

Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico

Alberto Salazar

24 de julio de 2007



"Chacín Espinoza comenzó por analizar freudianamente a Superman, supervigeroso, supere gólatra y superabominable. De Superman pasó al misógono Fantasma, del Fantasma al masoquista Popeye, de Popeye al bisexual Mandrake, y al cabo de tres meses tenía una clínica imaginaria colmada de pacientes irreales, diagnosticados y hospitalizados según los métodos psicoanalistas más rigurosos."

Miguel Otero Silva

Prólogo de "La Psicopatología de los Muñequitos"

Contenido:

- 1.- La Historieta o "Comic" es una mezcla de dos artes.
- 2.- La historieta, otra forma más para divulgar mensajes y ganar dinero.
- 3.- El género se diversifica y trasmuta
- 4.- El gobierno estadounidense advierte el potencial de influencia
- 5.- La convergencia de medios de comunicación es otra forma de sostener a la historieta
- 6.- Los otros países responden lentamente con su propio estilo
- 7.- ¿Qué hacer entonces frente a la avalancha ideología?
- 8.- Otra información en:



La Historieta o "Comic" es una mezcla de dos artes

"Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario" sostiene el académico de la UAB Román Gubern en su obra "El lenguaje de los comics". De forma que este género integra imágenes y texto. Sea con globos o con rectángulos llenos de caracteres, se mezclan la estética visual de un dibujo con un mensaje escrito para narrar una historia. La pregunta obvia es ¿esa mezcla de expresiones puede estar desprovista de significado? Decir no sería negar la existencia misma del género.

Luego, puede presentarse otra cuestión, ¿ese significado puede conllevar algún trasfondo ideológico? Resulta casi imposible expresar que el monólogo gráfico que incorpora un mínimo necesario de párrafos y expresiones textuales, y que concibe un artista o la industria de la historieta carezca de trasfondo cultural, que no tenga significado alguno, de ideas. De nuevo, responder que ello es posible es negar la existencia del mismo objeto

Y este pensar no es reciente en el mundo de la comunicación social. Ello se puede constatar revisando varios artículos y libros que aborden el tema. Un ejemplo de esto se aprecia en el libro "El Comic Femenino en España" (1975), donde José Antonio Ramírez escribe: *"La historia de la historieta femenina española es la imagen de la alienación en ese rostro de señora televidente que no encontró su príncipe azul, ni su ingeniero, ni su abogado de clase acomodada. Requiem por una ilusión"*. Más adelante agrega: *"La historieta femenina española nació de las peculiares condiciones sociales, editoriales y sentimentales de la posguerra española"*.

En otras palabras, esa especialización regional de la historieta española surgió bajo los códigos que el franquismo podía tolerar y así se

trasmitió la idea del *rol* que la dictadura asignaba a la mujer española. Un esfuerzo local para evitar que otros productos del mismo género invadieran las mentes con ideas diferentes a lo que el régimen español deseaba para la nación.

La historieta, otra forma más para divulgar mensajes y ganar dinero



Muchos conocedores del tema fechan la época de inicio del "comic" -historietas, tiras dibujadas, tebeos- en 1897, bajo el patrocinio del muy criticado magnate periodístico William R. Hearts; aquel sombrío personaje, padre del periodismo amarillista, que el genial Orson Welles magistralmente retrató en su célebre filme "El ciudadano Kane".

Para ese entonces, Hearts apuntó a que en su diario "New York Journal" aparecieran periódicamente *"The Katzenjammer Kids"* que por estos lares se conocieron como *"El Capitán y los Cebollitas"*.

La idea era reducir al lector el esfuerzo de leer y proveerle de gráficas que facilitarían la comprensión de un mensaje principalmente humorístico. Algo que ya se había experimentado exitosamente con el género de la caricatura. Dicha forma de expresión había sido ampliamente empleada por siglos para ridiculizar oponentes en la lucha por el poder y divulgar ideas casi siempre de tinte político. "No hace falta leer, basta con mirar una imagen con un mínimo de palabras para comprender bien cualquier problema", es pues el componente filosófico que sostiene al para entonces naciente género.

Así pues se esperaba que el lector comprendería más sin realmente leer los mensajes ya que los visualizaría, y lo haría con mayor facilidad; también quedaría más a gusto y compraría más periódicos.

De ese modo, con experiencias como la caricatura y los dibujos publicitarios para vender, fueron naciendo las primeras historietas, cuyo propio nombre ya disminuía su importancia y lo rodea de un aura de inocencia y fábula. Ese mismo pensamiento se mantiene con la traducción de "comic" a "comiquita", haciendo creer que si es risible está desprovisto de ideología. Nada más falso; contrario a esa creencia la sabiduría popular sostiene que se dicen muchas cosas serias a través de los chistes.



"La historieta de dibujos es, sin duda, un nuevo medio de expresión, consecuencia de la rapidez de la lectura necesaria al hombre de hoy" sostiene el tomo 2 del Diccionario Universal del Arte de Pierre Cabanne. Señal no despreciable de que es un arte e importante. Cosa que muchos no creen por pensar, equivocadamente, que está dirigida exclusivamente a niños. O tal vez que no existe una industria con especialistas que elaboran y refinan el producto, llegando a veces a emplear estrategias deliberadas para influenciar a sus lectores

El género se diversifica y transmuta

Con el paso del tiempo surgen diversas corrientes de historietas y su audiencia se amplía. Lo que muchos aprecian como un medio para matar el tiempo, o para niños, ha dado paso a las críticas sociales, a la política, la contracultura, la religión, el erotismo, la pornografía, la ciencia ficción y otros temas. De la tira diaria en el periódico se pasa al libro de historietas y luego al álbum de colección. Y en muchos casos una industria hace acto de presencia con claras intenciones de lucro. *DC Comics* (tiene a su cargo Superman, Batman, Mujer Maravilla, La Liga de la Justicia entre otros), *Marvel* (se encarga de El Hombre Araña, Hulk, El Capitán América, X-Men entre otros) y *Dis-*

ney -nació en la pantalla- (El Ratón Mickey, El Pato Donald, entre otros) son ejemplos de las corporaciones que logran llegar con sus personajes y mensajes a todo el planeta. Inundan los mercados de venta con sus figuras y obtienen enormes ganancias. La repetición publicitaria termina entonces por machacarle en la cabeza al niño que su padre debe comprarle el libro de comic, la figura del superhéroe de turno, la lonchera para el colegio asociada al mismo personaje, o el cepillo de dientes, la toalla o la sábana, el vídeo y el juego para vídeo consola. ¿Puede alguien pensar que ese mercadeo se hace sin expertos en venta y psicología infantil?



Adicionalmente, hay casos donde el contenido del mensaje que se transmite en la historieta o sus derivados resultan polémicos para los padres o ciertos lectores no desprevenidos. Un ejemplo emblemático de esto que causó estupor en nuestro país sucedió hace décadas atrás, cuando se divulgó que en una historieta de Disney el pato Donald aparecía con un perro que respondía al nombre de "Bolívar". No pocos intelectuales protestaron por ello y se preguntaban la intención de la corporación norteamericana al seleccionar dicho nombre.

Frente al dominio de esas grandes corporaciones también existen iniciativas industriales de mayor modestia como "**Heavy Metal**" que publica historias de ciencia ficción ilustradas por grandes maestros del género, "**Chaos Comics**" (que ha logrado imponer una generación de personajes que se mueven entre el mundo de los muertos y el infierno. Héroes que tienen valores opuestos a los que arriba se mencionaron. Seres que enfrentan mundos que mezclan ideas del cristianismo con realidades ciudadanas. De modo que uno no sabe si catalogarlos como héroes o villanos, porque frente a una aventura actúan de un modo y en otra distinto. Lady Death, Purgatory, Evil

Ernie son ejemplos innatos de ello.



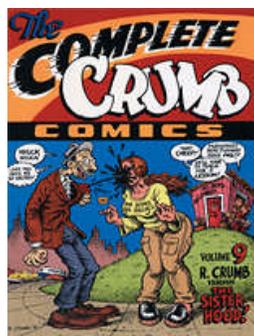
También hay espacio para artistas de gran talento que se aventuran por sí solos. Si la suerte y el gusto del público les favorece, pueden llegar a tener su propio espacio de dibujos que cuenta la historieta en canales como HBO ("Spawn" de Todd MacFarlane). Posteriormente Hollywood también le concedió su favor. Otros casos más extraños son el de los artistas contraculturales. Robert Crumb con su particular estilo de figuras rollizas y mujeres de glúteos y piernas enormes, vendió su trabajo en la calle directamente al público para poder sobrevivir. De hecho era mal visto y perseguido en los años sesenta, porque el gobierno estadounidense lo veía criticando la lucha en Vietnam, defendiendo a los Hippies y el derecho a fumar Marihuana. Hoy en día sus personajes como Mr. Natural, WhiteMan y el Gato Fritz, a quienes dió vida, se consideran íconos del anticonformismo. Paradójicamente, cualquier joven alienado puede llevar una franela con la figura de WhiteMan mientras que Crumb se cansa de burlarse de quienes usan ropas con sus personajes mientras desconocen los mensajes e ideas que los mismos proclaman.

En otros casos el éxito financiero proviene del importante rol de los coleccionistas de historietas. Existe todo un mercado monetario sobre ejemplares pasados. Incluso el mismo se mueve también gracias a la Internet, que acerca a compradores y vendedores de todo el planeta. También acerca a los autores con sus lectores. Se da paso así a la oportunidad para que un coleccionista les solicite y obtenga alguna obra original y exclusiva de su propiedad. Y si el maestro se niega, no faltará otro artista que esté dispuesto a copiar el estilo del primero para constituir el producto deseado. Todo según lo permita su sólido bolsillo. Ya se han dado casos donde dibujantes son amenazados por la industria debido al hecho de que ilustren o hagan historietas con versiones que la corporación juzga viola sus derechos de

propiedad de explotación comercial. Zimmerman tiene cientos de dibujos de alto contenido sexual con la mayoría de los personajes de historietas y dibujos animados que el mundo conoce. Se le ha advertido que no siga mostrando la vida sexual e intimidades de esos personajes que llegan a la mente infantil, pero se sospecha que el problema radica en que el ilustrador está obteniendo buen dinero por mostrarle a muchos el lado que ha estado oculto de esos personajes. Es decir, con su lápiz satisface las fantasías de alguna gente dispuesta a pagar por su habilidad.

El gobierno estadounidense advierte el potencial de influencia

Los primeros grandes maestros del comic se nutrieron del arte tradicional y entre ellos del cine. Harold Foster estudió pinturas completas de Michelangelo Buonarroti antes de ilustrar "*Tarzán de los Monos*", obra del gran escritor Edgar Rice Burroughs, que lamentablemente se desdibujó en su concepción de crítica social y dió paso a la idea de un blanco superior que salva y guía a un continente de negros primitivos.



Alex Raymond y Milton Caniff copiaron las siluetas del cinematógrafo en blanco y negro en sus viñetas. Fijaron el lenguaje gráfico y la técnica del género. Con el pasar del tiempo varios de sus personajes fueron llevados a las pantalla (Flash Gordon imagen de la supremacía de los rubios ante Ming el desalmado, de claros rasgos mongoles). El Agente Secreto X9 que espía para los EEUU). El maestro Will Eisner estudió la literatura del género policial y vió muchos filmes de gangsters para dar luz al "*Spirit*", luchador clandestino y fuera de la ley que combate la delincuencia ciudadana bajo la vista gorda del jefe de policía Nolan, que curiosamente es un autorretrato del mismo Eisner. La idea de trasfondo es que a veces el dominio del crimen es de tal magnitud, que la sociedad requiere emplear a personajes que la de-

fiendan casi con los mismos métodos de los malvados. En otras palabras, el bien y el mal pueden llegar a ser casi lo mismo; esa misma justificación fue nuevamente empleada por los guionistas de los libros de Batman en los noventa para borrar la imagen de homosexual que el héroe adquirió tras la proyección seguida de su exitosa serie de los sesenta. La serie fue bastante fiel al personaje original de Bob Kane, que nació a finales de los treinta. En un mundo post Watergate la cercanía con Robin lucía sospechosa.



Así Batman fue separado de Robin, se le emparejó definitivamente con la Gatúbela, quién le parió a "La Cazadora" y se le permitió torturar y en ciertos casos hasta matar a delincuentes de baja monta. Grandes dibujantes como Wriqhson y Don Newton se encargaron de aplicar una metamorfosis gráfica al carácter que le acercaba a la imagen del diablo.

Pero el origen de justificar, sin no poca contradicción, las acciones reñidas con la ley para defenderla, fue anteriormente expresado con "El Spirit", obra maestra que mezclaba las aventuras, el romance y la justicia bajo el parecer del "american way of life". A partir de entonces

la referencia de Eissner se hace obligatoria de estudiar, su obra es rica en creaciones, fabulosa por imaginación y técnica, y su estilo pictórico propio revela un conocimiento profundo del lenguaje fílmico. Ese gran talento, que en su tiempo original pasó desapercibido y fue solo hasta los ochenta que se le reconoció su valor artístico. Casualmente coincidió con la llegada de Ronald Reagan a la Casa Blanca en Washington. Para ese entonces se hizo una película de corto presupuesto para la TV que pasó sin pena ni gloria.

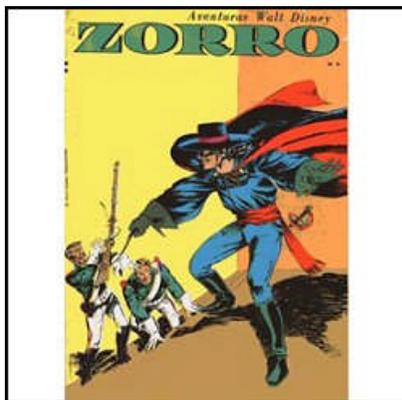
Por otro lado, Superman, Batman entre otros héroes del género norteamericano, representan a seres excepcionales que sin explicación alguna deciden quién es bueno y quién es malo. Combaten a los supuestos malos y los entregan a las autoridades políticas, militares o las policiales del "establishment" para su seguro castigo. Resultan pues hartos conservadores del orden social y bajo el pretexto de que solo ellos están facultados para salvar al resto, se les provee de completa inmunidad para ser jueces y ejecutores. Nadie se queja de que ellos sean parte en el juicio; lo de Superman con Luthor es ya un asunto personal. Y cualquier problema se sublima bajo el pretexto de tener un malo tan malo que no existe nadie que dude en forma alguna de que el sujeto realmente lo es. El arquetipo del favorecido con la imagen, colabora sustancialmente en hacer ver el rol de cada quién. Así el bello es bueno de por sí y el feo está condenado a ser malvado. Un código tan simple que cualquiera puede entenderlo y no amerita pregunta alguna.

Luego, ¿para qué hacerles un juicio justo si ya todos saben que es malo? Es que hasta la imagen lo delata. Y esa imagen casi siempre se parece a la de personajes asiáticos, latinoamericanos o negros. Por su parte la belleza del héroe se acerca a la de la raza aria. De manera que hacer verdadera justicia resulta fácil. Basta ver su belleza y se reconoce a cada quién. No hace falta escucharle, ni molestarle en conocerle y menos comprenderle. El bien debe prevalecer sobre el mal y esa obligación moral es suficiente para justificar cualquier violencia. De ese discurso al de la ideología neoconservadora de la Administración Bush solo hay un paso. ¿Para qué esperar que

el malo ataque primero? Eso sería contraproducente y nos debilitaría peligrosamente. Mejor lo golpeamos nosotros con anticipación porque ya sabemos que es el malo. Los medios de comunicación masivos mostraron su verdadera figura y dijeron que es el malo... por lo tanto queda justificado el ataque preventivo y se asegura el triunfo del bien.

En un principio el malo se identifica fácilmente, por su escasa belleza, posteriormente por sus malas intenciones... quiere adueñarse del mundo, pero con el tiempo el malo puede ser un político con ideas diferentes o uno que propone cambios radicales. Un ejemplo de ello es un personaje que nació en la TV y más tarde saltó a la historieta, "El Zorro". Zorro -Diego de la Vega- no duda en combatir los planes del "Águila"; planes para separar California de la madre patria España y cuando derrota finalmente el complot independentista ve ondear en el cuartel de Los Ángeles, con sumo orgullo y en compañía de su padre rico, el pabellón español.

La excusa que se plantea al espectador para que desprecie el movimiento liberador es que el Águila es un ser malvado, egoísta, cobarde y traidor. Eso es suficiente para aclarar que es el malo y que Diego es el bueno de la partida. Nadie cuestiona si el pueblo merece ser manejado por España, ni se inquieta porque un conjunto de ricachones manden tras la voluminosa figura del



estúpido Sargento García. Sea por medio de un buen vino o por obra de la escasa inteligencia del infantil militar, Don Diego casi siempre logra influirle de tal modo que el torpe militar hace lo que Zorro quiere. Preferible es entonces pensar que los ricos son tan buenos que velan por el bienestar de la comunidad. Son los que traen prosperidad al pueblo y merecen estar al mando.

Para quien vió la serie de TV original "Zorro" deberá recordar que el Capitán Monasterio es defenestrado de su puesto solamente cuando ataca a los hacendados de los Angeles. Cuando toca a la oligarquía. Allí se le dice hasta aquí te aguantamos. Nuevamente la excusa es que Monasterio es un tirano que maltrata a todos y en especial no se cansa de patear e insultar al inepto García. Con el éxito de la serie, el personaje saltó a los libros de historietas donde habilidosamente Disney agregó otros capítulos en los cuales Zorro luchaba contra Monasterio y se mantenía la misma perspectiva. La serie y los comics fueron magistralmente elaborados y fuera de ese, no poco importante trasfondo ideológico, ha sido el disfrute de generaciones completas, entre los cuales me cuento.

Algo parecido sucede cuando se incluye el elemento del erotismo gráfico en las viñetas. La imagen femenina puede resultar un disfrute visual y la revelación absoluta de quién es la buena del cuento. ¿Quién va a dudar de que *Marvyla* es realmente la buena? La cadena televisora estadounidense se aseguró con la ex Miss América Linda Carter de despejar cualquier duda cuando llevó al personaje a TV. Los ratings crecían mientras la vestimenta de Linda se reducía. Entonces la idea básica del dibujante es que uno quede embobado mirando lo que no tapa el cada vez más diminuto traje de la Mujer Maravilla y no se le pregunte a ella quién la facultó para lanzarle una sogá que atrapa a cualquiera y de paso le obliga a decirle la verdad de cualquier pregunta que ella haga.

Mucho menos preguntarle por qué le partió la mandíbula de un solo golpe al árabe o al negro que le respondió groseramente. Si uno duda de sus buenas intenciones bastará con mirar las estrellas que tapan sus caderas o el águila que le sirve de sostén. Se comprenderá entonces que ella defiende los intereses estadounidenses, luego está garantizado que realmente combate a los malos. Tan buenota y estadounidense... umm nada más hay que preguntar. También resulta de provecho recordar que La Mujer Maravilla apare-

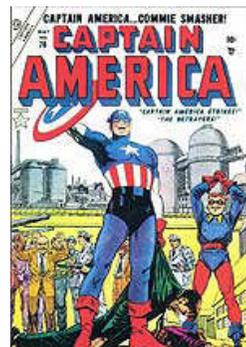


ce en sus inicios combatiendo a los nazis y que en su doble rol de personalidad secreta, trabaja con los militares.

Pero si el espectador no queda suficientemente convencido con el caso anterior puede leer *"El Capitán América"*, cuyo nombre no da pié a ambigüedades. Y su traje con barras y escudo con estrella blanca menos. Además Steve Rogers era un alfeñique que sirvió de cobaya al ejército estadounidense en un experimento para generar un batallón de supersoldados aliados que combatieran a Hitler.

Asombrosamente uno de sus enemigos, aunque nazi, lleva una máscara peculiar y recibe el nombre de *"Calavera Roja"*. En las historietas resulta común ver al capi, como le dice el Hombre Araña, encabezando batallones del ejército estadounidense en el campo de batalla europeo. Aquí no hay error posible, el Capi representa a EEUU y ello justifica que ande por todo el mundo partiéndole el alma a quienes él diga son malos, delincuentes, nacrotraficantes, mafiosos o terroristas.

Todas esas obras han sido muy bien elaboradas, tan maravillosamente hechas que casi nadie cuestiona su trasfondo ideológico. Grandes artistas como Kane, Kirby y Falk fueron quienes concibieron y dieron vida, en forma magistral, a todos esos personajes. Y el producto resultó de primera calidad. Tanto que el gobierno norteamericano lo empleó deliberadamente para soportar la moral de sus soldados de infantería durante la segunda guerra mundial.



Para aquellos más rebeldes, que veían un contraste significativo en su teatro de operaciones real y no terminaban de aceptar la versión de la historieta -la que el gobierno pedía se divulgara con dibujos- estaban las Pin-Ups.

Posteriormente, en los cincuenta el furibundo senador anticomunista MacCarthy logró imponer un código de censura para las historietas. Para ese entonces el gobierno de EEUU se apoyó en la obra de un solo psicólogo para decir que la floreciente industria, que para ese

instante abordaba temas como historias de terror (*Cuentos de la Cripta*) y describía asesinatos y violencia doméstica, estaban dañando la mente de la juventud estadounidense. El efecto fue de autocensura en los artistas e industria y hubo que esperar a los sesenta, bajo la turbulencia de esa década, para que aparecieran héroes controversiales como "*El hombre araña*".

Spiderman no tiene claro si deben emplear sus superpoderes para hacerse millonario o debe combatir el mal. Peter Parker ha oscilado entre la vida mediocre de un fotógrafo norteamericano, hundido en la vertiginosa metrópolis de New York, sin tener como pagarse un fin de semana con Mary Jane Watson en un hotel cinco estrellas de Acapulco y los combates con el *Duende Verde*. Su éxito lo catapultó al dibujo animado en los setenta, en TV en los ochenta y ahora es cuando domina la gran pantalla. Resulta curioso que sus dilemas originales se han reducido por obra de los guionistas de Hollywood y han sido sustituidos por cada vez más espectaculares efectos especiales.

"*Hulk*" -rechoncho- es un científico que trabaja para los militares de EEUU y cuyo accidente lo coloca en contraposición con los mismos. Una relación de amor odio con ese cuerpo militar.

"*Iron Man*" es un exitoso rico que decide defender a su país, obviamente EEUU, y se hace construir un traje especial con tecnología de avanzada. Su principal archienemigo originalmente es "El Mandarín" de evidente estereotipo chino.

"*Thor*" el dios del trueno es una adaptación desfigurativa del personaje de la mitología germánica. Y ahora resulta común que si usted le pregunta a un ciudadano estadounidense por "Thor" pensará en el personaje de la historieta y desconocerá la mitología real. ¿Quién dice que la historieta no puede llevar su mensaje a las masas y trastocar otro previo?

Todas esas obras nacen bajo el sello de "Marvel Comics" quien impone un nuevo estilo en el dibujo, con mayor acción y que llega a su cúspide con los "*X-men*". Historieta de gran éxito que ha terminado de proveer más ganancia a la corporación con su saga de tres historias en el cine.

"*Wolverine*" -Lobezno- es un héroe que no se caracteriza por pensar mucho antes de atacar; mucho menos por tratar de resolver los problemas con diálogos. Resuelve sus escasos dilemas filosóficos a través del jefe mutante "*Xavier*", quien le convence muy fácilmente de que "*Magneto*" y sus seguidores son los malos. De allí para adelante, sólo hace falta puños, patadas y bofetadas. No hay tiempo para razonar y menos para dudar. En otras palabras, Marvel disminuye la tendencia que estableció con sus superhéroes que vacilaban en su accionar diario.

La convergencia de medios de comunicación es otra forma de sostener a la historieta

La industria de la historieta apuntó en sus inicios a sindicatos de artistas, pero más tarde estos se redujeron sustancialmente y dió paso a las empresas elaboradores de libros de historietas. Se afinó el proceso de producción y distribución.



Se contrataron escritores para hacer los guiones, bajo el lenguaje propio del medio. Se emplearon dibujantes, algunos para hacer el dibujo a lápiz, otros a tinta y unos últimos para colorear.

En nuestros días, las grandes corporaciones reclutan a dibujantes de todo el planeta y le encargan su parte en el proceso de producción. Muy difícilmente reclutan escritores. Las ideas las ponen ellas. Por otro lado, DC y Marvel se enfocan en los filmes millonarios con muchos efectos especiales. La razón de esa estrategia es que allí se obtienen mayores ganancias. Es por eso que mucha gente tiene confusión para reconocer a la historieta real. Porque esta se ha interrelacionado con el cine, la televisión, la consola de vídeo y la Internet. Por ello una gran cantidad de gentes le acomoda el término de comiquita o "comic" a los dibujos animados, a la proyección de personajes que nacieron como seres de las historietas y posteriormente son llevados a series de televisión, al cine o a los videojuegos.

Incluso hay parodias gráficas y obras escritas en paralelo de ciertos super-héroes que se consiguen fácilmente en la red. Relatos de Baticlica violada o versiones de "Jane" -la compañera de Tarzán- ilustrada por un artista ruso que copió a la perfección el estilo de la heroína que dibujaron en Disney son ejemplos de este hecho.

Así pues, la convergencia de otros medios con mayores recursos audiovisuales para representar figuras originales del papel periódico, permite aumentar su trasfondo ideológico mientras que muchos adultos presumen de que si es para niños es que no posee un mensaje filosófico inherente. Creencia absurda porque muchos de ellos han sido receptores pasivos de ese tipo de mensajes y no poseen conciencia de ello. El medio resulta entonces más poderoso de lo que parece. Transmite ideas y parece para la mayoría no hacerlo de modo alguno.

Los otros países responden lentamente con su propio estilo

En el viejo continente el predominio de artistas solitarios y el hecho de existencia de pocas corporaciones de historietas ha permitido que surjan obras que se escaparon del concepto ideal y profundizaron en otras audiencias más maduras. En los cuarenta Jesús Blasco y otros grandes dibujantes españoles, elaboraban páginas completas de "*Flash Gordon*" o "*Mandrake el Mago*" que no llegaban a tiempo para la imprenta. Eso los consolidó como maestros del género y les permitió dar sus primeros pasos independientes. Pepe González con su "*Vampirella*" obtuvo tal éxito que el personaje saltó para la industria norteamericana del dibujo y luego al cine.

De forma que progresivamente se reveló una tendencia a que el héroe fuera sustituido por una heroína de curvas generosas. Así es como en lo sesenta aparecen *Barbarella* -que Roger Vadim plasmó en el celuloide con una Jane Fonda que entonces se iniciaba-, *Valentina* de Crepax, que revolucionó la estructura de viñetas y páginas y, en

los noventa la espectacular *Druuna* de Serpieri que ya tiene su juego para PC.

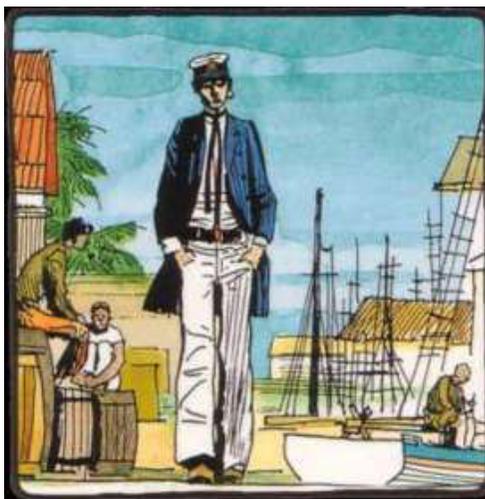


Druuna mezcla una excelente historia de ciencia ficción, un altísimo contenido erótico y un grafismo que replica la realidad casi fotográfi-

camente. Mientras, en los EEUU, se había desarrollado un fenómeno parecido y casi paralelo con *"Wanda la Perversa"* que publicaba Penthouse como un inserto en su revista pornográfica y que satirizaba la política y cultura del momento.

Es así como artistas como Crepax, Moebius, Pratt, Azpiri, Altuna, Manara y otros, que se cansaron de hacer obras para editoriales de segunda consiguen tiempo para desarrollar sus propias historias. Trabajos en donde conforman desde el guión hasta la obra final lista para reproducir. Se presentan pues, personajes como *"Tin-tin"*, *"Giuseppe Bergman"*, *"Corto Maltés"* y obras como *"El Click"*, *"El perfume de lo invisible"*, *"Necrón"*, *"Ficcionario"*, etc. *"Totem"* y *"Metal Hurlant"* son ejemplos de publicaciones que lograron obtener una no despreciable reputación y periodicidad seria. *"Kizz Comics"* de un corte pornográfico ha sobrevivido todavía.

En América latina la respuesta también fue de carácter propio. Una primera etapa de la tira diaria fue de un predominio humorístico. Grandes artistas sureños concibieron personajes como *"Avivato"*, *"Ramona"*, etcétera. Y algunos que lograron escaparse fueron Quino con su célebre *"Mafalda"* y Fontanarrosa. En los noventa publicaciones como *"Fierro"* dieron paso a otra generación de dibujantes.



Breccia y otros más lograron ser conocidos fuera de su tierra. Colombia y la Editorial Cinco intentó explorar su propio camino a la vez que reproducía los clásicos de los héroes de la Marvel. Es así como aparecieron *"Kalimán el hombre increíble"*, *"Tamakún"* y muchos otros héroes que aunque de fisonomía aria llevaban prendas de vestir hindúes y nombres foráneos.



En los últimos años una industria poderosa en México ha dado paso a una serie de publicaciones para adultos con una variedad de temas que van desde el Oeste, hasta el Erotismo

subido de tono, pasando por las historias cómicas. *"Las Chambeadoras"*, *"Bellas de Noche"*, etc. son ejemplos del estereotipo de hembrón humilde que por gracia o desgracia debe apelar a su feminidad para progresar en la vida. Y no pocas veces la mala suerte la acompaña. Las obras son de un mensaje muy cuestionable, pero algunas facturas del dibujo y coloreados resultan de altísima calidad.

En Venezuela pioneros como Sancho dieron luz a *"Don Prudencio"* -llanero venezolano con más sesos que muchos Phds-, Hallaco al *"El Magistrado"* -con clara alusión a un dictador con fisonomía gomecista-, el chileno Alberto Vivanco, con muchos años residiendo en nuestro país, crea *"Lolita"* cuya inocencia contrasta con sus generosas protuberancias. Este personaje comúnmente se reduce a una única ilustración y rompe con la idea de una tira o un libro de historieta. Algo parecido con el caso de *"Panchita"*.



En los sesenta surgen esfuerzos loables con la revista tricolor *"Kari"* -un indígena que defendía el bien en el Amazonas-, *"El Sute José La Cruz"* -llanero que no vacilaba en enfrentar peligros- y *"Alado y los Bucaneros"* -ciencia ficción con reminiscencias de Star Trek- del ilustrador Angel Parra hicieron historia para ese entonces.

Más tarde Jorge Blanco crea un grupo de seguidores con su célebre "Naúfrago" que poseía un estilo propio que le hacía inconfundible. Jesús Torrealba combina erotismo y humor para difundir "La Yuleisy" en la Internet, lugar en que pueden aparecer personajes de heroínas que se desnudan con facilidad, "Andrea Sade" es otra de sus invenciones que pasó del folletín "La Guacharaca" a la red.

En Internet se puede leer las aventuras de alto contenido sexual de "Carmen Futura", producto del artista Seneco. "El Ranchito", "El Patriota" y "Victoria sin sostén" son obras del fructífero Omar Cruz que salta de la ilustración a la historieta según se requiera. "Venezuela en Comics" es una reciente iniciativa de publicación que ha retomado el banderín de otros intentos que cayeron en el olvido como "Click". Tampoco se puede dejar de mencionar que en Octubre del 2004 el Museo de Bellas Artes de Caracas presentó entre sus exposiciones una llamada -Sala Triple X- en la cual varios dibujantes de historietas eróticas o pornográficas pudieron divulgar parte de su obra.

Caso aparte es la industria japonesa. Su triunfo ha sido tal que un sub-género fue acuñado "manga". Así por ejemplo una familia o un artista único produce cientos de páginas de un personaje que se venden a bajo costo en una edición rústica con muchos otros personajes.



Si alcanza un éxito suficiente, salta a su propia publicación y si sigue la ganancia de reales, a una serie de dibujos animados en TV conocida como "animé". "Astro Boy" -Tesuwan Atom en su idioma original-, "Mazinger Z", "Los Caballeros del Zodíaco" son ejemplos de esto. En la red se consiguen grupos de seguidores que discuten sobre cualquier detalle de lo que sucede con ellos. El dominio parece amanecer a la industria estadounidense y ya no pocas voces en los EEUU se han alzado para prevenir sobre la "invasión asiática ideoló-

gica" con sustancial apoyo de su estable industria de dibujos animados para TV.



Tampoco se puede olvidar a algunos estudiosos que opinan que en cierto modo se está construyendo algo parecido a una mitología moderna. Superman, Batman y El Hombre Araña se nutren de los comentarios y críticas que millones de seguidores escriben en la Internet sobre su evolución diaria. Cualquier libro o película es de inmediato revisada y contrastada por fanáticos que tratan de conseguir coherencia o contradicciones con cualquier aventura del pasado. Y muchos ciudadanos saben reconocerles pero no a Jimmy Carter o J. F. Kennedy. Para el resto

del globo hay tristes ejemplos de países en donde el Hombre de Acero es más conocido que su prócer de independencia.

¿Qué hacer entonces frente a la avalancha ideológica?

La solución no puede ser aplicar censura. Eso sería como vetar alguna obra literaria y la historia ha demostrado que lo más seguro es que eso resulte muy contraproducente. La gente insistirá en leerla. Por el contrario se debe permitir la divulgación pero acompañar esa distribución del material con una educación que convierta al espectador pasivo de la historieta en un ser consciente de que existen intereses detrás de la obra, y lo más importante, en un ser con juicio crítico frente al contenido del mensaje transmitido. Que sepan también que cada vez que compran un ejemplar de Superman, El capitán América, La Mujer Maravilla y otros más, parte de su dinero está dirigido a mantener las tropas estadounidenses invadiendo a Iraq -en la portada misma se expresa eso-.

Adicionalmente, se debe proveer de mayores y mejores oportunidades a otros artistas, preferiblemente locales, para que puedan expresar nuevos personajes y nuevos mensajes que contrasten con los ya existentes. En otras palabras, la ideología se combate con otra ideología. Una que resulte más convincente y mejor. ■



Otra información en:

- Historieta. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>
- Sitio web de la Marvel. <http://www.marvel.com/>
- Sitio web de DC Comics. <http://www.dccomics.com/>
- Sitio web de Chaos - Comics. <http://www.chaoscomics.com/>
- Información de Robert Crumb.
<http://www.fantagraphics.com/artist/crumb/crumb.html>
- Información sobre H. Foster y el Príncipe Valiente.
<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Foster/PrincipeValiente.htm>
- Biografía de Jean Moebius Giraud. <http://www.supercable.es/~juanpi/bio.htm>
- Página web de Quino.
<http://www.clubcultura.com/clubhumor/quino/espanol/bio70.htm>
- Sitio web de el estudio de Sancho.
http://www.estudiosancho.com/ext_curso_comic.html
- Información sobre el Manga de Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>