de produção das piadas de Joãozinho*. [Tesis de doctorado, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)]. <https://core.ac.uk/download/pdf/296866856.pdf>
- Bar-Tal, D. (1994). Formación y cambio de estereotipos étnicos y nacionales. Un modelo integrado. *Psicología Política*, 9, 21-49.
- Bresnier, N., Brownell, S. y Carter, T. F. (2018). *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*. Siglo XXI.
- Caballero, F. (2012). Paronomasias y otros juegos de palabras en la comicidad de Rompetechos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18, 181-189. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/40924>
- Capistegui, F. (2012). Deporte e identidad, o sobre cómo definirnos. *Historia y Comunicación Social*, 17, 19-39. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2012.v17.40597
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Gustavo Gili S.A.
- Correia, M. (2019). *Una historia popular del fútbol*. Hoja de Lata Ediciones.
- De la Cruz, F. (2008). *Los cómics de Francisco Ibáñez*. Ediciones de la Universidad Castilla La Mancha.
- Díaz, J. (2000). Los nacionalistas van al fútbol. Deporte, ideología y periodismo en los años 20 y 30. *ZER, Revista de Estudios de Comunicación*, 9, 367-394.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Tusquets.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.
- Elias, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y Ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Fernández, M. (2005). *El mundo de Mortadelo y Filemón*. Dolmen Editorial.
- Gil, F. (2021). *Humor y estereotipos en los cómics de Edibar*. II Congreso Académico de Historietas y Cultura Geek. Repositorio de la Universidad de Algarve. <http://hdl.handle.net/10400.1/17495>
- Gonzáles, A. (2013). El binomio identidad y cultura presentes en la historieta chilena Condorito. Aproximaciones conceptuales y análisis histórico social en la realidad nacional. *Perspectivas de la Comunicación*, 6(2), 52-64.
- González, T. (2023). *Historia del fútbol. De juego simple a espectáculo complejo*. Los Libros de la Catarata.

- Gruda, M. P. P. (2011). Uma análise do discurso do humor. *Travessias*, 5(1), 747-760. <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/4317>
- Guiral, A. (2007). *El gran libro de Mortadelo y Filemón. 50 aniversario*. Ediciones B.
- Guiral, A. (2009). *El universo de Ibáñez: del 13 Rue del Percebe a Rompetechos*. Ediciones B.
- Guiral, A. y Vergara, E. (2014). *Francisco Ibáñez, el mago del humor*. Círculo de Bellas Artes y Producciones Tucutucu. <https://mortadelo-filemon.es/expo/>
- Hobsbawm, E. y Ranger, T. (2012). *La invención de la tradición*. Crítica.
- Illa, J. (2022). La repercusión del proceso independentista en el deporte catalán (2010-2019). [Tesis de doctorado. Universitat de Barcelona]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/188129>
- Ibáñez, F. (1978). *Mundial 78*. Editorial Bruguera.
- Ibáñez, F. (1982). *Mundial 82*. Editorial Bruguera.
- Ibáñez, F. (1994). *Mundial 94*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (1998). *Mundial 1998*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2002). *Mundial 2002*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2006). *Mundial 2006*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2010). *Mundial 2010*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2014). *Mundial 2014*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2018). *Mundial 2018*. Ediciones B.
- Ibáñez, F. (2022). *Mundial 2022*. Editorial Bruguera.
- Jiménez, J. (2018). *Mortadelo y Filemón celebran sus cuarenta años en los Mundiales de Fútbol*. <https://www.rtve.es/noticias/20180621/mortadelo-filemon-celebran-cuarenta-anos-mundiales-futbol/1753580.shtml>
- Khoury, E., Khairallah, Ch., Chamoun, Y., Zarzour, M., Richa, S. y Tomb, R. (2024). Les Aventures de Tintin, l'œuvre d'Hergé au regard de la psychiatrie. *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*, 182(6), 539-543. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2022.02.023>
- Kuper, S. (2016). *Fútbol contra el enemigo. Un fascinante viaje alrededor del mundo en busca de los vínculos secretos entre el fútbol, el poder y la cultura*. Contra.
- López, M. (2015). *La narración gráfica, Ibáñez y Mortadelo y Filemón*. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Digibug-Respositorio institucional de la Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/42402>
- Lovón, M. (2021). Racismo y lenguaje en el deporte peruano: una explicación desde la raciolingüística. En J. Illa, B. Rivas y O. Sánchez (Eds.), *Juegos Políticos. El deporte y las pugnas que mueven el mundo* (Vol. 2, pp. 131-158). Editorial UPC.

- Maguire, J. (2003). Globalización y creación del Deporte Moderno. *Efdeportes*, 67, 1-9. <http://www.efdeportes.com/efd67/global.htm>
- Méndez, A. [Retrologando]. (2019, 1 de octubre). *La época dorada de Mortadelo y Filemón 1969 - 1974*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2V2WWddYOsI>
- Muro, M. (2022). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Rioja.
- Nye, J. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public Affairs Books.
- Radio Círculo. (s/f). *Francisco Ibáñez. Apuntes del Círculo*. Círculo de Bellas Artes de Madrid. <https://www.circulobellasartes.com/mediateca/francisco-ibanez-entrevista/>
- Requeijo, A. (2023). *Invasión de campo. Un manifiesto contra el fútbol como negocio y en defensa del aficionado*. Penguin Random House.
- Rösch, F. (2014). 'Hooray! Hooray! The End of the World has been Postponed!' Politics of Peace in the Adventures of Tintin? *Politics*, 34(3), 225-236. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-9256.12024>
- RTVE Documentales. (2020, 21 de diciembre). *Ibáñez*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Wgp2ANVAQJo>
- Sánchez, A. (2014). *El libro de oro de Mortadelo y Filemón*. <https://www.mortadelo-filemon.es>
- Santos, L. y Aparecido, K. (2022). Mafalda e Raquel: as representações femininas do gênero discursivo tirinhas. *Acta Scientiarum*, 44, 1-10. https://www.researchgate.net/publication/365668106_Mafalda_e_Raquel_as_representacoes_femininas_do_genero_discursivo_tirinhas
- Siurana, J. (2015). *Ética del humor. Fundamentos y aplicaciones de una nueva teoría ética*. Plaza y Valdés Editores.
- Vázquez Montalbán, M. (2005). *Fútbol. Una religión en busca de un Dios*. Debate.
- Veroutsos, E. (2023). The Most Popular Sports in The World. *Word Atlas*. <https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html>
- Villaverde, J. (2016). ¿Estereotipos banales? Una razón y varias propuestas para tomarse en serio la caracterización nacional. *Revue d'études ibériques et ibéro-américaines*, 10, 33-51.
- Viuda-Serrano, A. (2014). Fútbol e identidad europea. El deporte como generador de identidad supranacional. *AGON International Journal of Sports Sciences*, 4(1), 19-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6705750>

Contribución de los autores

Ambos autores han colaborado aportando el mismo porcentaje en la investigación y elaboración del artículo.

Agradecimientos

Sin agradecimientos.

Financiación

El autor Jorge Illa tuvo respaldo del fondo de investigación de Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Conflicto de intereses

Los autores no presentan conflicto de interés.

Correspondencia: jorgeillab@gmail.com

Trayectoria académica de los autores

Jorge Illa Boris es doctor en Historia Contemporánea por la Universitat de Barcelona. Máster en Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas en la especialidad de Sociedad por la Universitat Oberta de Catalunya. Máster en Estudios Avanzados en Literatura Española e Hispanoamericana por la Universitat de Barcelona y licenciado en Historia por la Universitat Rovira i Virgili de Tarragona. Profesor en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (asignaturas Deporte y Política, Historia Contemporánea y Globalización: Enfoque Cultural y Económico) y en la Universidad Continental del Perú (asignaturas Deporte, Sociedad y Género y Deporte, Equidad y Género). Editor y coautor de libros académicos, autor y coautor de artículos académicos, la mayoría de ellos vinculados al ámbito de la sociología del deporte.

Oscar Sánchez Benavides es máster en Ética y Democracia por la Universitat de València, magíster en Docencia para la Educación Superior por la Universidad Andrés Bello de Chile y bachiller en Ciencias Sociales con mención en Antropología por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Es docente en la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas en temas de investigación y publicidad; en la Facultad de Ciencias Sociales y en la Escuela de Gobierno de la Pontificia Universidad Católica del Perú, donde ejerce la docencia en temas de ética profesional y temas del mundo contemporáneo a través del cómic, como un recurso para el aprendizaje y la investigación. Editor y coautor de libros y artículos académicos. Servidor público.