

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Nación Xerox:

**Análisis del comic como herramienta de
masificación en la sociedad del fin del
milenio.**



Tesis que presenta
Carlo Antonio Vera Luna
para optar por el título de

Licenciado en Comunicación Gráfica.

Director de Tesis
profr. Fernando Zamora.

Xochimilco, D.F., Noviembre de 1996.



ESTADO DE GUERRERO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
CULTURA Y DEPORTE
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIONES Y
DESEMPEÑO ACADÉMICO
ACREDITACIÓN DE TESIS

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

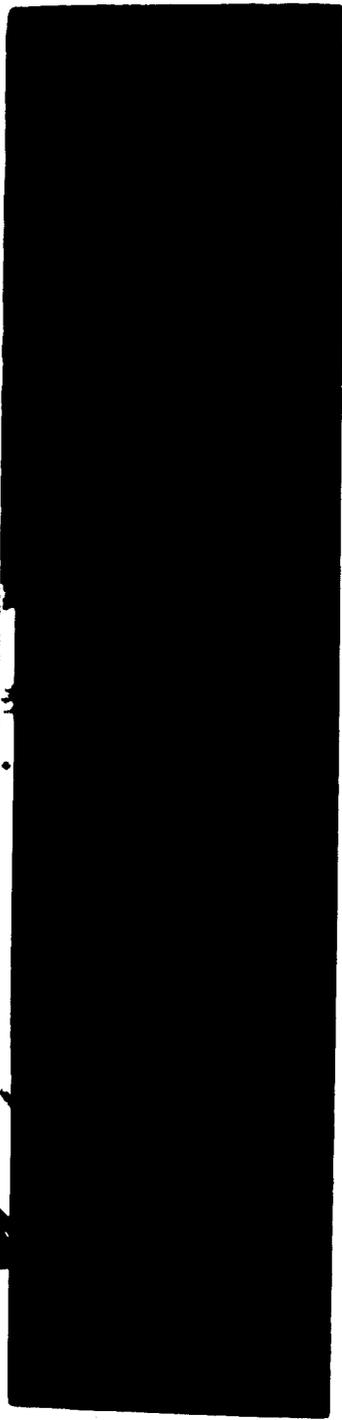


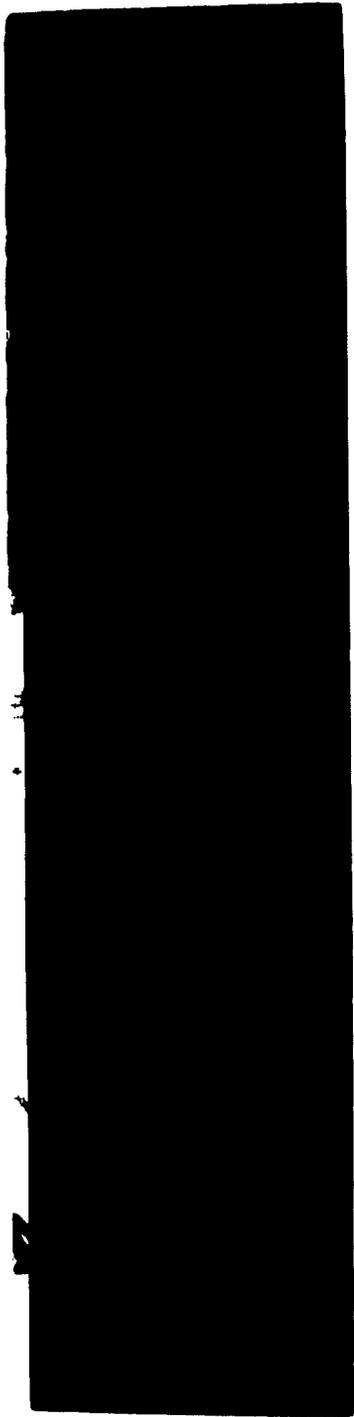
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





**A Caty, el viento que mueve mis alas.
A Prince, la sangre del futuro.**

Noviembre de 1996.

5

3



Indice.

Agradecimientos: de la corte celestial y otros seres elevados. 6

Introducción, o... "Manual para el armado imaginal de la Nación Xerox"

9

- a) Identifique las piezas en su kit 9
- b) Una las piezas. 10
- c) Contemple su modelo. 12
- d) Entienda la dinámica del ensamblado 13
- e) Algunas precisiones finales. 15

1. Historia del comic. El surgimiento de la Interconexión mundial. 17

El poder de la prensa. 19

1.1. Los primeros creadores. 22

Los funnies. 22

Las dailies. 25

The Katzenjammer Kids. 28

Little Nemo. 30

La era de los syndicates. 33

Bringing Up Father. 36

1.2 Los años felices y la gran depresión 38

Little Orphan Annie. 41

Betty Boop. 43

Wash Tubbs. 45

Mickey Mouse. 47

1.3 La edad de oro. 48

Mandraka y The Phantom. 51

Tarzan. 53

Flash Gordon. 54

Terry and the pirates. 57

Surgimiento del comic-Book. 59

Superman. 60

Batman. 62

1.4 Las armas para la guerra y los oscuros años de paz. 63

2. Arte y comics. 70

2.1. Escisión del arte figurativo y el abstracto. Capitalismo y socialismo

	en un pincel	77
	2.2 La "vanguardia" capitalista.	83
	La Escuela de Nueva York	84
	Arte pop.	87
	2.3. el realismo como proscripción de la disidencia.	90
	2.4 Los comunistas se comen a los niños. Los vaqueros siempre ganan.	95
3.	El comic de los años sesenta y setenta: La era de las leyendas.	98
	3.1 D.C. y todos toman Coca-Cola.	102
	Neal Adams.	106
	3.2 Marvel: El ímpetu creativo.	109
3.3	Héroes a domicilio: Exportación del comic anglo-sajón al resto del mundo.	116
	4. 1984 ó la ideología de un mundo homogenizado.	122
	4.1. La evolución de los medios masivos.	124
	Medios electrónicos.	127
	4.2. La transformación de una sociedad llena de televisores.	129
	Medios y expansión.	131
	4.3 Alta cultura y cultura de masas, o la masa lee comics.	136
	4.4 Los medios y la homogenización de un planeta.	140
5.	El comic de los años noventa: ¿Un medio convertido en mensaje? o... Todos sabemos que las ideologías ya se murieron.	147
	La "Conquista del mundo".	149
	5.1 La caída del muro y la desaparición del Este.	150
	La "muerte" de las ideologías.	157
	5.2. La muerte de Superman y la generación "X".	159
	Generación "X" y sociedad definitiva.	163
	El modelo educativo para la generación de los medios.	164
	<i>No way out.</i> Sociedad definitiva.	79
	La muerte de Superman.	173
	5.3 El padre de todos los comics: X-Men	180
	Image y la alborada de una nueva época, o la conversión del medio en mensaje.	187
6.	A manera de conclusión... Epílogo: Disertaciones sobre el medio convertido en mensaje.	196
6.1	La conversión del medio en mensaje, o Batman y las dos caras de la supervivencia del discurso.	199



Agradecimientos:

De la corte celestial y otros seres elevados.

Desde el primer fichero consultado en la Biblioteca Nacional de la UNAM hasta la redacción de esta cuartilla, han pasado cerca de dieciseis meses. La Nación Xerox, ahora en sus manos, ha transitado por los más rabiosos avatares para finalmente ver la luz, y dejar de ser El proyecto, La tesis, el "espérame tantito", en el que se había convertido por más de un año. Finalmente, habré conseguido un producto mas bien "eclectico", por decir lo menos, y de acuerdo con la opinión de una de mis sinodales; sin embargo, sea lo que fuere, este proyecto desvelado no habría sido posible sin la ayuda de un gran número de personas. Sé que no estarán todos los que son, y que habrá algunos que nunca fueron, y por ello pido una disculpa a los agraviados basándome en ésa propiedad tan desquiciantemente especial de mi memoria y su selectividad, que me permite saber quién dirigió El imperio contra-ataca, pero nunca me deja recordar los eventos de dos días atrás.

Primeramente, y para que reconozca su culpa, tengo que mencionar a (Herr) Fernando Zamora, responsable del Proyecto de Iniciación a la Investigación Filosofía de la imagen, quien gentilmente me convirtió en uno de sus esbirros

al servicio del mal y la investigación (en ése orden). Gracias a Fernando, y a las discusiones filosófico-científicas que mantuvimos entre Julia Cuéllar, Alicia Portillo, él mismo, y un servidor, la presente tesis se encarriló por la vía correcta... ¿O no?... Además, sin las espectaculares conclusiones de la Cuéllar, y sin las muy mesuradas aportaciones de Portillo, no habría tenido sentido aventurarse de la manera en que lo hice en éstas páginas.

Segundo, y no menos importante, está el crédito que el Lic. Arturo Domínguez (mi jefe) se merece. Gracias a su apoyo, su infinita sabiduría, paciencia, y otras virtudes propias de las criaturas extraterrenas, es que pude redactar todas y cada una de las páginas que ahora conforman este trabajo: sin su entendimiento, y sin las máquinas de sus oficinas, me habría visto forzado a acudir con algún personaje de los que se sientan en Santo Domingo. Juan Lucio López, Rebeca Balderas y Manuel Souza son también parte de la corte celestial comandada por el lic. Domínguez, y cada uno, en sus muy particulares estilos, estuvieron presentes apoyando al que esto escribe... siempre me ha dado la impresión de que las alas de los ángeles nos estorban a los diablos, pero con estos tipos me siento a gusto.

Gracias también a Iván Pedraza, que comparte la misma pasión por el comic, y mantuvo sus archivos abiertos en todo momento para la consulta de las fuentes que iba necesitando; a la familia Cuéllar, que invirtió tanto dinero para que su hija llenara su cuarto de libros; A Juan Carlos Sorcini, que nunca recogió los que me había prestado; a Mattelart, que se convirtió en santo patrono de éste trabajo; a Apolo Castrejón, que maneja la mística de la sonrisa de catorce horas de duración tan bien como la teología de la computa-

dora personal y el scanner,(sin él, esta tésis sería un largo espacio rayado y sin chiste.); a Patricia Vásquez, que es capaz de compartir su tiempo si se le dá una buena razón; a Francisco y Manuel, siempre ávidos de compartir sus ideas, y los trucos para amaestrar al Macintosh; a Selva, por su etereidad irreverente, y por representar la encarnación de la creatividad que alguien perdió en el camino; a Jose Luis, su "free lover", (free lover es uno de los términos empleados por la Generación "X" para dirigirse a los ex-novios que siguen siendo novios) por su desinteresada piratería, ya que sin ella éste texto no sería más que una caja de zapatos; gracias también a Edgar Sandoval y a César Monterrubio, porque no tuvieron nada que ver con éste trabajo, pero decidieron no estorbar, y eso, compadres, es un regalo. (Je-je).

Gracias a Julia Cuéllar, (de nuevo) por ser causa y efecto, durante cuatro años, y por ser lo suficientemente necia como para abrirme las puertas de su casa, su corazón y su disco duro; a Ana Lilia Marruenda, por enseñarme a ser un inconforme; a Leticia Jarillo, por estar presente en los lugares y los tiempos adecuados; a Germán Vallín, por sus muy particulares formas de guiarme en el camino; a Galo Carretero, por la inspiración Leonardiana que mantiene firmes mis sueños mas atrevidos; a Daniel y a Gisela Cassals, porque a su lado me siento imparable; a Car y a Elvi Luna, por ser incondicionales; a Flor, porque te la debo, abuela, y muy, muy especialmente, a Catalina Luna, por su sacrificio y su dedicación sin límites... finalmente, haga lo que haga, nunca podré pagarle cuanto le debo; no obstante, sigo intentándolo.

Carlo Antonio Vera Luna.

Introducción, o...

"Manual para el armado imaginal de la Nación Xerox".

a) Identifique las piezas en su kit.

La premisa básica al iniciar esta tesis era hablar acerca del comic. Inicialmente visualizado por el que esto escribe como la forma más contemporánea de hacer arte, las posibilidades del medio se revelaron tras las primeras horas de investigación bibliográfica como muy amplias para ser encasilladas en una sola y simplista definición. Inmediatamente el título del presente trabajo comenzó a tomar forma: "El comic como herramienta de la masificación"; sin embargo, los alcances de esta masificación, a la que nos sometemos cotidianamente al encender el televisor, hojear el periódico o, simplemente, voltear a ver los espectaculares del Periférico, son tan profundos (tanto a nivel individual como colectivo) y tan determinantes de la forma en la que están constituidas nuestras sociedades y los poderes políticos y económicos detrás de ellas, que, finalmente, se convirtió en un imperativo el incluir dentro de los alcances del presente trabajo un análisis sobre la estructuración del poder y su legitimación a través del mass-media. El comic, desde la perspectiva de éste trabajo, se convierte finalmente en la "estructura de estructuras" sobre las que se sustenta la Nación Xerox y el sistema de poderes económicos y políticos que la crearon... la dinámica de instauración del

régimen que hoy gobierna al planeta, y la historia de la evolución de los medios de masas (incluido el comic) se "entremezclan en un compuesto difícilmente soluble al análisis de los hechos".

¿Porqué un análisis del poder en una tesis de Comunicación Gráfica? ¿Porqué no mejor un manual de identidad corporativa, o una investigación acerca de la historia de la tipografía, o del diseño alemán? Simplemente, —y de nuevo— porque es imperativo. Los intelectuales reconocen que esta es la civilización de las imágenes, y bajo esa óptica, el comunicador gráfico, como instrumentador del contenido de las mismas, debe visualizar el papel de su trabajo y los alcances del mismo dentro de un panorama más amplio, que no se reduzca al manejo de los elementos básicos del diseño y la comunicación del mensaje, sino que se circunscriba en el mundo mucho más grande de las implicaciones de dicho mensaje, ahora basado eminentemente en la imaginería. Si vivimos en la civilización de las imágenes, el poder recide en el conveniente manejo de las mismas... aquel que diseña, aquel que comunica, se convierte en una formidable arma dentro del régimen que ha privilegiado a la iconografía por sobre las demás formas de comunicación. El manejo de la realidad, vía las pantallas del mass-media, recae últimamente en las manos del profesional gráfico... en tanto no podamos tener el panorama completo, y entender los mecanismos que posibilitan las situaciones atrás ennumeradas, y otras que a continuación analizaremos, seremos incapaces de trascender como comunicadores, estancándonos en el papel de "satélites repetidores" de un mensaje que no manejamos más que incipientemente.

b) Una las piezas.

Mattelart, en su libro *La cultura como empresa multinacional*, cita el caso de la compañía Xerox, que durante la década del

setenta se convirtió en principal promotora de la serie televisiva Sesame street, garante del modelo educativo instaurado a lo largo y ancho de Occidente durante las cuatro últimas décadas de éste siglo. Coupland, en su novela Generación X, nos habla de la juventud egresada de las universidades en la década de 1990, el desencanto, la inacción y el minimalismo heredados de cerca de tres décadas de sometimiento al mass-media. Mientras, en los estantes de los supermercados y en los aparadores de una serie de tiendas especializadas (que surgieron como una infección en la Ciudad de México y en el resto del país desde 1992) el espectador común y corriente puede apreciar que los comics, los "cuentos", toman por asalto a las juventudes que gastan varios cientos de pesos mensuales en la compra de ediciones estadounidenses de las aventuras de sus héroes favoritos. ¿Hay un factor común entre todos estos hechos? Sí. Lo hay: La "X".

Convertida en el símbolo de nuestros tiempos, la "X" es el sinónimo de la indefinición y de las batallas perdidas ante la derrota final de ideologías como el comunismo, el amor y la paz. La equis se convierte en sino y paradigma de una era en la que la juventud se encuentra desencantada y sin embargo tiene que asumir su rol adulto dentro de un mundo que se antoja predeterminado y falto de opciones. Nacimos en un continuo multimedia que nos educó vía la pantalla del televisor, inculcando los valores, los miedos y los odios que mejor acomodaban al poder detrás de los medios de masas.

No es gratuito que el comic resurja en una época de tribulación, como tampoco es fortuito que las revoluciones fundamentales, y la oposición política verdadera al régimen occidental hayan desaparecido del escenario mundial tras la caída del muro de Berlín. En un mundo así, masificado y globalizado por una tecnología que destruye las distancias geográficas e ideológicas, esta masificación, (que tiene por objeto homogeneizar a los hombres mediante la producción imparable de programas y productos que uniforman a sus receptores), tiene

como ícono más representativo a la máquina fotocopidora, fragua y destino último de una sociedad globalizada y prediseñada. La Nación Xerox se extiende por los confines del planeta cauterizando las diferencias ideológicas que antes encendían las revoluciones.

c) Contemple su modelo.

Nación Xerox es el término empleado por el presente trabajo para definir al orden supremo, escalonado y centralista prototípico dentro de la sociedad de consumo y el régimen que la promueve. La nación Xerox, a su vez, alienta el escapismo, la apatía y la discipación, vía el mass-media. Hay dos niveles en los que se encuentra estructurada la Nación Xerox: El imaginal y el real.

A nivel imaginal, la nación en la que se circunscriben las clases medias receptoras del mass-media a lo largo del planeta, es un lugar idílico para vivir. Los conflictos raciales, las diferencias económicas y los problemas de importancia fundamental son inexistentes. El mundo se divide en tres grandes bloques: los buenos, los malos y las víctimas. Hay un modelo racial prototípico, y otros varios "permitidos"... los héroes generalmente son hermosos (y sajones), mientras que los malos son ruines y horrendos (y latinos, o negros, o amarillos); aquellos fuera del modelo anglo-sajón o bien son mestizos y se acercan al ideal de belleza, o su belleza racial ha sido "adquirida" por los receptores del mass-media. En el nivel imaginal de la nación de los medios el bien siempre triunfa por sobre el mal, sin importar si se trata de un comic, una novela, una película o el noticiero de la noche; en los casos en los que el bien no triunfa, siempre hay una buena razón para ello.

El nivel real no es tan halagüeño. Las diferencias económicas entre una fracción de poderosos que controlan el destino del dinero a lo largo del planeta, y la gran masa de trabajadores, son, más que marcadas, hirientes. Los principales receptores

de los medios de masas son abstraídos de su realidad ingente, mientras los recursos del planeta son explotados por unas cuantas compañías dueñas de enormes extensiones territoriales que no distinguen entre la nacionalidad de los suelos que ocupan; las masas son sub-alimentadas, y mantenidas en un estado de insuficiencia general. No existe el bien. No existe el mal. Tan solo los planes corporativos y las agendas de negocios. La fuerza militar es utilizada para terminar de cuajo con la oposición. El poder está en manos de unos cuantos, y la tan llevada y traída democracia se vuelve un espectáculo circense. El poder es ajeno a las razas distintas de la anglosajona. El mundo no es lo que los medios y sus programas favoritos nos dicen que es.

En un "mundo impecable", en el que la realidad se estructura como si se tratara de un guión televisivo, el escapismo proyectivo es la orden del día. Los asuntos más propicios para la manutención del orden implementado son los que tienen cabida dentro de las pantallas y las publicaciones de los medios, conformando un mundo imaginal que tiene muchas coincidencias con aquel proyectado en las páginas del comic. Los ingredientes (arriba descritos) del nivel imaginal de nuestra tan mentada Nación xerox son, curiosamente, los mismos que integran a cualquier comic digno de leerse. Esta precisión, fundamental, habrá de tenerse en cuenta a lo largo de la lectura del trabajo... créalo o no, en la estructuración del "mundo feliz" en el que vivimos, la Perestroika y Superman están más relacionados de lo que quisiéramos pensar.

d) Entienda la dinámica del ensamblado.

Mientras usted está leyendo esto, allá afuera están ocurriendo los cambios sociales, técnicos e ideológicos que habrán de determinar a la siguiente generación, esa que nacerá dentro de cinco minutos. Mientras escribo esto, las fuentes utilizadas, su

enciclopedia arrinconada en el librero, los millones y millones de libros que se amontonan en las librerías y las bibliotecas del planeta entero se están volviendo obsoletos... La velocidad de evolución de la sociedad globalizada es tal que difícilmente se adapta uno a los cambios formales -que no discursivos- que implementan los imagólogos día con día. En un mundo así, que requiere de constante renovación, la tarea suprema de una tesis como ésta es intentar comprender, explicar y valorar los cambios del mass-media y la sociedad que conocerá este fin de siglo, con tal de mejor adaptar a su lector a la llegada del nuevo milenio. El sujeto principal de nuestro análisis, el comic, ocupa enteramente el primer capítulo del trabajo, siendo analizado a manera de retrospectiva desde los inicios de su existencia como medio masivo; En el segundo capítulo trataremos de valorar la importancia del comic y el arte como actores principales en la implementación de los dos regímenes sociales y políticos más determinantes de la historia contemporánea; entenderemos las ligazones ideológicas de la imaginería con la política y el dominio intelectual. En el tercer apartado, regresamos a la historia del comic de los años sesenta y setenta, con el fin de mejor entender las fuerzas creativas que luego incidirían en el medio del fin de siglo, y en la estructuración de la Nación Xerox. El capítulo cuarto analiza el papel de los medios de masas en la globalización del planeta, como la condición básica para la constitución del régimen globalizado que hoy gobierna al mundo. El quinto capítulo pretende relacionar los movimientos políticos de los años ochenta con el desempeño imparable del mass-media, mientras presenta un perfil del plan supremo al que obedecen estrategias como la Generación "X", la Perestroika, y la muerte de Superman. Finalmente, y "a manera de conclusión", en el último apartado del trabajo se han reunido una serie de consideraciones en torno a los mitos imaginales y las relidades discursivas de nuestra nación, la Nación Xerox.

e) Algunas precisiones finales.

Finalmente, y por ser igual de --adivinó-- imperativo, es necesario anotar que la utilización del término "comic" no responde a una mera moda, o al privilegio de un anglicismo por encima de vocablos más latinos. Simplemente utilizamos la palabra por ser la más adecuada para identificar al medio del cual nos encargamos, como un fenómeno masificador y promotor de una imaginaria identificada con los valores y los gustos del país que lo vio nacer: Estados Unidos. Desde la perspectiva del trabajo, la Historieta (palabra más utilizada en nuestro país) se convierte en una expresión más regional e incluso más artística que ha permitido la labor de un buen número de creadores ajenos a la ideología estadounidense. Alevosamente (hay que aceptarlo) excluyo del término comic a aquellas publicaciones que, igual de alienizantes y escapistas, son producidas en nuestro país y el resto de Latinoamérica, explotando la comedia picante y el sexo para su venta. El análisis del alcance de publicaciones como el *Libro Vaquero*, ó *Sensacional de Traileros*, si bien sería un tópico de sumo interés, ha sido evitado principalmente porque la penetración de dichas publicaciones difícilmente rebaza las fronteras nacionales de los países en los que se editan. El comic, como tal, es un fenómeno que ha presentado la misma cara aquí que en Europa, o en Asia... Batman es conocido por la misma gráfica en todos los rincones del planeta, y esa característica de unicidad del mensaje y de la imagen son las que ubican al medio como una importantísima herramienta de masificación.

1. Historia del comic.

El surgimiento de la interconexión mundial.



El hombre occidental es un animal visual. En nuestra vida cotidiana la información cuyo referente es una imagen es evidentemente más significativa que aquella que se vale de cualquiera de los otros sentidos para proporcionar datos... El poder de la imagen es tal, que a lo largo de miles de años de evolución cultural, los pueblos nacidos bajo la influencia grecorromana, han dedicado una buena parte de su creación artística al diseño y la instrumentación de imágenes que sirvan como testimonio de su paso por el mundo. Solo creemos cuando hemos visto, y esta adicción a capturar "la verdad", es la razón que explica la abundancia de artículos iconográficos desperdigados a lo largo y ancho del orbe. En este contexto, podríamos entender al comic como un paso lógico dentro de la evolución de una expresión artística que lleva ya mucho tiempo de tradición. Sin embargo, el medio que se ha convertido en tema principal del presente trabajo presenta características que lo sitúan por encima de la obra expresiva y lo convierten en una herramienta ideologizadora que ha jugado un papel muy interesante en la implantación de la cultura que hoy rige al mundo. El comic es un fenómeno que responde a una serie de necesidades y expectativas definidas, acordes con propósitos ideológicos y económicos preclaros en la orquestación de un orden conductual que tiende a la masificación... De la misma manera en que los grandes frescos de la capilla sixtina

respondieron en su tiempo a un control intelectual por sobre el receptor promedio, el comic de este fin de siglo -y en general, a lo largo de su existencia- también tiene un propósito y una orientación que va más allá de lo económico. La única diferencia entre las obras maestras de la pintura y el comic de hoy día es que el óleo como técnica de representación imaginal ha caído prácticamente en desuso.

El comic nace como uno de los primeros medios masivos, y los medios masivos son, desde un punto de vista mecánico, las fuerzas de arranque que posibilitaron la integración global de la que tanto se hace escándalo en éstos últimos años del siglo XX: La distancia geográfica entre los hombres fué inicialmente uno de los factores determinantes en la gestación de las diversas culturas que habitaron primigeniamente al mundo. Mientras más lejanos se hallaban los territorios entre sí, más disímolos eran los valores, las ideas y las expresiones de los hombres que los habitaban. A mayor contacto humano, hay mejores posibilidades de empalmar ideas viejas que se suman y se transforman en nuevas concepciones, pero en tanto la geografía se interpone, y cesa el flujo de artículos ideológicos, el natural debe aprender a acceder al mundo en sus propios términos y posibilidades. Con el advenimiento de avances en la transmisión de mensajes, su impresión en un papel, su transporte a través del mar, y el inicio del contacto entre hombres de distintas latitudes, las delimitantes de una cultura comienzan a diluirse gradualmente, aceptando, en mayor o menor medida, una erosión producto del roce entre ideas y actitudes que, de contrapuestas, acaban por sumarse. Esta erosión venía ocurriendo en distintos puntos del planeta de manera muy gradual y pausada hasta el final del siglo antepasado, en el que la tecnología inició la secuencial unión de puntos antípodas en la Tierra mediante las comunicaciones a distancia. Esta paulatina unión entre puntos geográficos distantes, aparte de unificar tecnológicamente, homogeneiza culturalmente, aca-

bando por transformar a los integrantes de la sociedad receptora del fenómeno. El comic, como uno de los primeros medios masivos, liga definitivamente su historia a aquella de la globalización del planeta, los mecanismos de dominación y el análisis del poder, un poder que en mucho se logró a

partir de la implementación de las comunicaciones a distancia, y posteriormente con el uso indiscriminado —y muy planificado— de los medios masivos. Tal vez la primera herramienta eficiente de esta masificación de la que han sido objeto nuestras sociedades, fué la prensa, porque es el primer medio escrito capaz de llegar a un alto número de personas, transmitiendo un mensaje común, que se renueva día a día, y es factible de modificarse entre una entrega y otra.

El poder de la prensa.

Si bien el público de la prensa existe desde el siglo XV, cuando los nobles, los comerciantes, y la "clase culta" comenzaron a exigir información para realizar sus diversas actividades, la imposibilidad de una distribución eficaz hizo que las "hojas de novedades" editadas en el norte de Europa no fueran mas que reseñas ocasionales de sucesos extraordinarios, difundidos por su importancia local entre un público de escasas proporciones. Con el advenimiento de los correos entre las grandes ciudades,

Entendamos masificación

como el proceso ideologizador mediante el cual se integra a un individuo determinado a una masa de personas que comparten un sistema de valores, ideas y expresiones concretas, que se convierten en común denominador de dicho grupo. Esta masificación sería característica de las sociedades que tienden al totalitarismo, o manejan esta tendencia con tintes disminuidos o entremezclados. **A nuestra sociedad actual, occidentalista y centralizada, le conviene manejar a una masa de individuos que no se diferencien entre sí, porque de ese modo es más fácil promover el consenso de grandes cantidades de personas, que de otro modo sería inalcanzable.**

los incipientes periódicos pudieron gozar de entregas más regulares, y con ello acceder a un mayor público. Las primeras publicaciones de este tipo (con periodicidades bimensuales y hasta semanales) aparecieron en Amberes y Baviera. Hacia 1631 aparece *la Gazette*, publicación francesa apoyada por Richelieu que se encargaba de las noticias de Francia y el extranjero. Su tiraje llegó a ser de 1000 ejemplares; pero el hecho ideológico más importante para el nacimiento del periódico moderno sería la revolución francesa, que aseguró la libertad de prensa y otorgó un peso político a la opinión pública y sus más notables escultores: los periodistas. Finalmente, esta fórmula europea de la nueva manera de dar información fué importada en 1792 a América por Franklin, que hizo adoptar las modalidades de reseña y estilo del periódico londinense *The Spectator* en su propia tierra. La elevación de los tirajes a las decenas de miles de ejemplares logró que naciera el primer medio masivo de comunicación del mundo: el periódico.

Si bien las primeras publicaciones, incluso las que tenían un carácter insurgente, circulaban casi exclusivamente en reducidos grupos sociales, conforme la técnica lo permitió, y el periódico pudo difundirse a un público más amplio, la tendencia de los editores, sobre todo en Norteamérica, fué dirigirse y privilegiar al "populacho", esa masa que diariamente consumía sus publicaciones. Esta tendencia, que significaba "darle al cliente lo que pide", fué aún más evidente en los diarios neoyorkinos, que se colocaron a la vanguardia del periodismo en América. Los tres más importantes fueron el *World*, propiedad de Pulitzer, el *Morning Journal*, de Hearst, y el *Herald*, de Gordon Bennett. En estos periódicos, (sobre todo el *Journal* y el *World*, porque el *Herald* aspiraba a ser consumido por la clase aristocrática) se creó un irreverente estilo periodístico cuyo último fin era la venta del diario, a cualquier precio. Pulitzer y Hearst, embebidos en una competencia a muerte por conseguir la mayor cantidad de ventas, dan entrada, en sus respectivos diarios, y a partir de 1877, a una serie de suplementos

humorísticos a color que, entonces, eran meras imitaciones de aquellas revistas ampliamente difundidas en Europa. Este sería el escenario en el que el comic, propiamente dicho, habría de nacer.

Ya desde 1850, las caricaturas comenzaron a organizarse espontáneamente en secuencias de dibujos que se volvieron posteriormente cada vez más complejas¹ y luego se convertirían en el primer antecedente del comic, una "forma artística" que evolucionó posteriormente,

separándose paulatinamente del género "Cartoon". Producto de dicho estado intermedio entre la caricatura y el comic, nació en las páginas de Puck, suplemento del *World*, el 5 de mayo de 1895, una serie de viñetas cuyo título, *Hogan's Alley*, reseñaba la vida en uno de los barrios suburbanos de Nueva York. Sin poder evitar la crítica social y el tema de la vida proletaria, *Hogan's Alley* sería el escenario en el que los primeros ingredientes del comic cobrarían vida.

"¿No se dice que fué William Randolph Hearst quien hizo estallar la guerra entre los Estados Unidos y España en 1898? Hearst fué un periodista de la mitad del siglo XIX cuyo recuerdo se ha perpetuado por haber servido de modelo a la película *El ciudadano Kane*, de Orson Wells, y por haber construido en la costa californiana, en San Simión, un castillo neogótico gigantesco y ridículo."

Enciclopedia Científica Proteo, Tomo 13 (La Información), p.115.

¹The World Encyclopedia of Cartoons, p. 46 vol. 1
HORN, Maurica, Editor.
Gale Research Co.

1.1. Los primeros creadores.

Los Funnies.

La primera etapa en el desarrollo del comic se basó en la comicidad (de ahí su nombre). La comicidad, como un poderoso elemento de atracción a todo tipo de público, favorecía en mucho una notable crítica social que se digería mejor en forma de chiste; los primeros comics eran tremendamente influenciados por la caricatura, antecesora más directa del género.

Hogan's Alley presentaba las aventuras (cargadas siempre de un humor que, por inocente, no dejaba de ser ácido) de una serie de personajes cuya vida transcurría en los barrios bajos de Nueva York. De entre esos personajes, destacaba un pequeño niño cuya camisa de dormir servía como pancarta para presentar sus diálogos y sus ideas dentro de la trama, convirtiéndose en un poderoso llamado de atención que prontamente sería el atractivo principal de la serie. El dibujante Richard Felton Outcault, creador de la tira, decidió experimentar con la camisa del



El Yellow Kid, de Outcault

pequeño, y el 5 de enero de 1896, hizo colorearla con el pigmento más difícil de obtener en el momento: el amarillo. Así nació **The yellow Kid**, promotor de una nueva era dentro de la batalla por el control de la audiencia de los diarios neoyorkinos.

El éxito comercial de *Hogan's Alley* y otros cartoons no se hizo esperar, debido, en gran parte, a una constante afluencia de inmigrantes que recién entraban a los Estados Unidos, no hablaban el idioma, y preferían las ilustraciones por sobre los grandes cuerpos de texto, elevando las ventas de los diarios en domingo (día en el que aparecían los suplementos humorísticos), y, fomentando, con ello, la proliferación de dichas ilustraciones.

Poco después, Outcault, seducido por Hearst, abandonó el *World*, publicando desde el 18 de octubre de 1896, las aventuras de su pequeño personaje en las páginas dominicales del *American Humorist*, suplemento del *Journal*. Dentro de la contienda sin final que había entre el *World* y el *Journal*, las acciones de Outcault desataron el primer juicio en la historia en el que se peleó por la "custodia" de un personaje de comic y sus derechos de publicación. Finalmente, y tras un reñido combate, *Hogan's Alley* continuó publicándose en el *World*, con el personaje bajo la tutela de Geo B. Lucks, mientras que en el *Journal*, Outcault hacía lo propio, pero bajo el nuevo título de *The Yellow Kid*. Ambos diarios habían logrado conservar la tira y el personaje principal, pero podían editarlo solo bajo nombres seriales distintos.

Dentro del mismo marco de hostilidades, y bajo la directiva de ofrecer regularmente un nuevo atractivo para el lector, Hearst tiene la iniciativa de descoblar la viñeta en varios cuadros que forman una secuencia, luego introduciendo definitivamente los globos (balloons) usados para los diálogos de los personajes. De este modo, desde el **25 de octubre de 1896**, el *Yellow Kid*

Pero los franceses fueron primero. Barón-Carvais anota como la primera referencia histórica del comic el trabajo creado por Rodolphe Töpffer, maestro de escuela que hacía historias especialmente concebidas para sus alumnos, desde 1825. En estas obras las ilustraciones y el texto componían una atractiva dicotomía difícil de separar que, por sus innovaciones, lograron una rápida publicación. Las historias se componían de láminas en las que todavía no se encontraban los globos ni la secuencialidad, y por su carácter, marginal, no pueden competir con aquellas publicadas en los diarios estadounidenses de gran circulación. No obstante, es importante rescatar el dato con el fin de entender que el comic se explica como un fenómeno evolutivo y global dentro de la expresión visual.

Baron-Carvais, Annie, *La Historieta*, p. 19.

presenta diversas viñetas, de contenido sucesivo y con globos de texto. **Los comics han nacido.**

En aquel entonces, los *funnies* se publicaban dominicalmente, y la página en que venían impresos era conocida como *Sunday*. El trabajo en particular de Outcault pertenecía al género de las Kid-strips, difundido ampliamente en los años

de los primeros comics, en donde los personajes principales eran niños que servían "para transmitir, bajo inocentes apariencias, puyas sociopolíticas que resultarían más espinosas de estar apoyadas en caracteres adultos"². Paulatinamente las especialidades dentro del comic fueron expandiendo sus alcances e integrando géneros como el animal-strip, y, aún después, la adventure-strip, pero hasta la época del auge de Outcault, la creación de comics parecía seguir dos rumbos diferentes: por un lado, la satirización a ultranza y por el otro la tendencia pictórica en la que el dibujo era más importante que el mensaje de contenido social o crítico. La primera, erigía sus cuarteles en las páginas del *Journal* y el *World*, mientras que la segunda tenía refugio principalmente en los suplementos del *Herald*.

²COMA, Javier.

"Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics." p.14. Colección Punto y línea.

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF



Secuencia del Yellow Kid. Los diálogos del personaje aparecían en su camisa de dormir.

Perteneciente a la **tendencia satírica**, es importante recordar el trabajo de Opper, creador, el 26 de marzo de 1900, de la serie **Happy Hooligan**, en donde se contaban las aventuras de un personaje vestido de payaso que sufría los avatares de un Charlot. Hacia 1902, el artista publica las historias de los franceses **Alphonse & Gastón**, representantes extremos de las buenas costumbres y el refinamiento de las clases acomodadas, que acaban por caer en el ridículo continuo que desata la burla de aquellos que están a su alrededor.

Es forzoso notar que mientras la crítica de la clase dominante era tema casi obligado de las strips de fin del siglo XIX, los dueños de los periódicos en los que se publicaban dichas historias amasaban enormes fortunas mientras la circulación de sus diarios crecía cada vez más. Este fenómeno, contradictorio porque habla de una crítica del mismo sistema que propiciaba

el bienestar de los "amos" de la prensa, se explica por aquella independencia ideológica que le permitía a los creadores - trabajadores asalariados, y no patronos- tratar los temas que mejor les parecían. Con el correr del tiempo, los grandes magazines de la prensa comprendieron la importancia de los mensajes transmitidos en sus suplementos dominicales, y sujetaron a sus artistas a un control más rígido por sobre sus creaciones.

En la otra vertiente de creadores del comic, que luego se llamaría "Escuela del Herald", se encontraban artistas como Gustave Verbeck, (creador de *Upside Downs of Little Lady Lovelings and Old Man Muffaroo* y *The Terrors of Tiny Tads*), y Lyonel Feininger, dibujante de (*The Kin-Dee-Kids* y *Wee Willie Winkie 's World*). A Verbeck, pintor antes de entrar al mundo del comic, le gustaba experimentar con sus personajes, duplicando el número de viñetas de sus strips al invertirlas y leer la continuación de la historia normal tras descubrir nuevos rasgos en



Cuadro de *Upside Downs of Little Lady Lovelings & Old Man Muffaroo*, de Verbeck. Obsérvese que, invertido el cuadro, Muffaroo atrapa al duende que amenaza a lovelings.

los recuadros antes leídos. Con ambos creadores, el comic experimenta un incipiente suspense que hacía que la historia siguiera un hilo dramático hasta su desenlace final. Esta tendencia, que lograba atraer el interés del lector para la siguiente entrega, cobró importancia mientras el siglo

comenzaba, cuando más y más artistas incluyeron dicho sus-
pense en el desarrollo de sus strips.

Las dailies.

Quizás las obras que más notablemente incluyeron el sus-
pense en el periodo comprendido entre 1906 y 1910, fueron los
comics seriados de Charles William Kahles (creador de
Hairbreadth Harry) y los de Harry Hershfield (*Desperate
Desmond*), en los que se narraban las aventuras de jóvenes
que luego se transformaban en detectives inmersos en un sin-
número de misterios.

Pero el paso decisivo para el afianzamiento del comic como un
medio eficiente de masificación fué el lanzamiento de las tiras
diarias y su inclusión entre las páginas normales del periódico.
La daily (comic diario) tenía un formato rectangular compuesto
por varias viñetas en blanco y negro, que, primero dispersas,
luego conformaron una sola página que se volvió habitual. El
invento de ésta modalidad de publicación, (desde el 15 de
noviembre de 1907), se le atribuye a Bud Fisher, dibujante de
un diario de San Francisco, e inventor de la serie que en un
principio se llamaría "A. Mutt", para luego convertirse en la
archirreconocida *Mutt & Jeff*.

Hearst acogió esta nueva periodicidad de publicación a finales
del mismo 1907, imprimiendo tiras como *Mr. Jack* (una de las
primeras animal-strips, creada por James Swinnerton), y con-
siguiendo que la competencia inmediatamente siguiera sus



Daylio de Mutt y Jeff

pasos.

La característica con la que el comic nació, presentando tiras que finalizaban sus historias en cada entrega, y las nuevas tendencias, basadas en el uso del suspenso para mantener la

El suspenso, que se traduce como la "ansiosa expectación o el interés ante el desenlace de un argumento", unido a la aparición de la Daily, y al empleo de ciertas fórmulas en la narrativa, serían los ingredientes principales que engendrarían, con el tiempo, la industria del comic. Si bien muchas series siguieron siendo autoconclusivas, y lo son aún en nuestros días, los grandes hitos de la historia del comic basarían buena parte de su éxito en la presentación de aventuras que difícilmente tenían un final definitivo.

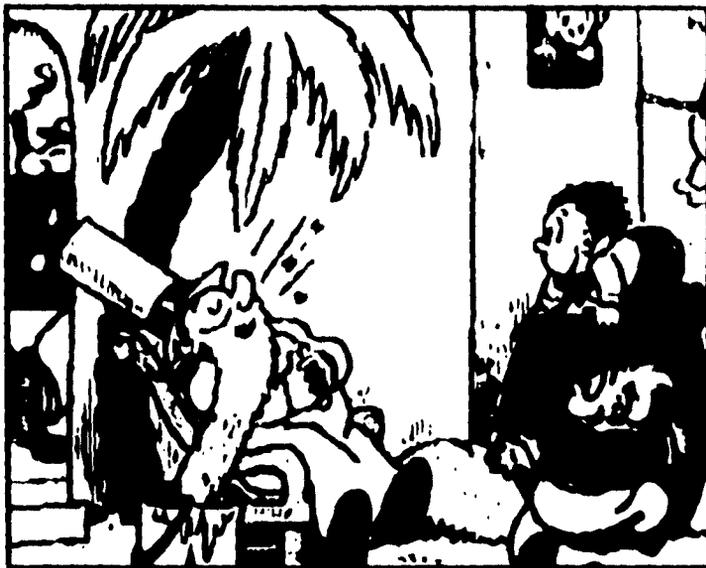
Diccionario enciclopédico Universo, Fernández Editores.

atención del espectador, tienen sus máximos representantes en dos obras que revolucionaron la creación dentro del género. La primera de ellas, *Katzenjammer Kids* fusiona los mejores elementos de la sátira del *Journal* y el *World*, apegándose a una cinemática excelente y autoconclusiva, mientras que *Little Nemo in Slumberland*, posterior, y heredera de la incipiente continuidad narrativa, se entrega al preciosismo estético de la escuela del Herald. Si bien hay una diferencia cronológica entre ambas (*Little Nemo* comenzó a publicarse ocho años después del inicio de *Katzenjammer Kids*) es útil analizarlas al detalle para comprender las fuerzas que las engendraron y que luego influirían las creaciones de los artistas herederos de sus enseñanzas.

The Katzenjammer Kids.

The Katzenjammer Kids nació bajo la influencia directa de las publicaciones humorísticas y los "cartoonists" alemanes, en 1897; no obstante, su periodo de influencia decisiva inicia tras la institución de la dailie en los diarios estadounidenses. Su autor, Rudolph Dirks, fué comisionado por Rudolph Block (director de

las páginas cómicas del Journal) para transplantar al lenguaje y la idiosincracia norteamericanos las aventuras de los personajes de Wilhelm Busch, en el comic *Max und Moritz*. Este intento, que era parte del constante esfuerzo de Hearst y su competidor, Pulitzer, por atraer al público inmigrante a las páginas de sus respectivos diarios, suponía que el empleo de textos en inglés debía ser evitado en lo posible. La genialidad de Dirks, que resolvió el encargo dibujando secuencias de viñetas sucedáneas y empleando valores expresivos que hoy se han vuelto clásicos, consiguió que, un año después del éxito del *Yellow Kid*, *The Katzenjammer Kids* se volviera uno de los comics determinantes de la etapa, debido a los factores ya



The Katzenjammer Kids

mencionados, pero sobre todo, a la prominencia de sus personajes.

Hans y Fritz, los dos gemelos protagonistas de la serie, son eternos detractores del orden establecido, y siempre van en

contra de las figuras de autoridad en su familia: "El ama de casa, el marino y el funcionario simbolizan estamentos básicos de la sociedad burguesa, sin que sus representaciones semejen ser producto de la casualidad. De ahí que la rebelión perenne de los gemelos tenga en cada caso significaciones más o menos precisas, o permita, como mínimo, ser interpretada bajo claves de notoria entidad crítica."¹

La posterior inclusión de los balloons para los diálogos de los personajes redundaba en un enriquecimiento de la serie, en una época en la que el resto de los comics aún se debatían entre el empleo de grandes porciones de texto y la inserción de grafismos más efectivos a la hora de contar una historia.

A partir de entonces, y hasta nuestros días, la serie ha sido escenario para la intervención de un sinnúmero de artistas que han debutado en sus viñetas transportando a los gemelos a las más diversas situaciones. Sometidos incluso a tramas en las que interviene la ciencia ficción, o colocados al frente del gobierno de islas tropicales perdidas en el océano, los rumbos en los que se forjó la mitología del título inicial han contribuido a enredar con verdadera destreza la idea original; no obstante, es preciso acotar que, en sus inicios, *The Katzenjammer Kids* tiene el valor de aportar la constante del viaje en barco, fenómeno que luego se presentará en obras posteriores, abriendo posibilidades narrativas insospechadas para la creación del comic de héroes, género decisivo a la hora de usar al comic como una herramienta de la masificación cultural del presente siglo.

Little Nemo.

Windsor McCay estudió dibujo bajo la tutela de un experto en teoría de la perspectiva, trabajó en el medio circense, y colaboró en la decoración de escenarios teatrales. Sus primeras obras *Little Sammy Sneeze* y *Dreams of the Rarebit*

¹ COMA, Javier Op. Cit. p. 23



Little Nemo in Slumberland. Observes la perspectiva del paisaje que va surgiendo.

Fiend fueron comics en los que se exploraban las posibilidades oníricas al contar las historias de un pequeño niño (*Little Sammy*) y sus fantásticos estornudos que podían atraer fatales vientos huracanados, o bien desplazar al lector por mundos extraños a los que se accedía mediante la ingestión de un Fondue al Chester (*Dreams of the rarebit*). Todo ello contribuyó para que McCay lograra una obra que "se alza como una esforzada pionera de los comics de ficción fantástica y como el precedente más válido de la continuidad argumental de las próximas décadas"⁴; *Little Nemo in Slumberland*.

Claramente influenciada por el art nouveau y por las concepciones preciosistas de los lectores del Herald, donde se publica por primera vez, *Little Nemo* narra las andanzas de un pequeño que cada noche entra a un mundo fantástico en viñetas en las que la visualización arquitectónica es preponderante y la secuencialidad, enmarcada en audaces angulaciones, nos lleva a pensar en el tratamiento de imágenes del posterior cartoon cinematográfico. Un año después de su creación, en 1906, los a veces engorrosos textos explicativos de McCay son eliminados, favoreciendo la continuidad de la serie entre una entroga y otra. Posteriormente, el número de viñetas es disminuido, ampliando el tamaño de cada cuadro y permitiéndole a McCay expresar a plenitud su dominio sobre el paisaje y la construcción.

Las aventuras del pequeño Nemo lo desplazan desde un mítico reino en la nubes hasta los confines de las islas del Pacífico, manteniendo en un constante rictus al lector ansioso por saber cómo habrá de terminar un capítulo más en la vida del pequeño viajero onírico.

Si hubiera una obra primigenia de la que luego todos los demás comics hubieran de tomar su preciosismo artístico y argumental, esa podría ser *Little Nemo*. Por primera vez se reúnen todos esos ingredientes que consiguen que un grupo de lectores se aficione en definitiva a una publicación que poco o

⁴ COMA, Javier. *Ibid.* P. 21

nada tiene que ver con su realidad inmediata. El escapismo, la saga interminable, y el héroe triunfador (que posteriormente, en los comics más modernos, se convertiría en un super-héroe), son los basamentos sobre los que se construiría luego el perfil básico del comic que se edita en este fin de siglo.

Es necesario hacer notar que en esta etapa, de nacimiento de los comics, la experimentación y el libre albedrío de los creadores es evidente y extendida: aún con las limitantes que Bennet y el Herald pudieran suponer al dirigirse a su público lector, el proceso creativo, los formatos de las viñetas y las historias, que si bien se circunscribían a tendencias generales, estaban libres de la intervención de editores u otros agentes distintos al artista creador. La censura no cobró importancia sino hasta algún tiempo después, cuando llegaron los syndicates y sus cercos temáticos para las ideas de los autores.

La era de los Syndicates.

Los inicios del siglo veinte vieron el florecimiento comercial y político de Norteamérica. El presidente Roosevelt afianzó el dominio de los Estados Unidos sobre un número importante de países latinoamericanos, y la cultura de masas, difundida a plenitud por los periódicos de distribución nacional, inundaba las películas mudas y la música de jazz. Los primeros visos de la constitución del imperio bajo el que hoy se somete el mundo se mostraban como ejemplos preclaros de lo que habría de venir. En este marco, y bajo el ambiente de conformación del poderío de Norteamérica, es que se gestaron los primeros *Syndicates*, organismos que funcionaban como agencias distribuidoras para la enorme variedad de comics que inundaban las páginas de los diarios de la primera década de 1900.

La idea de la distribuidora centralizada de noticias y otros artilugios para la publicación de los diarios no era nueva. Agencias distribuidoras de noticias, como *Havas*, *Reuter* y

Associated Press, funcionaban desde la primera mitad de 1800, y esta tendencia se extendió para los artículos de los reporteros y las novelas de los escritores (Bacheller y McLure, respectivamente), hasta paulatinamente alcanzar a los comics. Moses Koenisberg se convertiría en uno de los principales promotores del Syndicate. Distribuidor de las tiras de la cadena de Hearst desde 1905, Koenisberg crea, hacia 1915, y bajo la tutela del mismo Hearst, el *King Features Syndicate*, hasta ahora el más importante promotor de las tiras que aún se leen en los periódicos, no solo de Norteamérica, sino del mundo entero. La competencia no se hace esperar, y en 1919 nace el Chicago Tribune-Daily News Syndicate, que se convertiría en el competidor más feroz del King Features, tras conseguir innovaciones como el formato tabloide en el periódico Daily News, y la implementación de nuevas temáticas en los comics.

La función del syndicate, además de distribuir un número importante de tiras a una variedad de diarios desperdigados por todo el territorio estadounidense, era la de "plegar" los formatos y los contenidos de los comics a un mínimo estandarizado publicable por la mayor variedad de clientes. Así, a la par que se inició la **industrialización** del comic, comenzó también una era de control temático —y por ende ideológico— sobre las creaciones de los artistas de la strip. Nuevos temas y modali-

La "industrialización" del comic ocurrió mas bien fuera del ámbito creativo*. Los dibujantes seguían siendo creadores solitarios, que difícilmente admitían la intervención de guionistas u otros terceros en sus tiras, pero, alrededor de sus trabajos, comenzaron a tejerse imponentes redes de distribución y redistribución que lograban colocar sus tiras en un importante número de publicaciones cada día. Eso sí, la amplitud de criterio de los grandes amos de la prensa se vió sustituida por una "politización" del mensaje, en la que toda crítica a los estamentos culturales y sociales de Norteamérica era mal vista.

*COMA, Javier, op. Cit. p.29

dades de expresión se acuñaron.

Si bien los syndicates explotaron al principio los títulos ya exitosos en el campo del comic, inmediatamente dieron origen a géneros como la *Girl strip* y la *Family strip*; esta última, aún cuando "era de intención satírica,(...) sin embargo, en el fondo, era respetuosa con la institución familiar que criticaba"⁵. Aún cuando la evasión de ciertos temas, como el sexo, la violencia y otras cuestiones algo oscuras dentro de las tiras, pudiera parecer algo normal de la época, el syndicate dejó caer una verdadera cortina de censura bajo las creaciones de los artistas, que debían forzosamente alinearse al manejo de valores y situaciones consideradas propicias para la mentalidad —en acuñación, pero creciente— del "American Way of Life". "Tres hechos derivaron de estas circunstancias: la propaganda en el extranjero de las formas de vida norteamericanas, la castración del mensaje sociopolítico grato a muchos de los comics de los primeros tiempos, y la clausura de experiencias vanguardistas escasamente propicias a interesar a una heterogénea y desperdigada masa de lectores. Incluso la filosofía particular de los autores vióse mediatizada, y hasta sustituida, por la del syndicate, que llegaba a decidir nombres y matices de los personajes y desarrollos del argumento."⁶

Nacidas como perfectas portadoras de la ideología americanizante, las family strips fueron los comics mejor aceptados de la época. Series como *S'matter, pop?*, de Charles M. Payne, *The man in the brown Derby*, de Harold Tucker Webster, y *Polly and her pals*, de Cliff Strett, descollaron el camino añadiendo entre sus viñetas una cada vez más notable continuidad basada en el drama. No obstante, las posteriores series, como *Gasoline alley* de Frank King, en la que los personajes envejecían con el paso del tiempo, e inclusive *Little Orphan Annie*, de Harold Gray, (con todo y su evidente evolución en la tarea de la ideo-

⁵ Gubern, Roman, *Literatura de la Imagen*. p 89

⁶ COMA *Ibid.* p 31



Polly & her pals, de Cliff Strol.

logización, heredad de sus predecesoras), no alcanzaron, sin embargo, el peso de una strip en particular: *Bringing Up Father*.

Bringing Up Father.

George McManus, creador de *Bringing Up Father*, había experimentado con sus capacidades creativas en series como *The newly weds*, *The whole blumny family* y *Rose's beau* antes de crear la primera tira en la historia que "alcanzó

sindicación mundial: *Bringing Up Father*". La obra de McManus basa su éxito no solo en una correcta orientación comercial, sino además en la implementación de un arte que pudiera compararse con la obra de Windsor McCay: su intervención en el diseño de modas, y un amplio conocimiento sobre el art-nouveau, le permitía crear viñetas en las que las poses de los personajes que pertenecían a la clase alta, enclavados en una simetría y un equilibrio que se antojaban antinaturales, denotaban una frecuente burla del poderoso, enriquecida luego por la implementación del naciente Art-Decó, y el favorecimiento de la incursión de sus personajes en los bajos fondos de la sociedad norteamericana. Si bien B.U.F. es la más importante representante del periodo en el que los

¹ Gubern, Roman, Op. Cit. p 89

comics entraron bajo la influencia de los syndicates, McManus se convierte en el maestro de la expresión y la crítica que no pudo ser asesinada del todo, especialmente porque su mensaje, en el que las capas menos favorecidas de Estados Unidos son ensalsadas, se encontraba eficientemente disfrazado bajo una serie de grafismos dignos herederos de la escuela del Herald, y su humor, aparentemente simplón y alineado, servía de cortina para una serie de ideas que pudieron interpretarse como meros romanticismos, pero en realidad se convierten en refrescantes opciones a un universo de comics en los que la ideologización y la justificación de un régimen son la orden del día.



Bringing Up Father, de McManus. Obsérvense la composición, y las diferencias formales entre los personajes

Bringing Up Father narraba las historias de un matrimonio de nuevos ricos que recién ingresaba a la clase alta norteamericana. El padre, Mr. Jiggs, principal protagonista de la serie, era un inmigrante cuyo deseo continuo era regresar a los viejos tiempos en los que no tenía que someterse al mandato de Maggie, su esposa, antigua lavandera que luchaba estrepitosamente por acceder al mundo de modas y lujo en el que su

familia recién aterrizaba. El tratamiento gráfico de McManus, por un lado, era acartonado, equilibrado y estético, cuando se trataba de dibujar el hogar de Maggie y sus amigas, mientras que se volvía rebosante de vida y movimiento cuando Jiggs lograba escaparse al bar en el que estaban sus compinches de toda la vida. Este favorecimiento estético, que no peleaba la calidad de las entregas de McManus, logró construir dos universos en los que por un lado Jiggs se veía obligado a subsistir bajo un sistema de reglas que no entendía ni quería aprender, y por el otro, un refugio en el que las actitudes crueles y ordinarias de la gente del arrabal se volvían dulces momentos para aquel hombre, que, por instrucciones de su esposa, se veía obligado a vestir perennemente un frack.

El humor de la serie, sumado al grafismo de sus viñetas, y la inteligente crítica del autor, hace que el mismo presidente de Norteamérica, Franklin D. Roosevelt "Al cumplir sus bodas de plata, (...) declare: George McManus ha hecho del mundo un lugar más genial para vivir."⁹

Pero la otra vertiente temática implementada por el Syndicate, la *girl-strip*, comenzaba un camino de éxitos que abrirían el siguiente periodo de la evolución del comic.

1.2 Los años felices y la Gran Depresión.

Al llegar la década de 1920, Norteamérica se encontraba al inicio del periodo que sería conocido como los "*Happy twenties*". Sin falsos optimismos, Estados Unidos emergía de la primera conflagración mundial de la historia exento de daños

⁹ Citado por COMA, *Ibid.* p. 43

perdurables, y se perfilaba en el futuro como el gigante económico y político que habría de reemplazar definitivamente a las añejas potencias europeas. La estabilidad económica del coloso americano hacía declarar a su futuro gobernante, Herbert Hoover, que "los norteamericanos estamos más cerca de abolir la pobreza para siempre que cualquier otro país en la historia del mundo"⁴, y mientras la prohibición de licor cobraba sus víctimas, los gangsters empezaban a cimentar sus emporios de poder, Hollywood conquistaba la sonoridad y las radionovelas inducían a más adictos a la serialización de aventuras de héroes temerarios, el comic resentía la aparición del pulp magazine (novela popular).

Si bien la llegada de 1930 acabó de golpe con las aspiraciones del norteamericano promedio, —testigo impotente del posterior hundimiento y luego el resquebrajamiento de la economía sobre la que se sustentaba el sueño norteamericano—, el comic apenas resintió la recesión que aquejaba a los trabajadores estadounidenses; es más, fortalecida por una serie de factores que más adelante son analizados al detalle, la producción de narrativa ilustrada llegó a alcanzar sus niveles dramáticos y artísticos más elevados hasta el momento.

Charles Chaplin, en su película "tiempos modernos" retrata poética pero desesperadamente la situación reinante en la capa trabajadora de Estados Unidos durante la Gran Depresión: Los obreros, embuidos por una aplastante industrialización, son meros animales de carga que tienen que laborar extenuantes jornadas de trabajo que no reeditúan en situaciones económicas favorables; mientras, los desempleados, que son mayoría, luchan cada día por obtener las exiguas plazas que pudieran desocuparse, sobreviviendo milagrosamente en los infrahumanos arrabales de las grandes ciudades de Norteamérica. Chaplin, maestro de la risa, extrañamente coincidente con las habi-

⁴Citado por COMA, *Ibid.*, p 50

lidades de McManus, disfraza un filme de denuncia y desesperación con los cálidos tintes del humor que desprecia la sonoridad recién adquirida por la pantalla hollywoodense, no sin ofrecer un claro mensaje final, en el que Charlot y su compañera terminan el filme dándole la espalda a la cámara, disponiéndose a andar un camino sinuoso, que se prolonga hasta el horizonte y se pierde en la lejanía. Chaplin sabía, al igual que la gran parte de Norteamérica, que la recuperación de una economía hecha pedazos no sería una tarea fácil.

Durante la década de 1920, (en la que la tendencia en el comic seguía siendo la auto-conclusividad), la formación de un público femenino cada vez mayormente aficionado a las strips del periódico, fué determinante para la aparición de la *girl-strip*. Este género, en el que las protagonistas eran chicas que se enfrentaban a la cotidianeidad de los "años desenfadados", ofrecía características afines a las *kid-strips*, con la diferencia de que los personajes pretendían librarse del control y la censura muchas veces impuestas por sus padres y el resto de la sociedad. Emocionando a sus lectoras con los furtivos intentos de chicas como Polly, Winnie, o Tillie por divertirse a sus anchas, las series no dejaban de privilegiar, finalmente, instituciones como la familia y el recato de la mujer.

La primera serie del género fué *Polly and her pals*, de Cliff Strett. Iniciada como una *family-strip*, luego, en la edición dominical, la tira utilizaba como personaje único a Polly, convirtiéndose en la pionera de un gran número de posteriores trabajos.

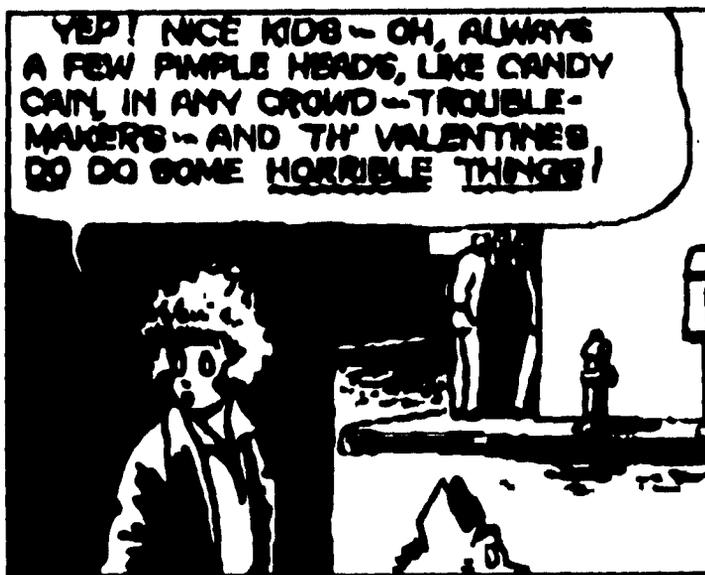
Nacidas de la emulación de esta strip, se publicaron, entre 1920 y 1925, *Winnie Winkle* (de Martin Branner) *Tillie the Toiler* y *Betty* (de Russ Westover), *Fritzi Ritz* (de Larry Wittington), *Boots and her buddies* (de Edgar Martin), *Etta Kett* (de Paul Robinson) y *Dumb Dora*, trabajo en el que Chic Young comienza a pulir sus cualidades para la posterior creación de su obra

maestra: *Blondie*. Todas estas series empleaban, como primero y último recurso, el humor "nonsense", del que luego Abbott y Costello se volverían paradigmas.

Pero de entre todas las series del género que aparecieron durante esta segunda década del siglo, hay tal vez dos que se convirtieron en destacados ejemplos de la *girl-strip* durante este periodo: *Little Orphan Annie* y *Betty Boop*.

Little Orphan Annie.

"Frente al espíritu loco y hueco de tantas protagonistas de comics en los happy twenties, resulta curioso constatar la implantación coetánea en dailies y sundays de la mentalidad reflexiva y casi adulta de una huerfanita (...) *Little Orphan Annie*."¹⁰ Creada en 1924, por Harold Gray, la strip se debate



Little Orphan Annie, de Harold Gray.

¹⁰ COMA, *Ibid* p 54

entre el clásico kid-strip y la naciente girl-strip, recurriendo a una u otra influencia según lo requiriera la narrativa. Empleando la continuidad dramática de entrega a entrega —situación poco común en el periodo— y planteando un modelo a seguir, por la consistencia de sus personajes, Annie es un clásico ejemplo de ideologización alevosa: las viñetas de la strip se convertían en el campo favorito de Gray para promover su idea del “orden de las cosas”, y sus personajes eran elaboradas herramientas que ponían en marcha la maquinaria del “stablishment” desde las páginas del Chicago Tribune-Daily News, donde se publicaba la tira.

Daddy Warbucks (Papi billetes de guerra) padre adoptivo de *Annie*, era el típico empresario estadounidense que había hecho su fortuna con la guerra de 1917, y gozaba de una servidumbre racialmente muy heterogénea. Encarnando el espíritu paternalista de E.U. para con sus territorios dominados, Warbucks enseñaba a sus criados la manera correcta de hacer las cosas, extendiéndoles siempre una mano que se convertía en potente puñetazo en contra de los enemigos de su hija y sus sirvientes. La pequeña, Annie, discurría de elaboradas reflexiones acerca de las diferencias entre las capas sociales de su país (haciéndose cada vez más evidentes, conforme la década llegaba a su fin) hasta la simple presentación del gag en el que su perro era generalmente un elemento de refuerzo.

Si bien el estilo de Gray nunca fué lo suficientemente maduro



Ming Foo y Joey Robbins. Los primeros escenarios aventureros

como para permitirle lograr el tan ansiado realismo que perseguía en sus viñetas, la penetración de la serie, basada probablemente en la continuidad de sus episodios, logró que en 1935, en las páginas de **Little Annie Rooney** (strip nacida en flagrante imitación a Little Orphan) nacieran dos personajes que luego marcarían la definitiva separación del comic de aventuras y su predecesor, el funnie. estos personajes eran *Ming Foo & Joey Robbins*.

Betty Boop.

Por el contrario, *Betty Boop*, nacida en la última frontera que delimitaba al periodo de las girl-strips (1931), era en realidad una joven vampiresa que se dedicaba a cantar en los centros nocturnos y los teatros que, durante la prohibición, eran siempre relacionados con el crimen organizado. Max Fleischer, su dibujante, (que se había inspirado en el cuerpo de la cantante Helen Kane para crear a su personaje) supo llevar al cine a la atractiva jovencita, hasta que en 1939, tachada de inmoral, y agotada por una constante crítica sensora, tuvo que desaparecer.

La buena disposición y la inocencia de Betty Boop siempre se prestaban para dar pie a situaciones en las que nunca faltaba un toque de erotismo y sensualidad. Sus faldas cortas, su liguero en la pierna, y la constante incursión en actos cada vez más espectaculares (montar caballos disfrazada de cow-boy, bailar hawaiano ocultando su pecho con un collar de flores...) eran elementos prototípicos de las jóvenes que frecuentaban los sótanos de centros nocturnos y casas disfrazadas en

Betty Boop.



Felix the Cat, de Sullivan



Chicago y Nueva York, convirtiéndose a la strip (y al cartoon, porque la mitología de Boop se construyó en dos frentes) en vivos retratos de la edad del desenfreno, que, no obstante, pronto habría de acabar.

Mientras el comic seguía tendiendo a la auto conclusividad, durante los últimos años de los veinte las *Pulp magazines* (publicaciones seriadas, que explotaban la continuidad argumental de

las aventuras de un héroe determinado) se multiplicaron rápidamente por sus bajos costos de impresión; y su atractivo principal, nacido de la mencionada continuidad narrativa, fué tal vez el principal detonante que hizo que los comics voltearan la cara hacia la serialización.

Esta dichosa serialización, tan difundida en el cine y en el radio, ya había visto sus primeras expresiones importantes en *Felix the Cat* (surgido en 1923, del cine, y creado por Pat Sullivan), *Little Orphan Annie* (de Harold Gray), *Blondie* (de Chic Young, obra maestra del humor nonsense) y Boob McNutt (de Reuben Goldberg, también miembro de la escuela del nonsense y precursor de la ligazón narrativa de entrega a entrega); no obstante, el comic aún no abordaba la temática aventurera tan difundida en el cine, el radio y las mismas pulp-magazines.

"Nadie hubiese creído en los últimos años del siglo diecinueve que este mundo estaba siendo observado intensa y atentamente por inteligencias mayores que la del hombre y sin embargo tan mortales como él (...) Nadie se

detuvo un momento a considerar los mundos más antiguos del espacio como fuentes de peligro para el hombre..." Rezaban las primeras líneas de la novela "La guerra de los mundos" de H.G. Wells, que luego sería traspuesta a una radionovela que llevaría la invasión marciana al este de los Estados Unidos, bajo la producción de Orson Welles, y ante los aterrorizados oídos de millones de estadounidenses, asiduos escuchas de una serie que se encargaba de quitarles el sosiego de capítulo en capítulo. Se cuenta que algunas familias, aterrorizadas por la narración de Welles, se refugiaron en sus hogares o a la orilla de los caminos, atrincherados y esperando la llegada de los monstruos del espacio. Tal poder de seducción consciente, basado en la continuidad dramática, habría de influenciar al comic en el más alto grado.

"La Guerra de los mundos". H.G. Wells, citada por Carl Sagan, en su libro COSMOS, p.106.

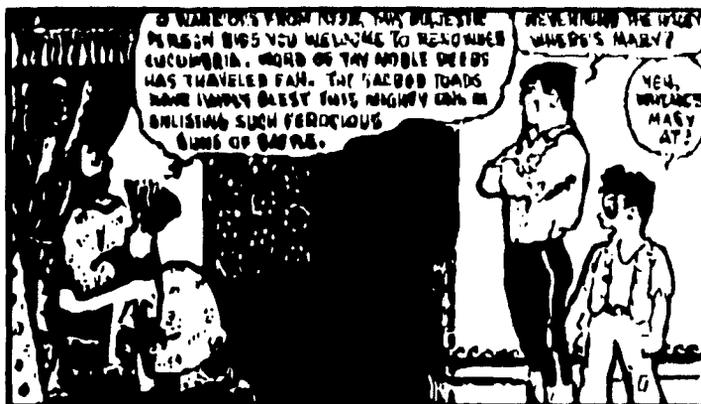
Si bien *Ming Foo & Joey Robbins* marcaron la definitiva separación del comic de aventuras, hubo un largo camino recorrido antes de llegar a este punto. Series como *Sandy Highflyer* (de Charles W. Kahles, precursor del posterior género de aviación), y las *Minute Movies*, (de Ed Wheeland) experimentaban incipientemente con la saga aventurera, la continuidad en sus entregas y el suspense que permitía mantener el interés de los lectores. "Sin embargo, el intento más importante para implantar la narrativa de aventuras en los comics provino del dibujante Roy Crane, autor, en 1924, de la serie protagonizada por Wash Tubbs"¹.

Wash Tubbs.

En un momento en el que el comic luchaba por separarse del funnie y de las entregas auto-conclusivas, el uso del blanco y

¹ GUBERN, Roman, *Ibid* p.92

negro en las dailies era aún un tópico de incertidumbre para los dibujantes, acostumbrados al uso del color en las zonas que ahora debía ocupar el claroscuro. No obstante, Roy Crane, creador de *Wash Tubbs*, supo emplear tonalidades grises que se sumaban a un eficiente uso del negro y el espacio blanco, obteniendo tiras con una calidad superior a la de muchas otras



Wash Tubbs. El dibujo "Psicológico" de los personajes.

series. El dibujo de Crane, intermedio entre el funnie y la posterior estilización del comic de héroes, retrataba a los personajes según su psicología personal, variando su representación desde el semi-realismo hasta la caricaturización total.

Wash Tubbs narraba las aventuras de George Washington Tubbs, jovencuelo demasiado pequeño como para convertirse en hombre, pero demasiado grande como para conformarse con ser niño, que viajaba desde las costas del caribe hasta la frontera mexicana, enfrentándose a una serie de diversos maleantes y romances la mayor de las veces platónicos, por la corta edad del aventurero Wash. Pero la aportación decisiva del comic sucedió cuando en 1928 entró a la saga de Tubbs el Captain Easy. Easy, considerado un "buen tipo rudo", hizo ele-

var la popularidad de la serie, al grado de que sus lectores amenazaron con no leerla más si Crane llevaba a cabo su propósito de sacarlo de la misma; finalmente, los fans lograron que *Easy* se convirtiera en el personaje principal de la *sunday*, publicación paralela, a partir de 1933.

Mickey Mouse.

Después de Washington Tubbs, y ubicando su máximo esplendor ya fuera del periodo de dominación de los *funnies*, *Mickey Mouse*, un comic despreciado por los *syndicates* debido a su aparente infantilidad, se convirtió en lo que sería el primer e inocente antecedente de las obras de anticipación que luego se volverían clásicas, como *Buck Rogers* y *Flash Gordon*. Mickey Mouse, enfundado en su papel de aventurero que viajaba por el mundo para luchar contra los opresores de la buena gente, se llega a enfrentar a poderosos dictadores en fantásticos reinos del centro de Europa, remontando el dominio de sus aventuras al cielo mismo, cuando pilotea un avión, o se encuentra al Dr. Einmung, científico que vive en una isla en el cielo, oculto del resto de la gente por el temor de lo que los hombres pudieran hacer con su descubrimiento atómico, en una preclara visualización de lo que, años después, encontraría encarnación real en Einstein y la bomba de Hiroshima. La visualización de situaciones fantásticas, lugares alternativos y una naciente épica heroica comenzaron, hacia 1930, a inundar gradual pero definitivamente las páginas de los diarios en las que aparecían las *strips* como un método de fuga, última opción a un mundo terrible, que veía apasible el derrumbe económico del prometedor gigante de Norteamérica.

La época del gag y la caricatura de la sociedad en Estados Unidos pierde su original esplendor coincidentemente con la manera triunfalista de ver las cosas bajo la óptica del "American Way of Life", finalmente adaptando las expectativas del norteamericano promedio a un periodo que se antoja de oscuri-

dad y sobra. Dicho periodo, que habría de prolongarse hasta poco antes de la siguiente conflagración mundial, es conocido, en la historia del comic, como "la edad de oro".

1.3 La Edad de Oro.

"Al pueblo, pan y circo".

La máxima romana de los tiempos imperiales en los que los césares dominaban el mundo, ha tenido amplio verificativo a lo largo de la historia: hoy en día, la industria del entretenimiento en sus diversas y muy desperdigadas formas, es una de las más grandes del planeta. Durante la década de 1930, cuando Estados Unidos atravesaba una de las peores crisis económicas de su historia, y los trabajadores resultaban ser la clase más vapuleada por los avatares del país, era imperativo mantener un orden que mitigara las revueltas y demostraciones de desprecio hacia la clase dominante, no poco elusivas, y si muy difundidas a lo largo del territorio norteamericano; por ello, aunada a las típicas maniobras políticas y económicas de los gobiernos en crisis, la maquinaria del entretenimiento, para entonces muy bien armada, comenzaba a dar vueltas, con el fin de distraer y, en lo posible, mitigar el malestar general de la nación.

Dentro de este contexto, los eventos deportivos, las carreras de caballos y, especialmente, las hazañas aeronáuticas, ocupaban los titulares de la prensa, manteniendo un poco distraídos a los estadounidenses, y permitiéndoles escapar aunque

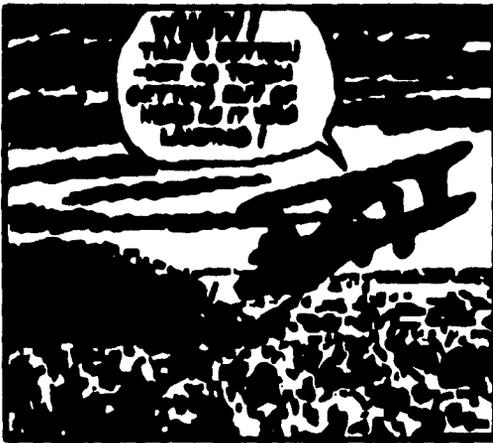
fuera por instantes de la agobiante crisis que ahogaba sus hogares.

Sea tal vez este deseo difundido de fuga de la horrenda cotidianeidad la fuerza impulsora que motivó la creación de los comics que darían nombre al periodo comprendido entre 1930 y 1939: La edad de oro.

Las series que abordaban el tema de la aviación no se hicieron esperar. A

veces inundados con tecnicismos que pretendían hacer menos desconocida la materia a las legiones de aficiona-

Charles Lindberg cruzó el Atlántico en el Spirit of St. Louis el 22 de marzo de 1927, abriendo la cortina para una serie de audacias aeronáuticas ejecutadas por hombres que eran lo más cercano al mítico héroe de la pulp magazine, o al aventurero de la pantalla del cine. Este acercamiento a la glorificación de los hombres comunes atraía singularmente a las masas de ciudadanos cuya situación era demasiado desesperada como para querer repasarla otra vez. El avión, y sus connotaciones fantásticas y aventureras, sedujeron a más de uno, abriendo en definitiva el camino para el incipiente comic de aventuras.



Scorchie Smith

dos seducidos por los grandes avia-dores y sus "heróicas" travesías, los comics se encargaron de prefigurar al aventurero que luego sería prototípico a la hora de crear a un nuevo personaje. Hal Forrest

y su escritor Glen Chaffin incursionaron en la temática con *Tailspin Tommy*, seguidos por Dik Calkins y Zack Mosley, con *Skyroads*, así como por Frank Miller con su *Bucky Baxter*. Pero la tira que más aportó a la temática aventurera, y al modo de dibujarla, fué *Scorchy Smith*, cuando tomó su mando Noel Sickles. *Brick Bradford*, de Clarence Gray, fué una strip inicialmente conectada con la aviación que luego tuvo que convertirse en una obra cercana a la ciencia ficción, describiendo viajes al interior del átomo, o a través del tiempo y su cronósfera, variando la calidad del dibujo muy al gusto de Gray y su interés saltimbanqui en la daily o la sunday de la serie.

Los cambios de dirección de *Brick Bradford* se debieron, quizás, al creciente éxito de *Buck Rogers*, nacida el 7 de Enero de 1929, y titulada inicialmente *Buck Rogers 2429*, hasta ser luego cambiada definitivamente a *Buck Rogers in the 25th Century*. Inspirada en una novela de Philip Nowlan. John Dille, propietario de su distribuidora, escribe los primeros guiones, hasta que el propio Nowlan interviene en una strip cuya



Buck Rogers. Nótese el paisaje, y el traje de "botones" de uno de los personajes. La imaginaria era fácilmente superada por el genio de escritores como Heinlein o Asimov.

imaginaria se queda corta ante la desbordante imaginación de su escritor y la mediocre representación de los dibujos de Dick Calkins. Mejorando tal vez con el paso de tiempo, a mediados de los años treinta, *Buck Rogers* es excedida por *Flash Gordon* y por *Don Dixon and the Hidden empire*, de Bob Moore y Carl Pfeufer, ésta última con un grafismo y un montaje que hacen lamentable su extinción en 1941.

Mandrake y The Phantom.

Esta "primitiva ciencia ficción de los años treinta" (COMA, p.96) es muy infantil si se la compara con los trabajos novelísticos del periodo, pero se muestra suficiente al influir a *Mandrake the magician*, (de Lee Falk, ilustrada por Phill Davis) y sus aventuras en nuevas dimensiones y mundos extraños... *Mandrake* comenzó su existencia como *dailie* en junio de 1934 y como *sunday* en enero de 1935, permitiendo el debut de otro de los héroes de Falk en 1936, en las tiras diarias de *The Phantom*.

Mandrake basaba sus poderes en el ilusionismo y además en las habilidades conciliadoras y estratégicas normales del ser humano. Su eterno guardaespaldas, el enorme negro Lothar, se comporta como la fuerza bruta del binomio, representando además la intervención, bien racista, de un hombre ciertamente incivilizado, que no pertenece al grupo sajón del que *Mandrake* forma parte.

Por el otro lado, *The Phantom*, ataviado con extrañas vestiduras nunca antes vistas en un personaje de comic, sien-

Mandrake, De Leo Falk





ta definitivamente el precedente para el nacimiento de los que serían los Super-héroes, monarcas definitivos de la producción de comics hasta nuestros días. The Phantom, superior por naturaleza a los primitivos pueblos de la selva, gobernados por su familia desde hace ya varias generaciones, se erige como una primera estructura de sustentación sobre la que luego los héroes, "parafascistas" habrán de construir sus respectivos universos de aventura, y funciona como una primera justificación a la obsesión por hacer el bien que asalta a todo super-héroe: aparentemente no hay otro camino.

Siguieron a esta tendencia *Tarzan*, con su paso al comic, y *Colonial Troopers*, de Lyman Young, en donde Alex Raymond llegó a colaborar sin poder firmar su trabajo; no obstante aprovechando la experiencia para su *Jungle Jim*, aventurado en algún lugar de Malasia, terreno frecuentemente visitado por los héroes de aventuras como una tierra llena de peligros, y, sobre todo, fieras factibles de ser capturadas.

Los westerns también tuvieron su periodo de impacto en aquella época, pero las aventuras del hombre a caballo se expandieron a casi todas las épocas y los sitios posibles, ocupando el pináculo del género *Prince Valiant*, de Harold Foster, que, tras ceder *Tarzan* a Burne Hogarth, exploraba las posibilidades del "fresco pictórico" y la secuencialidad basada en una diagramación que esquivaba el cuadrículado antes empleado en *Tarzan*, logrando una de las obras más exquisitas hasta el momento en el terreno de los comics.

El creciente apogeo de los semanarios ilustrados, con sus imágenes realistas, y la conformación del típico arte publicitario

norteamericano en los años previos a la guerra, influyeron a los creadores de comic, que gradualmente se acercaban al realismo pictórico, empleando nuevos encuadres, pertenecientes al cine, e implementando en una cinemática que cada vez hacía más eficientes las secuencias en las que era imperativo el movimiento. Los guiones, en los que por primera vez colaboraban escritores distintos a los dibujantes, mejoraron ostensiblemente, elevándose al nivel de aquellas obras literarias aparecidas en las ediciones paracientíficas de anticipación, o en las sagas de los aventureros de las revistas pulp.

Tarzan.

Nacido como una creación literaria, bajo la pluma de Edgar Rice Burroughs, (luego transportado al cine, hecho famoso y querido por el norteamericano promedio), en el año de 1928, la *Edgar Rice Burroughs Inc.* (creada para regular el empleo de Tarzan en los diversos medios de comunicación) permite la



Tarzan, de Harold Foster. Obsérvese la composición del cuadro.

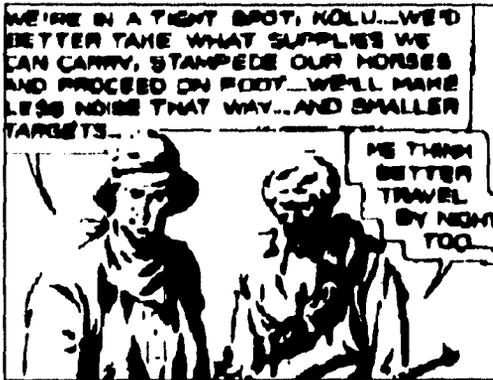
entrada del hombre mono al reino del comic. Las dailies del personaje inician el 7 de enero de 1929, con la presentación del argumento de la novela de Burroughs en donde había nacido Tarzan, encargando la ilustración a Hal Foster, excluyendo todo indicio de Balloon en la serie, y permitiendo que un texto al fondo de cada viñeta condujera totalmente la narración.

El principal logro de Foster consiste en la creación de la viñeta-secuencia, sustentada en su trabajo basado en el realismo exigido por las agencias publicitarias, de donde había salido como ilustrador. Al tener que enfrentarse a la continuidad de los sundays de *Tarzan*, ya ajenos a la novelización de Burroughs, Foster habrá de enfrentar los problemas de una descripción que hasta entonces se había basado en la narración literaria más que en la gráfica. En 1932, Foster y el guionista de la serie, William Haas, conducen a Tarzan a un mundo similar al antiguo Egipto, en donde el dibujante se ve forzado a experimentar con perspectivas y nuevas angulaciones, empleando además encuadres cinemascópicos que suponen un mejoramiento artístico de la serie.

Reemplazado por Burne Hogarth en 1937, Foster abandona *Tarzan* y decide dedicarse exclusivamente a *Prince Valiant*, una hermosa obra de arte en la que las historias alrededor del mítico Rey Arturo ocupan el lugar de las sagas aventureras en Asia o en el espacio futurista. *Prince Valiant* es el lugar en donde Foster alcanza su plena madurez artística, fraguada entre el realismo más puro y el acomodo de las viñetas fuera de los tradicionales diagramas, logrando con ello un ritmo y un movimiento sin precedente en la historia del comic. Mientras tanto, y poco después de la matanza del día de San Valentín, Chester Gould decide crear al duro detective *Dick Tracy*, que aún arrastra reminiscencias del periodo caricaturesco de la strip.

Creadas estas series, quedaron sentados los tres géneros por

los cuales discurrirían las sagas aventureras hasta el principio de la guerra: las aventuras exóticas, la ciencia ficción, y las historias policiacas. Sus principales promotores, *United Features Syndicate*, y *Chicago Tribune-Daily News* dejaron momentáneamente rezagado al *King Features*, que, tras salir del sopor,



Jungle Jim

encomendó al dibujante Alex Raymond crear tres series que pudieran ofrecer pelea a las principales cartas de la competencia. Así nacieron *Jungle Jim*, como respuesta a *Tarzan*, *Secret agent X-9*, y *Flash Gordon*,

discipulo del nunca bien logrado *Buck Rogers*.

Flash Gordon.

Flash Gordon nace el 7 de enero de 1934, tras haber cumplido cinco años de edición la tira de *Buck Rogers*, serie a la que pretende emular y, con el tiempo, logra superar. La iniciativa de la creación de la historia fué del dirigente del *King Features Syndicate*, Joe Connolly, basándose en la novela *When Worlds Collide* de Phillip Wylie y Edwin Balmer, y con el apoyo de Alex Raymond, que prepara un previo que luego es sustituido por la archirreconocida historia de Flash, Dale y Zarkov, que planetizan en Mongo para salvar a la Tierra.

La "impericia" de Raymond como guionista es evidente, y por ello se le proporciona un escritor anónimo, así como colabo-

radores para las otras series, *Agent x-9* y *Jungle Jim*, topper esta última de *Flash Gordon*.

El dibujante Austin Briggs y el guionista Don Moore llegaron en auxilio de Raymond, y , a fines de 1934, la calidad gráfica y narrativa de *Flash Gordon* y *Jungle Jim* adquirieron mayores alcances. *Flash Gordon* presta especial atención a la figura humana, estilizándola en función de la iluminación, el vestuario y la postura, presentando una ostensible originalidad en la época en la que solamente *Prince valiant* se elevaba a esas alturas de preciosismo visual. Desgraciadamente, *Flash Gordon* comienza a convertirse en una opereta que finalmente

pierde cualquier rastro de credibilidad, a la par que la ciencia ficción se diluye con una serie de mitologías complicadas con enmarañados personajes que se disocian de la literatura de anticipación. No obstante, en los años cincuenta, (a manos de Don Moore, en la serie dominical, y con Dan Barry en las dailies,) reingresan a la serie

la literatura fantacientífica con



Flash Gordon, de Raymond.

expresos homenajes a Ray Bradbury y a una nueva concepción de Gordon como un profesional del espacio que abandona sus poses de caballero andante y, en cambio, se dedica a recorrer el cosmos en busca de aventuras.

El trabajo de Raymond podría ser entendido como una obra épica de enormes proporciones en la que constantemente se hacen referencias a la historia y los héroes sajones de la Tierra. El triunfo sempiterno de Flash por sobre el mal, aunado a la encarnación de dicho mal en personajes con facciones orientaloideas (como Ming, el despiadado) nos habla de una simplista manera de dividir al mundo, que, no obstante, es tergiversada en la topper del mismo autor, *Jungle Jim*, en donde los hombres blancos se convierten en villanos abusadores de los nativos asiáticos, y el héroe principal es un mercenario que alquila sus servicios a la mejor paga. "La solemnidad escenográfica de la saga de *Flash Gordon* fue reemplazada en *Jungle Jim* por las exuberantes selvas tropicales asiáticas, marco en el que se desarrollaron las aventuras de este justiciero de la jungla que, como aquél héroe espacial, compuso un terceto con el fiel y lacónico indígena Kolu, hábil lanzador del cuchillo, y su eterna novia Shanghai Lil, redimida por Jungle Jim de su pasado turbio y tormentoso"¹².

Terry and the pirates

Milton Canniff, (nacido en 1907) creador de la serie, había estudiado Bellas Artes en la Ohio State University cuando decidió dedicarse profesionalmente a los comics. Obteniendo el encargo de lograr una serie que pudiera competir con las del King Features, creó para el *Chicago tribune-Daily News Syndicate* una serie de aventuras exóticas que vio publicación en 1934, y se llamó *Terry and the pirates*. La strip narraba las

¹² GUBERN, *ibid* p 98



Terry & the pirates. En esta escena, el horror de la guerra del Pacífico

aventuras de un muchacho (Terry Lee) y un aventurero (Pat Ryan) en China, convirtiéndose poco a poco en una saga que incluía personajes que entraban y salían de la historia a voluntad, proporcionando altibajos en una trama que tuvo a América al pendiente de cada aparición de la tira.

Dos meses antes del ataque de Pearl Harbor, Caniff decidió eliminar de la continuidad a una de las heroínas de la serie, mostrando en episodios a lo largo de una semana, la lenta y trágica muerte de la joven a consecuencia de las acciones del malvado Captain Judas... cuando finalmente Raven Sherman expiró, Caniff recibió en total mil cuatrocientas cartas en las que los fans de la serie le recriminaban el hecho, al grado de acusarlo de ejecutar una acción que solo le correspondía a Dios.

Con este fenómeno, se evidencia por vez primera, y en definitiva, el poder seductor, emotivo y masificador del comic, sus desproporcionadas capacidades movilizadoras ante una sociedad consumista, y la capacidad bruta de la herramienta en la transformación de una sociedad dominada verticalmente por el poder económico de unos cuantos. La maniobra de Caniff, por inocente que parezca, debió de volverse una significativa muestra del poder de los medios y sus propietarios por sobre el resto del pueblo.

Sobra decir que la penetración de la serie rebasaba en mucho cualquier obra previa, y que el éxito de Caniff y su trabajo puede explicarse gracias a las entregas seriadas de su título y a un magistral empleo del pincel, heredero de las enseñanzas de Roy Crane y Noel Sickles, con quienes pudo colaborar en sus mejores tiempos. Esta habilidad le permitió a Cannif adoptar una estética fotográfica basada en atrevidas angulaciones, escorzos, y grandes masas de blanco y negro complementadas con tonalidades de grises naturalistas. Si bien la tendencia estaba presente antes del trabajo de Caniff, podemos afirmar que él es el principal promotor de la "convergencia entre el lenguaje de los comics y el del cine"¹¹.

Surgimiento del *comic-book*.

El poder seductivo de la literatura en imágenes, y sobre todo su éxito comercial en las páginas del periódico, no podían ser menospreciados por los syndicates, y mucho menos por sus dueños, hambrientos de más y más éxitos comerciales que engrandecieran sus fortunas. El proceso de separar las strips de las páginas del periódico, para venderlas como productos aparte, se convertiría en el siguiente paso lógico dentro de la evolución del medio.

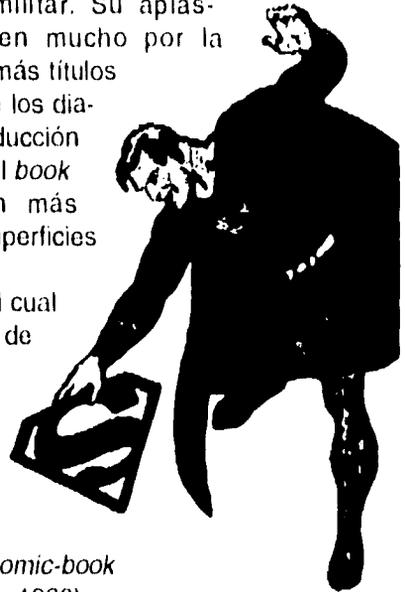
Comenzando como un intento por recopilar en cuadernillos las strips publicadas en la prensa, los primeros álbumes en los que se reunían las aventuras de los héroes de los diarios, se convirtieron a finales de la década de 1930, en *Comic-books* que presentaban historias originales, impresas por editoriales que en mucho ya se asemejaban a los famosos syndicates. La diferencia más importante era la superficie ocupada por las historias, de varias páginas, y en un formato análogo al tabloide, del periódico. En los temas, el comic book prefería las animal-strips, las aventuras y los super-héroes, con características y distintivos trajes ya probados en la novela popular.

¹¹ GUBEAN, *Ibid.* P. 101.

Los comic books fueron promotores enormes de la difusión del género, convirtiéndose en la lectura preferida de los soldados en campaña, y siendo utilizados como manuales de instrucción militar. Su aplastante éxito se explica en mucho por la proliferación de cada vez más títulos de strips en las páginas de los diarios, y la consecuente reducción de espacio para cada tira. El *book* presentaba historias aún más largas, en color, y sobre superficies más extendidas.

El medio definitivo sobre el cual evolucionaría el comic de nuestros días había nacido finalmente.

Superman.



El primer número del *comic-book* *Action Comics* (Junio de 1938) presentaba un contenido muy variado: un western, una historia del mago Zatara, un episodio de *comedia*, las aventuras serializadas de Marco Polo, una lucha boxística, una intriga policiaca y las correrías de un texano en Europa, pero, entre todo ello, el hecho que marcaría a aquel comic-book como tal vez el de mayor interés en la historia incipiente del medio, sería el nacimiento de *Superman*. En esta primera entrega de *Superman*, se narra el nacimiento del personaje en un lejano planeta al que luego se llamaría Krypton, y su posterior exilio al planeta Tierra, tras ser lanzado en un cohete por su padre antes de la destrucción final de su hogar. Anotando en sendos recuadros de diálogo la explicación científica de los poderes de Superman al llegar a la Tierra, comparando la

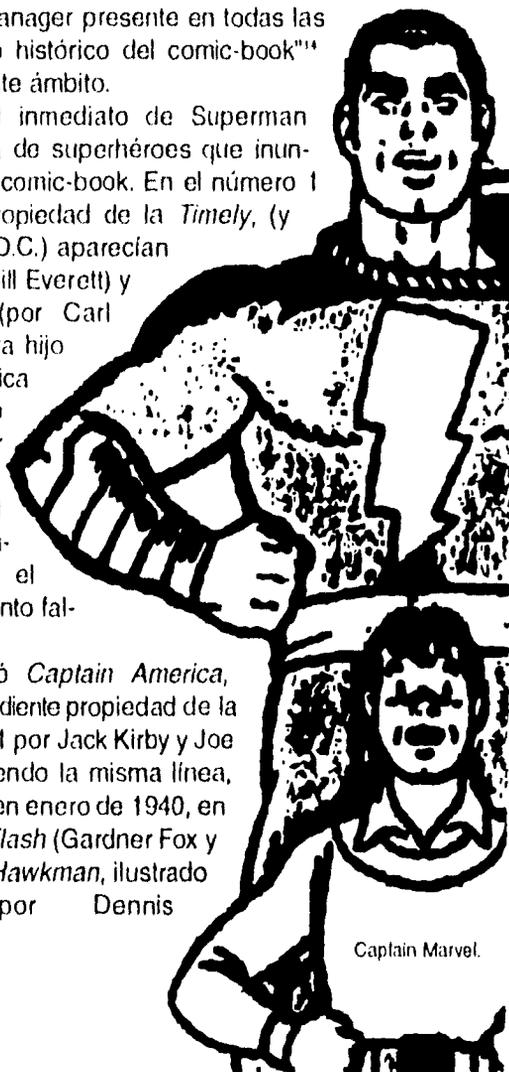
fuerza proporcional de insectos normales terrestres, se hacía la enumeración de las facultades corpóreas de un personaje al que luego se le aumentarían atributos para hacerlo más interesante.

Creada por Jerry Siegel (guionista) y Joe Shuster (dibujante), Superman intentó primeramente entrar a algún *syndicate* para publicarse como tira, pero no fué sino hasta la intervención de Max C. Gaines, "un manager presente en todas las fases del lanzamiento histórico del comic-book"¹⁴ que la serie entró a este ámbito.

El triunfo comercial inmediato de Superman desató una avalancha de superhéroes que inundaron el mercado del comic-book. En el número 1 de *Marvel Comics*, propiedad de la *Timely*, (y posterior némesis de D.C.) aparecían *The Submariner*, (de Bill Everett) y *The Human Torch* (por Carl Burgos); el primero era hijo de una princesa acuática y un terrestre, lo que lo convertía en poseedor de capacidades superiores, mientras que el segundo lograba completo control sobre el fuego tras un experimento fallido.

Posteriormente nació *Captain America*, como un comic independiente propiedad de la *Timely*, iniciado en 1941 por Jack Kirby y Joe Simon; mientras, siguiendo la misma línea, se editó *Flash Comics* en enero de 1940, en donde aparecían *The Flash* (Gardner Fox y Harry Lampert) y *The Hawkman*, ilustrado

¹⁴ COMA *ibid.*, p 115 por Dennis



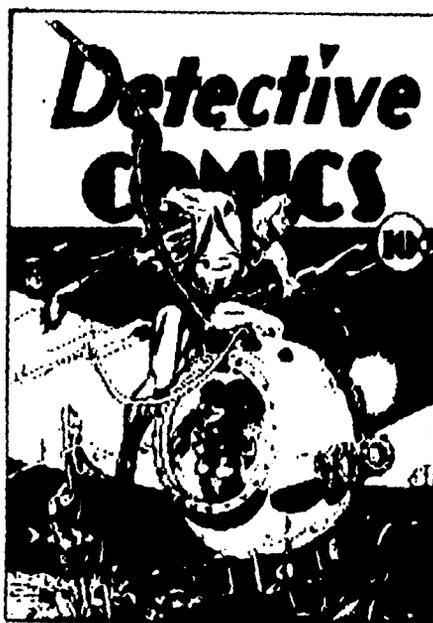
Captain Marvel.

Neville. El medio y su mitología se ensancharon cada vez más en una escalada de creación de nuevos héroes enfermos con una neurosis por hacer justicia.

Correspondiente a una tendencia un poco más ligera, llega *Captain Marvel* (de Bill Parker y Clarence Beck), jovencito vendedor de periódicos que adquiere sus poderes conducido por un mago llamado *Shazam*, cuyo nombre estaba compuesto por las iniciales de Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio; Billy Batson, enfundado en un traje muy similar al de *Superman*, logra desbancar al hombre de acero en el campo de las ventas.

Batman.

No obstante el obstinado empleo de super-poderes, en el periodo se encontraron otros héroes que carecían de facultades especiales, pero que igualmente contaban con los



Batman & Robin

distintivos trajes empleados por el resto de sus coetáneos... uno de estos héroes era *Batman*, aparecido en *Detective Comics* en el número 27, en mayo de 1939, adoptando el disfraz de un murciélago que caza a los criminales por las noches. Siendo creado por Bill Finger en los textos, y por Bob Kane en el papel, posteriormente se le anexa un compañero creado por Jerry Robinson, llamado *Robin*, joven que arma la

mancuerna de héroes conocido hasta nuestros días. Por el lado de las heroínas surgió Wonder Woman, del psicólogo William Moulton y el dibujante Harry G. Peters, en dos publicaciones casi simultáneas, en diciembre de 1941 y enero de 1942 (*All-star Comics* y *Sensation Comics*). No obstante la proliferación de los nuevos super-héroes, muchos autores catalogan de puerilidades todas las strips que se convirtieron en propiedad del binomio *D.C.* y *All-American*, que al unirse en 1944 tenían un menú de personajes "comercialmente espectacular y artísticamente (por el momento) mediocre"¹⁵. *Formaban esta lista: Superman, Batman, The Flash, Wonder Woman, The Spectre, etc.*

Sin embargo, la ulterior predominancia del superhéroe y su dictadura por sobre otras formas del comic no se haría esperar demasiado.

1.4 Las armas para la guerra y los oscuros años de paz.

América fué sacudida del desfado en el que vivía con el advenimiento de la gran depresión. Los sueños de la prosperidad prometida por los presidentes norteamericanos se devanecieron en tanto que Europa, aún no recuperada de la primera, entraba a una segunda guerra. La política esta-

¹⁵ COMA, *Ibid.* p. 116

dounidense, entonces enfocada a la reconstrucción de la vida interna, de ardua consecución y frágil estabilidad, siguió la línea del aislacionismo, hasta la sangrienta primavera de 1940, en la que, perdidas ante el dominio nazi, Dinamarca, Noruega, Bélgica, Holanda y Francia hicieron despertar finalmente al coloso del norte.

La guerra abriría un periodo de ambivalencia para el comic: por un lado, la escasez de papel mermó en mucho la producción industrial, y su conversión en un arma propagandística (bajo la cual todos sus héroes se habían de una manera u otra enrolado en la batalla) limitó la temática, esquematizándola y logrando empobrecerla. No obstante, es tal vez en este periodo cuando el comic demuestra con mayor amplitud su fuerza como herramienta ideologizadora; la beligerancia de un medio en apariencia inocente es ahora más que evidente.



Aquellos personajes que no vestían directamente el uniforme de soldado, se dedicaban a cazar espías desde casa (*Dick Tracy* y *Charlie Chan*) o peleaban contra el fascismo en otros mundos, (*Flash Gordon*) pero siempre asumiendo su deber como patriotas estadounidenses.

Captain America y *Wonder Woman* fueron creados específicamente para batirse en duelo con las fuerzas del Tercer Reich, y se mostraron eficientes al plegar a norteamérica en contra de un enemigo común, aún cuando la guerra era en un territorio ajeno, y estaba costando miles de vidas de jóvenes que de otra manera hubieran sido productivos para su nación. El manejo ideológico mediante las viñetas del comic fué tal, que los fans de *Superman* celebraron el que Goebbels, en una tira de 1940, tachara de

Judío al hombre de acero.

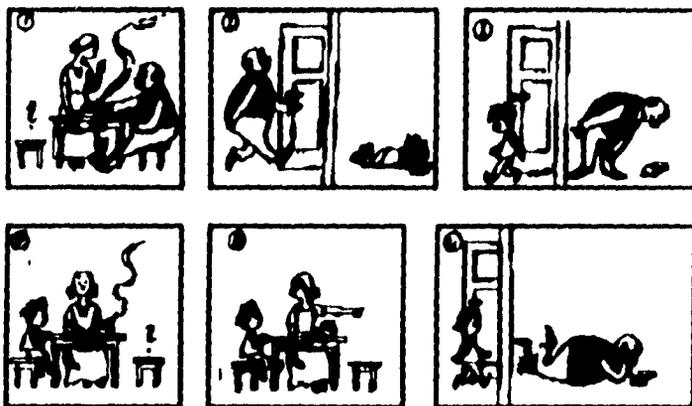
Tal vez el ejemplo más locuaz del fervor patriótico extendido en Norteamérica durante la guerra lo sean los cartoons de la Warner Brothers, en los que se "disculpaba" a Bugs Bunny y a Daffy Duck por no estar en el frente de batalla gracias a la seguida presentación de la forma "4-F", utilizada por el ejército para rechazar a aquellos reclutas física o emocionalmente no aptos para combatir. Los personajes que no cargaban con esta cartilla, o bien eran detractores, o se dedicaban a la economía de guerra, apoyando a las tropas en Europa, como Porky Pig, que dirige durante la contienda una granja que envía huevos de gallina al frente de batalla. Nunca había habido un despliegue tal de manipulación ideológica para sostener una guerra que, finalmente, resultó ser la más sangrienta de todos los tiempos.

En *Terry and the pirates* se aprecia una radical transformación que lanza a Terry a la escuela china de cadetes de aviación, colocando a la vez a Pat Ryan, su eterno compañero, en el servicio secreto naval, y cediendo el lugar de las guerrillas locales y sus combates a la ocupación de las



Maria Carroll, de Carroll. Aquí, Lace y uno de sus "novios"

tropas norteamericanas y sus duelos con el enemigo oriental. Así, Milton Caniff, bien visto por el *Camp Newspaper Service*, encargado de suministrar material a las publicaciones castrenses a lo largo del frente de guerra, es contratado para crear una serie que finalmente sería llamada *Male Call*, en donde Miss Lace, una sensual mujer cuyo nombre en inglés (*lace*) hace alusión a la ropa interior, se comporta como la "novia de todos", confortando a cuanto soldado se le acerque.



Un ejemplo de historieta alemana: *Vater und Sohn*. Compárese con las imágenes de los comics estadounidenses del periodo.

"El tema favorito de *Male Call* fue la protección sentimental de la pin up al combatiente, a través de una escenificación genérica que fuera válida para cualquier punto geográfico donde se imprimiera la strip."¹⁶

Del otro lado del frente la situación era distinta. En la Alemania nazi solamente se puede señalar la importancia de Erick Osher Plauen, creador de *Vater und Sohn* (Padre e hijo), (una serie de historias alegres, sin palabras, que no tenían propósito diverso al mero entretenimiento.) Tal vez el extensivo empleo del medio por parte de Norteamérica hubiera disuadido al nacionalsocialismo de emplearlo como una de sus armas. Mientras, en Italia,

¹⁶ COMA, *Ibid.* p. 130

invasión por las traducciones de las publicaciones estadounidenses, el cómic extranjero era prohibido, proscribiendo posteriormente los mismos "balloons" que servían para comunicar mensajes incluso en las producciones nacionales, como *Dick Fulmine*.

Si bien América no se preguntó insistentemente por qué sus hijos salían de la patria e iban a morir en algún punto lejano del planeta, fue muy probablemente porque la fundamentación aparecía cotidianamente en las páginas de los diarios y en las revistas que sus jóvenes consumían. Era antipatriótico resistirse al servicio de la guerra, mientras todos los hombres, (los comunes, e inclusive los dotados de superpoderes), asistían a la *defensa de la libertad*.

Pero el final de la guerra habría de llegar. Con la desmovilización de las tropas, los personajes del cómic tuvieron que regresar a un mercado que había sido desolado entre los impe-



Hip Kirby

rativos y el fragor de la batalla. Los Creadores surgidos de la edad de oro no tenían mucha idea acerca de lo que sus lectores querían tras seis años de agotar un tema recurrente, y una buena parte de las antiguas series empezó a conocer el fracazo. Entre estas series, las comercialmente muy exitosas de *Detective Comics* tocaron fondo, mientras el territorio estadounidense, mermado por la ausencia de sus jóvenes, y marcado por las lesiones de sus veteranos, pretendía encontrar el camino de nuevo.

El comic se había probado eficiente como un medio de manejo de la conciencia; todos aquellos que habían asistido al frente de batalla, inspirados por las toneladas de propaganda pro-bélica, presentes no solo en el comic, sino en innumerables medios de penetración masiva, regresaron a un territorio que, con todo y el agotamiento de la batalla, habría de ser tocado posteriormente por la prosperidad del poderío que lo convertiría en un imperio global... Con todo, el balance de daños se antojaba soportable.

La llegada del ansiado periodo de paz, y la reorientación de actividades del gobierno norteamericano, que se encaminó a la constitución de un nuevo orden mundial, llevaron a artistas como Alex Raymond, uno de los grandes creadores de la década de los treinta, a intentar encontrar alternativas para la creación de nuevos comics que atrajeran al público perdido; el resultado del esfuerzo fué el nacimiento de *Rip Kirby*, en 1946. Kirby era un detective intelectual, medio cegatón, pero muy elegante, que habría de inspirar a modelos como el propio *James Bond*, de Ian Fleming, y que se convierte en la más memorable obra del periodo. Desgraciadamente, un accidente en auto le quita la vida a Raymond, despojando al medio del último comic digno heredero de la grandeza de la década de preguerra. Marcada la pauta para los nuevos derroteros del comic, las series policiacas no se hacen esperar, *Kerry Drake* (de Alfred Andriola), y *Vic Flint*, (de John Lane) son ejemplos típicos de las publicaciones de los años que siguieron a la guerra, y sin

embargo no descollaron como sus antecesores. El mismo Milton Caniff, con su *Steve Canyon*, un piloto salido de la guerra que hace negocio con vuelos comerciales, no puede abstenerse de hacer participar a su personaje en las guerras de Corea y Vietnam, acelerando con ello su decadencia como artista.

El *Western*, y la exigencia de realismo a la que se le había acostumbrado al público fueron determinantes en la época, en la que bastaba crear un personaje común, corriente y preferentemente femenino, para luego rodearlo con los problemas básicos de toda persona, y luego explotar las situaciones que se sucedieran, a manera de una "soap opera". *Brenda Starr*, de Dale Messick, en 1940, y *Torchy*, lanzada por *Quality* en 1947, son dignos ejemplos de ésta época, en la que la aventura y la fantasía propia de los mejores años del comic se habían perdido. Otro factor importante para esta etapa depresiva sería la entrada en el escenario de la televisión, que si bien en un principio privilegió los comics de ciencia ficción y las sagas westerns, prontamente robó la atención de un público deslumbrado por la tecnología que se antojaba sustituta del impreso, en sus múltiples facetas de entretenimiento. Si la guerra había abusado del comic, la paz, con su exasperante inmovilidad, lo estaba matando.



El desconcierto de los héroes y los creadores del fin de la guerra hizo que la belicidad se prolongara al primer lustro de los cincuentas... En esta imagen, un cuadro de *Jonny Hazard*, meditando, e incursionando en los cielos de Corea.



2. Arte y comics.

Los Instrumentos del poder.

El comic es un medio masivo. Este hecho, innegable porque se refiere a la naturaleza misma del medio que analiza el presente trabajo, ha sido un factor que posibilita la discriminación de la "literatura de imágenes" a manos de los detractores de la cultura de masas. No obstante, el medio se alza como un importante protagonista del manipuleo de la conciencia occidental, y como un crisol en donde el empeño de sus creadores rinde imaginaria y narrativa tan impresionantes como las obras clásicas más famosas. Las obras de los grandes del comic, y en concreto el empeño invertido por éstos "grandes" para crear comics de alta calidad iconográfica y narrativa, hacen de la lectura del medio, en muchos casos, una experiencia de deleite sensorial; con todo y los contenidos mediatizados por los editores y los criterios cerrados de las grandes compañías editoras, hay ocasiones en las que el lector es capaz de profundizar en las más hondas tragedias humanas, enmascaradas tras el uniforme de super-héroe, o localizadas en los confines del universo conocido; el comic se erige como una literatura de incabables posibilidades, porque se vale tanto de la imaginaria como de la narrativa para contarnos historias que difícilmente podrían ser visualizadas de otro modo. No obstante, la ligazón peyorativa que se hace del comic con las masas que lo leen y una "incultura" generalizada y ajena a la fracción intelectual, "dadora" del "verdadero arte", han relegado al medio a un

segundo plano en la escala de valores estéticos de una sociedad que hasta hace poco se abstenía de participar en la masificación.

Por ello, en el presente capítulo pretendemos estudiar el desarrollo del arte figurativo y abstracto, analizando su respectiva adopción por las potencias mundiales de la post-guerra, para evaluar las ligazones ideológicas y culturales de dicho arte con la manipulación ideológica a un lado y otro de la "cortina de hierro". Esto con el fin de demostrar que tanto el comic como el arte son fenómenos expresivos y utilitarios paralelos, con funciones semejantes, pero separados por una artificial "superioridad" que coloca siempre en desventaja al comic. Una vez habiendo conocido el desarrollo de las dos corrientes artísticas enarboladas por las potencias mundiales como "armas ideológicas", entenderemos mejor el nacimiento y la consecución de la Nación Xerox, fundamentada en el manejo de la imaginaria masificadora transmitida vía el mass-media.

El problema no es nuevo. Desde antes del advenimiento de la era industrial se ha pretendido hacer una división entre las bellas artes y las artes menores, discriminando según raseros muy subjetivos lo que es arte de lo que no lo es; lo que es "alta cultura" de lo que es "baja cultura". Sin embargo, y como se analiza en los apartados siguientes, el mismo arte, de caballete, galería y círculo social, es tan factible de ser explotado como herramienta masificadora e ideologizadora como lo ha sido el comic. La verdadera diferencia entre las diversas manifestaciones del "arte" y el comic no se encuentra más que en las cabezas de algunos críticos y creadores del "arte".

Por ello, si entendemos a la cultura como un continuo en el que el conjunto de características sociales, políticas, religiosas e ideológicas son lo que define a una sociedad, y aceptamos que dicha cultura se conforma de *todo producto y toda expresión* que se acuñe dentro de dicha sociedad, entonces

La **cultura, como concepto**, ha tenido diversas acepciones y características a lo largo de la historia occidental... "La idea de cultura se empieza a construir como autónoma desde el siglo de las luces y gira alrededor de la idea de patrimonio cultural, como acervo de obras reconocidas como valiosas desde un cierto punto de vista (estético, espiritual, científico, etc.). La cultura se concibe como un patrimonio. El siglo XIX desarrolla sistemas cuyo modelo es la herencia europea (...) se legitima como cultura solamente la de los estados dominantes, lo cual origina una visión etnocéntrica que califica como cultura la que se ajusta a valores predeterminados" Sin embargo, "la antropología del siglo XIX da el primer paso en contra de ésta visión etnocéntrica, parcial y elitista de la cultura, y la sustituye con una concepción basada en la universalidad: no hay pueblos sin cultura ni culturas superiores e inferiores".* Para Mlinowski "La cultura (...) es un todo funcionalmente integrado de acuerdo con la manera como satisface sus necesidades; en su definición incluye 'los artefactos, bienes, procedimientos técnicos, ideas hábitos y valores heredados...' Es decir, las virtualidades; pero también, los pertrechos materiales del hombre: sus artefactos, sus edificios, sus embarcaciones, sus instrumentos y sus armas, la parafernalia litúrgica de su magia y religión"**. En el presente trabajo, nos atenemos al concepto más amplio de cultura: Las sociedades del fin del milenio, embarcadas en el proceso de masificación iniciado tras el final de la segunda guerra mundial, necesariamente han de circunscribirse a una idea de cultura que entienda como tal a sus entornos activos y sus productos tangibles e ideológicos.

*Diccionario de Sociología.
Gallino, Luciano, Editorial Siglo XXI,
p104
**Op.Cit. P.105

podríamos entender al arte como la suma de aquellas *expresiones elaboradas* por medio de las cuales el hombre y su cultura se manifiestan, y que esta manifestación es, y siempre ha sido, factible de tener un fin utilitario y no meramente contemplativo. Hay que recordar que los museos están llenos de vasijas y ornamentos que en su tiempo fueron utilizados por gente común para los propósitos más corrientes. Miguel Angel no pintó las bóvedas de la capilla sixtina por el mero placer de hacerlo: su obra tenía fines ideológico-utilitarios, entre los que se encontraban la seducción del espíritu de los fieles y la obtención del dinero que le permitiera la compra de

viveres para su subsistencia. Ni Rivera, ni el Greco, ni Durero pudieran haber concebido obras de la calidad que lograron sin un propósito que les diera vida. La auto-expresión, la contemplación, el arte por el arte, es una alternativa convertida en camino único que en mucho ha sido patrocinada por los burgueses y sus mecenasgos, a lo largo de la historia. Una obra de arte que no es movida por un fin ideológico, económico o político, pierde una de sus dimensiones al consagrarse a la contemplación, y se aleja de la posibilidad de ser adquirida por el común de la sociedad al pretender encerrarse en un sistema expresivo y de valores que entonces solo maneja el artista, su mecenas, y un grupillo de personas que se mueven en torno a ambos.

Este Arte, "verdadero", que en nuestros días se crea en estudios alejados de todo contacto con el exterior, y se exhibe en lujosas galerías visitadas por unos cuantos, se sustenta en una serie de relaciones que tienen que ver con la perpetuación de la intelectualidad en posiciones alejadas del común de la masa, que no debería acceder al conocimiento manejado en las cúpulas culturales, y menos vía la implementación de una forma expresiva tan extendida como el comic. El concepto de la "alta cultura" permite que los intelectuales de nuestras naciones trasciendan de su función original como críticos del sistema para convertirse en un estrato integrado en el orden mundial: la idea de que el arte debe dedicarse única y exclusivamente a la contemplación de sí mismo arraza con la oposición que tradicionalmente se gestaba en las capas educadas de la sociedad, porque si los artistas, y más en concreto, sus creaciones, pierden su dimensión propositiva, y se convierten en símbolos de una inacción basada en la contemplación del fenómeno, legitiman el orden imperial al que han sido sometidos nuestros pueblos desde el final de la segunda guerra mundial.

Con la pelea intrínseca entre los medios masivos y el arte, (maniobra muy probablemente instrumentada desde las cúpulas de poder de occidente)

Consideremos al arte como la "canalización de un sistema de signo-símbolo en diversas dimensiones, por medio de apoyos materiales (pintura, escultura) corporales (danza), sonoros (música) o de una combinación de ellos (teatro ópera). Las características esenciales de este sistema son: a) el predominio que detenta en él el componente expresivo en comparación con los instrumentales y cognoscitivos; b) la aptitud para establecer por sí mismo las reglas de su propia coherencia interna, o sea de su propia sintaxis; c) y sobre todo una gran ambigüedad desde el punto de vista genético, semántico y pragmático"

***Diccionario de Sociología,
Gallino, Luciano, Op.Cit.
p.43**

la fracción intelectual se reduce a una función contemplativista que finalmente la aísla de los medios y la masa, sujeta a la respuesta de los estímulos transmitidos por los dueños del mass-media. Así es que el arte, y sus expresiones más vanguardistas, se mueven tan solo en la dermis de las sociedades, que se ven impedidas de hecho a acceder al campo de influencia

de "La Cultura", una cultura que se hace fuera del campo de ingerencia de la sociedad, que se vuelve introspectiva y minimalista, porque se vale de códigos expresivos y valores manejados solamente en grupúsculos que pretenden abstraerse de la influencia de las masas y sus "malos hábitos". El arte que no tiene significado, que basa su existencia en el acto de contemplar, y deja de hablar, de proponer, de mover a la acción, se convierte en un arte muerto, invalidado por la necesidad de sus creadores de superponerse a una masa y a un mass-media que se tornan en la "muerte" de la intelectualidad. No obstante, el medio de masas no es el único que asesina la intelectualidad; en realidad son los mismos intelectuales, encerrados en

sus respectivos cotos de caza, los que terminan por auto-castarse legitimando el orden preestablecido desde el poder, abandonando sus obligaciones y asumiendo el papel de analistas, creadores y consumidores del arte: La cultura de una sociedad, no debería hacerse alejado de dicha sociedad: no se debe concebir arte con un lenguaje que no existe, ni se debería exclusivamente crear arte por el mismo arte, porque eso lo asesina. La pretensión de que existe un lugar en la cultura en donde no penetran las obras cuyo fin sea el utilitarismo, o la idea de que las expresiones elaboradas que responden a una función específica son prostituciones, se vuelven conceptos totalitarios, que solo pretenden degradar y nulificar aquellas manifestaciones cuyo trabajo es tan elaborado como el de las obras consideradas como verdadero arte.

No obstante, la indeleble obsesión de parcelar el conocimiento en Occidente ha marcado, desde el nacimiento del comic, una estricta separación entre éste y lo que desde siempre se ha llamado "arte". Con el fin de vislumbrar más claramente que ambos modos de expresión se hermanan, y se convierten en herramientas al servicio de la ideología y el poder, comprobaremos a continuación que esta discriminación del comic, y los atributos elevadísimos del arte no son mas que elementos artificiales dedicados a conservar el status quo de las sociedades. Entender el sistema de relaciones que hay entre el arte, el comic y la sociedad que habría de surgir tras la finalización de la guerra de 1939, se impone como un elemento de peso para entender el desarrollo cultural de la sociedad a la que hemos llamado Nación Xerox; si se analiza el papel de las corrientes artísticas de la posguerra y la guerra fría es para dimensionar su uso dentro de la instauración de los regímenes nacidos de la guerra, y para entender que las similitudes y las posibilidades del arte y del comic se hermanan para bien y para mal. La instauración de un régimen basado en el control de la conciencia individual, mediante el uso del arte y los medios de masas, se comprueba no solo factible sino de facto implemen-

tada desde cualquier punto de las fronteras ideológicas.

La constante colaboración entre **el comic y la pintura** es una muestra palpable de que ambos medios tienen mucho en común. Artistas como Berneck y McCay, desde los inicios del comic, o como Raymond y Sickles, que incluían entre sus viñetas pinceladas propias de los movimientos artísticos del momento, fueron artistas seducidos por las posibilidades de la strip. Querer minimizar su trabajo al cambiarlo de formato es tanto como negarlo.



El barroquismo visual y la exaltación emotiva son solo algunas de las características comunes entre el comic y la pintura, o más bien, entre los medios de masas y el arte. Tan elevado este último. Las ilustraciones son de un comic de John Byrne y un cuadro de Bouguere, respectivamente.

2.1 Escisión del arte figurativo y el abstracto. Capitalismo y socialismo en un pincel.

El capitalismo y el socialismo fueron puntos antípodas de la convivencia entre los países hasta no hace muchos años. Ambos sistemas políticos y económicos enfrentados por sus posiciones ideológicas, sirvieron de pretexto para erigir verdaderos imperios.

El término capitalismo nos habla del "Sistema social en el que el capital está apropiado por personas privadas y donde el trabajo se lleva a cabo, no como un deber de costumbre o por obligación, sino por la recompensa material bajo un sistema de libre contrato".* Con la evolución del capitalismo han evolucionado también sus maneras de impresionar a la sociedad en la que se desenvuelve: El capitalismo cubre "unos sistemas económicos y sociales sorprendentemente diferentes: El capitalismo primitivo de los siglos XVI y XVII que en Europa estaba asociado especialmente con el comercio y las finanzas y con unas unidades de producción relativamente pequeñas. (..Pero) los cambios en las economías capitalistas durante el presente siglo han centrado la atención en las sociedades anónimas, que difieren de la empresa privada del siglo XIX en que sus propietarios son numerosos y no ejercen un control continuo o unificado sobre los asuntos de la sociedad, mientras que los directores asalariados que poseen el control, generalmente no son accionistas de importancia".** El capitalismo ha evolu-

cionado desde sus formas más simples hasta el oligopolio transnacional que hoy permite integrar al mundo en un mismo bloque de naciones y mercados, cuyas utilidades son usufructuadas por las mesas directivas de unas cuantas y enormes compañías.

*Diccionario de Economía. Una exposición de conceptos económicos y su aplicación. Seldon, Arthur y F.G. Pennance.

Edita Alhambra, México.

P. 96.

** Op.Cit. p. 97

Durante la década de 1930 surgió en Estados Unidos una tendencia artística que rescataba las condiciones paupérrimas en las que vivía un importante sector de la población y las plas-maba en lienzos que pretendían criticar y concientizar al norteamericano promedio, lanzando "amargos ataques contra el sistema político y económico americano que había producido los sufrimientos de la gran depresión"¹⁷. Los artistas pretendían retratar con toda su crudeza las deprimentes condiciones del arrabal, no siendo extraños los cuadros en los que aparecían personas ancianas cuya piel estaba cercana a la putrefacción, o los hombres, las mujeres y los niños sumidos en una extrema pobreza, característica que se antojaba una "virtud positiva"¹⁸. Siendo una época desesperada, y tomando en cuenta que dicho realismo estaba presente en el arte publicitario y el comic, que ya había sensibilizado al gran público norteamericano, el grupo de "los ocho" (Formado por artistas como John Marin, Ivan Allbright y John Sloan) y otros pintores que seguían la tendencia, entraron al recién creado Proyecto Federal de Arte, cuya misión era financiar los trabajos y la supervivencia de los artistas de Norteamérica. Si bien algunos suavizaron su ácida crítica para con el sistema, convirtiéndose luego en "american scene painters" o en "regionalists", subgru-

17 ARNASON, Thames & Hudson.

A History of Modern Art. p.433

18 MYERS, Bernhard, editor.

MCGraw-Hill Dictionary of art.

Tomo 4, p. 413.

pos ambos que rescataban el candor de los estados rurales y las comunidades aisladas de la nación, un buen número declinaron la manutención ofrecida por el Proyecto, poco a poco diluyendo su trabajo con la adopción de nuevas tendencias, o la auto-extinción. La beligerancia de los realistas, sumada a la proyección del aislacionismo que definió a América en los años cercanos a la segunda guerra, y la promoción del mismo Proyecto, favorecedor de los nuevos artistas, que seguían la tendencia del abstraccionismo, y se olvidaron de la crítica social, contribuyeron para que dicho realismo



Ernest Barlach, *Grupo en la Tormenta*, 1919. Las personas más golpeadas por la Gran Depresión estadounidense fueron sujetos principales durante el movimiento realista norteamericano.

norteamericano fuera considerado contrario al avance del "arte moderno" en este siglo, colocándolo fuera de foco en el análisis de lo que Estados Unidos consideraba el "arte de vanguardia". La discriminación del realismo, y la gradual adopción de un arte abstracto en el seno imperial, marcarían definitivamente las actividades creativas al interior de los grupos pintores que nacerían tras el final de la segunda guerra: la ideología se revestía de un modo preestablecido de ver las cosas; es decir, la ideología se comenzaba a identificar con una imaginaria determinada, y factible de ser usada en el manipuleo de la conciencia.



Rudolf Schlichter, *Retrato de Egon Erwin*, 1928. Aun en el retrato, los realistas estadounidenses procuraban ubicar a sus sujetos en el ámbito del arrabal

Mientras tanto, en la Unión Soviética, y con motivo del quince aniversario de la revolución de octubre, el Partido comunista organiza una exposición en la que un gran número de artistas llegaron a participar. El tema oficial de la exposición era la exaltación de la revolución; la tendencia, patrocinada por el partido, (contraria al estilo creativo e imperialista yanqui) e implementada en los jóvenes pintores, era el realismo. "Mientras se declaraba que el realismo es primero que nada la verdad completa del sujeto y de la caracterización del

fenómeno de la realidad del artista, también se afirmaba que los artistas soviéticos querían interpretar y reflejar la belleza, rechazando la maldad a través de formas comprensibles, como la voz de su gente"¹⁹. El realismo entonces se erigió como la forma artística idónea para la legitimación del régimen social-

¹⁹ Encyclopedía of World Art
Volumen IX, p. 887

ista: en los cuadros y los murales, se podía observar al pueblo oprimido por los capitalistas, a los emisarios del partido, (carmesís héroes salvadores que otorgaban la libertad y la solidaridad) como redentores de la opresión de las masas.

La implantación de este arte oficialista tuvo consecuencias funestas para toda otra forma de expresión dentro de la Unión Soviética, y tras la radicalización política ocurrida al final de la guerra, se convirtió en tal vez la más importante arma ideológica mediante la cual el partido mantenía en orden sus filas, abarrotadas de individuos deseosos de la desersión y cansados del totalitarismo heredado del gobierno de Stalin.

Entendamos socialismo como el conjunto de “programas prácticos de muchos partidos políticos de izquierda. En términos generales, el socialismo pretende, en diversos grados, una forma de sociedad sin clases, que debe lograrse principalmente transfiriendo la propiedad privada a propiedad estatal, y sustituyendo el sistema de la libre empresa, (...) por la planificación central estatal (...) El socialismo y sus postulados siempre sufrieron de un divorcio relativo... “Los socialistas se encuentran fuertemente divididos tanto en el método como en el grado de socialización. La doctrina socialista extrema la defendió vigorosamente Karl Marx (...) constituyendo posteriormente la base de la acción y del pensamiento político ruso (sin embargo) la mayor parte de los partidos de izquierda de la Europa Occidental son mucho menos radicales” La Unión Soviética, con todo y los postulados marxistas que tanto enarbolaba, nunca pudo prescindir del liderazgo de una capa de burócratas que se abstraían de las condiciones generales del pueblo.

* Diccionario de Economía.
Op. Cit. Pp. 510-511

En este esquema de cosas, y durante el periodo que va de 1947 a 1950, se dió en los Estados Unidos un pánico generalizado a la infiltración de agentes comunistas, sobre todo en las

altas esferas del gobierno. La difícil reparación de territorios conquistados tras la derrota de Alemania, lograron distanciar a los dos grandes vencedores del conflicto. La Unión Soviética y Estados Unidos, que habían entrado como camaradas a la ciudad de Berlín, discutían como perros de presa acerca del destino final de la nación derrotada. En el más puro símbolo de la intolerancia y los excesos cometidos tras el formal inicio de las hostilidades de la guerra fría, Alemania fue dividida en dos, separando en definitiva a familias enteras que tenían prohibido cruzar la frontera para encontrarse con los suyos, y destrozando las expectativas de fraternidad y paz que movían a Europa tras la desmovilización. La anexión soviética de los países del este de Europa, la creación de la OTAN, el Pacto de Varsovia, y la escalada armamentista que se sucedieron, son puntos de una cresta de violencia psicológica que se elevaba y se elevaba sin mostrar visos de finalizar nunca. El miedo colectivo esparcido en América fue aprovechado por los republicanos, (mayoría en ambas cámaras contra las que el presidente Truman debía enfrentarse cotidianamente), para organizar una "caza de brujas" que pretendía purgar al país de toda voz crítica o contraria al destino manifiesto. Bajo el pretexto de la infiltración comunista, intelectuales, artistas y demás críticos del sistema fueron callados o expatriados; en este clima político, la radicalización del arte, ya con visos de oposición entre ambas potencias, era inevitable.

Finalmente, con el surgimiento de las escuelas neoyorkinas y la definitiva prohibición de cualquier otra forma artística expresiva distinta al realismo en la URSS, los pinceles estaban listos para la lucha.

El comic llegó a ser considerado por el Partido Comunista como una degeneración que iba en contra del buen desarrollo de las juventudes socialistas. La presentación de historias que en poco o en nada se comprometían con la realidad circundante, y en cambio promovían

el "salvaje yugo capitalista", iba en contra de todos los programas culturales soviéticos. Si la caricatura era permitida en los periódicos de la U.R.S.S. fué porque la mayor parte de las veces su crítica se remitía a provinciales sectores del Inmenso aparato burocrático de la Unión, evitando, siempre, criticar cuestiones de fondo.

2.2 La "vanguardia" capitalista.

Durante 1930 el modernismo, en particular el cubismo y el abstraccionismo, fueron desplazados por la tendencia general de los artistas e ilustradores de América hacia el realismo. Estas otras tendencias debieron mantenerse a un nivel "*underground*" esperando por tiempos más propicios. No obstante, la instauración del Proyecto Federal de Arte, y el financiamiento de los nuevos artistas después de la primera mitad de 1930, abrió nuevas posibilidades para una serie de jóvenes que debían adoptar un estilo para cumplir con los murales que el gobierno exigía a cambio de sus becas. Algunos acudieron al renacimiento como fuente de inspiración, mientras que otros, como Arshile gorky, Willem de Kooning, Phillip Guston, y James Brooks aprovecharon la oportunidad para experimentar con las nuevas formas artísticas. El fortalecimiento de estas tendencias con el paso del tiempo y el estancamiento de medios tan vitales como el comic y la publicidad durante la guerra, lograron que

artistas como Alexander Calder pudieran "cambiar el rostro de la escultura (y el arte) americanos al final de la segunda guerra mundial..."²⁰ El "expresionismo abstracto" tomaba por asalto a Norteamérica.

La escuela de Nueva York.

Este llamado "Expresionismo abstracto" se caracterizaba por una falta de representación basada en el aproximamiento emocional del artista al concepto y la ejecución; si bien el movimiento estaba sustentado en la pintura, fué tan amplio y diverso que una década después se expandió al resto del planeta, inevitable foco de influencia cultural de Estados Unidos, erigido ya en el eje rector del mundo occidental. Nacido en la ciudad de Nueva York, el movimiento y sus artistas eran también conocidos como la "Escuela neoyorkina". Si bien se puede decir que sin las influencias del surrealismo, el cubismo sintético y el neoplasticismo, el surgimiento de la escuela no hubiera sido posible, no obstante, el movimiento siempre se caracterizó por su variedad, y dentro del mismo se podían encontrar artistas tan diversos como Jackson Pollock, Mark Rothko, Franz Kline y el mismo Willem de Kooning, por mencionar algunos. El común de los trabajos de los artistas del periodo oscilaba entre representaciones no naturalistas del objeto hasta el planteamiento por completo irreconocible del sujeto retratado.

Con la expresión cultura de masas "Se designa ante todo un tipo de cultura de calidad mediocre- películas, comedias, espectáculos de revista, dramas radiotelevisivos, dibujos animados, música ligera, canciones, narrativa color de rosa, novelas policíacas, relatos de ciencia ficción, etc., caracterizada por la superficialidad, la repetición de situaciones triviales y la explotación de los gustos más banales del público. Al mismo tiempo connota el hecho de

²⁰ THAMES, *Op, Cit.* p. 435

que los materiales de tal cultura son difundidos (...) siempre por medios de comunicación masiva".* El advenimiento del mass-media, y el análisis de sus programas, sumado a su aplastante alcance dentro del público receptor, ha plegado a los teóricos tradicionalistas en posturas contrarias al avance de los medios. Si bien no podemos negar la vacuedad de muchos contenidos, sí habría que entender que las posibilidades del mass-media no están peleadas con los atributos más apreciados de los canales clásicos de transmisión de la cultura.

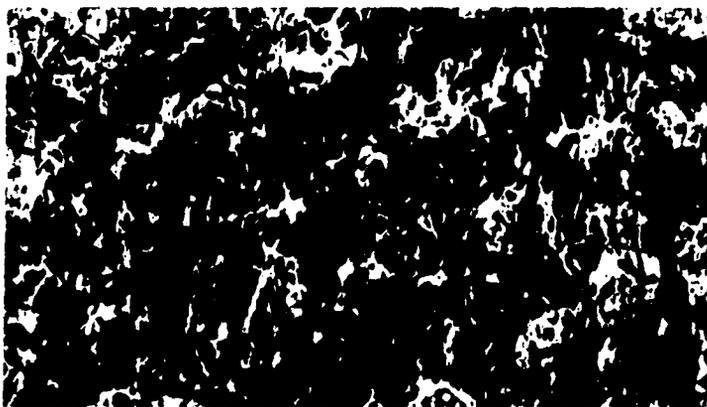
* Diccionario de Sociología.
Op. Cit. P.256



Franz Kline, *Mahoning*

La implantación de la subjetividad, y la emoción del artista a la hora de crear su obra, iniciaron un proceso de alejamiento que muchas veces colocaba al espectador fuera del alcance expresivo de los cuadros que observaba. Si bien la transmisión del

sentimiento era lograda en muchos casos, en otros (que conforme avanzaban las experimentaciones de los artistas y sus obras, se multiplicaron) la obra de arte se volvió peso muerto colgado de la pared, porque no era capaz de transmitir idea o emoción alguna. Tal vez fué en este punto que el arte comenzó a segregarse definitivamente de las masas capitalistas en occidente. Paulatinamente, los artistas de renombre se acogieron a las galerías cerradas, y empezaron a conformar el mundillo intelectualoide que hoy los separa del resto de la gente "común y corriente".



Jackson Pollock, *Blue Poles*. (fragmento)

Este hecho, desde el que se radicalizó la división entre la alta cultura, y la cultura de masas, (que para entonces adquiría al más eficiente de sus servidores hasta nuestros días, la televisión,) se convertiría tiempo después en el paradigma del escalonamiento social básico de la sociedad capitalista: Los ricos y poderosos tenían acceso directo al arte de vanguardia, porque podían pagarlo, y, aunque el resto de los hombres podían admirarlo ocasionalmente, tenían que esforzarse por alcanzar el status para acceder a una propiedad de tal valor económico y cultural. La obra de arte, a estas alturas, se había convertido en sinónimo de poder en occidente. Mientras, la cul-

tura de masas, de la que el comic era artifice, se rediseñaba día con día como una forma "prostituida" de expresión, para mantener ocupado al resto del pueblo, que poco o nada tendría que ver con los grandes creadores. La separación definitiva, y la discriminación de los medios masivos bajo la predominancia ideológica de las artes estaban listas. Por un lado, la cultura de masas y sus elementos homogeneizantes se erigían como un universo de opciones para el hombre común de occidente, mientras que el nuevo arte, recluso a las altas esferas, y al refinamiento del capitalista ricachón y poderoso se convertía en símbolo del bienestar que el dinero podía otorgar.



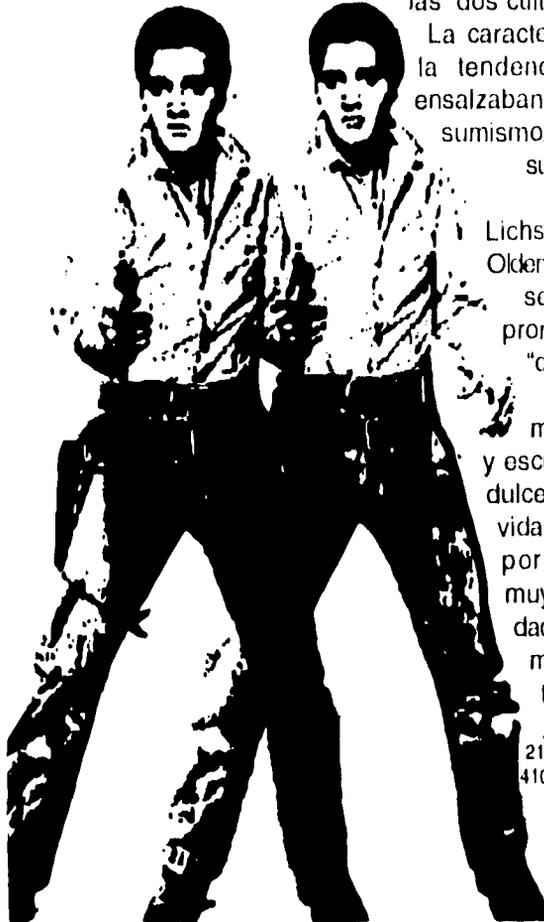
Willem de Kooning, *Viernes Negro*, 1950

Arte Pop.

La posterior llegada del Pop art fué una especie de reacción en contra del periodo abstracto. Controversial y paradójico, este arte pretendía, (tras la gradual dilución del miedo anticomunista de la caza de brujas), voltear la mirada a la cultura de masas y sus referentes más comunes. Las latas, los hot-dogs, las hamburguesas, los aparadores, los señalamientos de tránsito y,

especialmente, el comic, se convirtieron en sujetos primordiales de la nueva temática. El "precicionismo" de los collages y las pinturas nuevamente recurría a un realismo relativo, no obstante manteniendo una distancia formal e interpretativa que acercaba mucho las obras a las tradicionales viñetas de los comics, o empleaba la fotografía y la serigrafía en alto contraste para lograr sus objetivos. Este intento de regresar la producción artística a los terrenos de la gente común y corriente, si bien ofrece trabajos fantásticos que fueron inmediatamente acogidos por la masa, no puede salvar por completo la sanja que se había tendido definitivamente entre las "dos culturas".

Andy Warhol. Elvis Presley,



La característica definitoria de la tendencia, en la que se ensalzaban elementos del consumismo, y la indiferencia de sus creadores, como Warhol, o Lichstenstein, o el mismo Oldenburg, que decía que se encontraba comprometido con un arte "que se tuerce y se extiende imposible-mente, y se acumula y escupe y traga, y es tan dulce y estúpido como la vida misma"²¹, acabaron por colocar en órbitas muy alejadas del ciudadano común al arte moderno y la alta cultura.

²¹ Citado en MYERS, *Ibid.*, p. 410



Roy Lichtenstein, *M Maybe*, 1965

Pero este "alejamiento" permitió que en los inicios de la década de 1960, el comic, una forma de arte más cercana a los afectos del común de la gente, retornara con nuevos bríos, impulsada por nuevos promotores que aprovecharon la "cotidianización" de la televisión y sus programas.

2.3 El realismo como proscripción de la disidencia.

Una vez ocurrida la exposición de 1932, el gobierno soviético insistía en que la función del arte era social. La glorificación del estado y sus líderes, la enseñanza de las virtudes del trabajo, la hermandad de todos los pueblos trabajadores, y la gloria de la ciencia y el bienestar del común, alcanzados bajo el gobierno socialista, debían ser los temas de los que se habría de nutrir el arte hecho en los países del bloque este.

El realismo, y sus capacidades de disuación en el hombre, se mostraron desde siempre muy eficientes a la hora de "retocar" la realidad, elemento necesario siempre que se quiere compactar a un pueblo en torno a un pasado o un destino glorioso, y no se cuenta con otro medio que el manipuleo ideológico. No en balde el Tercer Reich se vió en la necesidad de crear un arte monumental en el que la figura humana se volviera un símbolo ideológico que tomaba sus referentes básicos de la literatura mitológica germánica, logrando la acuñación del líder, la patria y la raza, como elementos icónicos a los que el ciudadano común no se podía escapar. Al igual que América, si Alemania no lloraba con mucho énfasis la pérdida de sus hijos en la

guerra, es porque sabía que era un precio que había que pagar para conseguir el bien de la mayoría: infinitud de carteles, esculturas y propaganda en la que se retrataba al hombre ario como el señor del mundo por derecho de nacimiento lograban borrar toda sombra de duda.

En el realismo soviético la mitología germánica y el concepto de la raza eran sustituidos por la omnipotente imagen del obrero, unidad básica sobre la que se erigía el partido, la masa y el avance cultural y social prometido por los líderes que consideraban a su población como una extensión más de la fracción castrense que se encargaba de prolongar el dominio del partido al interior y el exterior del territorio nacional.



A A Deneika, La defensa de Petrogrado.

El Partido Comunista, desde 1932, desarrolla los principios perfectamente definidos sobre los que habrá de actuar el arte socialista, basándose en la teoría leninista del reflejo... "La teoría del reflejo de Lenin se basa en la dependencia de la producción artística del desarrollo social y económico de la sociedad. Basándose en Carl Marx, Lenin ve los principios del arte en conexión con la habilidad práctica del hombre en la sociedad primitiva. Según él, dentro del proceso del trabajo surge la necesidad del conocimiento espiritual, siendo una de las primeras formas de conocimiento el reflejo del mundo en imágenes artísticas. De ahí que el arte fundamentalmente siempre haya tenido unos fines utilitarios, que con el realismo socialista reciben una programación orientada hacia el futuro y están destinados a servir a la sociedad y al partido."²² Esto convierte al arte no solo en un medio de educación ideológica, sino en un arma de la lucha de clases.

El realismo, desde 1920, ya no es suficiente para representar al mundo... este realismo debe de entenderse como una situación inscrita en un desarrollo revolucionario, y, a partir de la primera mitad de la década de 1930, el individuo debe ser el reflejo de la colectividad, colectividad que se expresa en sus actitudes diarias y humanas, de manera concreta pero diversa. Además, la sociedad socialista se encuentra en un perpetuo avance hacia la consecución de su meta máxima, el comunismo, en donde todos los trabajadores podrán finalmente emanciparse del yugo del capitalista. Esta situación, que ocurriría en un futuro, llevando a los pueblos a su hermandad definitiva, debería de ser plasmada por los artistas, que forzosamente han de mostrar la absoluta liberación proletaria, y otros temas afines a tal propósito.

Si bien en un primer momento habría de costarle bastante trabajo al partido delimitar el estilo gráfico que reflejaría todos los

²² THOMAS, Karin.

Hasta Hoy Estilos de las artes plásticas en el siglo XX, p. 73

postulados del socialismo, la evolución de artistas como Alexander deneika e Isaak I. Brodski, abrirían el camino para la posterior implementación imaginal de la política y la representación de la industria pesada, como reflejo del proceso laboral y la fuerza del hombre socialista. "Este concepto artístico que desembocaba en gran número de monumentales pinturas históricas y de propaganda, que vuelven a cierto estilo del siglo XIX, también determina el escenario artístico de todos los países bajo influencia soviética después de la segunda guerra mundial. Así surge una nueva técnica plástica dotada de atributos románticos que a menudo representa, alejada de la situación real, al obrero idílica y esquemáticamente en medio de un entorno tecnificado idealizado"²³.

La erección de murales y esculturas a lo largo de toda la madre Rusia buscaba sumir al ciudadano común y corriente en una selva de referentes iconográficos que pudieran mantenerlo cohesionado ante las ofensivas de occidente. La promesa eterna de una vida mejor, en donde las desigualdades no fueran tan evidentes, no llegó mas que a medias, porque los líderes del partido seguían gozando de privilegios que los colocaban muy por encima del resto de los habitantes de la Unión Soviética, y los acercaban peligrosamente a los patrones capitalistas, tan vituperados por la retórica oficial... Occidente, y más concretamente Estados Unidos, siempre fué un oasis ilusorio en el que los rusos y los europeos bajo el dominio del socialismo se visualizaban a sí mismos como seres liberados. El último recurso al que podían recurrir la autoridades era la vituperación: las actitudes norteamericanas serían inmorales, y contrarias al buen desarrollo de la juventud soviética, que crecía cultivada como un bonsai bajo los techos de las dom kul'tury²⁴, en donde la literatura, la poesía y el arte eran enseñados y distribuidos como los hot-dogs en Nueva York. Si en

²³THOMAS, *Op Cit* p 74

²⁴"Casas de la cultura".

América el arte de vanguardia era exclusivo del omnipotente archimillonario, en Euroasia este arte era propiedad del pueblo, y tenía que ser forzosamente respirado, masticado y engullido por todos sus hombres y mujeres, desde la más tierna infancia, si es que la Unión de Repúblicas habría de subsistir, para finalmente alcanzar el tan deseado comunismo. El realismo, luego entonces, era la proscripción de la disidencia.



Vladimir Tatlin. *Modelo para monumento a la tercera internacional*, 1919-1920

La división entre idearios políticos y formas de hacer arte, y más concretamente, la implementación ideológica vía la imaginaria, marcaron dos modos de perpetuar regímenes antipodas pero similares. Dentro de sus respectivos esquemas de dominio, el capitalismo y el comunismo empleaban al arte, al comic, y al resto de los medios de masas, o bien como garantes de su dominio de la conciencia, o bien como enemigos del sistema que se dedicaban a perpetuar.

2.4 Los comunistas se comen a los niños. Los vaqueros siempre ganan.

El manejo del arte como una herramienta ideologizadora en el siglo veinte no ha tenido parangón en la historia de la humanidad. Aparte de la fuerza seductora de las imágenes, este hecho se explica en la lucha de nuestras sociedades por crear un sistema de gobierno que sea menos falible cada vez. En este prototipo de orden político supremo, los ensayos llevados a cabo por capitalistas y socialistas tras la escisión del mundo en bloques son demostrativos de dos tendencias opuestas, y sin embargo casi tan eficientes la una como la otra... Si la desaparición del bloque socialista durante el fin de la década de 1980 se interpreta como el triunfo de occidente, no estamos lejos de la realidad, sobre todo porque en verdad se trata del triunfo de la cultura de masas y el orden social imperial implementado tras el fin de la movilización de países, en 1945. Si finalmente los habitantes detrás de la "cortina de hierro" reclamaron su libertad, no fué tanto por las condiciones totalitarias del régimen al que estaban sometidos, sino por las fallas de éste en justificar sus acciones; el acartonamiento de un nacionalismo realista que difícilmente pudo evolucionar en

sesenta años de socialismo, y la pretensión de suprimir la conciencia, en lugar de manipularla, fueron tal vez los errores supremos del comunismo malogrado. Si a esto le sumamos la diferencia numérica, en la que los países "alineados" a la política centralista y occidentalizadora de Estados Unidos se contaban por cientos, y el eterno esfuerzo propagandístico homogeneizador al que fué sometido el mundo desde 1960, no es raro comprobar que, dicho "éxito de occidente" se basó en la inserción de la conciencia colectiva en un estado de cosas propicio al entronamiento de Estados Unidos como dueño último del planeta. El artífice de dicha ideologización fué, indudablemente, la cultura de masas, de la que el comic es

Se pueden hacer muchas lecturas en torno al término "comunismo". Quizás el sinónimo más socorrido para la palabra sería "utopía"... Tomás Moro, pensador inglés del siglo XVII, concibe un Estado paradigmático en el que los conflictos de clases han sido abolidos: "En efecto, en la isla de Utopía la propiedad privada y el dinero son abolidos y todos los bienes inmuebles (tierras, materias primas, talleres, etc.) pertenecen al estado. Los ciudadanos son equitativamente trabajadores y felices: cada uno de ellos no trabaja más de seis horas al día(...) porque en Utopía no hay ociosos que tengan que ser mantenidos por los demás." Marx asegura que el comunismo sería la siguiente etapa lógica en el desarrollo del régimen capitalista: "Con la creación del mercado mundial, la burguesía ha convertido en cosmopolitas la producción y el consumo de todos los países (...) Con ello termina todo aislamiento local o nacional y empieza un tráfico universal, una dependencia universal de las naciones entre sí". ** Con esta globalización de mercados, la industria alcanza su cumbre... "un desarrollo capitalista plenamente realizado constituye el presupuesto esencial de la concepción marxista: según Marx, solamente la gran industria realiza el enorme aumento de la riqueza social que puede hacer posible la aplicación de la siguiente regla: de cada

uno según las propias capacidades, a cada uno según las propias necesidades."* El comunismo, por otro lado, fué identificado en la América puritana de los años cincuenta como el reflejo negativo de la democracia y la "igualdad de oportunidades" ofrecidas por los Estados Unidos: Los comunistas tenían una connotación siniestra frente al capitalismo más consumado.**

* Diccionario de Política.

Norberto Bobbio, et al., Edita Siglo XXI

p.271.

** Op. Cit. P. 275

*** Ibid p.276

elemento primordial durante las décadas decisivas de 1970 y 1980.

La mofa en la que se insinuaba que los comunistas eran tan perversos que podrían comerse a un niño, y la certeza universal de que los vaqueros siempre ganaban, fueron posibles solamente bajo la constante repetición de los mismos dogmas que acabaron por convencer a la Unión Soviética y sus satélites de que la verdad se encontraba en Occidente. Esta verdad, finalmente accesible tras el derrumbe de la cortina de hierro, como veremos más adelante, no fué más que la instauración de un régimen imperialista global basado en la masificación de las conciencias y en la verdadera supresión de la disidencia vía el control intelectual supremo. El comic, el arte, el mass-media, son sólo las diversas caras del superrégimen cuya sociedad se integra en una nación estratificada, global y dominada desde las cúpulas de poder económico del orbe, poder que decide y autoriza los destinos del individuo, esa mínima unidad tele-dirigida, ése integrante básico de la "Nación Xerox".



3. El comic de los años sesenta y setenta...

La era de las leyendas.

Si bien dentro de la historia de los comics se considera a la década de 1930 como la "Edad de oro", y desde antes de 1920 los grandes *Syndicates* ya distribuían sus strips a lo largo y ancho del planeta, no es sino hasta 1960 y 1970 que el *comic-book* (a partir de ahora, solamente comic) logra penetrar eficientemente en las conciencias de todo occidente. El resurgimiento del medio, y más precisamente, del género heroico, se debe, en gran parte, a la fuerza creadora de unos cuantos hombres que, retomando hasta cierto punto el pasado glorioso de la depresión y una serie de héroes que existían previamente, los dotaron de características más humanas y dramáticas que las de aquellos heredados de la década de 1940.

Como hemos analizado en el capítulo anterior, el advenimien-

to de la guerra de Corea logró recrudecer el ánimo anticomunista del fin de la segunda guerra mundial. El senador Joseph McCarthy, tal vez el más notable promotor de la "cacería de brujas", inició sus pesquisas al interior inclusive del departamento de Estado desde 1950, y aunque fuera destituido cuatro años más tarde, la virulencia de sus obsesiones se transmitió a lo largo y ancho de Norteamérica, desencadenando un largo periodo de odio y abuso del poder en contra de aquellas personalidades contrarias al surgiente fascismo norteamericano.

Insertado en este ánimo de cosas, el psicólogo F. Wertham se dedicó a analizar los contenidos de los comics, llegando a la conclusión, en su libro *The seduction of the innocent*, de que la influencia de dichos comics, en las psiquis de los niños, constituía su "genio malo"⁶, posibilitándolos de actuar negativamente, en especial en contra de sus padres y otras instituciones sobre las que



Peanuts, de Schultz.

"América se sustentaba". Estas afirmaciones, apoyadas en la aparición, durante 1950, de títulos como *The vault of horror*, *The crypt of terror* y *The haunt of fear*, todas ellas de *EC Comics*, (*Educational Comics*), y en la violencia que ya era cotidiana en los comics de super-héroes, lograron que el Comité para la Delincuencia Juvenil del senado estadounidense investigara los comic-books. En respuesta a esta preocupación generalizada, los syndicates reforzaron su auto-censura, constituyendo en enero de 1955 el *Newspaper Comic Council*, órgano que tenía la misión de diferenciar las producciones más conservadoras, para los periódicos tradicionales, y las ediciones que se dirigían a los comic-books. Pero el paso decisivo para controlar la producción de comics se

⁶ BARON, Carvais. Annie, Op. Cit. p.56



Pogo, de Walt Kelly. La apariencia pueril de los personajes no era más que una máscara para el tratamiento de cuestiones más de fondo en la sociedad estadounidense.

dá en 1955, cuando la *Comics Association of America* (nacida en 1953) instaura el *Comic Code Authority*, código de censura que pretende evitar la aparición de temas tabúes como el sexo, o el ataque a los estamentos básicos de la "buena moral" y el puritanismo que se había apoderado de América.

La aparición de dicho *Comic Code*, por un lado, acelera la infantilización a la que los super-héroes habían venido sometiendo gradualmente, pero por el otro tiene la "virtud" de alentar todas aquellas producciones humorísticas que difícilmente incluirían sexo o violencia entre sus viñetas. *Peanuts* de Charles M. Schultz, *Pogo*, de Walt Kelly, y *Dennis the menace* de Hank Ketcham, son los tres mejores ejemplos del comic reflexivo, con personajes infantiles que discurren de la trivialidad a las declaraciones ideológicas de primer orden. Además, el código logró la definitiva extinción del género *Horror Comics*, permitiendo la caída de *EC* y su posterior desaparición, acompañada del repliegue de muchas otras publicaciones contemporáneas.

Mientras tanto, la multicitada escalada del pánico anti-comunista fué disminuyendo tras la muerte, en 1957, de McCarthy, y aunque el Sputnik orbitaba la Tierra por esas mismas fechas, causando temor entre una población que creía ser espiada por

un ojo mecánico desde las alturas, las relaciones Soviético-Norteamericanas tuvieron mejor semblante tras la muerte de Stalin y el alcance de un equilibrio nuclear en los arsenales de ambas potencias. A partir de éste momento, las relaciones entre los grandes del norte se ubican en un sube y baja del que la crisis del canal de Suez (en donde ambos países cooperaron conjuntamente para la resolución del conflicto), la visita de Kruschev a Washington, el ascenso al poder de Castro en Cuba y la guerra de Vietnam, serían puntos antípodas.

En estas condiciones es que comienza el periodo en el que se constituyen los dos grandes gigantes de la industria del comic. En el presente capítulo pretendemos analizar la última consolidación del medio como herramienta masiva globalizadora exportada desde la metrópoli hasta los rincones más apartados dentro del imperio, entendiendo este hecho como una dinámica imprescindible para la final cimentación de la Nación Xerox. Los hechos registrados a continuación servirán para sustentar la idea de que los creadores que intervinieron en las grandes compañías de comics durante el periodo que estudiamos jugaron un papel de primerísima importancia en la instrumentación final de la imaginaria y la retórica que habrían de determinar no solo al comic, sino a muchos aspectos torales de la sociedad de consumo en este fin de milenio.



3.1 D.C. y Todos toman Coca-Cola.

Ya mencionamos que *Action Comics* fué el lugar en el que *Superman*, primero de una larga descendencia de super-héroes, vería, en 1938, su primera publicación. Este primer número, cuyo principal promotor fué Max C. Gaines, elevaría a *EC* (*Educational Comics*), su editora, por sobre una serie de competidores que intentaban adaptar la fórmula del éxito del "hombre de acero" a sus propias creaciones o imitaciones. Esta ventaja, (que con el fin de la guerra y la salida de escena de personajes como *Captain America*, principal artífice de la competencia) se prolongaría inclusive hasta el periodo de recesión de los cincuentas, colocando a la compañía en una situación privilegiada dentro de un mercado vapuleado por los embates de la censura.

William Gaines, (hijo de Max), heredó el consorcio editorial a la muerte de su padre, y fué patrocinador de el giro temático radical que marcó la condenación de la rebautizada *Entertaining Comics*, promocionando los títulos en los que nació el género *Horror comic*. Si bien el trabajo artístico de los dibujantes y escritores bajo esta productora es de una calidad impresionante, el tratamiento de temas prohibitivos durante un periodo para nada tolerante, consecuentemente habría de hacer naufragar a esta nueva tendencia. No obstante, la aparición de publicaciones como *Weird Fantasy* y *Weird Science*, (en donde aparecieron trabajos de ciencia ficción del peso de

las "Crónicas marcianas" de Ray Bradbury, o dibujantes tan importantes como Al Williamson y Wallace Wood) lograron aportar una herencia de grafismos y estilos que luego serían determinantes en la guerra sostenida por la editora contra su más fiero rival.

La caída de los *EC comics*, si bien dejó solas en el escenario a las historias de super-héroes, tuvo el acierto de abrir nuevas posibilidades para un género que conforme se acercaba la década de 1960 crecía y tomaba nuevos bríos de la intervención de una nueva serie de creadores. Ahora bajo el nombre de *National Periodical*, los herederos de la compañía de Max Gaines, amenazados por la creciente *Timely*, (editora que luego se convertiría en *Marvel Comics*), prepararon una "ofensiva"²⁶ que incluía la creación de nuevos comics y la resucitación de antiguos héroes de antaño.

Si bien es cierto que durante el periodo de mayor opresión del código las historias super-heróicas sufrieron un retroceso, ubicando a su público lector en un rango de edad que excluía definitivamente a los adultos, también es cierto que durante todo ese tiempo, y hasta la llegada de la década de 1960, la *National* ejercía un monopolio por sobre el género, en el que las apariciones de su competidora, *la Timely*, no eran mas que ocasionales, o inexistentes. La permanencia de las strips en los periódicos no pudo luchar contra el creciente atractivo del *comic-book* de la guerra, que tras la reducción del espacio para cada strip, en aras de la publicación de un mayor número de ellas, lanzó definitivamente al gran público lector hacia el ámbito del "libro", en donde quedaría atrapado inclusive durante el recrudescimiento de la censura.

El lector promedio del periódico, ante la constante interrupción de las sagas de sus héroes preferidos, reducidas a unas cuantas viñetas que mermaban sus espacios en las ediciones diarias, y no ganaban el terreno perdido en los suplementos

²⁶ COMA, *Ibid* p. 197.



IN THE MORNINGS, THE BRASS BAND PLAYED A BOURNIFUL MUSIC, AND FROM EVERY HOUSE CAME LITTLE GREEN FIGURES REARING LONG NECKS AND ALONG THE DUSTY STREETS, WEAVING AND GRAMING, SOME GRABBING AND SNEAKING AND MOTHERS AND SISTERS AND BROTHERS, BARRING TO THE BRASS BAND WHEN THERE WERE OPEN HILLS FREELY AND THE NEW TOMBSWERE INSTALLED



THE COFFIN WAS LINGERING? SHE WAS SHOVELLED IN ON THE COFFIN TOP; THEN THE BRASS BAND BLENDED AND RODED AND WERE TOWN AND THE GROUP WITH MELTING FEELS, SMITING LINE WERE STOOD AROUND AND WOOD AND SHUTTER AS THE DEWET WAS TORN TO PIECES AND STAYED ABLE AND BLOWN UP...



De Weird Science, una página de las Crónicas marcianas de Bradbury

dominicales, tenía dos opciones: o bien apartar la vista del comic, que había perdido el tan apreciado "suspense" en alguna de sus secuenciales disminuciones, (dicho suspense fué

llevado a sus límites con los exasperantes cortes de una serie de historias de por sí fragmentadas), o bien recurrir al book, que, con todo y el infantilismo gradual al que venía sometién-dose, aún ofrecía esa posibilidad de escapismo aventurero que fué principal generador del desarrollo del medio durante todo el siglo. La segunda opción, con todo y sus "peros", fué la elegida por un buen número de lectores que evitaron que el género de super-héroes terminara al lado del de horror, en el abandono y la destrucción.

De esta manera, aquel que quisiera comprar un comic, tenía que comprárselo a la *National*, porque no había otra opción; inclusive las publicaciones *Horror* y *Weird* pertenecían a *EC*, y esta situación logró que la compañía se enseñoreara de un mercado que no tenía muchas opciones. Como la *Coca-Cola*, que desde 1940 ya se había apoderado, en el consciente colectivo de norteamérica, del rótulo que le distinguía como "El refresco de cola", *EC* se apoderaba, a un nivel un poco menos evidente, por sus constantes cambios genéricos, del membrete que lo distinguía como "El *comic-book*".

"En los días anteriores a los aviones a propulsión a chorro y las bajas tarifas que les permitieron viajar a enormes cantidades de norteamericanos, el mundo más allá de nuestras fronteras nos parecía a muchos (estadounidenses) grande e inhospitalario; de modo que si uno se encontraba en el Norte de Africa y veía el familiar letrero de COCA-COLA, aquello era casi tan agradable como un pasaje de regreso a USA. Pero incluso aquí en casa Coke tenía un inmenso poder emotivo (...) en 1938 un legendario periodista de Kansas, William Allen White, fué fotografiado al cumplir setenta años. Se hizo retratar al lado del aparato de servir Coke en su fuente de soda preferida, y explicó: *La Coca-Cola es la esencia sublimada de cuanto significan los Estados Unidos. White comprendía.*"

Extraído del libro "La Guerra de las Colas", por Roger Enrico, editorial Norma, p. 6-7.

Entre las novedades ofrecidas por la National Periodical estaba Sgt. Rock, en 1959, escrita por el guionista Robert Kanigher, y ambientada en la segunda guerra mundial (uno de los temas favoritos de los guionistas de televisión del periodo) por el dibujante Joe Kubert, "adicto a series con alto movimiento físico"²⁷. Así mismo, Gardner Fox y el dibujante Gil Kane resucitaban a *Green Lantern*, mientras que Carmine Infantino hacía lo propio con *The Flash*, para luego retomar a la avejentada *Batman*, y elevarla a niveles artísticos y expresivos nunca antes logrados, mediante el empleo de viñetas que recordaban el periodo cinematográfico del comic, y prontamente fueron imitadas por el resto de los artistas del momento. "En 1967, el acceso de Infantino al cargo de director general de la National, originaba un segundo arranque de la empresa, visiblemente afectada por la expansión de la *Marvel* de Stan Lee."²⁸



Neal Adams.

Pero tal vez la más importante influencia dentro del comic de DC de los años sesenta y setenta (DC es el genérico que finalmente representaría a la *National* hasta nuestros días, en los que ha sido absorbida por el consorcio de Warner Brothers)

²⁷ COMA Ibid, p. 197

²⁸ COMA Ibid p. 198

sería el artista Neal Adams, encargado del desarrollo de series como *The Spectre* y *Deadman*, ambos espíritus que vivían aventuras e intrigas dentro del mundo de los vivos. "El arte de Adams, frenado en (...) los módulos de los comics de la prensa, estalla ahora en una espectacular arquitectura de la página donde tanto la variedad de formatos de viñetas como la intencionalidad dinámica de las perspectivas, otorgan a la narración un aire simultáneamente realista (por el gran peso físico de la ilustración) y abstracto (por las elucubraciones en el terreno del grafismo puro)."²⁹

Adams es también artifice del carácter oscuro y tétrico que hoy le ha dado éxito universal a *Batman*. Su interpretación del hombre murciélago, espiritual pero brutal, misterioso y justiciero, marcaría a través de un largo periodo de contribuciones personales los derroteros de uno de los dos más importantes personajes dentro de la casa DC.



La contribución de O'Neal y Adams para Green Lantern-Green Arrow.

²⁹ COMA, *Ibid.*, p. 198



El mundo era de D.C., pero Marvel habría de llegar. *Action Comics* 485.

Comenzando en 1970, Adams interviene de la mano del guionista Denny O'Neil en el comic *Green Lantern-Green Arrow*, justicieros cuyos poderes se basaban en un anillo mágico otorgado al guardián de la Tierra por una raza de alienígenas, y en la destreza con el arco, respectivamente. Estos héroes, bajo el auspicio de Adams y O'Neil, enfrentaron los problemas de una sociedad que atravezaba momentos de tribulación, entre los que se encontraban la guerra de Viet-Nam, el activismo anti-racista del *Black power*, los

movimientos estudiantiles y el desenfreno del final de los años sesenta. Un hombre de color, en las páginas del comic, reclamaba a Green Lantern haber viajado por el universo para luchar por el bien de seres de todos los colores, y nunca haberlo hecho en su planeta, a favor de las minorías negras; Green Arrow era convencido por su compañero de que la autoridad no siempre tenía la razón, y mucho menos era justa, tomando luego el lugar de los oprimidos, enfrentándose a los patrones y las clases poderosas de la nación. Entre sus andanzas, ambos héroes descubrirían que *Speedy*, mancuerna de Green arrow, era un joven drogadicto, como otro más de los miles que se esparcían por norteamérica durante la era Hippie... la implementación de esta temática contradecía los estamentos del Comic Code, y contravenía los propósitos de regulación para

los que había sido creado, pero la entrada de la realidad en el comic elevó sus niveles narrativos elevando la calidad de la que tanto adolecía el género super-heróico desde su nacimiento. No obstante, la publicación de estas historias no hubiera sido posible si *Marvel*, con su atronador avance, (y con la inaplazable imposición de temas nuevos y atrevidos que trajo consigo), no hubiera logrado que el código perdiera gradualmente su fuerza restrictiva, hasta que finalmente, en 1971, consiguió la final liberalización del mismo.

3.2 Marvel: El ímpetu creativo.

En marzo de 1992, en la sección de correspondencia de uno de sus comics, el editor de *Marvel*, Bob Harras, le respondía a uno de los incondicionales de la editorial que no, que en las juntas con los artistas, los guionistas y los editores no se cantaban canciones acerca de Stan "The man" Lee, ni había fotos de él por todo el edificio de Park Avenue, y aunque la mayoría de los empleados de la compañía trabajaban en títulos en los que Lee alguna vez había intervenido para su creación, había muchos de ellos que ni siquiera lo conocían en persona; el comentario, un poco irónico, ilustra en buena medida el tamaño actual de la insignificante compañía que iniciara sus labores hacia 1920, bajo el nombre de *Timely*. Si Harras y sus

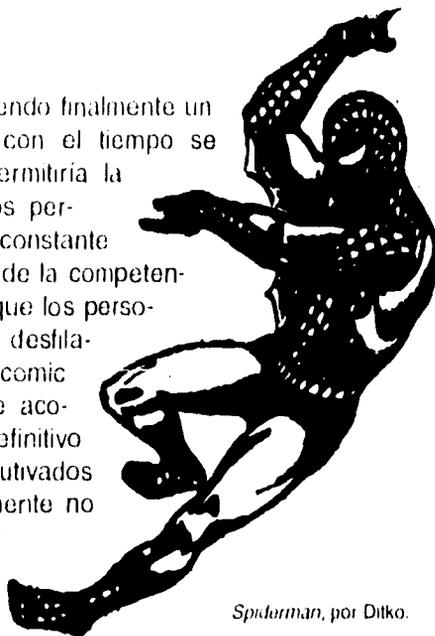
compañeros no cantaban canciones acerca de Stan Lee, no era porque le faltaran méritos al hombre.

Lee comenzó a trabajar en la Timely en los primeros años de 1940, y durante el cambio de nombre de la compañía, hacia 1960, es que lanzó a los superhéroes responsables de elevar a Marvel muy por encima de su competidora más cercana: DC. Si bien el staff principal de los personajes que Lee llevó al mercado eran resucitaciones, los héroes como *The human Torch*, *Captain America*, y *The Submariner*, fueron prontamente seguidos por nuevas elucubraciones nacidas del horror nuclear (el monstruoso *Hulk*), o insertas en otros temas de actualidad, como la carrera espacial (*The fantastic Four* obtenían sus poderes en un cohete que surcaba el espacio). Si bien muchas facultades y características de estos nuevos héroes tenían ya antecedentes dentro de la mitología particular de DC, Lee tiene el mérito de tejer en torno a sus creaciones complejos dramas en los que la heroicidad no opaca a la ingente humanidad que es condición básica del superhombre marveliano. Aunque algunos autores consideran este factor dramático insuficiente para el éxito que le significó a Marvel su nueva generación de super-héroes, (sobre todo por el conflicto ya existente entre Superman y su alter-ego, Clark Kent) el paso decisivo que Lee daría es la unificación de las historias y desarrollos paralelos de



Fantastic Four, dibujados por Jack Kirby, y escritos por Stan Lee, en su mejor época

sus personajes, constituyendo finalmente un universo complejo, que con el tiempo se volvería gigantesco, y permitiría la paulatina evolución de los personajes Marvel, ante una constante estaticidad de los héroes de la competencia. Este universo, en el que los personajes de diversos títulos desfilaban en las páginas del comic que al guionista mejor le acomodara, logró el amarre definitivo de una serie de fans cautivados por héroes que originalmente no eran protagonistas del comic que habían comprado, pero que en base al despliegue de sus atributos y la presentación de



Spiderman, por Ditko.

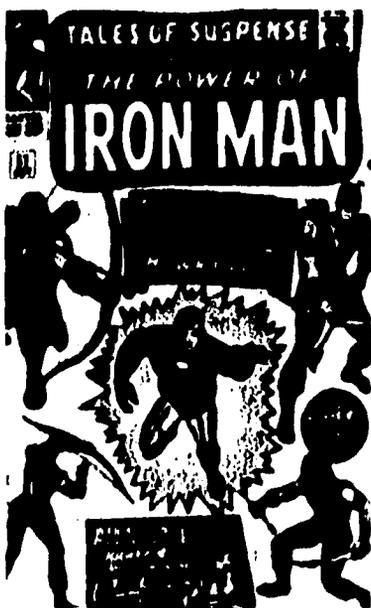
una saga que solamente se "cruzaba" con la historia del título en sus manos, hacía correr al lector al expendio más cercano para enterarse de la "otra" parte de dicha historia.

Los éxitos logrados por las primeras series abrieron el camino para *Spider-Man*, en 1962, historia que cautivaba a la juventud



universitaria que se veía reflejada en los problemas económicos y estudiantiles del saltimbanquí Peter Parker, identidad secreta del "amigable vecino arácnido" que apareciera en el primer número de *Amazing Fantasy*, bajo la pluma de Lee y el arte de Steve Ditko; *Doctor Strange*, el siguiente éxito de la editora, descifraba los mundos esotéricos de un mago que surcaba los planos astrales desprendiéndose de su cuerpo, resemblando en mucho las experiencias farmacológicas a las que muchos jóvenes se sometían o deseaban someterse

durante 1960; *The X Men*, explotando la amenaza nuclear, otorgaba facultades fantásticas mediante la contaminación atómica a un grupo de jóvenes que sufrían las mismas frustraciones y eran sujetos de los mismos temores de aquellos de su edad, que aún no lograban entender su papel dentro del mundo sino hasta que el profesor Xavier, (mentor ascendido por sus facultades paranormales dentro de la raza mutante), los reunía para enseñarles el camino a seguir; *The Avengers*, también en 1963, reunía a los antiguos héroes de la Timely, y daba cabida al famosísimo *Captain America* de la segunda guerra, descongelado en 1964 para remitirlo de nuevo al campo de acción, esta vez enfrentándolo a un mundo poblado por espías que tra-



Iron Man, otro de los héroes de Marvel

bajan encubiertos, representando, eso sí, una constante amenaza para la libertad y la paz mundial; *Nick Fury*, en dos títulos, en los que se narraban sus tiempos como sargento de la segunda guerra y su posterior desempeño como agente de una organización de espionaje llamada *S.H.I.E.L.D.*, también llamaba la atención por el mundo super tecnificado en el que se desarrollaban sus aventuras... cada estreno, cada edición, era un golpe más para la DC, entonces dormida en el sueño de un monopolio bajo el cual sus

personajes, inmutables y sectarios, habían sido abandonados. Pero el éxito de Lee y la Marvel, no hubiera sido posible sin el binomio constituido por el guionista y sus dibujantes, de entre

los cuales la pieza más brillante sería Jack Kirby. Kirby fué el artista de las piezas claves sobre las cuales se construiría el universo Marvel tiempo después: Presente en 1961, en la creación del comic de *The Fantastic Four*, su trabajo, aunado a los tratamientos narrativos de Lee, configuraría las tendencias creativas y estilísticas a lo largo de la primera década de Marvel. *The Hulk*, *Thor*, *The Avengers* y *X Men* acabarían por constituir el quinteto del que luego surgiría la inspiración y la gráfica para el resto de las creaciones marvelianas.

Si bien el estilo de Kirby no había cuajado cuando comenzó la "Era Marvel", conforme su trabajo crecía en cantidad, su arte tomaba nuevas direcciones cualitativas, evidentes en el duro



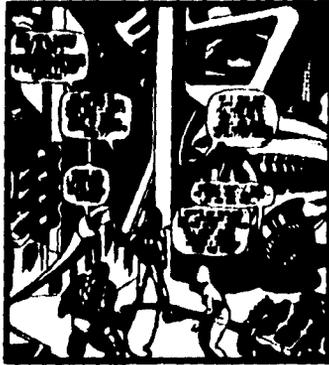
La cinemática del trabajo de Kirby, sumada al guinismo de Lee abrieron el camino para una empresa que tendría que competir en un mercado oligopólico.

trazo de las expresiones faciales más bien macizas que poblaban a los personajes nacidos en la mente de Stan, y se mostraba perfecto para el dibujo de horrendos monstruos y vastísimos escenarios llenos de maquinaria de anticipación a los que el público tanto se aficionó.

"Lee y Kirby, sobre todo por lo que respecta a sus primeras series, hicieron repercutir el pretendido aire épico de sus episodios en una destrucción constante de grandes edificios, cobrando tales desmoronamientos y demoliciones un paralelismo curioso con las ansias juveniles por el derribo del sistema."³⁰

³⁰ COMA, *Ibid.*, p. 204

Con este binomio creativo, presenciamos la "Magnificación" de la viñeta-secuencia y el guión que hoy en día dá lugar a las grandes sagas heróicas de los personajes modernos y sus comics, en donde el realismo y el más recalcitrante suspense son elementos ya imprescindibles para su publicación.



McCay sería el precursor del realismo arquitectónico y la perspectiva en su *Nemo in Slumberland*, mientras que Roy Crane experimenta de manera más seria con el suspense de sus sagas en *Wash Tubbs*, *Raymond*, y sus sagas de proporciones épicas, otorgan el precedente más avanzado para la creación de mundos

alternos, pero Indudablemente son Stan Lee y Jack Kirby quienes amalgaman todo este bagaje iconográfico y literario, transformándolo y dándole nueva vida, adaptándolo a un mundo que amenazaba con convertirse en un símil del planeta Mongo, con sus tiranías, sus amenazas maléicas y la tecnología propia de *Flash Gordon*; mundo que, durante 1960, deseaba evadirse de la aplastante realidad en los sueños de opio que antes sirvieron de escape a un pequeño enfundado en ropa de dormir... Lee y Kirby tienen el acierto de retomar todos aquellos elementos que dieron vida al comic de antaño, proporcionándoles las formas y las nuevas adiciones que lograron el éxito atronador de su compañía, desde entonces y hasta ahora.

Al entrar la década de 1970, Kirby abandona Marvel por cinco años, pero su trabajo ha sido tan eficiente, que el periodo sirve para demostrar que el rumbo de la compañía ya está marcado.

Bajo la experta mano de Lee, para entonces en posesión del control total de la casa, *The fantastic Four* se constituye en el comic principal de la editora, y es a partir de ahí que surgen los personajes que luego habrán de conseguir sus propios títulos: Paulatinamente, Mr. Fantastic, su esposa, (Invisible Woman), su cuñado, (The Human Torch), y el monstruoso The Thing, reciben visitas provenientes de los confines mas diversos de la Tierra y el Universo: Galactus y su heraldo, (el Silver Surfer), los Inhumans, de donde surge Crystal, la nueva integrante de los cuatro, (¿O ya contamos cinco?) , los Kree y los Skrull, (alienígenos cuyas batallas involucrarían el destino del planeta mismo), The Watcher, vigilante eterno del continuo espacio-tiempo, y el multicitado The Submariner, llegan a evolucionar en sus propios estilos expandiendo con cada giro un universo cada vez más lleno de hombres y mujeres que se debaten en duelos de consecuencias cósmicas. Así mismo, Marvel se convierte en promotora de "importantes innovaciones estéticas" bajo las manos de artistas como el propio Neal Adams y Jim Steranko, enriqueciendo cada vez más una manera de hacer comics que había conquistado a América, y por fin, en 1971, ante la imparable avalancha de lectores que se lanzaban a los lugares donde se distribuían los comics, lograba la final liberación del *Comic Code*, que desde entonces se convirtió en mera figura legal que ya ni oprimía ni reprimía el ímpetu de los nuevos creadores agrupados bajo la sombra del fenomenal Stan Lee.

Marvel tenía el aspecto de la compañía de comics que habría de dominar el mundo en adelante... No obstante, el advenimiento de la segunda mitad de los años setenta, en los que las alianzas y las estrategias para exportar el comic anglosajón al resto del mundo vieron su formación, habría de cambiar este panorama.

3.3 Héroes a domicilio:

Exportación del comic anglosajón al resto del mundo.

Desde los primeros años de 1960, y con más fuerza a partir de la década del setenta, el comic anglosajón de Estados Unidos comenzó a inundar el mercado internacional. Si bien desde la institución de los syndicates prácticamente no había periódico occidental que no publicara strips norteamericanas, la paulatina entrada del comic-book, en franca competencia con las historietas regionales, acabó por convertir a las ediciones norteamericanas en la lectura habitual de un buen porcentaje de la población juvenil lectora de este tipo de revistas.

La situación de la historieta en México marcó en mucho el desarrollo de las publicaciones masivas a lo largo de Latinoamérica: Las producciones nacionales, basadas principalmente en la novela rosa ilustrada, inundaban prácticamente la totalidad de los mercados regionales en los años de posguerra. Publicaciones como *Pepin* y *Chamaco* fueron famosas por la presentación de novelas generalmente conclusivas en cada entrega, pero pronto ampliaron su espectro de lectores al implementar las tramas que necesitaban varias decenas de ejemplares para llegar a una resolución del nudo dramático en el que generalmente estaban inmersas sus protagonistas. El nacimiento de Editorial Vid, y su archireconocida *Lágrimas y Risas* sería el siguiente paso para colocar a este tipo de nove-

las en historieta dentro del gusto de la población lectora de revistas, no solo en México, sino en el resto de Latinoamérica, mediante la edición de variantes, copias, y la distribución de las ediciones mexicanas al resto del continente. Pero las historietas nacionales tenían otras formas de expresión: personajes como *La familia Burrón*, *Memín Pinguín*, *Colorín* y *Mexicolor* eran frecuentes no solo en nuestro país, sino por toda la región. Cuando las editoriales norteamericanas voltearon los ojos a sus similares latinas, el mercado de la historieta estaba bien cimentado, y tenía un público muy parecido al de las strips en los periódicos: Marvel y DC notaron rápidamente que el sector juvenil de lectores latinoamericanos estaba poco cuidado.

La publicación de un buen número de comics norteamericanos durante el final de los años cincuenta, despertó a un segmento de lectores que difícilmente se veían atraídos por las tribulaciones de las jovencitas de historieta, y que veían en el comic de superhéroes una alternativa poco común para su entretenimiento. El lenguaje heroico y pro-yanqui propio de las publicaciones no fué un obstáculo importante para la casi inmediata absorción de los nuevos héroes por la conciencia colectiva de los jóvenes latinoamericanos, que bajo la *latinización* de los nombres de los personajes en sus lecturas, aún podían percibir y ser una incidente parte de ese "*american way of life*" al que tanto aspiraban sus naciones tras la llegada de los años cincuenta.

Los héroes recibieron nuevos nombres al ser exportados al resto del mundo. La deformación de sus apelativos por el rigor de los distintos idiomas del planeta tuvo tal vez sus variantes más interesantes en Latinoamérica. Bruce Wayne, personalidad secreta de Batman, fué nombrado Bruno Díaz, mientras que Dick Grayson, su inseparable compañero, recibió el nombre de Ricardo Tapla. Lois Lane, novia de Superman, tuvo que cambiarse a Luisa, mientras su eterna rival, proveniente de "Villachica", era conocida como Lina Luna. La adopción, (por parte de los

primeros creadores del comic-book) del perfil del galán Hollywoodense de los años treinta, en los que Clark Gable dominaba las pantallas de los cines, se convirtió en un factor detonante de aceptación a la hora de introducir los nuevos héroes a Latinoamérica: los lectores recibían con agrado a héroes cuyo cabello era oscuro, relamido y, en general, tenían una apariencia mas o menos latina.

Latinoamérica pronto se vió inundada de historias en las que Batman, Superman, Flash y sus respectivos staffs de enemigos y aliados se debatían cotidianamente entre el bien, el mal, y la instauración de nuevos valores dentro de una sociedad que cada vez con mayor vehemencia era integrada al "orden mundial" mediante los medios masivos de comunicación. Pronto Superman, con su histeria heroica y sus historias simplonas, se volvería el héroe favorito del planeta Tierra, mientras que los Cuatro Fantásticos, con todo y la calidad de sus relatos, y sus dramas existenciales inmersos en un universo de proporciones cósmicas, se quedaban encerrados adentro de Norteamérica... ¿Porqué? La explicación es simple.

Marvel había nacido como una compañía de comics cuyo propósito fundamental era innovar. Sin esta innovación como filosofía para el éxito, nunca hubiera podido sacudirse a DC del camino, y nunca hubiera podido revolucionar el mercado de la manera en la que lo hizo; por ello, la identificación de la compañía con los jóvenes norteamericanos, y la presentación de la temática y los valores que mejor encajaban con ellos, era la tendencia a la que la editorial se plegaba... Qué importaba si en el camino se denunciaba al sistema o se le permitían concesiones a la anarquía sesentera de los Estados Unidos. México, y especialmente el resto de latinoamérica, se habían mantenido medianamente a la saga de la evolución cultural de los valores y la moral que se gestaban en el norte del continente, y el choque cultural que significó el final de los años cincuenta no fué resentido por los hispano-parlantes sino hasta bien

entrada la década del sesenta. Las compañías editoriales latinoamericanas se vieron en la disyuntiva: o bien imprimían historietas cuyo contenido era acorde al *stablishment* en el que recién se incertaban sus gobiernos, u optaban por la vanguardia de Marvel y la temática en la que las experiencias cercanas a la droga y el cuestionamiento al sistema eran asuntos de primer orden. La decisión fué unívoca, y las láminas con las que los estadounidenses del final de la guerra y el inicio de los cincuentas se emocionaban, emocionaron por primera vez a los latinos, diez años después, en la idea de que su madurés no era suficiente como para acceder a la idiosincracia de sus vecinos del norte.

La línea divisoria que separa a Occidente del resto del mundo ha sido trasladada entre los puntos más imprevistos a lo largo del planeta. Desde el nacimiento de la cultura helena y su posterior absorción bajo el imperio romano, el término "occidente" ha definido una serie de valores, usos y artefactos nacidos bajo la óptica de los herederos de la cultura grecorromana. Con la adopción del cristianismo durante la gestión de Carlomagno en Constantinopla, occidente adquirió la religión y el sistema de pensamiento que lo caracterizarían prácticamente hasta el día de hoy. La posterior fragmentación del imperio romano, la venida de las cismas eclesíásticas y la evolución del colonialismo han terminado por complicar aún más los alcances del término. Hoy en día podríamos decir que "occidente" está compuesto por los países influenciados tras el expansionismo de las potencias europeas del renacimiento, incluyendo de este modo a los países latinoamericanos (antiguas colonias imperiales) Australia, y la misma Europa dentro del término. Desde siempre, "occidente" se ha plegado al influjo de una potencia económica o militar dominante. Hoy, dicha potencia es Estados Unidos, y el foco de su influencia alcanza prácticamente a todo el mundo. Si bien las diferencias económicas marcan divisiones tales como el primer y el tercer mundo, actualmente podemos entender a occidente por comparación: los sistemas ideológicos y políticos propios de Asia y algunas fracciones de Africa, aún no comparten la

visión occidental que es común al resto del planeta, y por ello no pertenecen a "occidente"; luego entonces, el resto del planeta entra en el concepto.

La situación no fué muy distinta en el resto del planeta. Europa, que recién salía de la ruina económica en la que la había sumido la devastación de 1939-1945, revaloraba los comics de los que *TinTin* (de Hergué, artista belga creador de toda una escuela estilística en francia) sería el máximo exponente. *Asterix*, de Udherzo, y una serie de personajes que nada tenían que ver con los superhéroes estadounidenses, poblaban los expendios de periódicos de las capitales europeas. Los superhéroes, cuando finalmente llegaron, lo hicieron para encotrar el descontento generalizado de una juventud que se movilizaría a partir de la segunda mitad de los sesentas, y rápidamente los desplazaría por una producción historietística propia que se inclinaría más por el arte y la auto-expresión que por las batallas intergalácticas y las hazañas de héroes enfundados en mallones. No obstante, el público lector de las historias que sobrevivieron a la falta de interés de la juventud en emanci-



TinTin, de Hergué, responsable de la escuela Franco Bélgica de la historieta europea

pación, ubicado en la pre-adolescencia, fué igualmente sojuzgado y privado de la "vanguardia" de Marvel. Los niños debían de estar con Superman.

El posterior advenimiento de la "contracultura", el movimiento "underground", y las publicaciones en las que los nuevos artistas se liberaban de las limitaciones de la "mojigatería norteamericana" acabaron por escindir al comic en dos grandes campos: uno, el de los superhéroes, que cada vez se relacionaba más con los niños, y el otro, de liberación, sátira y erotismo, reservado para los adultos. Fué tal vez en este punto que se lanzaron fuera de la órbita de influencia adulta a todas aquellas publicaciones que no desnudaban a sus protagonistas y no privilegiaban el sexo sin censura por sobre sus historias. Momentáneamente, el cómic fué retrotraído al ámbito infantil, menoscabando su poder de influencia sobre las masas. La maniobra, gestora del nacimiento del *Comix*, y la revaloración de la historieta regional europea (que luego se exportó al resto del mundo, aunque marginalmente) relegó al medio durante algún tiempo, pero con la llegada de la década de los ochenta, y el retorno a una era donde el esparcimiento y la fantasía eran privilegiados por una generación que luego sería bautizada con la incógnita de la equis, el comic presentó un nuevo periodo de renacimiento. Mientras esto ocurría, Norteamérica continuaba el largo proceso de "americanización" al

que sometió al planeta por más de treinta años: los anuncios de *Coca-Cola*, y los medios masivos de comunicación, se convertirían en artífices de la homogeneización del mundo...

Mr. Natural, comix de R. Crumb, gurú de la vertiente *Underground*





4. 1984... o la ideología de un mundo homogeneizado.

"1984 sitúa su acción en un Estado totalitario. Como explica O'Brien, el astuto y misterioso miembro de la dirección del partido dominante, el poder es el valor absoluto y único: para conquistarlo no hay nada en el mundo que no deba ser sacrificado y, una vez alcanzado, nada queda de importante en la vida a no ser la voluntad de conservarlo a cualquier precio. La vigilancia despiadada de este Superestado ha llegado a apoderarse de la vida y la conciencia de sus súbditos, interviniendo incluso y sobre todo en las esferas más íntimas de los sentimientos humanos. Todo está controlado por la sombría y omnipresente figura del Gran Hermano, el jefe que todo lo ve, todo lo escucha y todo lo dispone. Winston Smith, el protagonista, aparece inicialmente como símbolo de la rebelión contra éste poder monstruoso, pero conforme el relato avanza está cada vez más cazado por este engranaje, omnipotente y cruel."

(Cuarta de forros, ORWELL, George, "1984", ed. Destino libro 54.)

Como hemos repetido insistentemente a lo largo del presente trabajo, el comic es uno más de los medios masivos; pionero dentro de la utilización de la imaginería como una posibilidad de seducción del consciente, el comic y el mass-media entretejieron un cerco que favoreció el dominio cultural y político al que se encuentran sometidos los receptores y sus naciones durante este fin de siglo. Entender la evolución tecnológica de los medios de masas, su implementación dentro de los esquemas de poder surgidos del final de la segunda guerra mundial, y la constante lucha de las facciones intelectuales versus dichos medios de masas, ayudará a clarificar el papel del comic dentro del orden instaurado en la Nación Xerox.

En las páginas siguientes sostendremos que el desarrollo, uso y abuso de las posibilidades del mass-media, así como la división de la cultura en facciones, forman parte de una estrategia que pretende eliminar la disidencia dentro del orden definitivo instaurado por las cúpulas de poder de nuestra sociedad consumista. Analizaremos también el papel del intelectual y su "iconización" como un método efectivo para sustraerlo de las tareas que antaño lo definían como el gestor de los idearios que impulsaban las revoluciones. Comprenderemos, además, que conocer el desarrollo del mass-media y ubicarlo dentro del contexto del orden de poderes que rige al mundo es básico para entender el papel del comic y la instauración del régimen que dá título a la presente tesis. A continuación, abordaremos éstos tópicos al detalle.

4.1 La Evolución de los medios masivos.

Los regímenes y los gobiernos del hombre se basan o bien en el consenso de las mayorías, o en la sujeción de las mismas bajo el yugo de un grupo dominante. Regularmente, la mayor parte de las regencias políticas e ideológicas a lo largo de la historia de la humanidad han optado por la segunda opción: la dominación militar, civil, y —posteriormente— ideológica, de aquellos menos poderosos en el orden mundial; por ello, podemos decir que el régimen impositivo es la moda dentro del promedio de órdenes sociales en uso y desuso a lo largo de nuestra evolución como sociedades.

Los capítulos precedentes han servido para visualizar las posibilidades del comic como herramienta masificadora, conociendo a los principales actores y promotores en la evolución del medio, que se ha querido entender no como un "arte" menor, sino como un poderoso protagonista dentro del proceso de dominación al que se encuentran sometidos nuestros pueblos. En el presente apartado se pretende ubicar a esta herramienta de dominación dentro del sistema de cosas que ha permitido la gestación de una sociedad cuyo tiempo está dedicado a la industria del entretenimiento; sociedad misma que evolucionó hasta hacerse permeable e incluso vectorizable por los contenidos de los medios masivos, de entre los que destaca el canal que ocupa el desarrollo del presente trabajo, como uno de los actores principales en la adoctrinación de las nuevas generaciones.

Como una triste alegoría, la comparación que se hace en el encabezado del presente capítulo con la novela de corte futurista-totalitario llamada 1984, del escritor inglés George Orwell, y la situación actual de nuestras sociedades, no es meramente retórica, y a continuación valoraremos el porqué.

Los gobiernos necesitan legitimarse ante sus gobernados; especialmente aquellos que han sido impuestos desde una posición de poder ajena a la libre elección de los pueblos, y es en ese sentido que se explica la proliferación y el abuso de las capacidades retóricas de los medios masivos de comunicación. La generalización de ideas y valores dentro de una sociedad, permite la convivencia mas o menos armónica de sus integrantes, porque limita, dentro de lo posible, las diferencias ideológicas que generalmente hacen estallar las revoluciones. El ideal de un control mental absoluto sobre la masa de dominados ha sido un concepto que difícilmente se les ha escapado a aquellos detentores del poder a lo largo de la historia³¹; las actividades de sujeción política, militar y económica tienden a fracasar si no se sustentan en una eficiente política de penetración cultural a los núcleos de los pueblos. Hasta ahora, todo régimen instaurado ha conocido un ocaso; todo intento imperialista o totalitario ha agotado sus posibilidades hasta el desmembramiento de las partes de sus respectivos dominios terrestres. La razón, quizás más lógica que una romántica emancipación de los hombres y las mujeres dominados, quizás sea la pretérita ausencia de canales apropiados para la propagación de las ideologías, y la consecuente gestación de procesos revolucionarios en los que el poder cambia no solo de manos, sino de aspecto.

Desde hace algún tiempo, esta ausencia de canales de propagación ideológica ha sido un obstáculo superado por los mo-

³¹ Para los optimistas: recuerden a Goebbels y el ministerio de propaganda nazi, o la constante vigilancia de las miles de caras que trabajaban para la KGB en la Rusia Soviética, o, aún mejor, los constantes esfuerzos de nuestra muy mexicana Televisa y sus incontables intentos por trastocar la realidad diaria del país.

ernos detentores del poder. La evolución infalible y constante del mass-media tiene hondas raíces dentro de la historia del hombre, que si bien en ocasiones de manera ingenua llegó a la consecución de las tecnologías y la infraestructura necesarias para la implementación de los medios de masas, prontamente pudo visualizar a estos medios en conjunto como el arma más formidable en la instauración del orden mundial definitivo.

Como hemos dicho anteriormente, el primer medio masivo nació con los grandes tirajes de la prensa, abonando suficientemente el terreno para la entrada de los siguientes canales de comunicación. Lo que empezaría como un foro expresivo en el que los intelectuales del siglo XIX pudieran emitir sus opiniones, a la vez que informar de los acontecimientos relevantes acaecidos en el entorno de sus lectores, prontamente se convirtió en un actor de suma importancia para el desarrollo político y cultural de las naciones. El vertiginoso crecimiento de los diarios occidentales, basado en mucho en la explotación de una iconografía surgida del naciente arte de la fotografía y el mismo comic, y la implementación de nuevas costumbres y formas de pensar a través de sus páginas, convirtieron al periódico en un nuevo frente de presión desde el que los gobiernos eran cuestionados y moldeados. La posterior intervención de dichos gobiernos, nacida de la preocupación causada en las esferas del poder por el creciente impulso de la prensa, y una natural ligazón de los mismos con los propietarios de éstos diarios, amalgamados ahora en las burguesías posrevolucionarias de principios de siglo, contribuyeron para que la prensa se convirtiera en asiduo vigilante, crítico e incluso promotor del sistema, abandonando en mucho las funciones revolucionarias e ilustradoras, (postuladas románticamente durante la más importante de las revoluciones burguesas, en 1789), y adquiridas por la prensa durante su formación. Esta asociación natural entre gobernantes y propietarios del mass-media sería el esquema evolutivo típico de los distintos medios a lo largo de la historia moderna del mundo.

Medios electrónicos.

Basado en la utilización del sistema telegráfico de Morse y en los posteriores experimentos de transmisión de señales cableadas submarinas, hasta su final transformación en impulsos electromagnéticos radiados, a manos del italiano Guillermo Marconi, la radio sería el siguiente medio masivo implementado por compañías como RCA Victor y AT&T que marcaría definitivamente el contexto comunicativo e ideológico durante las primeras dos décadas del presente siglo, y hasta el día de hoy. El milagro tecnológico que permitió la transmisión efectiva de la palabra y la música a distancia se convertiría prontamente en un fenómeno social que acabaría por moldear la conducta de los hombres, influyéndolos desde las bases mismas de su organización social: la familia. Si el periódico inicialmente estaba reservado para los hombres, ya fueran intelectuales, cabezas de empresa o de familia, y su radio de acción se quiso ampliar mediante el funnie y la girl strip para incluir en su penetración al público infantil y femenino, no fué sino hasta la aparición de la radio que se recogió efectivamente lo aprendido y finalmente se hicieron sujetos de consumo informativo y cultural al resto de los integrantes de la familia promedio en los países capitalistas. Esta ampliación del espectro de receptores, y la sacralización del aparato de radio como cohesionador de la familia, reunida ante él como antaño los primitivos hombres se reunían frente al fuego protector a la entrada de sus cuevas, comenzó un proceso irreversible, mediante el cual el régimen nacido del poder de los medios y las últimas revoluciones previas a nuestro siglo, habría de perpetuarse hasta nuestros días.

En 1927 el escocés John L. Baird inventó la televisión en blanco y negro. Para 1941 se lanzaban los primeros programas comerciales en la unión americana, y tan solo tres años después, el color llegaba a las pantallas de las "cajas animadas"; si bien los programas comerciales producidos a todo color no empezaron a almacenarse sino hasta 1955, es evi-

dente que el desarrollo del medio —vertiginoso, por decir lo menos— no tuvo más obstáculos que la guerra (entre 1939 y 1945), y la distribución de aparatos entre las familias norteamericanas, que fué aún más lenta de lo que la RCA³², Packard Bell y las demás compañías involucradas en la implementación del medio hubieran deseado. La televisión llegó a un mercado poblado por fanáticos del cine Hollywoodense vueltos locos por la llegada del sonido a la pantalla al finalizar la década de 1920, y, tras la popularización de la radio y su asimilación como medio cotidiano de uso, la televisión —o más bién sus promotores— tuvieron el gran acierto de ofrecerle al público el acceso a las imágenes sonoras, transmitidas a distancia y en vivo, como una perfecta síntesis de las cualidades amalgamadas de los medios atrás mencionados... si la radio producía una extraña fascinación entre sus receptores, y el cine, tras abrir nuevas puertas a la percepción, desataba oleadas de adictos que se volcaban a ver los estrenos más recientes de sus héroes y heroínas favoritos, sobra decir qué ocurrió cuando en un gabinete tan pequeño, y que prontamente se volvió relativamente fácil de adquirir, se sumaban las "bondades" de dos canales de transmisión que solamente los visionarios soñaron en conjuntar.

Con la entrada en escena del televisor, y su inmediata asimilación por el público usuario, el cerco de medios masivos, preparado para las transmisiones a multi-nivel, había sido ce-

³²RCA es dueña, entre otras empresas, de la NBC, (*National Broadcasting Company*), la actual empresa televisiva que pelea cotidianamente con su competidora ABC por el rating de la tele-audiencia no solo en su propio país, Estados Unidos, sino en muchas otras cadenas filiales y asociadas a lo largo del mundo. NBC estuvo presente durante las etapas más tiernas del cine, la radio y de la televisión, valiéndole la preponderancia que hoy le caracteriza por ser la segunda empresa de un negocio que le aporta cantidades inimaginables de dólares cada año. Por si fuera poco, RCA producía los aparatos televisivos que América, y luego el mundo entero, desesperadamente pedían a gritos, para consumir programas y publicidad que las filiales de la misma empresa diseñaba. Los medios masivos, desde su nacimiento, se probaron eficientes para los negocios de flujo de capitales cerrados y circulares. (Ver: Mattelart, Armand, *La cultura como empresa multinacional*.)

rado. Los experimentos llevados a cabo por los consorcios industriales habían arrojado resultados positivos: la inversión era propicia, y el sistema, multimedia, masivo y aplastante, fué paulatinamente exportado al resto del planeta.

4.2 La Transformación de una sociedad llena de televisores.

La culminación constructiva del mass media significó el inicio de la globalización cultural de un planeta que desde las postrimerías del siglo XVIII apuntaba a la disminución de las distancias geográficas mediante la tecnología. El medio masivo de mediados del presente siglo, establecido como un continuo que sumaba la palabra escrita con la expresión oral, y animaba las imágenes, seductoras ya aún antes de la cinemática adquirida en las pantallas, fué exportado desde norteamérica y los países desarrollados hacia el resto del mundo, siempre bajo la supervisión de los grandes empresarios y patrocinadores del nuevo orden mundial: anglosajones —preferentemente estadounidenses—, capitalistas, y adversos a todo otro orden distinto al régimen que permitió la expansión de sus enormes inversiones.

Dentro de éste continuo transmisivo sabemos que hubo un medio en particular que descoyó por sobre sus similares: la

televisión, que se apoderó, durante el primer lustro que siguió a la desmovilización de 1945, de las preferencias de un vasto número de receptores, desbancando incluso a la radio, medio que previamente gozaba del favor del grueso de los consumidores. Para 1960, el fenómeno televisivo era un hecho tecnológico-cultural plenamente integrado en la sociedad estadounidense... la guerra de Viet-Nam, desde mediados de la década, fué vivida en toda su crudeza por los tele-espectadores norteamericanos, como si fuera un evento más de los muchos que entonces se transmitían en vivo y en directo; inclusive la colonización de nuevos mundos —etapa climax de una más de las batallas sostenidas por Estados Unidos y la Unión Soviética— se convirtió en un acontecimiento al que el ciudadano promedio pudo asistir sin moverse de su hogar. El análisis de la instrumentación de la industria televisiva a lo largo y ancho del planeta, y la valoración de las consecuencias que el fenómeno acarrearía a las sociedades modernas, son fundamentales al definir al mundo en el que habría de nacer el comic de fin de siglo. Si bien la televisión subordinó al resto de los medios masivos a un desempeño "colateral", también acabó de preparar a toda una generación —por no decir a Occidente completo—, para su transformación en una sociedad basada en la iconografía: "La civilización de imágenes es hoy un hecho real e indiscutible, y no se puede ya prescindir de él"¹¹.

En muchas familias estadounidenses la televisión se transformó en un aparato con vida propia: Era encendido por las mañanas para escuchar los noticieros que solían sustituir frecuentemente la lectura del periódico, y mas tarde empleado por el ama de casa para seguir fervientemente la evolución de las "soap operas" que luego eran relevadas por los programas de acción y las caricaturas, para los más pequeños. La voz y la imagen de "la T.V." cesaban con la actividad dentro del hogar: en el momento de ir a dormir y apagar la luz, el televisor era el

ECO, Umberto Apocalípticos e integrados, p.336

último en ser desconectado. La constante exposición a los mensajes transmitidos, y la dinámica de transmisión de los mismos, basada eminentemente en la imaginaria, consolidó el proceso de revolución perceptiva que definió a la sociedad occidental como la sociedad de las imágenes. En la pantalla televisiva las imágenes se generaban con una rapidez y una secuencialidad que ni siquiera el cine había podido lograr; la proliferación de transmisiones en vivo, con el atractivo de que "cualquier cosa podría pasar" durante los shows, y los experimentos vanguardistas acerca del condicionamiento operante omnipresentes en los anuncios publicitarios, llegaron a convertir al medio en la herramienta masificadora por excelencia: el poder de las transmisiones por sobre la masa receptora se antojaba un arma formidable a la hora de formar la conciencia; Eco compara al fenómeno televisivo incluso con la energía nuclear²⁴, que bien ha podido someter al mundo por ya más de cincuenta años.

Medios y expansión.

Evidentemente el fenómeno "mass-media" no existe como un evento independiente de las relaciones político-ideológicas y las diferencias económicas en el mundo. Habíamos precisado que los propietarios de los medios masivos, ya desde las épocas más tiernas de los consorcios editoriales responsables del fenómeno de la Prensa, se habían convertido en aliados —en el mejor de los casos— o inclusive en miembros de los círculos de poder aún dentro del gobierno de los países. Norteamérica, a partir del final de la segunda guerra, se perfilaba como el nuevo dirigente del "mundo libre"; ocupando el lugar central dentro del equilibrio de poderes, y asumiendo el liderazgo mundial otrora perteneciente a Roma y sus césares, o a Inglaterra y sus reyes. La instauración del nuevo imperio, (legitimado por un "destino manifiesto" al que nadie supo o

²⁴ Ver ECO, *Op. Cit.* p. 341

pudo oponerse), se convirtió en una realidad tácita que se basaba en el control de la conciencia colectiva. Los mecanismos de dominio, y la historia del expansionismo ideológico basado en el mass-media, son tópicos que a continuación trataremos.

En Estados Unidos existe la creencia de que América —y, por extensión, el resto del mundo— es para los americanos; siempre y cuando sean sajones, y hayan nacido en suelo estadounidense; la grandeza de una nación construida por inmigrantes es una condición bastante olvidada en nuestros tiempos, y muy tolerada por el resto de los países que se encuentran bajo el dominio cultural, político y económico del "gigante del norte". Con la caída de la U.R.S.S. (analizada al detalle en el capítulo cinco) la última oposición real a la ideología y el control de Norteamérica murió definitivamente... el resto de las naciones se encuentran eficientemente integradas en una relación de poderes que subyace en la sombra de la influencia yankee. La eliminación de la dicidencia, tan febrilmente buscada por las potencias y sus movimientos artísticos durante la guerra fría, prácticamente se ha logrado el día de hoy... ¿Cómo fué posible?

El invento de la televisión fué rápidamente comercializado fuera de norteamérica, al grado de que en los inicios de la década de 1970 prácticamente no había un sitio —fuera del continente africano— en el que no se viera la televisión, en su modalidad monocromática o a todo color. La venta de los aparatos, sumada a la distribución pagada de programas estadounidenses, conformaron una industria que aún hoy arroja enormes dividendos anuales a sus propietarios, y ha logrado homogeneizar en un grado más que aceptable a las anteriormente heterogéneas sociedades propias de cada país. La operación fué lograda gracias a la ininterrumpida transmisión de los seriales, la idiosincracia y los valores estadounidenses,

pero también a una eficiente integración de los pequeños empresarios regionales interesados en invertir dentro de la industria televisiva y en el resto del espectro de los medios masivos, ya que éstos, siempre bajo la tutela de los inversionistas y patronos estadounidenses, se dieron a la tarea de adaptar los contenidos y las modalidades transmitivas nacidas en el norte del continente a sus territorios particulares, iniciando un proceso de erosión que terminaría con las diferencias ideológicas entre las naciones, preparándolas a un intervencionismo justificado por los mismos intervenidos.

Poco a poco, la tipología paradigmática del hombre sajón y feliz, (gracias al sistema consumista), recto y religioso, promotor y sujeto de las normas y las buenas costumbres, fué aprehendida por latinoamérica y buena parte del tercer mundo, una vez que las formas y los iconogramas pasaron un proceso de regionalización que los hizo más digeribles al gusto particular de cada nación. Los modelos rubios y atléticos se sustituyeron en México —y por ende, en el resto de latinoamérica— por jóvenes morenos y "correosos", que igual manejaban "buicks" y fumaban usando sus sombreros de fieltro... la "buena voluntad" hacia "América" se regó por occidente como un fuego abrazador, cuyo único objeto era "terraformar" el planeta, proporcionándole un aspecto más agradable para el "gringo" promedio, que deseaba sentirse en su casa aunque estuviera fuera de ella.

Al finalizar la década de 1970, y tras reorientar las actividades de la NASA, que había gastado billones de dólares de los contribuyentes estadounidenses durante la "loca carrera a la Luna", la idea de explotar al resto de los planetas del sistema solar, usufructuando sus recursos naturales, fué ampliamente comentada por científicos estadounidenses, promotores de las investigaciones y los vuelos extraplanetarios; si bien el presupuesto otorgado a la agencia se virtió en el aprovechamiento de la lanzadera espacial, este sector de investigadores (entre

los que se encontraban Carl Sagan) hizo popular el concepto de "terraformación", operación mediante la cual las condiciones climáticas y geológicas de los planetas del sistema podrían modificarse hasta hacerlas parecidas a las de la Tierra, y por ende propicias al desarrollo de la vida y las actividades típicas humanas. Esta "terraformación" se lleva a cabo cotidianamente en aquellos territorios sometidos al influjo de los medios masivos: las sociedades, diferentes por su aislamiento original, paulatinamente van acercándose y teniendo más puntos de contacto, porque son más capaces de manejar la ideología y los contenidos transmitidos a través de los mensajes transmitidos por el mass-media, que muchas veces no pasan ni siquiera por un proceso de "regionalización".

(ver COSMOS, de Carl Sagan, ed. Planeta)

Los medios electrónicos, sobre todo, y la prensa, en segundo lugar, se ocuparon de crear una buena disposición hacia el dominio estadounidense, sobre todo a través de los anuncios comerciales y el estilo de vida, que se dictaba desde las capitales del norte del continente americano. Los espacios críticos, con el pasar de los años, fueron reduciéndose, hasta llegar a un número mínimo tolerado por la "democracia" impuesta desde arriba. La transición de los gobiernos regionales militaristas en latinoamérica a las democracias patrocinadas por Estados Unidos, y la rudeza con la que los insurgentes eran eliminados en las selvas centroamericanas y asiáticas, se fué refinando por la vía de los tratados y los armisticios, aclamados a gritos por la opinión pública, diseñada en las grandes oficinas de empresas publicitarias como J.W. Thompson⁶, y puesta en acción mediante la transmisión de mensajes trans-

J.W. Thompson se encarga de hacer de departamento de relaciones públicas para el cuerpo de *marines*, y maneja cuentas millonarias para empresas como *General Motors* y *AT & T*. Ver Mattelart, Armand, *La Cultura como empresa multinacional*

formados en micro-ondas, radiados desde lugares tan distantes entre sí como la BBC de Londres y Televisa, en la Ciudad de México. Las sociedades, aisladas antes del advenimiento del mass-media, sucumbieron gradualmente ante un continuo e ininterrumpido proceso de homogeneización multimedia que terminaría por darle mayor importancia a las horas de ocio (más propicias para la penetración de mensajes provenientes del mass-media), que a las de la producción laboral, convirtiendo a este mundo en la aldea global que tan alegremente McLuhan profetizaba hace algunos años.

La integración de las "buenas voluntades" de las naciones que se inscriben en el régimen de "Occidente", y la penetración de las empresas norteamericanas, establecidas multinacionalmente en un sinnúmero de países en cuyos territorios las filiales de sus matrices norteamericanas usufructúan cotidianamente materia prima y mano de obra, sumado al hecho de que la verdadera oposición ideológica ha sucumbido ante los ataques del mass-media (ver capítulo cinco), ubican a Estados Unidos y su régimen, —basado en la democracia, esa nueva forma de subyugación— en una posición muy aventajada de cualquier otro imperio precedente: la supresión de la resistencia, mediante la sensación de tener libertad de acción, y la tolerancia a ciertas formas de crítica al sistema —estamos en una democracia, hay que recordarlo— son elementos subyacentes de la muy titánica tarea diaria de homogeneizar al mundo, haciéndolo ver con los ojos que el grupo dominante desea hacer que vea. Vivimos en una provincia del imperio, un imperio tecnológica y conceptualmente integrado, diferenciado en sus partes, porque la "diferencia es sana", pero unificado en las ideas, porque ello facilita la eliminación de la crítica estructural. Vivimos en una provincia del imperio, y nos encanta.

4.3 Alta cultura y cultura de masas, o la masa lee comics.

La imparable estructuración del mass-media, sumada a la masificación cotidiana a la que es sometido el ciudadano promedio, (que no puede escaparse de la influencia omnipresente de los medios masivos), han desatado una serie de situaciones de pugna, en las que por un lado aquellos menos integrados al proceso de masificación acusan a las nuevas tecnologías y sus propietarios de querer acabar con la "cultura" del planeta, mientras que, por el otro lado, los partícipes de este nuevo proceso integrativo defienden a capa y espada la intervención de los medios, como salvadores de la masa, que no podría acceder a esta "cultura" si no es a través de su mediatización por medio de los canales electrónicos. (Ver capítulo 2). Los primeros, intelectuales, protegidos en ambientes cerrados a los que solamente acceden sus iguales, se han dado a la tarea de definir el arte, como un ente que sigue patrones estrictos, ubicado muy lejos del mass-media, y dedicado íntegramente a la contemplación de sus múltiples formas. Ante la visión de una buena parte de la fracción intelectual, el arte se convierte en una actividad elevadísima que poco o nada tiene que ver con la "bajeza" de los medios masivos y sus transmisiones multimedia; por ejemplo, Umberto Eco, en su libro *Apocalípticos e Integrados*, asegura que el arte es una expresión que pretende llevar a la contemplación pura al espectador, y que dicha contemplación forzosamente evita la transmisión de mensajes y significados estrictos, (a diferencia del mass-

media, que tiene un mensaje y una función bien definidos y explotados) ya que encausa al receptor a experimentar sensaciones que tienen que ver directamente con el goce de la formulación de la obra; esto quiere decir que el no entender los significados de dicha obra de arte encausa a su fruidor a disfrutar la composición misma del trabajo, ligándolo con ese proceso de "estructurar la estructura" ejecutado por el artista, y lanzándolo lejos de la lectura de ideas. Toda aquella expresión que pretende causar una emoción, o que provoca el sentimiento, y utiliza recursos como la retórica, se vuelve "kistch"¹⁶, de mal gusto, y deja de ser arte. Eco inclusive asegura que una obra descontextualizada, o, más precisamente, los fragmentos de aquella que se utilizan para incluirlos en mensajes masivos, pierden su carga artística y se mediatizan: las partes de una sinfonía, incluidas en el comercial de televisión, o la Gioconda, impresa en un anuncio del transporte colectivo, pierden su "arte", al volverse parte de un proceso comunicativo, sujeto a leyes estrictas bajo las cuales se transmiten ideas y significados precisos. De esto podemos, aparte de resumir la posición de los intelectuales, desprender las posiciones básicas de la pugna entre los promotores del medio de masas y los creadores del arte:

a) Los medios masivos no pueden "hacer" arte, en tanto busquen transmitir ideas y emociones, o mensajes discernibles, porque la masificación "descontextualiza" y otorga nuevos significados a aquellas creaciones que han sido hechas para causar la contemplación, y nada más¹⁷

****El Kitsch** es la obra que, para poder justificar su función estimuladora de efectos, se recubre con los despojos de otras experiencias, y se vende como arte sin reservas". (P.124 , *APOCALIPTICOS E INTEGRADOS*, ECO, umberto, ed. gedisa) De hecho, los alemanes han dedicado una buena parte de sus discusiones intelectuales para definir especialmente el concepto del kistch, que surgiría como palabra debido a los turistas, deseosos de comprar obras de arte de bajo costo, producidas en serie y llamadas por los anglosajones "Sketchs", el kistch se identifica, entonces, con la cultura demasas.

b) La masa no puede acceder al arte, mucho menos hacerlo, ya que aunque el nivel social no impide el disfrute de productos culturales, sí acepta que los altos círculos en donde se produce la "cultura de vanguardia" están cerrados a aquellos menos afortunados. Si bien este estado de cosas no es "por derecho", sino "de hecho", el arte, de punta, y diseñado para la contemplación, está lejano al radio de acción de la masa.

Asumiendo su papel de "teóricos del arte", y erigiendo barreras entre los territorios de la "alta cultura" y la "cultura de masas", los intelectuales (como Eco) encajan dentro de roles pre-definidos diseñados en los círculos de poder que rigen a la sociedad definitiva¹⁸. El intelectual, inserto en el papel de defensor de la cultura, enemigo de la vulgarización del arte, señor y amo de las letras, la poesía y la expresión, se vuelve una caricatura de lo que debería de ser; su quehacer se iconiza y se hace parte de los medios, a los que tanto ataca: las comedias de Octavio Paz, y las grandes construcciones efímeras de Christo se han vuelto elementos nacidos en la periferia de las sociedades, ajenos, y sin embargo integrantes de la cotidianidad. Los intelectuales, cuando se encierran en sus círculos de poder, pretenden olvidar que el arte no nació colgado del museo, y, mientras posan "para la foto", entregándose a los ingenieros de la imagen, pierden aquella dimensión que los había caracterizado como los gestores de los cambios sociales

¹⁸ "si se admite que una definición del *kitsch* podría ser "comunicación que tiende a la provocación del efecto, se comprenderá que, espontáneamente, se haya identificado el *kitsch* con la cultura de masas; enfocando la relación entre la cultura superior y cultura de masas, como una dialéctica entre vanguardia y *kitsch*" p.90, ECO, Umberto, op. cit

"La "sociedad definitiva" es una definición acuñada en el presente trabajo. Mejor explicada en el capítulo 5, esta sociedad sería el modelo de convivencia implementado a lo largo y ancho del imperio, un imperio en donde se eliminan las revoluciones estructurales, y por lo tanto no hay cambio sustanciales... la sociedad definitiva es factible en tanto se asume el control de la conciencia colectiva, muy a la manera de George Orwell y su novela 1984, en donde una misma fracción de hombres mantiene el poder, heredado de padres a hijos, y otra fracción —la masa— superior en número, acata las órdenes de arriba: no puede haber revolución, porque el sistema funciona, y funciona bien... ¿Qué tan lejos estamos hoy en día de este régimen, perfecto e integrado?"

en el planeta... una vez más, la discidencia es erradicada desde sus raíces. El análisis de la contemplación, y la demarcación de los derrotados que discriminan a los medios masivos y sus contenidos, tan enarboladas banderas por la fracción culta, se vuelven en motores de la caricaturización de una fuerza que antaño proporcionaba la chispa de arranque de las revoluciones. La cultura —que debería ser una— y el arte —que no tiene porqué discriminar los soportes en los que se crea— se radicalizan ubicando a la intelectualidad en un ambiente creativo e interactivo cerrado, mientras que los medios, nacidos para la masificación, se consagran a la persecución de objetivos más rentables. Finalmente, la masa lee comics, y los lee porque sus necesidades han sido reorientadas; lo que ocurre es que esa reorientación no fué obra de los intelectuales, sino de los "imagólogos"³⁹, porque "La Cultura" ha



Christo, *Empaquetado de acantilados de la costa australiana*. Seguro que existen cientos de argumentaciones para lograr una obra como la que se aprecia en la fotografía; sin embargo, uno se pregunta: ¿cuál es el valor real de cubrir una serie de rocas con polietileno... En donde queda el goce artístico, la creatividad, convertidos en poses por los creadores intelectuales...

39 "Imagología! ¿Quién inventó primero este magnífico neologismo? ¿Paul o yo? Al fin y al cabo eso no es lo que importa. Lo importante es que esta palabra nos permite finalmente unir bajo un mismo techo lo que tiene tantos nombres: las agencias publicitarias, los asesores de imagen de los hombres de Estado, los diseñadores que proyectan las formas de los coches y de los aparatos de gimnasia, los creadores de moda, los peluqueros y las estrellas del *show business*, que dictan la norma de belleza física (y comportamiento) a (los) que obedecen todas las ramas de la imagología." KUNDERA, Milán, "La Inmortalidad", p. 136

sido sustraída del radio de acción inmediato del hombre común y corriente. Ni hablar... la masa lee comics.

4.4. Los medios y la homogeneización de un planeta.

Aceptando que el mass-media cubre prácticamente la totalidad de las comunicaciones que recibe cotidianamente el hombre promedio, y que dichas comunicaciones forzosamente habrán de traducirse en valores y conceptos que paulatinamente se integran a la ideología de dicho hombre, entonces tenemos que nuestra sociedad, occidental, visual, y progresivamente convertida al sistema multimedia —concepto tan en boga a últimas fechas—, está —prácticamente— dirigida por los medios. A través de éstos medios es que nos hacemos de ideas políticas, nos informamos del acontecer mundial, y redirigimos nuestras creencias y actividades básicas, complementándolas con nuevas ideas; mismas que con menor fuerza nos llegan desde el núcleo familiar, la escuela y el entorno social inmediato. Esta traslación del foco de las influencias formativas de la conciencia —en las que la familia como estamento básico, y la escuela como ente de formación social, han sido

desplazadas a un segundo término— tiene mucho que ver con la aplastante intervención del mass-media en nuestras vidas. Los contenidos del ideario escolar, basados en programas que se avejentan con el paso de los años, y los valores familiares, reticentes a la evolución, se quedan atrás frente a la explosividad de la imaginaria visual y multisensorial transmitida en los mensajes del medio de masas... mientras al pequeño se le obliga por horas completas a aprender las capitales del mundo, y se le repiten hasta el cansancio las fechas importantes de la historia de su país, obteniendo resultados mas bien mediocres, basta con exponerlo a treinta minutos de televisión para explicarle conceptos como el crecimiento exponencial y la explosión demográfica⁴⁰, incrustándolos a permanencia dentro de la memoria, seducida por las capacidades retóricas y redundantes, por no mencionar imaginales, propias del medio. Toda idea inculcada en el hombre durante su sometimiento a las instituciones básicas de la organización social puede ser cuestionada. La conciencia se forma y se deforma al antojo del medio masivo, porque las técnicas de enseñanza no han sabido evolucionar con la rapidéz de la radio, o la televisión o el ordenador personal y sus nuevas tecnologías. El sometimiento del ciudadano promedio desde su más tierna infancia

⁴⁰Y no es mentira. En un programa del *Children's Television Workshop*, (el mismo taller que produce en Norleamerica *Sesame Street*), en donde se hablaba del problema de sobrepoblación mundial, las curvas de crecimiento exponencial eran explicadas con sencillos ejemplos en los que se utilizaban pelotas de ping pong y caricaturas arimadas... mi experiencia, llena de asombro, porque el programa está diseñado para niños entre ocho y doce años, logró explicarme definitivamente el crecimiento exponencial, tan llevado y traído por autores como Crichton, y no tan entendido y manejado por nuestros estudiantes de educación media y superior... si bien alguien podrá echarle la culpa al sistema educativo mexicano, tercermundista y atrasado en comparación con la "vanguardia" estadounidense, hay que entender que incluso los programas educativos de los países desarrollados sufren revisiones como mínimo cada determinado número de años, y que incluso durante ese tiempo, por corto que fuere, los contenidos y las técnicas de enseñanza habrán de sufrir variaciones... en cambio, un programa de televisión de este tipo está planeado, preproducido, filmado y lanzado al aire en... ¿Un mes? ¿Tres semanas? La capacidad de adaptación del mass media no tiene precedente, sobre todo en un mundo que se transforma día a día a la luz de las nuevas tecnologías.

a una serie de canales emisores de la ideología imperial, termina por convertirlo en un adepto al dominio exterior, evitando toda posibilidad de cuestionamiento al sistema, proporcionándole siempre los medios necesarios para adquirir la sensación de emancipación, y los canales propicios para sus manifestaciones "adversas" al imperialismo, que "permite" el "libre" tránsito de todo tipo de ideas, en tanto no atenten con el orden instituido (y si no, que le pregunten a Koresh y sus radicales, o al presidente Marcos y sus soldados, afines a la liberación del canal de Panamá, convertidos en narcotraficantes y villanos por los medios y la "opinión pública).

Mi generación fué diseñada "in vitro". Nacimos bajo el pleno dominio del medio masivo, y no conocemos, como nuestros padres, otra forma de vida, sin "tele", sin *walk-man*, sin "video"... nos han nombrado la generación "X", gracias a Xerox, "la compañía del documento", y somos la primera cosecha de medio siglo de manipulación electrónica y a distancia...estamos condicionados.(Ver capítulo 5) Actualmente, lo mismo se usan pantalones de mezclilla en México D.F. que en Moscú: hemos sido uniformados, usando aquellos "monos" que con tanta desesperación Winston lucía en 1984.⁴ Las juventudes se conmueven con *soap operas* como *Beverly Hills 90210*, y las jovencitas de Argentina y Panamá se angustian lo mismo que las chicas italianas cuando se enteran de que Brenda, la protagonista, ya no tiene crédito en su American Express...

4"... Winston volvió a recorrer la cantina con la mirada. Casi todos los que allí estaban eran leos y lo hubieran seguido siendo aunque no hubieran llevado los "monos" azules uniformes..." En el mundo de 1984 todo súbdito del Partido era forzado a usar uniforme. Las técnicas de convencimiento en nuestra sociedad son más refinadas, pero igual de efectivas a la hora de preparar a la masa para la implantación de un hábito o una costumbre que beneficié a los grandes capitales... sin el manejo ideológico, la juventud no se identificaría con la mezclilla, ni los ejecutivos cerrarían sus tratos entundados en casimires.
(página 67, ORWELL George, op.cit)

Compartimos valores, angustias e ideas universales, transmitidas desde los medios, convertidos en *spokesmen* del poder imperial, que pretende homogeneizar lo mejor posible a la población de sus dominios reales e ilimitados. Incluso la protesta, como tanto he insistido a lo largo de éste capítulo, está planificada: ¿Qué ocurrió cuando Jacques Chirac y su gobierno se negaron a terminar con las pruebas nucleares en el atolón de Mururoa? Las juventudes multinacionales salieron a las calles e hicieron manifestaciones de su descontento; el hemisferio completo, dirigido por los ecologistas y los líderes de *Greenpeace*, marchó cientos de kilómetros, gritando consignas antifrancesas y antinucleares, exigiendo el cese inmediato de las pruebas... ¿Se detuvieron los ensayos? ¿Se salvó la fauna del lugar? ¿Se evitó la aparición de posteriores malformaciones genéticas en los lugareños?... No. Chirac y su gobierno ocuparon el nuevo lugar de los hombres irrazonables en el teatro del orden mundial, mientras los comentaristas de CNN y Eco alababan el "desarme" al que las grandes potencias (América y Rusia) se habían sometido unos años antes: la verdad es que las bombas, los cilos de la Unión Americana, y sus similares en las repúblicas soviéticas desintegradas siguen activos, alertas a la menor provocación... la verdad es que las marchas no logran otra cosa que no sea hacerse desfogar a la gente, convencida de que va en contra del sistema, y sin embargo con cada paso se integra más y más al interior del mismo... la verdad es que, en occidente, no se revienta un cohete sin que este no sea vendido por contratadores estadounidenses, y que estos contratadores, aún con todo el poder que goza su país, jamás podrían desatar el sistema de embargos y presiones políticas que tan bien usan sus congresistas en contra de los detractores del imperio, porque, lo saben, hacer pruebas nucleares en el Atlántico, deja dinero. Mientras tanto, los protestantes, embuidos en una nueva

cuestión, como el esparcimiento del ébola o la película de cartelera, disipan sus ánimos guerreros cuando el media cambia de tema, y se avoca al despertar de nuevas emociones y cometidos.

Una población homogeneizada, que piensa y siente lo mismo, es más fácil de gobernar que otra cuyas diferencias ideológicas pueden atentar en contra del dominio imperial. Los medios masivos interactúan de manera eficiente, y el radio de acción de uno lanza a sus espectadores a las márgenes del otro: no es poco común encontrar leyendas como "*read about superman in the mothly comics brought to you by DC comics*", en la última cortinilla de la serie de televisión del personaje, o en los empaques de sus juguetes... cada medio tiene un espacio y un papel definibles, y todos funcionan de manera armónica en el concierto de la masificación cotidiana, penetrando el consciente, y formando parte de la personalidad del individuo, dirigida desde las oficinas de relaciones públicas de las televisiones, la editoras y los estudios de cine, en donde se crean los héroes y los villanos que, implícitamente, nos enseñan a comportarnos en el orden de ésta "sociedad definitiva", en la que por un lado las razas, los credos y las posiciones sociales se integran de manera efectiva y armónica, escalonada pero "libremente" y por el otro, el horror de la guerra, las diferencias económicas y las atrocidades del sistema se justifican con la creación de roles que se debaten de manera simplista la defensa del "bien" y la perversión clínica que implica el "mal comportarse" en una sociedad "justa" "libre" y "multiracial", cuando en la práctica la verdadera integración se antoja imposible⁴², con

"Basta recordar el caso de Collin Powell, secretario de la Defensa durante la "formenta del desierto", hombre de color, posible candidato a la presidencia estadounidense para la gestión iniciada en 1996, preferido y apoyado por la mayoría del electorado hasta el último trimestre de 1995, momento en el que abandonó la candidatura, "por sugerencia de su esposa"... ajá... Tal pareciera que la prominencia de un candidato no perteneciente al tipo racial norteamericano resulta contrario al *stablishment imperial*... ¿Qué tal si las minorías adquieren fuerza, y el poder verdaderamente cambia de aspecto?

todo y esos "garbanzos de a libra" colados en las altas esferas del mando imperial, y pertenecientes a razas distintas de la anglosajona.

El mass media es promotor perfecto del orden establecido: es imparable, y su penetración es multinacional, multinivel y simultánea. Aún quedan unas cuantas comunidades en este planeta que no han sido convertidas a la visualidad de occidente, y menos aún a la multimedia de fin de siglo; sin embargo, las llamamos marginales, y se encuentran seriamente bajo la amenaza de una extinción bajo el pié de la modernidad. Nadie se escapa: el impacto de la imaginería y la sinestesia recién implementada como algo innovador, dejan honda huella en la memoria individual, que se traduce en memoria colectiva bajo el influjo del mass media. El comic, como una herramienta más de ésta masificación, ocupa tal vez el papel de la lanzadera orbital de la NASA, colocando a su receptor, consumidor del medio desde etapas tempranas de su vida, en la órbita más compleja de la masificación electrónica. El comic es antecedente y paradigma imaginal desde el que la televisión moderna y la multimedia del día de hoy se nutren para implementar esas "formas de ser y hacer" que ya se habían adquirido con la lectura de la "literatura de las imágenes", previamente. El comic, primero de los medios masivos entregado implícitamente al esparcimiento⁴³ como creación visionaria, adelantó hace un siglo lo que la tecnología hoy hizo posible en definitiva. Finalmente, habría que entender al comic como poderosa estructura de las estructuras subyacentes del mass-media: Secuencialidad, Creación de Héroes y Villanos, Utilización de imágenes, Ubicación del receptor en escenarios idílicos, Escapismo, y tantas otras cualidades de la historia con-

⁴³Esto no es totalmente exacto: hemos analizado al comic como un electivo medio de expresión revolucionaria, foro de nuevas ideas y críticas disfrazadas con la "redondés" de los "dibujitos"; sin embargo, con el inicio de la intervención de los Syndicates, y la globalización del medio, estas funciones fueron poco a poco abandonándose, hasta consagrarlo al puro entretenimiento, y el escapismo intelectual.

tada en el comic son comunes a la mayor parte de los programas dentro del medio; inclusive estas estructuras se presentan en los análisis de los reporteros y los comentaristas, cuando pretenden dilucidar en "intervenciones del minuto" las relaciones entre los actantes de los conflictos y el acontecer diario en el planeta.

Aún hoy, casi veinte años después, puedo recordar la primera imagen que ví en un comic: Era un portaaviones, visto desde el aire, amenazado por los felinos enemigos de "Ratolandia"... los marineros, indefensos aún con todo y su maquinaria de guerra, recibían los ataques del poder maléfico mayor de los gatos de "Gatolandia", que, abiertas las carlingas de sus propios aparatos voladores, atrapaban a sus pequeños bocados tras lanzarse en picado por sobre la cubierta del buque. Repentinamente, aparecía en el horizonte el Superratón, como un ícono de la salvación, envuelto en rayos de luz que otrora pertenecieran a los ángeles de las capillas góticas, y ahora se presentaba para salvar a sus congéneres, en el papel del ficticio hermano mayor de 1984, virtuoso e imparable, justiciero y agradable a la vista, como el que más... No recuerdo la historia a partir de ése punto, pero tengo la sensación irrevocable de que el portaaviones y su tripulación ratonil se salvaron de las "garras del mal"... Corresponde al lector evaluar el poder de las imágenes en esta remembranza, dilucidar el calibre de las implicaciones políticas y sociales imbuidas en el comic, y, tal vez, asombrarse al pensar en cuantos jóvenes, miembros de mi generación, tienen el mismo recuerdo, con las mismas escenas, grabadas en la memoria... ¿Cómo distinguir la diferencia entre la realidad y la fantasía, cuando la instrumentación impecable de un mundo impecable no se desorbita de las escenas cotidianas, y verdaderas, en las que el orden real se implementa de igual manera que en los "cuentos para niños"?... ¿Cómo...?

5. El comic de los años noventa:



**¿Un medio convertido en mensaje? o...
Todos sabemos que las ideologías ya se murieron.**

En el presente apartado pretendemos analizar la situación cultural y social en la que nace el nuevo comic del fin del milenio, entendiendo, al mismo tiempo, la dinámica de eliminación de la oposición al régimen de conciencias, planificado desde el seno del poder imperial. El control de la conciencia, la "buena disposición" al "hermano mayor" del norte, y la globalización de valores e ideas propias de la sociedad estadounidense, transmitidas y adoptadas por un buen número de naciones en todo el orbe, se vuelven requisitos indispensables para la instauración del régimen político y cultural dominante en éste fin de siglo. El esfuerzo cotidiano, "americanizador", y proveniente del poderío económico que heredó Estados Unidos tras emerger

del conflicto de la segunda guerra mundial, (en el que el gran perdedor fué Europa) se vendría transformando y fortaleciendo conforme las décadas se sucedieron. Las maniobras políticas, militares y económicas que sojuzgaron a una buena parte del tercer mundo, y ubicaron en el rango de "alianzas" al resto de las naciones de occidente, no habrían sido suficientes ni efectivas sin la intervención del mass-media, ideologizador y masificador de la voluntad pro-americana por excelencia. El proceso iniciado por compañías como Coca-cola, o General Motors, recrudescería sus embates en la conquista definitiva de las voluntades sumadas a lo largo y ancho del planeta tras la llegada de 1980.

Como una de las primeras expresiones masificadoras plenamente integradas en el consumo cotidiano de imaginaria y literatura de la juventud y la niñez nacidas tras el inicio de los años setenta, el comic ocupa un lugar fundamental a la hora de integrar al mundo en un "orden global": la ideología transmitida en sus páginas, la facilidad de su lectura, y la distribución global de la que fué objeto en las décadas precedentes, conforman las cualidades de un arma ideológica de enormes posibilidades.

A partir de éste momento, la historia evolutiva de los medios de masas, los movimientos políticos, y la actividad dentro de las editoriales de comics se entremezclan en un compuesto difícilmente soluble al análisis de los hechos. Entender la historia y los alcances del mass-media es comprender el sistema de relaciones de poder que subyace en el orden instaurado ante la llegada del siglo XXI, y por ello analizaremos a continuación tópicos como la desaparición del bloque Este de naciones, entendida como la última condición para la instauración de la Nación Xerox, (el orden supremo, escalonado, centralista y basado en el manejo de la conciencia individual a nivel masivo). Prototípico de una sociedad consumista y promotora del escapismo, la apatía y la discipación, el nuevo régimen al que se someten las naciones (vía los integrantes de sus clases

medias) se antoja finalmente alcanzable en una era de adoración a las imágenes. El logro de la Nación Xerox inicia con la eliminación de la oposición política, la reorientación de las necesidades de la sociedad hasta su ubicación en el campo del entretenimiento, y el privilegio de la imagería y la forma por sobre el contenido. Tesis todas que a continuación encontrarán su verificativo en el análisis hecho al detalle en las páginas siguientes.

La "conquista del mundo".

Durante la última etapa de la década de 1980 Occidente asistió a la derrota de su asérrimo enemigo: el "comunismo". Ideología que nunca acabó de ser, por enfrascarse en un eterno período de formación que la sumió en un totalitarismo varias veces menos refinado que el imperialismo, el régimen socialista de la Unión Soviética parece haber sucumbido finalmente ante los embates del mass-media, antes que bajo la presión de la masa de dominados que se hacinaban bajo un yugo al que nunca se acostumbraron totalmente. La operación, revestida de fiesta y algarabía, fué publicitada como un acto de liberación y democracia, porque finalmente otorgaba aquellas libertades y atributos que los ciudadanos "del otro lado de la Cortina de Hierro" nunca habían poseído. La punta del Iceberg fué la *perestroika*, operación política instrumentada por dirigentes soviéticos como el mismísimo Mijail Gorbachov, que se atribuye la autoría del programa político que terminaría por acabar con las últimas fuerzas ideológicas de resistencia frente a Occidente, y finalmente haría legítimas los esquemas de poder —político y económico— de esos mismos líderes, cuyas posiciones eran, *per se*, adversas a la ideología básica —presente en Marx y quizás hasta en el mismo Lenin— con la que el régimen había nacido.

La caída del bloque socialista, con todo y la alegría que produjo de un lado y otro de la frontera mítica, marcó "el inicio del

fin de las ideologías", un acontecimiento largamente previsto por los políticos y los imagólogos del imperio, que años antes se preparaban para este acontecimiento realizando experimentos sociales y culturales, utilizando como principal catalizador al mass-media. El resultado de éstos experimentos, además de la destrucción definitiva de la oposición, fué el nacimiento de la "generación X" —mi generación— y la reconversión del tiempo de ocio mediante la tecnología, hasta su reubicación definitiva en el lugar central que hoy se le confiere... nuevamente, el desarrollo del comic, y más concretamente su regreso como actor protagonista en el escenario de los medios, sirve para explicar, entender y reflejar la serie de fenómenos sociales y culturales que se desataron para darle forma al presente fin de milenio.

5.1 La caída del muro y la desaparición del Este.

Flash, uno de los superhéroes compinches de Superman, alguna vez luchó contra sus símiles soviéticos, corriendo a enormes velocidades por las estepas nevadas de Siberia, derrotándolos en una carrera sobrehumana en la que se evidenciaron la superioridad de aquél cuyos poderes servían al "bien" y la inferioridad de los otros, creados por un ente ideológicamente siniestro y adverso al "american way of life"...

La derrota del enemigo del sistema, tan largamente buscada por los detentores del poder dentro del imperio, fué una tarea

lograda con la "liberalización" de las ideas y el comportamiento, manufacturada en la Unión Soviética y diseñada con mucha probabilidad desde afuera, en algún rascacielo neoyorkino. No obstante, decir que Estados Unidos creó directamente la *Perestroika*, y que el movimiento de sucesiones políticas y liberaciones ideológicas estaba planeado, es simplificar en mucho las cosas, sobre todo porque hubo una importante fuerza de empuje proporcionada por la masa y la fracción intelectual que se pasaron más de cincuenta años amordazadas y maniatadas para intervenir en los destinos de sus naciones, y por fin, cuando intuyeron una nueva oportunidad de acción, se lanzaron a la lucha... pacífica, integradora, pero lucha al fin, ya que terminó de una vez por todas con los frutos de la revolución de aquel lejano octubre, y, sobre todo, con las conquistas y el expansionismo escudado bajo las banderas rojas. No obstante, y con todo y "las buenas voluntades" de los gestores del cambio —cuyo ideario se implementaría en las calles y las plazas de Berlín y Stalingrado, y no en las altas cúpulas del PCUS—, la revolución entera, abanderada bajo el ideario de la *Perestroika*, acabó por ser un movimiento traicionado y entreguista: traicionado porque, nuevamente, las masas participantes no hicieron más que cambiar de dueño, y entreguista porque los patronos locales, ratificados sempiternamente por un sistema de servidumbres escudado en la "colectividad", volvieron la espalda a la ideología que los hacía amos y señores de sus territorios, y abrazaron un capitalismo que los convertía en lugartenientes, o más bien caporales, de la hacienda mundial.

Enrique Semo definía a la *Perestroika*: "Es éste un movimiento cuyo objetivo principal en el plano interno es reducir el papel del Estado en la sociedad; y en el externo, buscar el desarme y la liquidación de la guerra fría. La *Perestroika* no es un proyecto, es una revolución en marcha que ha tenido sus

primeros éxitos y fracasos. La sociedad soviética ha sido sacudida hasta sus cimientos.”⁴⁴ Y, en esencia, esto era verdad. La cúpula del Partido Comunista Soviético, (en la que poco a poco se colaron los políticos abiertos, nacidos en un régimen que nunca acabó de cuajar un aparato ideológico lo suficientemente eficiente como para controlar la conciencia de sus masas), se convirtió en escenario principal de la implantación de una política más receptiva a la convivencia armónica con la “otra” potencia mundial, y gradualmente fué desahogando el amarre que sostenía al sistema mas o menos cohesionado —vía la fuerza opresiva— en sus muy diversas partes. La entrada de Gorbachov, más allá de su persona, se convirtió en un suceso que difícilmente podría haber esperado mucho más tiempo: por un lado aquellos poderes, (detentados por algunos cuantos, en detrimento de una mayoría oprimida), ansiosos de penetrar a un sistema de capitales, (en el que no tenían porqué esconder sus propias riquezas, ni pagar un aparato ideológico deficiente para su legitimación), se despojaron de todo rastro del comunismo, y abrieron gradualmente las puertas de su país a la inversión extranjera y la penetración de la ideología occidental (ni mencionemos el mass-media). Por el otro, las fracciones intelectuales, (siempre oprimidas, y siempre en la búsqueda de nuevos espacios para la expresión), apoyados en una masa que nunca estuvo del todo conforme con su situación (en la que, no obstante, el sustento mínimo para vivir, la educación, y el esparcimiento cultural estaban garantizados) se convirtieron en fuerzas de activación que promovieron la apertura iniciada en la cúpula, llevándola hasta sus últimas consecuencias.

44 SEMO Enrique Crónica de underrumbe: Las revoluciones inconclusas del Este, Ed. Grijalbo p 95

Para los incrédulos:

"—¿Cómo se constituyen la derecha y la izquierda, actualmente (1990), en la URSS?

— (...) A nivel local, (...) se define(n) en relación con el problema Estado y sociedad, estalinismo y antiestalinismo. En lo que respecta al primero, en estos momentos la mayoría de los académicos soviéticos es de derecha, sobre todo los menores de cincuenta años. Para mucha de esa gente, los sandinistas y el Che Guevara son paradigmas del estalinismo. No quieren oír de Cuba, de solidaridad con la izquierda en otros países. No quieren ser rojos. Quieren ser blancos (también en el aspecto racial). Su mensaje es más o menos éste: "Primer mundo, recibenos. Somos buenos, somos blancos. Nada tenemos que ver con el Tercer Mundo y con los demás rojillos"⁴⁵.

El sistema de pensamiento soviético, en el que el Estado y la sociedad se amalgamaban en un equilibrio de fuerzas sustentado en la igualdad, nunca llegó a ser completamente adoptado por los dirigentes, —porque siempre se procuraron un *status* superior al de sus "camaradas"—, y mucho menos por dichos camaradas, que, siempre con el rostro volteado hacia el ocaso, suspiraban con los múltiples bienestares de las sociedades capitalistas.

¿Porqué Lenin, Stalin, y, más aún, sus aparatos ideológicos, fallaron ante el embate del imperialismo? La respuesta es simple: los rusos no leían comics.

Aceptando que, en esencia, el mass-media es un sistema de herramientas de masificación que ideologiza, y que, por lógica, ideologiza con contenidos propicios al régimen que lo promueve, se entiende que dicho sistema sirva de arma de primer orden en la lucha en contra de los enemigos del régimen bajo el que se ha implementado... Pero.. ¿Cómo podrían los medios masivos atacar al ciudadano promedio fuera de occidente,

⁴⁵Kiva Maidanek, pensador del PCUS, antes de la Perestroika, en entrevista realizada por la revista Proceso, y citada por SEMO, Enrique, *Op.Cit.*

cuando éste ciudadano no posee los canales adecuados para recibirlos..? Simple: vía la "gota de agua".

"La gota de agua" es un método de infiltración mediante el cual se puede hacer penetrar la ideología de un sistema dado utilizando canales marginales de infiltración.

Por ejemplo, el mercado negro en la Unión Soviética, además de ofrecer productos nacionales escasos, —a veces de primera necesidad—, a aquellos trabajadores que haciendo acopio de esfuerzos podían pagarlos, traía también productos occidentales a precios estratosféricos... éstos productos, considerados verdaderos tesoros para aquellos pocos afortunados que podían conseguirlos, se convertían en verdaderas "piedras de toque" en torno a las cuales importantes grupos de la sociedad soviética, reprimida y maltratada, se plegaban imaginando la prosperidad de los países que había "allende el muro". Revistas, ropa, cigarrillos, cosméticos, y todos éstos implementos prototípicos de la sociedad consumista¹⁶ se volvieron pruebas tangibles de una mitología soviética en la que occidente era una sociedad llena de riquezas y maravillas...

La penetración en otros países era aún más fácil: aparte del mercado de contrabandos, en el que muchas autoridades estaban bien inmiscuidas, la "irradiación" de las televisoras socialistas europeas, —físicamente más cercanas a las difusoras occidentales que aquellas establecidas en suelo soviético— y la captación de programas que "accidentalmente" interrumpían las señales de los canales locales, (o se podían sintonizar

¹⁶Otros artículos que se vendían muy bien en el mercado negro (...) eran los relojes japoneses, las gafas de sol extranjeras y los ejemplares recién impresos de *El amo y Margarita*, de Mijail Bulgakov. (...) La falsificación de etiquetas extranjeras es un aspecto invariable del negocio del especulador. Con este recurso, en 1985 tres letones, dirigidos por Ulmas Tabaks, de 29 años, decidieron organizar una "firma" que compraba vaqueros y camisetas de fabricación soviética y los vendía como productos importados. La nueva línea *Tabaks* tenía que ser vendida en el mercado negro, pues de lo contrario nadie habría considerado que eran "auténticas" importaciones. De este modo, los artículos tuvieron un éxito inmediato. Las mismas prendas con etiquetas soviéticas procedentes de la fábrica local (Letonia) gozaban de muy escaso favor... Léase: de cómo vender jeans de contrabando sin problemas, o las bondades de la penetración cultural vía marginal WILSON Y BACHKATOV, *op. Cit.* p 131

Sam Neil, en la película *The Hunt for Red October*, cuestionando al capitán del submarino en el que ambos viajan, y que está a punto de desertar ante los norteamericanos, se pregunta si podrá viajar libremente cuando llegue a Estados Unidos, y si le permitirán tener un trailer en el cual recorrer en el país, al lado de su esposa, obviamente, americana... Ramius, el capitán interpretado por Sean Connery, le responde que sí, que podrá hacerlo, porque en "América" todos tienen automóvil, e incluso, más de una esposa. Esta muestra de contenidos pro-imperialistas, en boca de un desertor del sistema soviético, no distaba mucho de las ideas originales distribuidas a lo largo del bloque socialista, que, secretamente, adoraba las declaraciones de países como Francia, que a mediados de la década de 1980 se ufanaba de que todos sus obreros iban a la fábrica en coche propio, como una muestra del triunfo del sistema capitalista. Los rusos, a nivel de conciencia, y, aún peor, a nivel inconsciente, deseaban el triunfo de Occidente. El problema no era que los "camaradas" no pudieran ir en coche a sus trabajos, (porque de hecho muchos podían hacerlo, tras hacer solicitudes que tardaban años en cumplirse), sino que los coches occidentales estaban llenos de chicas en bikini... ¡Qué diferencia!, ¿no?

perennemente en bandas distintas a las de las transmisoras estatales), sirvieron eficientemente para despertar la curiosidad y el ánimo de cambio y liberación del régimen al que nunca desearon someterse los países satélites del bloque.

El problema fundamental residía en que los medios masivos del Este no ofrecían ninguna posibilidad de escape: La cultura, hegemónica, y elevada a nivel de arma socializadora mediante la cual el pueblo alcanzaba el bienestar, no permitía que éste pueblo tuviera alternativa ante el aplastante régimen que lo dominaba. El Partido estaba presente en todo momento y lugar. La Dom Kultury" servía como centro de recreación y "perfec-

"Casas de la cultura". Había una en cada comunidad. WILSON, et al, Op.Cit. p.316

cionamiento", intentando suplir las funciones de un televisor o un radio, pero sin los resultados. Occidente, por otro lado, siempre ha sabido disfrazar los contenidos de la ideología imperialista transmitida a través de sus medios. Occidente ofrece desde siempre la alternativa de la ensoñación y el escapismo a través de los medios más digeribles... lo más que podía hacer el bloque socialista —en especial sus jóvenes— era disfrutar una buena novela, o ver cine para niños, porque toda otra expresión de literatura o iconografía fantástica estaban prohibidas... inclusive la ciencia ficción, durante su apogeo, en los años posteriores a la segunda guerra, era explícitamente utilizada para despertar en los jóvenes soviéticos el deseo de apoyar la carrera espacial sostenida en contra de norteamérica. Quizás la única manera de apartarse por un momento de la realidad residía en el empleo del alcohol: el vodka permitía un escape del que Superman y Michael Jackson eran representantes más sanos para el hígado.

Antes de que el muro de Berlín fuera físicamente derrumbado, en agosto de 1989, los berlineses de la RDA comenzaron a emigrar hacia occidente.. "Unas 200 mil personas han abandonado el país (en el que nacieron) aprovechando cada resquicio abierto por las reformas en los países socialistas vecinos. Protesta de signo político incierto, indicio más de desesperación que de propósito definido de cambio, la fuga masiva provocó un shock en el resto de la población."⁴⁸ La liberalización del régimen en el Este logró su definitiva desintegración. Algunos se quedaron, constituyendo la fuerza política que se vació a las plazas públicas, y a los debates en los que se decidiría el destino del país... convencidos de que la acción política sería lo único que salvaría de la catástrofe al país y su soberanía, los intelectuales, y el pueblo, garantes de una retórica que se antojaba de manufactura propia, se pusieron a pensar cuál sería la manera de conducir los destinos en su

48 SEMO, Enrique. *Ibid*, p.25

nación... Siete años después, la anexión de la RDA a manos de la RFA se ha consumado; y que levante la mano quien diga que el pequeño país socialista no se convirtió en parte de la federación, acatando las formas de gobierno pre-establecidas, y asumiendo una posición de inferioridad ante sus "hermanos". Prueba de ello es el movimiento skin-head y los radicalismos de la nueva Alemania", que no acaba de encontrar el camino, aún dentro del idílico sistema político que permitió e incluso promovió la conversión y posterior desaparición del bloque oriental de naciones.

La "muerte" de las ideologías.

Antes del advenimiento de las revoluciones de 1980, la posibilidad de la "muerte de las ideologías" era prevista por el imperio como factible tras una integración multinacional y armónica, en la que los países se circunscribieran como hermanos bajo un mismo régimen de igualdad y convivencia, auspiciado por el empleo de la ciencia para la elevación del nivel de vida mundial. Esta ciencia, este orden mundial, libres ambos de pretensiones políticas, servirían única y exclusivamente para mejorar el estado de cosas, y permitir un mejor equilibrio entre las naciones... siempre y cuando los enemigos de la integración y la paz mundial, escudados bajo el régimen socialista, aban-

"Los *skin-heads* (cabezas rapadas) son grupos de jóvenes traicionados por la reunificación. Si bien Alemania se distingue por ser ahora el "Gigante económico europeo", en muchos sentidos las viejas heridas de dos guerras perdidas, y la creencia de que los alemanes orientales son de segunda clase, porque difícilmente encajan en una sociedad que ha evolucionado sin su presencia, han desatado una serie de conflictos en los que las chispas de arranque son proporcionadas por la ausencia de empleos para aquellos trabajadores que se circunscribían en el aparato burocrático de Estado, y por la reavivación de viejos odios raciales nunca resueltos. El capitalismo no fué la respuesta a las necesidades alemanas, y por ello muchos jóvenes creen que un nuevo movimiento militar traería el fervor patriótico y la prosperidad Ana de regreso a el pueblo alemán. El primer paso de este conflicto armado se dá con el ataque y la intolerancia hacia los otros grupos raciales presentes en Alemania, que se "roban" los empleos —que deberían pertenecerle a los jóvenes rubios y verdaderamente nacionales—, y deberían ser eliminados definitivamente.

donaran sus intentos intervencionistas y guerreros. Con la desaparición del Bloque Este, y su anexión por el régimen capitalista imperial, la condición para el reino de la ciencia se había cumplido... ¿Qué pasó con esa integración de las naciones y con esa armonía idílica...? "Contrariamente a lo que pretenden los profetas del fin de la ideología, la declinación de Superman y de la ideología que dejarían su lugar al reino neutral de la ciencia y de la tecnología, en cuyo interior no se verificarían las oposiciones de clase, no es sino el índice de un recrudescimiento de la ofensiva ideológica y de la ampliación de los niveles y fuentes de la lucha de clases"⁹.

El periodo en el que Gorbachov se hizo famoso por los cambios sociales de los que había sido gestor, distinguidos por no tener precedente en la historia humana, fué abrazado por los imagólogos imperiales como el inicio de la muy anunciada "Muerte" de las ideologías. A partir de entonces se hicieron circular términos como "generación X", y se expandió la industria imperial, reorientada desde la venta de armamentos hacia la de aparatos electrodomésticos y nuevos implementos para el aprovechamiento del tiempo libre, que ya desde entonces se perfilaba como el grán centro económico en torno al cual la actividad imperial sería redistribuida. El aparato de poderes e ideología supo reintegrar al "mundo libre" a todas aquellas naciones que no lo habían conocido previamente; el último bastión comunista fué tomado cuando *McDonalds* abrió sus puertas en el suelo milenario de la Plaza Roja... La "prosperidad" había llegado. El único problema es que esta "prosperidad" era inalcanzable para el ruso promedio: una big-mac cuesta casi la tercera parte del salario mensual del trabajador empleado por el estado... ¡Gracias a Dios que Superman vino a salvarnos!

⁹ MAITELART, Armand, Op Cit

5.2 La muerte de Superman y la Generación "X"

En Estados Unidos la NSA (*National Security Agency*) es un órgano de infiltración y espionaje mucho menos publicitado que la misma CIA. La NSA rinde toda clase de indagaciones a los congresistas norteamericanos, cuando éstos hacen una solicitud especial, y regularmente mantiene informado al presidente en turno y a sus asesores, conjuntando toda clase de datos prácticamente acerca de cualquier cosa... recursos naturales distribuidos en el planeta, estadísticas de cada base de datos activa, movimientos políticos de importancia...etcétera. A través de los datos proporcionados por la NSA es que los detentores del poder en el seno del imperio deciden los destinos de la metrópoli y sus provincias: en un clima de guerra, las industrias norteamericanas se dedicarán a producir el armamento necesario para la contienda, pero en tiempos de paz, como el que llegó tras la caída del bloque Este, estas mismas industrias habrán de potenciar los mercados civiles, y la propagación de artículos de consumo a lo largo de todo el orbe.

Esta reorientación de mercados, ante la ausencia de una "amenaza global" que se cerniera sobre las "buenas conciencias" de Occidente, ya comenzaba a cobrar apogeo sobre todo al finalizar el primer lustro de 1980, cuando naciera una nueva modalidad de ver la televisión: MTV. En aquel entonces, la ge-

Una buena parte de las **industrias estadounidenses** que se dedican a producir bienes de consumo tienen una importante participación en el mercado de la guerra. Marcas como *AT&T*, dueña de la compañía telefónica de Estados Unidos, se han desempeñado a favor de los movimientos políticos iniciados por su país (*AT&T* intervino como agencia de inteligencia durante la conspiración en contra del Gobierno Popular Chileno) y producen el aparato de guerra que mantiene vivo el dominio imperial. *General Electric*, el productor de las lavadoras en las que por décadas hemos limpiado nuestra ropa, produce los motores que hacen volar a los F-16; *Chesbrough-Pond's* (sí, los de las cremas) recibieron el encargo de hacer las vendas camufladas que retenían las curaciones de los soldados americanos en Viet-nam, mientras que Goodyear, en su división aeroespacial, y asociada con *Litton Aerospace*, se encargó de cartografiar las zonas geológicas del Amazonas, para su explotación a manos de compañías como *Kimberly Clark*.⁴ El cese de hostilidades entre la Unión Soviética y el Imperio redujo considerablemente el gasto en armamentos. Si bien no es cierto que los arsenales de la única potencia que subsiste han dejado de agrandarse, el mercado del entretenimiento, y la creciente adquisición de electrodomésticos y aparatos de esparcimiento por un público consumidor con cada vez más posibilidades económicas, acaparan hoy los negocios principales de las industrias trans-nacionales. La industria de la guerra, con todo y sus rendimientos, ha sido transplantada al de las pantallas y los lectores de láser.

⁴Ver Mattelart, Op. Cit.

neración nacida de los matrimonios de antiguos "hippies", (hombres y mujeres de la generación del '68), estaba entrando a la adolescencia (la edad promedio oscilaba entre los diez

y los dieciseis años), y los imagólogos del imperio, que previamente nos habían adoctrinado durante la infancia, volvieron al contraataque implementando la "música por televisión", que, en los países desarrollados duraba 24 horas diarias, y en el resto del planeta se concentraba en bloques de hasta dos horas continuas distribuidos a lo largo de la programación de las televisiones locales. Esta "Música por televisión", heredera de la parafernalia de los últimos años de 1970, despuntó no obstante por reacomodar el pensamiento joven de la nueva generación: los hombres y las mujeres del futuro estaban aprendiendo a ver el mundo a través de los ojos de la televisión, y cuando inclusive el espectáculo de la música, que anteriormente —y exclusivamente— se iba a disfrutar a "la disco", fué llevado a la sala misma de sus hogares, los niños, transitando a la adolescencia, se consolidaron definitivamente en el proceso de anulación iniciado años antes por los medios masivos... la generación, nacida de progenitores traidores a sus ideales (todos abandonaron el amor, la paz y la psicodelia de los sesentas), y enseñada a recibir, más que a obtener (los contenidos televisivos "retrotraían" el mundo del conocimiento, al igual que los padres, omnipotentes dadores de sus hijos) se convirtió en una generación ostrácica en muchos sentidos, pero sobre todo, se convirtió —nos convertimos— en una generación acostumbrada a la inacción... acostumbrada a recibir el mundo vía el mass-media.

Nuestra generación, nacida tras la conquista de la luna y la muerte de los ideales pacificadores de los gurús adictos a la droga y la psicodelia setentera, tuvo que adoptar el mito de la ciencia, como el nuevo paradigma religioso de bienestar cultural y mental... las instituciones como la Iglesia, el amor y la moral liberada, probaron ser ineficientes a la hora de sustentar las creencias de otra generación. Los pequeños fuimos orientados hacia el paraíso de los científicos, en el que los descubrimientos se sucedían minuto a minuto, y el orden universal se sustentaba en teorías aplicables tan solo en base a la

razón... Dios, el dogma, lo anti-lógico, perdieron sus espacios ante el aplastante reacomodo ideológico de niños y niñas hambrientos de conocimiento. La televisión, por aquel entonces, comenzaba la transmisión secuencial y programática de shows de divulgación científica tan accesibles como los mismos videos musicales... la capacidad del medio, ampliamente publicitada, provó nuevamente su valía al inseminar en las mentes infantiles contenidos tan distantes como la teoría de la relatividad y el *papa don't preach* de Madonna. El mundo, explicado a través de las leyes esenciales de la física, y visto con los ojos de las estrellas del rock, era mediatizado y traído a los hogares de la nueva generación, instalada frente a ése tercer ojo, que todo lo veía y todo lo sabía.

Cosmos, de Carl Sagan, será tal vez la obra de divulgación científica con mayor número de ejemplares circulando. La mayor parte de los niños de la generación o bien tenían un libro en sus cómodas, o bien lo habían leído, o visto el programa. (mi libro era de la décima edición) Sagan, y una selecta camarilla de personalidades, se convirtió en sumo pontífice de la tan prometida era científica, a punto de cambiar nuestras vidas para siempre...

Las computadoras, en sus muy primieginas y arcaicas versiones, comenzaron a inundar los mercados del planeta: Atari, con su línea de videojuegos caseros, y Commodore, con computadores que parecían videojuegos caseros, fueron los ejemplos más vistosos en América. La llegada de una era tecnológica, de la que prontamente fué segregada la generación del '68, se avalanzó en los álbumes coleccionables en los que aparecía la lanzadera espacial, como el vehícuo aventurero de la década, en los programas televisivos y la épica guerrera de naves y combates estelares que se sucedían uno tras otro, proyectando a los pequeños receptores a nuevos mundos de escape... y de subyugación.

Los intentos por "salvar al mundo" eran más concretos: *We are the world*, y su colecta planetaria para salvar a los niños de África sustentaban su parafernalia en la logicidad científica, que, desde años antes, prometía el bienestar de las mayorías gracias a la ciencia... La ciencia, La música, que no tenían ideología, ni nacionalidad ni intereses particulares sobre el dominio cultural. La ciencia, La música, que, más allá de toda consolidación imperialista, salvaban al mundo y arrojaban el malestar lejos del radio de afectación del ciudadano común y corriente. En aquel entonces, era una lástima que el bloque socialista se opusiera al concierto de las naciones... "por suerte", esa situación no duró mucho.

Generación "X" y Sociedad Definitiva.

"El mito remozado de la asepsia de un mundo educativo y de la infancia sirve también para congregarse alrededor de dicho proyecto (imperialista) y recibir su cobertura 'neutral', a los numerosos organismos internacionales que ven en la educación, la ciencia y la cultura a una 'manera de tender un puente que supera la agresividad de las ideologías en pugna'".⁵²

Pero antes de 1984 —año en el que nacieron los videos musicales—, y durante las primeras etapas infantiles de la generación que siguió a 1968, se estaban diseñando las pautas básicas de comportamiento que seguirían los adultos del fin del siglo. Un modelo educativo, centralizado, "esquemático, riguroso y permanente"⁵³, se exportó a Latinoamérica y el resto del mundo a través de diversas formas. La vigilancia de los programas educativos de las naciones, y el ofrecimiento o la intervención directa de asesores pedagógicos estadounidenses en la implementación de estos programas, fué una de las formas

² MATTELART, *Ibid*, p. 93

³ Cita de MATTELART, *Ibid*, p. 94. Haciendo referencia a las objeciones que el ministro de educación chileno hizo en contra del programa Plaza Sésamo

más socorridas para que el imperio estuviera seguro de que sus provincias estaban recibiendo la educación pertinente. Otra forma, no menos efectiva, y sí mucho más impactante para el consciente infantil⁵⁴, fué Plaza Sésamo.

El modelo educativo para la generación de los medios.

Plaza Sésamo fué el primer intento de los medios masivos por crear un programa eminentemente educacional durante los primeros años de la década del setenta. Intentando redimir a los programas policiacos y violentos, cuyo principal público se encontraba entre los niños, *Plaza Sésamo* —más correctamente, *Sesame Street*— se dedicó a enseñar los conceptos básicos de la educación preescolar y primaria a un público que oscilaba entre los cinco y los ocho años de edad, y se convertiría en el primero en la historia en recibir la escuela en casa. Esta "escuela en casa" intentaba conducir a los pequeños a través de las dificultades propias del aprendizaje de conceptos tales como el "arriba", "abajo", "enmedio", "dentro", "afuera"... repasando también los primeros números, operaciones aritméticas, colores, y, en general, todas aquellas cosas que los infantes deben manejar al entrar a las instituciones educativas. Desde esta perspectiva, *Sesame Street* se prefigura como un loable esfuerzo pedagógico en el que se pretendían integrar a todas las comunidades dentro de un mismo intento por prealfabetizar a la niñez mundial, convirtiendo la preescolaridad en algo accesible a cualquiera que pudiera encender su aparato receptor; no obstante, dentro del programa, e introducidas a un

⁵⁴Para los incrédulos: haga el siguiente experimento. Uno: consiga a un joven de entre dieciocho y veinticinco años de edad. Siéntelo. Hágalo que entre en confianza utilizando frases sencillas y agradables, o conversando con él o ella acerca del clima. Segundo: cuando haya entablado una conversación animosa, con la que el joven se sienta tranquilo, pregúntele, sin mucho énfasis... "Oye... y tu... Te sabes el maná maná? Le aseguro que, de cada diez entrevistados que usted pudiere escoger, nueve cantarán sin reparo el famosísimo estribillo que reza maná maná... manamanama... Ande... Pruebe..."

nivel mucho menos explícito que los números o los colores, se encontraban una serie de relaciones explícitas e implícitas mediante las cuales el mundo y sus dinámicas tomaban forma dentro de la mente infantil, aún no tocada por las relaciones de poder que se movían en su entorno...

"La observación atenta de algunos episodios de la serie permite descubrir una enorme cantidad de detalles que, sumados y combinados, toman carácter significativo. Por ejemplo, los personajes centrales, masculinos (y adultos) son todos propietarios (de su taller electromecánico, de su tienda), y esa relación de propiedad aparece como totalmente natural. En ningún momento ella provoca o es susceptible de provocar una propiedad "ofensiva" por sus dimensiones(...) (además) el sistema establecido para pasar de una escena a otra, a través de pequeños elementos de color apoyados con efectos musicales, induce al niño a tener un concepto del orden totalmente rígido, invariable y despersonalizado(...) Plaza Sésamo tiene un concepto de la participación dirigida y vertical. Las personas mayores piden siempre la colaboración de los niños para ejecutar un trabajo estableciendo las normas y los sistemas de realización. (...) (A los educandos) junto con el deletreo del vocablo "mecánico", pues, se les está enseñando a deletrear ese fenómeno mucho más complejo que se llama división social del trabajo."⁵⁵

La pregunta coherente se formula a continuación: ¿Y qué demonios tiene que ver *Plaza Sésamo* con el comic y la dominación ideológica...? Simplemente, todo.

Sesame Street, difundida a lo largo y ancho del mundo occidental, traducida y adaptada a los idiomas y las costumbres locales⁵⁶, y, más concretamente, el sistema educativo implanta-

⁵⁵ MATTELART, *Ibid* pp 94, 99

⁵⁶ Para los nacionalistas a ultranza: ¿Quién creen que fué el responsable de llevar el *Sesame Street* hasta Latinoamérica? Nada menos que nuestro muy mexicano Emilio Ascárraga y su empresa Televisa, encargada ya por tres generaciones del programa de adaptar los contenidos y mediatizarlos al estilo latinoamericano. Ascárraga, y más concretamente, sus equipos de imagólogos, han sido los responsables de adaptar la ideología de Beto Y Enrique, pasándola por agua y limándola aquellas aperturas (como los nombres sajones) que le restarían efecto al programa. Los resultados de este esfuerzo, a continuación

do en el grueso de los planes de estudio del bloque oeste, se encargaron, durante la etapa más susceptible del ser humano, de "domesticar" a la primera generación de hombres y mujeres que nacieron imbuidos por completo en el sistema mass-media. *Plaza Sésamo* creó la generación de la inmovilidad, de los tele-espectadores-en-permanencia... la generación "x".

¿Porqué generación "x"? La equis es por excelencia el signo de la incognita, de lo indeterminado, de lo que se desconoce. En nuestra generación, deudora y adoradora de la apatía, el membrete se justifica en las acciones de los jóvenes dedicados al fin de semana y la discoteca, al Nintendo y "la tele"... a la desocupación y la falta de expectativas. Douglas Coupland, autor de la novela "Generation X", sería el primero en retomar el apelativo para escribir un relato en el que se ennumeran las características de la juventud en los países desarrollados de occidente, y en el amplio sector de las burguesías jóvenes del tercer mundo; no obstante, este "nombre código" es propiedad de un "proyecto" nacido mucho tiempo antes, durante aquellos ayeres en los que se gestaba la famosa Plaza Sésamo.



"Todo comenzó con la nueva década. Era marzo de 1991 y Douglas Coupland, canadiense de veintiocho años, publicaba una novela que llevaba como título *Generation X*. La novela, obra de ficción, no debía su título, como el propio Coupland lo asegura en un artículo publicado por la revista neoyorkina *Details*, al grupo de rock del mismo nombre que fundara Billy Idol, sino a causa de un capítulo del

libro sociológico de Paul Fussler que llevaba por nombre

Class. En este libro, escribe Coupland, aparecía una 'categoría de gente X, que quería acceder a niveles social y económicamente superiores'. (...) El brutal choque entre el horizonte de expectativas ficticias creado por las universidades y la vida cotidiana real hace de Claire, Andy y Dag (personajes de la novela) los representantes de una juventud desesperada y deprimida, insatisfecha, intelectualmente crítica pero inmensamente apática."³⁷

Durante los últimos años de la década de 1960, Xerox, la compañía de las copadoras fotostáticas, invirtió una parte de su enorme capital en la producción de películas y programas de televisión. El nombre de esta casa productora era *Cinema X*, y, curiosamente, Cinema X pagó



Una actitud típica del "ciudadano X", tomada del libro *Generation X*, de Douglas Coupland.

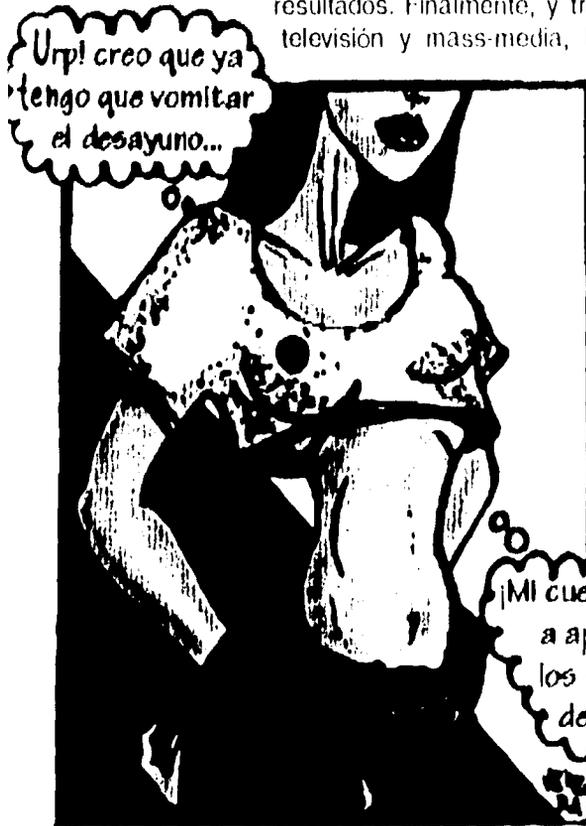
un 60% de los costos totales de la latinoamericanización de *Sesame Street*.³⁸ "En realidad no hay ningún motivo razonable por el cual los pedagogos y los hombres de TV norteamericanos debieran concebir una serie que no reflejara y procurara transmitir los valores y las estructuras que definen a su

³⁷ PRIEGO, Ernesto. Artículo publicado en la revista VICEVERSA, No. 32. Enero de 1996, pp 4,6

³⁸ Ver MATTELART, *Ibid*

sociedad. Pero el problema se complica cuando el programa, amparado en su carácter de "neutral y educativo", pretende contribuir a la modelación de otras sociedades."³ Así, pues, la "modelación" de las sociedades circundantes a la metrópoli, —más concretamente, la modelación de la generación de niños de entonces— siguió adelante con muy buenos resultados. Finalmente, y tras dos décadas de televisión y mass-media, los "X" nos hemos

convertido en un producto hecho por y para los medios: Tenemos opinión, pero no actuamos; Vemos, pero somos incapaces de observar; Actuamos bajo el mando de un "ente superior": si el



Lidy Anorexia, una de las integrantes de la Nación Xerox. Como muchas otras chicas, está obsesionada por mantenerse esbelta, a cualquier precio, incluso si debe pagar con su vida. C.A. Vera

³ MATTELART, *Ibid.*, p. 101

mass media dice que está de moda, lo compramos; si dice que hay que llorar, lo hacemos; si finalmente nos dice que nunca ha existido, entonces lo creemos. No. No es exageración.

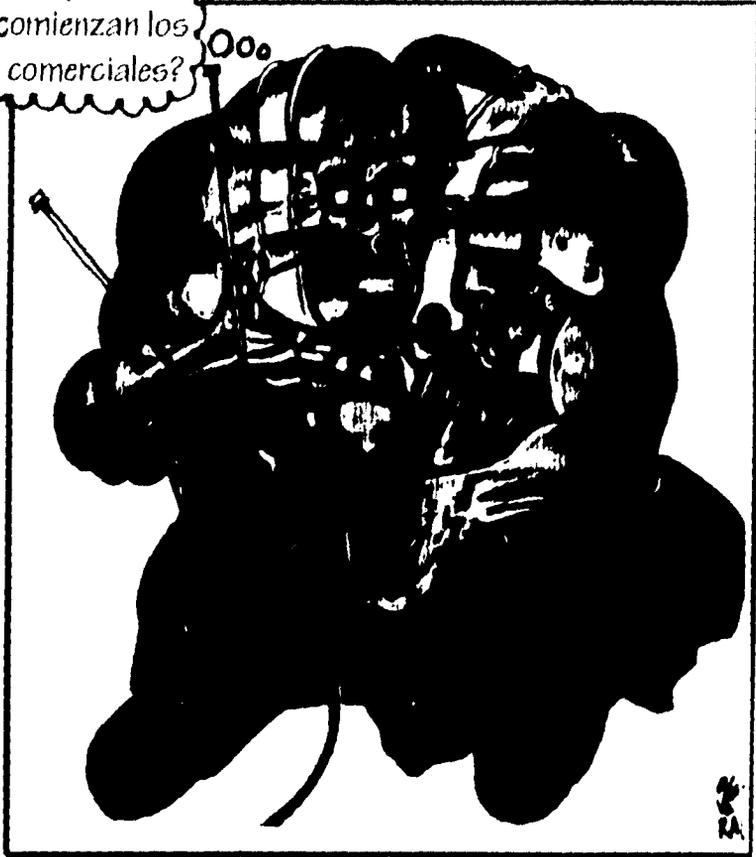
La generación "X" fué la primera que nació una vez que el cerco del media estaba cerrado. Los implementos que nacieron durante su infancia y su adolescencia no hicieron más que versatilizar el cerco: el videocassete, el disco láser, la computadora multimedia, la realidad virtual, son renovaciones de los medios que los antecedieron. Durante toda nuestra vida hemos sido sometidos a un continuo informativo-formativo-deformativo que abarca cerca del total de las horas diarias de vigilia... los lugares apartados, como el campo, el baño de la casa, o los mismos medios de transporte han sido conquistados por el walkman, el discman e inclusive el watchman...Nadie, a partir del final de los sesentas, ha nacido sin recibir el influjo de los medios de masas. Nadie, antes que nosotros, ha experimentado el mundo de la forma en que lo hemos hecho: nuestros padres recibieron los medios electrónicos como algo nuevo, incipiente y no totalitario; nuestros hermanos mayores recibieron la primera andanada de la masificación, pero, al igual que nuestros padres, no sufrieron los efectos de un conglomerado transmitivo. Nosotros sí. Nosotros no conocemos al mundo sin una pantalla o un mando remoto de por medio. Fuimos educados en las salas de nuestras casas, y no en las aulas de antaño. Aprendimos la inacción, el pesimismo, la desilusión, el conformismo y la insatisfacción para poder vivir normalmente en una sociedad basada en el consumo... buscamos la felicidad en Perisur, y preferimos el escapismo de los superhéroes a la realidad que nadie nos predijo... somos producto de los medios, como la primera generación creada "in vitro"... somos "X".

No Way Out: Sociedad definitiva.

El fenómeno de la generación X se dá, sobre todo, en las

capas medias de la sociedad. Cronicamente, es ahí, en las clases medias, en donde estaban los semilleros ideológicos de las revoluciones... ¿Cómo puede ahora haber una revolución real en el modo de pensar, si se encuentra dominado y mediatizado? ¿Cómo, si no sabemos pensar de manera distinta a la tolerada por el imperio?

¿A qué hora comienzan los comerciales?



Joe (José) T.V. La primera imagen que Joe vio cuando era chico fue Topo Gigio. Desde entonces ha sido incapaz de soltar la televisión, e incluso mientras se ejercita lleva un diminuto Watchman. Igual que con muchos jóvenes de esta generación, para Joe la "Tele" no es más que otra droga a la que hay que "enchufarse".

“Dos mujeres , una de ellas con el pelo suelto, se habían apoderado de la misma sartén y cada una intentaba quitársela a la otra. Tiraron cada una por su lado hasta que se rompió el mango. Winston las miró con asco. Sin embargo ¡Qué energías tan aterradoras había percibido él bajo aquella gritería! Y, en total, no eran más que dos o tres centenares de gargantas. ¿Porqué no protestarían así por cada cosa de verdadera importancia?

Escribió:

***Hasta que no tengan conciencia de su fuerza, no se rebelarán, y hasta después de haberse rebelado, no serán conscientes. Éste es el problema.*¹⁶⁰**

La masa, productora de la fuerza bruta de los procesos revolucionarios, forzosamente ha de seguir un ideario político; ideario que solo puede nacer en la capa burguesa de la sociedad, porque es ahí en donde se centran los esfuerzos ilustradores de los gobiernos; sin embargo, cuando la siguiente generación de dicha capa social ha sido amaestrada para no oponerse a los designios imperiales, todo otro intento evolutivo, engendrado fuera del poder, tenderá a ser abortado.

Ahí nace la sociedad definitiva. Una sociedad que no puede cambiar, porque las fuerzas de cambio han sido neutralizadas vía los contenidos del mass-media:

**Don't move
Don't talk out of time
Don't think
Don't worry everything's just fine...
just fine.***

En la sociedad definitiva existe un poder imperial, unitario y omnipotente; poder que sobrepasa a las personas y las institu-

¹⁶⁰ ORWELL; George, Op. Cit. P. 77

* Numb, U2

ciones, porque se vuelve un "ente" aparte; heredable de padres a hijos (recordemos las dinastías con apellidos como Rockefeller, o Alemán); y acomodaticio: si la realidad política o el orden de los valores no favorece a la maquinaria industrial imperial, entonces la realidad es cambiada, y reacomodada a las necesidades del poder: En Rusia se comen a los niños: por eso son nuestros enemigos/Los rusos nunca comieron niños: son nuestros nuevos clientes.

La capa media de la sociedad definitiva está integrada por los ejecutivos de las mega-corporaciones. Conocen el mundo a través de los medios, y se desempeñan excelentemente en bienestar del imperio. El aparato represivo por excelencia es el mass-media, pero en un planeta en el que, pese a todo persisten las diferencias ideológicas y evolutivas, es necesario fundamentar el orden mundial vía la violencia: Policía y "Marines" son extensiones de los medios: si hay un problema que la opinión pública juzgue importante, son ellos quienes lo resolverán. Las estrellas de cine, los deportistas, los religiosos, los intelectuales, y, en general, todo líder de opinión, es un "ejecutivo imperial". La mayor parte de ellos son anglo-sajones, o encajan dentro de un "tipo racial permitido", muy cercano al hombre y la mujer prototípicos de la "cultura americana".

Abajo de la fracción ejecutiva están aquellos individuos que no pertenecen al tipo racial permitido. Nacieron en la clase media, pero su acceso al poder inmediato se ve obstaculizado por situaciones fuera de su control. El nacer lejos de la metrópoli, en el tercer mundo, o pertenecer a una familia sin las posibilidades de la capa media-alta, son situaciones que marcarán permanentemente a un individuo. El acceso de éstos "secretarios" a puestos más cercanos al poder imperial está restringido por una serie de aparatos ideológicos y políticos.

Finalmente, como base de todo el imperio, productora de la fuerza bruta que generará la riqueza que fluirá de las colonias a la metrópoli, está la masa. La masa, que siempre aspira a mejorar, que siempre aspira a convertirse en secretaria o ejec-

utiva del poder imperial, pero que nunca lo logra. La masa es objeto de la represión ideológica tanto como lo es de la represión física: tal parece que el pueblo hambriento trabaja mejor... será tal vez que tiene menos posibilidades de "pensar derecho" (*think straight*).

La sociedad definitiva sería definitiva porque ya no hay fuerza que la haga cambiar. Quizás paulatinamente se infiltren al seno del poder imperial los orientales japoneses, tan fascistas como sus similares estadounidenses, pero, en esencia, los roles prefijados durante estos últimos años del siglo habrán de perdurar hasta que el mass-media caiga en desuso.

El problema es que para que el mass media caiga en desuso primero habrá que acabar con el imperio, y el imperio no puede morir, en tanto exista el mass-media. Sí. Ese es el problema.

La muerte de Superman.

Con la proliferación de las nuevas formas de acceder al mass-media, y el aplastante impulso televisivo durante la primera mitad de los años ochenta —ni qué decir de los setenta—, el comic llegó a ocupar un mediocre lugar en el mapa de la geografía de los



Mary Aspirina. Sobre continuos dolores de cabeza, y ha pasado por casi todos los analgésicos permitidos... Pronto conocerá las drogas de diseñador... Igual están de moda.

medios de masas; no obstante, la traslación de la mitología super-heróica a la pantalla televisiva y al interior de los cines, con películas como *Superman*, y caricaturas diversas, llevaron a los antiguos héroes de *Marvel* y *D.C.* hasta sus nuevos públicos, logrando que el mercado de las aventuras pudiera sobrevivir el largo periodo de abandono por el que había pasado.

Los héroes clásicos, globalizados y distribuidos en cada rincón del planeta, tuvieron que esperar la llegada de jóvenes talentos para poder tomar el nuevo aire que lanzaría su industria a las alturas insospechadas que alcanzaría en los últimos tiempos. Las nuevas historias, muchas de ellas en manos de jóvenes que recién entraban al mercado, lograron cautivar a un público cuyas necesidades habían sido definitivamente reorientadas al mercado del entretenimiento.

Con la caída del muro, y unos pocos años después de que la última piedra fuera vendida en el exterior de Alemania, se inició un proceso conocido globalmente como el "*Boom del comic*". A lo largo y ancho del planeta los jóvenes y los nuevos adultos "X", integrantes de la clase media, herederos de una incipiente "riqueza" venida del "stablishment" de la sociedad estratificada, retomaron el comic no solo como un medio de escape, sino como un artículo de status, que se valía del "acaparamiento" y la recolección como nuevas maneras de obtener la sensación de valía que otrora ofrecieran las estampillas postales, las monedas, o inclusive los autos raros, reunidos por sus padres como piezas de colección. Si bien en esencia los contenidos no variaron mucho entre las primeras épocas del comic y el nuevo renacer del medio, sí hubo algunos factores de masificación dignos de mencionar durante el nuevo embate historietístico.

Primero. Los comics, importados fuera de Estados Unidos por pequeñas tiendas que luego se volverían emporios de la naciente industria de la distribución regional, comenzaron a ser consumidos en su idioma original, el inglés. Este fenómeno nos habla de dos asuntos, primordialmente: El proceso de regionalización de mensajes al que se venían sometiendo los comics y

el resto de los productos del mass-media, fué eliminado, para hacer llegar directamente dichos mensajes a la clase media de las provincias imperiales; por otro lado, también es evidente que las juventudes "X" manejan en mayor o menor grado la lengua madre imperial. Con ello, la comunicación global de la que tanto se ha hablado, se vuelve posible.

Segundo. La reorientación de la sociedad hacia el mercado del entretenimiento, y el acaparamiento de un buen número de plazas productivas que ahora se dedican a la producción de implementos para el aprovechamiento del tiempo libre, ven su expresión más acabada en el nuevo comic estadounidense. Los contenidos, las formas de narrar, y sobre todo, los escenarios escapistas del comic, se han convertido en los paradigmas a seguir por el resto del mundo de los medios; el cine, la radio, y especialmente la televisión, son actantes de un complejo fenómeno que los ubica dentro del radio de influencia del comic, haciéndolos jugar en una dinámica que unas veces los coloca como receptores, y otras como promotores de las tramas alucinógenas, y despegadas de la realidad cotidiana de sus receptores.

Tercero. Los héroes clásicos, al menos en sus formas originales, perecieron ante la llegada de los nuevos tiempos. El mundo prometido, integrado y subordinado ante un dominio central se vió en la necesidad de reformar las viejas estructuras del mensaje, trocándolas en nuevas. Superman y su muerte son solamente la punta de lanza de un complejo fenómeno de revestimiento del discurso. Su análisis, a continuación.

En los primeros años de la década de 1990, Marvel, una de las facciones de la eterna lucha entre las grandes compañías de comic estadounidense, finalmente se colocó a la cabeza de la batalla, conquistando amplios sectores del mercado de lectores, y dándole más que dolores de cabeza a su más cercano rival, D.C. El éxito de la compañía de Stan Lee, se basaba en una serie de títulos que se relacionaban con el ancestral *X-Men*

creado en los años sesenta por el mismo Lee y Jack Kirby, en sus etapas creativas más tiernas. (Ver siguiente apartado). El éxito atronador de Marvel, sus "hombres equis" revitalizados, y un *Spider-man* rejuvenecido, colocaron en una difícil situación al hombre de acero y sus compinches, obligados a acatar medidas externas para recuperar el público perdido entre la sangre nueva que fluía por las venas de Marvel.

Esta "sangre nueva" readaptó los contenidos del comic, y las apariencias prototípicas del superhéroe a aquellas propicias a los jóvenes de la generación, que finalmente encontraban referentes comunes entre sus campos de acción cotidianos y las páginas de las publicaciones que consumían. Los héroes se volvieron jovencitos inexperimentados, sin orientaciones precisas, que los convertían en reflejo de una generación manipulada por los medios, que nunca se pusieron de acuerdo para



La Muerte de Superman. En este cuadro, el héroe luchando contra su asesino, en Metropolis.

determinar el rumbo final de su experimento de laboratorio. Incluso aquellos personajes mayores compartían el extravío de sus compañeros menores; no obstante, los escenarios fantásticos, la neurosis combativa, y la irrenunciable dosis de escapismo nunca dejaron de estar presentes, "contaminando" al resto de los medios masivos.

El caso de Superman, bastión más acabado de los valores estadounidenses, ícono del

imperialismo cultural, personaje que había abandonado sus años juveniles, era aun más difícil de resolver que con un simple revestimiento de contenidos. No había manera de revitalizar al personaje sin atentar contra sus características más arraigadas de justiciero de los años treinta, y no había manera de mantener sus títulos (entonces eran cuatro) en circulación, ante el embate de grupos de mutantes con la testosterona elevada. La única solución, era matarlo.

Dan Jurgens, con la aprobación de Jenette Kahn, editora en jefe de D.C. comics, finalmente escribió y dibujó aquél número 75 de la serie *Superman* en el que el hombre de acero era asesinado bajo los puños de un extraño ente venido de las profundidades del planeta. El monstruo fué llamado *Doomsday*, (Día del juicio final), pero en realidad reabrió las puertas de la prosperidad para la vapuleada editorial.

En la televisión mundial, en el radio, e inclusive en la prensa, se anunciaba vehementemente que Superman había muerto. Los aficionados al comic, propios y extraños a la casa editora propiedad de Warner Brothers, pagaron hasta cien dólares por una copia del ejemplar en el que el héroe era muerto. El comic venía envuelto por una bolsa de polietileno negro, con el escudo de Superman impreso afuera y en una banda negra, que simbolizaba el luto por la muerte. Muchos usamos dicha banda el día que finalmente se cerraron los ojos de Kal-el, porque creíamos que aquello cerraba un ciclo de más de sesenta años. Años en los que aprendimos a soñar, y a volar bajo el influjo de seres y escenarios fantásticos, en "aras de la justicia". Ilusos de nosotros.

El evento había sido bien planeado por D.C.; la larga espera de la muerte, anunciada y prevista en encuentros distribuidos a lo largo de siete comics (*Superman* 74 y 75, *The adventures of Superman* 497, *Superman The man of Steel* 18 y 19, *Superman in Action comics* 684 y *Justice League* 69) lograron que la edición del número final, junto con la venta de todo tipo de coleccionables, y luego la aparición de 4 nuevos *supermen*



Steel, el superman de color, representante de las minorías étnicas.



The Cyborg, una mirada al futuro de la serie Superman desfigurado''



The Eradicator, hiperviolento, proporcionó la dosis de sangre necesaria

que "sustituirían" al caído Clark Kent, conformaran una de las estratagemas de ventas con mayor éxito en la industria del comic. Los títulos de Superman no solo recobraron a sus adeptos idos, sino que se apoderaron de muchos otros, que por fin accedían al concepto del héroe como algo que, en realidad, aún no se acababa.

La revitalización del héroe se llevó a cabo mediante la inclusión de dichos superhombres en distintos estratos del público consumidor. Un Superman adolescente, clonado del original, propicio para la aceptación de los públicos más jóvenes, ocupó uno de los títulos del hombre de acero. Otro más, siendo negro, usando una armadura de metal, y declarando haber sido poseso por el "espíritu justiciero" del hombre de acero original, se dirigía a la fracción de color y el resto de las minorías imperiales. Un superhombre mezcla de robot y ser humano, muy al estilo del famosísimo *Terminator* de James Cameron, y por último un Superman que afirmaba ser el original, pero empleaba métodos justicieros aún más violentos que su predecesor, complementaban el cuarteto que trajo en

definitiva el oxígeno necesario para que, meses después, el Superhombre original regresara a ocupar el lugar que se merecía, aún entre sus nuevos competidores. La maniobra, maquiavelica, y excelentemente lograda para que funcionara a la perfección, se valió de la muerte del superhéroe precisamente para que éste no desapareciera en definitiva. La adaptabilidad del mensaje en el mass-media es tal, que aparentemente no puede caer en desuso.

En una sociedad así, en la que la producción masiva de artículos iguales entre sí tiende a la homogeneización de los hombres y sus culturas, no hay escape alguno. La ilusión de libertad, la libre decisión, no son más que alternativas permitidas dentro de la conformación de una nación integrada y estratificada. Una nación en la que hay amos y hay sirvientes, y, no obstante, se piensa ostensiblemente igual de un lado y otro del cerco de poder... Una nación en la que la igualdad es un fenómeno tangible e ilusorio, como lo es en la relación que hay entre una serie de fotocopias y su origi-



El más exitos de los super-hombres, un chico llamado *Superboy*. Las maneras desenfadadas, la ropa a la moda, la falta de dirección, y el apego excesivo por el dinero, fueron la gasolina que movió a este tipo a la acción.

nal: a las copias les puede faltar *tonner*, y por ello no alcanzarán la calidad de su original, pero en esencia son lo mismo que éste, y por ello forman parte de un sistema; forman parte de la Nación Xerox.

5.3 El padre de todos los comics: X-Men

En 1990, pocos tiempo antes de la muerte de Superman, y tras ya algún tiempo de estar trabajando juntos, la mancuerna hecha por el guionista Chris Claremont y el dibujante Jim Lee atraía al radio de acción de Marvel a un número cada vez mayor de lectores que prontamente se convirtieron en asiduos fanáticos del título bajo el que ambos trabajaban: *Uncanny X-men*. La maestría narrativa de Claremont, sumada al vanguardismo barroco del estilo dibujístico de Lee, lograron derivar un nuevo tipo de comic que acabaría por hacer escuela. Lee, entrando a sus treinta, no era el único joven que trabajaba con tan brillante desempeño para Marvel. Rob Liefeld, de 19 años, dibujaba un título hermano de la serie *X-Men*, llamado *New mutants*, mientras que Marc Silvestri se encargaba del *Solo de Wolverine*, uno de los personajes de la serie originalmente creada por Stan Lee y Jack Kirby. No lejos del radio de acción del equipo "X", se encontraba Todd McFarlane, dibujante del clásico *Spider-man*. El desempeño de estos cuatro jóvenes sería clave a la hora de definir el comic de fin de siglo, porque no tardarían en convertirse en los grandes gurús del medio.

Todo comenzó, números antes, números después, con la edi-

ción de la *X-tinction Agenda*, un *crossover* (cruzado) en el que las sagas de los cuatro títulos "X" (*Uncanny X-Men*, *New Mutants*, *Wolverine* y *X-Force*) se mezclaban para tener una aventura en común. En esta aventura, el equipo de mutantes originalmente creado en 1963, y sus herederos y nuevos asociados eran sometidos a la esclavitud por un país que buscaba el poderío económico a través de la fuerza de trabajo de los superhéroes "X". Durante toda la "agenda", los nuevos fans, atraídos por alguno de los nuevos dibujantes de Marvel, pudieron conocer el trabajo del resto de los jóvenes genios, cayendo definitivamente en la adicción a los títulos que se relacionaban con *Uncanny*. La historia apenas comenzaba.

En 1990, al obtener algo de control sobre las decisiones que se hacían acerca de *Spider-man*, el dibujante Todd McFarlane decidió alargar los ojos de su distraza, con forma de gota, para hacerlos más amenazadores y expresivos; luego, torneó el cuerpo del super-héroe haciéndolo más joven, delgado y atlético que el que habían dibujado sus predecesores. El éxito lué



El *Spider-man* de Mc Farlane. Comparense los ojos con las ilustraciones precedentes del mismo personaje.



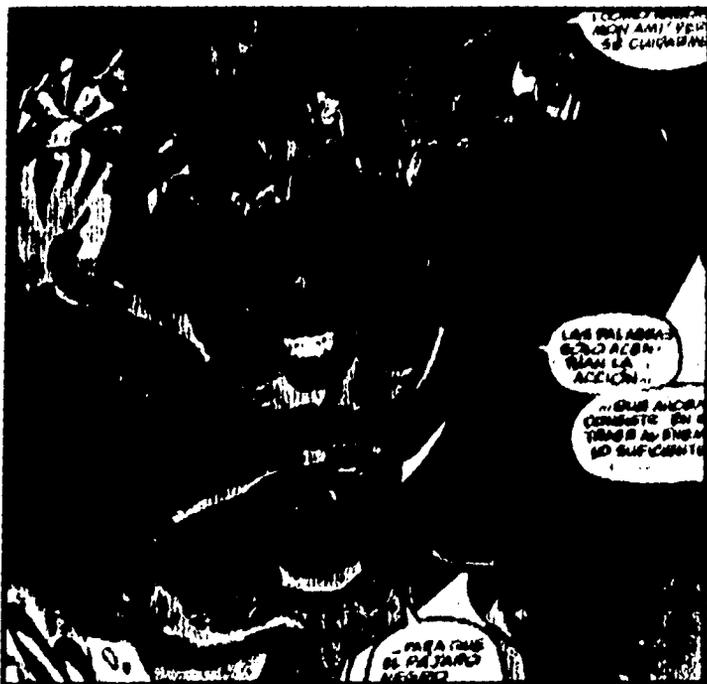
X-Force No. 1. En la ilustración aparecen Cable, Warpath y Feral, dibujados por Rob Liefeld. El estilo de Liefeld, más bien deficiente, logró inexplicablemente conquistar al público lector de Marvel, primero, y de Image, después.

rotundo, implantando un récord de venta del título que superaba los tres millones de copias. La nueva generación, buscando que los héroes clásicos fueran readaptados a sus expectativas, aplaudió el trabajo de McFarlane.

Lo propio logró Liefeld, cuando pudo cambiar el título New Mutants por uno con más presencia: X-Force, vendiendo casi cuatro millones de copias del número uno de la serie. Rob

Liefeld había entrado en 1986 a Marvel, y en aquel entonces New mutants era "el perro de los títulos X-Men"⁶¹; la situación cambió gracias al artista, que reconoce entre sus influencias a Joel Silver y las películas Arma Mortal y Duro de matar.

Jin Lee, quizás el más notorio del grupo que luego fundaría Image comics, al contrario de los más jóvenes de sus compañeros, con su estilo pausado, lleno del detalle que salta a la vista en sus páginas, se convirtió en la figura central de un universo regido por los hombres "X", leído por la generación "X", y



Beast y Gambit, de las páginas de X-Men No. 1. Lee y su estilo harían escuela tras la edición de este ejemplar. Aquellos que siguen la tendencia son conocidos como "clones"

61 Declaración de Rob Liefeld, tomada de la revista Details for Men, de Noviembre de 1992, p. 124

distribuido vía Xerox a una enormidad de gente que devoraba mensualmente el trabajo de horas y horas de restirador. Lee fué el responsable del éxito editorial más grande que una compañía de comics se pudiera anotar, cuando salió a la venta el número uno del nuevo título hermano de *Uncanny... X-Men* No.1 vendió más de ocho millones de ejemplares, y se convirtió en un clásico tan imponente como el mismísimo *Flash Gordon* de Alex Raymond, solo que sesenta años después. Los tres eran estrellas, porque cuanto tocaban se convertía en oro para Marvel, que finalmente le ofrecía a su público, la multicitada generación "X", lo que verdaderamente necesitaba... un comic nacido del resto del mass-media, inspirado en la imaginera fantástica e hiper-violenta de los años ochenta, adquirida y manejada *al centavo* por los nuevos jóvenes, que tenían



Rogue, el paradigma de heroína para el fin del milenio, por Jim Lee.

peleadas las ideas con el estoicismo heredad de la segunda guerra, presente en los comics de D.C., y odiado por la generación que consideraba los balazos algo indispensable en toda trama que se antojara interesante. Marvel tendía sus brazos, delegando cada vez más alternativas de decisión a los jóvenes creadores, permitiéndoles moldear los títulos "x" cada vez más cercanos a su anatomía... se convirtieron en los hijos predilectos de una industria que volvía a

despertar, se desperezaba y atraía carretadas de dinero a los editores y escritores que hacía dos décadas no veían tanto interés en sus historias clásicas, y se frotaban las manos, no sin consentir un poco más a sus nuevos descubrimientos. Pero "sus nuevos descubrimientos" estaban inquietos; se querían ir.

"Al principio, Marvel era la tierra de la miel sobre hojuelas, una dictadura benévola. Era todo lo que ellos alguna vez habían deseado. Pero luego empezaron a pedir más. Algunas veces, dentro de las oficinas (de Marvel) de Park Avenue, Rob veía alguno de los artistas que había idolizado mientras crecía, ahora convertido en su camarada, y sin embargo, habría de recibir un trato 'helado': "Terminé conociendo a mis héroes, los tipos a los que yo admiraba en los comics, y ellos me conocían y pensaban que yo era tan solo un pequeño..." Hace la pausa. "Digo, soy un incomprendido"⁴²

Jim Lee Calculaba que de las ganancias que los comics arrojaban —entre venta directa del producto, licencias para juegos, tarjetas, figuras, camisetas y un sinnúmero de licencias—, el artista no recibía más del 10 % del dinero obtenido por la edición del comic; aunado a que sus capacidades de decisión estaban muy limitadas por una junta directiva que tramaba lo que iba a suceder con los personajes, y que aún con todo y que ellos, los artistas, eran también creadores de nuevos personajes, y no recibían ningún estímulo económico por ello, la idea de abandonar el control burocrático de la más grande compañía de comics en inglés empezó a circular entre los jóvenes.

"Su juventud extrema y su fama creciente los hizo reunirse como un grupo, y en el otoño de 1991 comenzaron a susurrar acerca de la rebelión. Era un sentimiento que estaba en sus cabezas, y no sin sus riesgos. "Siempre me asustó, porque nadie desde la cima había abandonado Marvel o D.C. para

⁴² Details, Op. Cit. p. 126.

explorar los comics independientes", dice Rob, "y la gran razón es que la mayoría de los tipos están asustados de salir de esa zona de seguridad". Marvel y D.C. habían dominado la industria del comic, y los independientes tradicionalmente se desempeñaron póbaramente. Pero el mundo nunca había visto independientes como éstos —de los cuarenta títulos mejor vendidos en 1991, Lee, Liefeld, y Mc Farlane diseñaron treinta y seis de ellos."⁶¹

Desde la entrada de los nuevos creadores, los comics, no solo de Marvel y D.C., sino de la industria entera, no volvieron a ser lo mismo: se implementaron las computadoras, llegó la tercera dimensión mediante el empleo de excelentes degradados, se experimentaron nuevas técnicas narrativas, se congeló el movimiento, se cambiaron los héroes por los antihéroes... inclusive, podríamos decir que Superman no fué asesinado por los ejecutivos de D.C., ni siquiera por Dan Jurgens; sino mas bien, por los "jóvenes fantásticos" de Park Avenue. Poco después, todos emigrarían para crear su propia compañía, *Image Comics*, enseñándole al mundo del comic cómo se hace temblar a los grandes al tiempo que se innova.

El comic del fin del milenio, creado por los artistas nacidos en la generación que lo consumía, estaba listo para nacer... un comic liberado de la influencia del gran consorcio multinacional, sometido únicamente a las preferencias del creador, masivo y masificante, pero lleno de posibilidades, porque intentaba sustraerse del dominio "imperial" de las empresas del imperio... una nueva época empezaba, quizás una época en la que los medios aprenderían otra forma de transmitir los mensajes, evitando tal vez un poco de ese manejo maquiavélico que los había distinguido desde su nacimiento... iniciaba la "alborada de una nueva época".

⁶¹ Details, *Ibid.* p. 126.

Image y la alborada de una nueva época, o la conversión del medio en mensaje.

Jim Lee calcula que necesita vender unos cienmil cómics mensuales para seguir viviendo. No es mucho, sobre todo si tomamos en cuenta que ya vendió más de ocho millones en una sola tirada, y que al menos tres de los cinco títulos base de su casa productora se venden a la perfección, sin regateos, con mucha facilidad. Rob Liefeld tampoco se queja: inclusive estaba gozando de un periodo sabático, hasta hace algunos meses, cuando regresó para volver a trabajar en Youngblood, el título que diseñó en cuanto dejó de trabajar para Marvel; Todd McFarlane ha optado por la diversificación, y bajo el nombre de *Spawn*, su comic, ha comercializado juguetes,



Spawn, el primer gran éxito de Image, dibujado por McFarlane. En este cuadro, el personaje principal

playeras e inclusive una película que está por estrenarse en los meses por venir; Marc Silvestri tampoco se queja: Top Cow, su productora amparada bajo la cobertura de Image, vende mensualmente cerca de seis títulos, de miles de ejemplares cada uno; ni un solo de éstos títulos dura mucho tiempo en los exhibidores de las distribuidoras de comics... ¿Suerte?...naaa.

Image iniciaría siendo tal vez la empresa independiente más exitosa del mercado del comic estadounidense. En un rubro en el que Dark Horse, el otro gigante de los independientes, acaparaba las ventas, Image no solo enfrentaba a las dos principales editoras (D.C. y Marvel), sino que tendría que vérselas con los lectores y sus criterios más adultos, definitivamente separados de toda aquella parafernalia referente al mundo de los superhéroes. Pero finalmente Image triunfó; y triunfó porque los artistas que la fundaron se llevaron con ellos al público que los seguía número a número durante su estancia en Marvel;



W.I.L.D. Cats, de Jim Lee... quién dijo músculos?

triunfo porque los jóvenes creadores explotaron tanto como pudieron el concepto que había hecho a Marvel colocarse en definitiva por sobre su eterno competidor: los mutantes.

Si hay una piedra de toque de la cual los artistas de Image obtuvieron todos sus éxitos, esa es la genética; la genética les permitió crear la clase de héroes contemporáneos que su generación más necesitaba; la genética creaba mutantes que afrontaban una serie de cambios corporales e intelectuales muy parecidos a los que pasamos todos durante la adolescencia, (esa capa de edad que compone principalmente al público lector del comic esta -



Cyberforce, de la inspiración y el lápiz de Silvestri.

dounidense) y, finalmente, la genética era el tema de moda, con películas como *Jurassic Park*, y las más recientes campañas en contra del abuso de animales de laboratorio.

Pero lo más importante del nacimiento de Image no fué la implementación de nuevos héroes a los que había que seguir en aventuras seriadas, sino la dinámica de instauración de los mismos. Durante los primeros meses, los creadores tuvieron que enfrentarse a una serie de problemas que atentaban contra el nacimiento de éstos nuevos comics *creator's-made*... la reconquista de la audiencia traicionada por el abandono de sus títulos habituales, el financiamiento necesario para echar a andar una nueva industria, y la concentración de responsabilidades en unas cuantas manos, fueron algunos de éstos problemas; no obstante, la distribución sería el más grave de todos... hubo ocasiones en las que, tras meses de haber terminado la impresión, el producto no había podido llegar a las manos de los consumidores.

El proceso de nacimiento de Image sirve de crisol en el cual se puede observar una evolución acelerada muy similar a aquella sufrida por el medio durante cien años de desarrollo. En el comienzo de la institución de la compañía, todas las decisiones acerca del comic, su historia, sus personajes y su desarrollo caían en manos del creador: no había juntas directivas, ni licencias ni tradiciones que impidieran terminar con la existencia de los personajes, y prácticamente no había restricción alguna para determinar el comportamiento y los valores empleados a lo largo del comic. Los creadores se soltaron el pelo: la sangre, elemento muy respetado y poco utilizado por los gigantes del comic, se volvió un elemento cotidiano, sobre todo en la obra de McFarlane; las escenas escatológicas, la sexualidad (con todo y la censura que se autoimpusieron los creadores) y las

crisis universales se convirtieron en eventos cotidianos; aparecieron heroínas lesbianas, villanos come-basura, siniestros anti-héroes, psicópatas violadores, y todo un universo de ideas pertenecientes solamente a aquellos que las dibujaban... si de por si los artistas eran famosos, con la nueva temática, y, más concretamente, con las nuevas formas de hacer el comic, se volvieron aún más famosos... aún más ricos.

Desde el primer momento Image privilegió el uso de la computadora y los programas de retoque fotográfico para enriquecer el proceso de coloración del comic: los planos desenfocados, las luces y las sombras con calidad fotográfica, la incorporación de texturas reales a los objetos, y la utilización de tipografía creativa por computadora tuvieron un éxito tal, que luego el resto de las empresas se vieron obligadas a cambiar sus propias técnicas de coloración, separadas años luz de la vanguardia de Image.

Superados los problemas de dis-



Un cuadro de W.I.L.D.Cats. Obsérvese el acabado, muy cercano, en apariencia, al aerógrafo. Ahora compárese con los cromos de D.C., en el apartado anterior.

tribución, reconquistado el público lector, y elevada la calidad del medio, los creadores "pusieron los pies sobre el escritorio", delegaron sus puestos como dibujantes a aquellos colaboradores más cercanos, y se dedicaron a expandir el espectro de sus publicaciones, creando cada vez más series, promocionándolas con sus firmas, pero delegando las responsabilidades del dibujo, el entintado y la escritura de los guiones a terceros... total... ¿Quién se fijaba?

Así habría de nacer un comic ajeno a las motivaciones del control de la conciencia, o a la justificación de la guerra o la supremacía racial... un comic que respondía a las necesidades expresivas de un grupo de jóvenes que buscaban el éxito a toda costa, y que por ello acabó por convertirse en un mensaje per se: la forma de narrar las historias se convirtió en el eje central, en el contenido de éstas historias.

Sin otro propósito que proporcionarles fama, fortuna y diversión a sus creadores, el comic de fin de siglo, diseñado en los Extreme Studios, o en Wildstorm, o en Top-Cow, según fuera el caso, e implementado por la gran empresa surgida de las mentes de un puñado de muchachos, se convirtió en una forma expresiva cuyo contenido estaba basado precisamente en su apariencia: las luchas heroicas se convirtieron en pretextos narrativos que poco o nada tenían que ver con un pragmatismo ideológico implementado desde arriba. El comic de fin de siglo no es un elemento de liberación, no obstante, porque fué creado por artistas nacidos dentro del sistema ideológico imperial, acostumbrados a fruir la forma, y no el contenido, que se queda aún más limitado que el presentado por el comic hecho institu-

ción, desde las oficinas de marvel y D.C.. No es un sinónimo de resistencia, porque la alternativa que presenta se basa en la graficación de la angustia generacional, sustentada en el extravío y el desencanto; no obstante, es un símbolo de que el poder imperial comienza a ser transmitido a la generación creada por los medios; generación que nunca atentó, y, obviamente, nunca atentará en contra del orden pre-establecido.

Hoy en día el título insignia de Wildstorm, la

casa productora de Jim Lee, es dibujado por Travis Charest, uno de los colaboradores más cercanos de Lee; Youngblood, el comic creado por Rob Liefeld, se edita mensualmente bajo los lápices de Yuang Yaep, y Todd McFarlane ha abandonado el dibujo para dedicarse a sus múltiples labores como dueño de McFarlane Toys... Lee y Liefeld han regresado a dibujar para Marvel, durante la nueva crisis que enfrenta la industria del comic, afectado indudablemente por la devaluación del peso



Fantastic Four bajo la óptica de Jim Lee. El tratamiento de color por computadora es preponderante en esta portada.

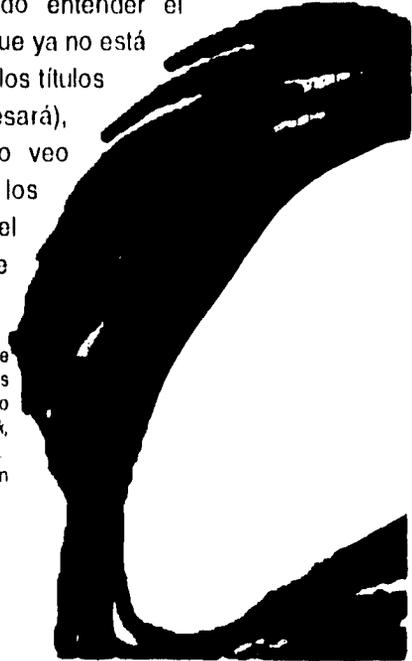
frente al dolar y la burbuja inflacionaria que atravieza Estados Unidos. En Marvel se preparó un renacimiento del "Universo Marvel", para reconvertir a los personajes tradicionales en nuevos íconos más acordes con la época actual; se eliminaron los títulos con menores ventas, y con la reentrada de los "jóvenes maravilla" se prevee inyectar sangre nueva a los "caballos de batalla"⁶⁴ de la empresa. El evento, en el que las sagas actuales, con ya más de treinta años de continuidad, serán terminadas para luego reiniciarlas con nuevos números uno y nuevas historias, más jóvenes, más contemporáneas, es conocido con "Onslaught": el fin de todo. La vuelta de los rebeldes al redil ha levantado polémica, sobre todo por aquello de las banderas enarboladas por los jóvenes para abandonar la casa que los vió nacer... no obstante:

"Yo esperaba cada reacción que se ha sucedido", dice Liefeld. "Pero no sé porqué la gente está tan preocupada con ello.

No entiendo su ira. Puedo entender el resentimiento de la gente que ya no está trabajando en estos libros (los títulos de Marvel a los que regresará), pero, con los demás, no veo porqué esto ha hecho que los pantaloncillos de todo el mundo se hayan puesto de

⁶⁴ Así se les llama a los títulos de Marvel en los que aparecen los héroes clásicos de la empresa, como *Fantastic Four*, *Captain America*, *Hulk*, *Iron Man* y *The Avengers*, entre otros.

⁶⁵ Entrevista por Marc Shapiro, en *Wizard* No. 57, p. 34



cabeza. Creo que mucho de esto tiene que ver con la envidia."

Lee asegura que lo que describe como "un aproximamiento retro pero muy post-moderno" a los Cuatro Fantásticos (Fantastic Four) comienza con un viaje a las glorias pasadas (...) y no está sorprendido con la polémica: "en un sentido general, era de esperarse. Hob y yo sabíamos que habría controversia, y un enorme flujo de atención..."⁶⁰

Los muchachos se divierten, con todo y que el flujo de sus aspiraciones está concentrado en un sistema de posibilidades previsto desde arriba. El imperio se mantiene, con todo y la transformación del medio en mensaje... ni hablar.



El rap-Claw de Silvestri.



A manera de conclusión... Epílogo:

Disertaciones sobre el medio convertido en mensaje.

En la última década del siglo veinte —ojalá que así sea recordada— se abrieron nuevas posibilidades a la maraña del mass media; por un lado, las comunicaciones globales, unidireccionales, impositivas y masificadoras, comenzaron un proceso de apertura: el nacimiento de la Internet, desde ahora, nos presenta dos posibilidades: primero, la alternativa de utilizar los canales globales para entablar una comunicación persona a persona, accediendo a un universo de datos y experiencias

inaccesibles de otra forma; y, segundo, inicia un proceso de aislamiento humano sin precedentes: mediante una terminal de computadora es posible trabajar, hacer transacciones financieras, ordenar una pizza y, en fin, vivir ilimitadamente sin tener que salir al exterior o contactar a otras personas directamente. Derrick de Kerckhove, alumno de McLuhan, Director del Centro de Nuevas Tecnologías de la Universidad de Toronto, define muy claramente el papel de la televisión y la civilización que se crió con ella: La T.V. creó la sociedad de consumo, convirtiendo a nuestras sociedades en colectividades.. "¿Y qué está mal con el colectivo?.. Que tiende a ser fascista."⁶⁶ Kerckhove se muestra entusiasta con el nacimiento del Internet, y asegura que el uso de una computadora, y el acceso al banco de datos de la red, que se convierte en una especie de "Memoria colectiva conectada"⁶⁷ hace al usuario responsable por la información, acelera su crecimiento intelectual y amplía sus alcances cognoscitivos, a diferencia de la televisión y el resto del continuo del mass-media.

"En principio se pueden distinguir tre usos o significados principales del término fascismo. El primero se refiere al núcleo histórico original construido por el fascismo italiano en su especificidad histórica; el segundo está vinculado con la dimensión internacional que el fascismo adquirió cuando el nacionalsocialismo se consolidó en Alemania con características ideológicas, criterios organizativos y finalidades políticas tales que indujeran a los contemporáneos a establecer una afinidad sustancial entre el fascismo italiano y el llamado fascismo alemán; el tercero, finalmente, extiende el término a todos aquellos movimientos o regímenes que comparten (...) un cierto núcleo de características ideológicas, criterios organizativos y finalidades políticas".* **"Por lo general se entiende por fascismo un sistema de dominación autoritario caracterizado por: un monopolio de la representación política por parte de un partido político único y**

⁶⁶ Derrick de Kerckhove, en conferencia magistral organizada por a embajada de Canadá, Cd. de México, Mayo de 1996.

⁶⁷ Derrick de Kerckhove, en conferencia magistral organizada por a embajada de Canadá, Cd. de México, Mayo de 1996.

de masas, organizado jerárquicamente; una ideología fundamentada en el culto del jefe, una exaltación de la colectividad nacional y en el desprecio de los valores del individualismo liberal, en el ideal de colaboración entre las clases, en una contraposición frontal ante el socialismo y el comunismo, en el ámbito de un ordenamiento de tipo corporativo".*

*Diccionario de Política.

Bobbio, Norberto, et al.

Siglo XXI Editores.

P.616

La percepción del mundo, tras la interconexión global, forzosamente habrá de cambiar dentro de las mentes de la nueva generación. Hemos evolucionado desde el mundo plano previo al descubrimiento de América, pasando por el globo terráqueo que separaba a los continentes con enormes masas de agua, hasta llegar a un mundo sin distancias, porque cualquier punto dentro de este planeta es accesible con solo pulsar el teclado de una computadora conectada a la red; mientras, El imperio se transforma, y su nacionalismo a ultranza se diluye en un inconmensurable intento por acceder a más porciones del control provincial: las grandes corporaciones, instaladas en cada rincón del mundo, poseedoras de la tecnología y los canales que hacen posible la interconexión mundial pretenden hacerle creer a sus usuarios que el fin de la ideología ha llegado, y con él la globalización del bienestar humano... ¿Será? ¿Finalmente, a través de la red mundial, mediante el movimiento de millones de usuarios que entablan una comunicación bidireccional y masiva, alcanzaremos a crear una nueva revolución que pueda cambiar las cosas verdaderamente? ¿O tal vez la Internet no es más que un nuevo programa en la pantalla del mass-media?... Erick McLuhan, hijo del teórico, continuador de los estudios de su padre, concibe a los receptores del mass media como los peces que discuten dentro de un lago si los gusanos que están a punto de comerse son morales, pornográficos, divertidos, o, si estarán sabrosos... "los peces discuten y

vuelven a discutir, pero cuando finalmente se comen el gusano y muerden el anzuelo, son atrapados por el pescador... no es el gusano, sino el anzuelo, lo que mata al pescado; de igual manera, no son los programas sino los medios quienes transforman a la sociedad..."⁶⁸ mientras más cambian las cosas, más siguen igual.

6.1 La conversión del medio en mensaje,

o Batman y las dos caras de la supervivencia del discurso.

El comic de *Image* es el típico ejemplo de un producto manufacturado por los creadores nacidos en la *generación "X"*, y consumido por los habitantes de la Nación Xerox: el control ideológico implementado por los imagólogos durante los más álgidos periodos de la batalla ideológica contra la resistencia política del Este, se ha convertido en parte del bagaje cultural de la generación que hoy comienza a ocupar los puestos de responsabilidad dentro de la gran corporación imperial... La vigilancia irrestricta de los años más cadenciosos del manejo de las conciencias ha rendido frutos: mi generación entró directamente a formar parte del sistema, sin errores, sin reticencias. Los muchachos de *Image* son la mejor prueba, al igual que Robert Rodríguez y Salma Hayek, que se pusieron a hacer películas

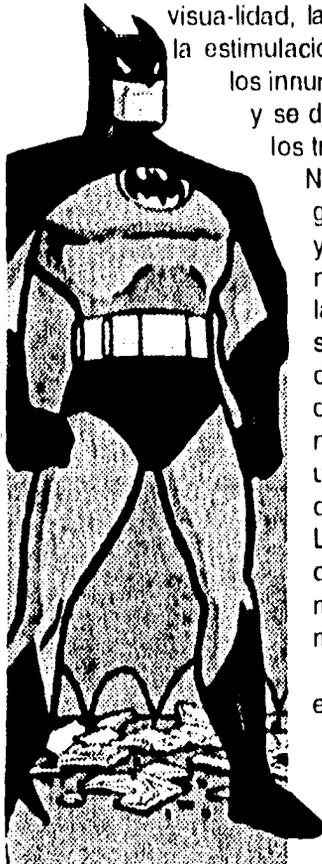
⁶⁸ Erick McLuhan, en conferencia magistral organizada por la embajada de Canadá, Cd. de México, Mayo de 1996.

hasta que el imperio se fijó en ellos, por la maestría con la que adaptaban la vieja fórmula hollywoodense a nuevos escenarios, y nuevas historias. La Internet, con sus infinitas posibilidades es otra muestra: el medio, omnipotente y masivo, se convierte en tema principal del programa que proyecta en sus múltiples pantallas... el medio se ha vuelto el mensaje.

Asistimos a la era de la regala de la forma por sobre el contenido; donde antes se aspiraba a un control mediante la manipulación del mensaje, hoy, con la obtención de dicho control por sobre las conciencias del colectivo, los nuevos creadores se dedican a especializarse en las apariencias de sus obras, transmisibles todas por el mass-media, y accesibles a un millón de cabezas cada instante... los aspectos, la visua-lidad, la apariencia, las percepciones sensoriales, la estimulación emotiva, el kitsch, son privilegiados en los innumerables programas que adolecen de fondo y se dedican al culto de la forma, del medio que los transmite.

No obstante, dentro de éste continuo programático basado en la estructuralidad subyace de manera envolvente un sistema y un modo de vida creados por y para el imperio; la ideología colonizadora y masificante subsiste existiendo a través de las estructuras del programa diseñado por el creador, el dibujante, el director, el productor, que nacieron en una sociedad estructurada de un modo que vagamente entienden, pero que transmiten a la perfección en sus obras. La ideología y la dominación subsisten, con todo y la transformación del medio en mensaje, porque han penetrado eficientemente el consciente del colectivo.

De nuevo, el comic se presta para vertirse en una analogía de la situación de nuestros



Batman en la serie animada surgida tras la segunda película de Burton

tiempos. analicemos el caso de Batman, el legendario super-héroe y su reciente renacimiento en las pantallas del mass-media.

Batman nació durante los últimos años de la década de 1930 (ver capítulo 1.3), siendo un héroe sin super-poderes, enclavado en un mundo de preguerra en el que aún subsistían los últimos gangsters de la prohibición de licor, Batman se visualizaba desde el principio como uno más de los nuevos y poco exitosos héroes de la Detective Comics. Hoy, sesenta años después, Batman es el héroe clásico más famoso y representativo de la sociedad consumista del fin del milenio: tres películas, una serie animada, incontables sagas, *merchandising* diverso, y al menos tres grandes corporaciones imperiales, lo respaldan. Desde el diseño del mensaje, a manos de Bob Kane, su creador, hasta la conversión del personaje en un ícono representativo de la década del noventa, ha pasado un largo camino.

La escalada del personaje, y su conversión en un ente oscuro y ambivalente se llevaría a cabo gradualmente mediante la



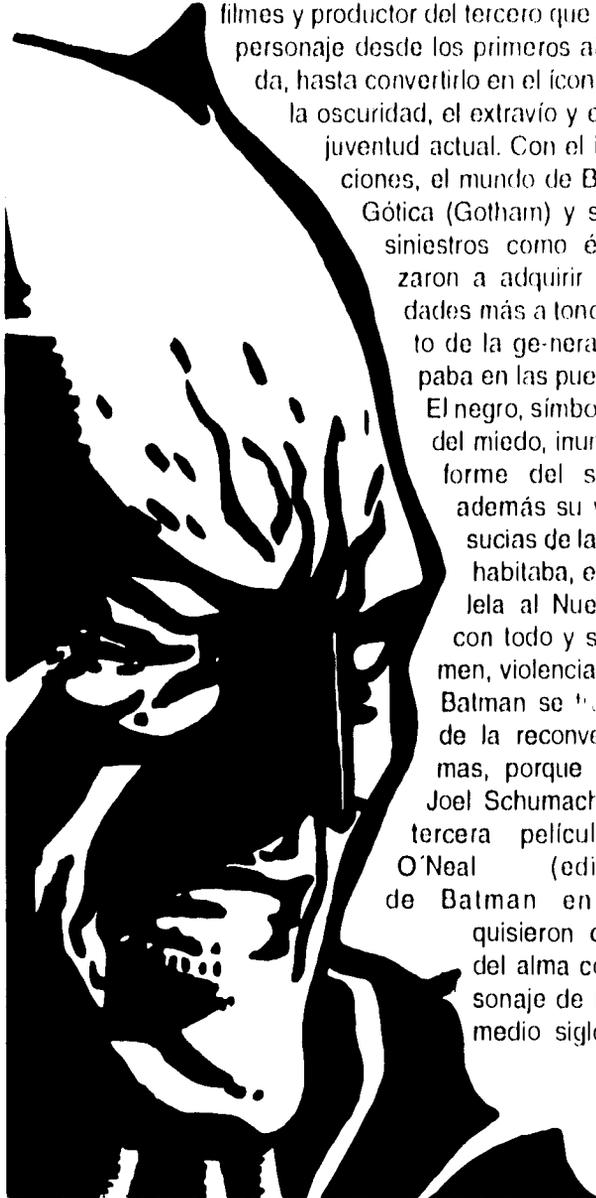
Two-Face y The Riddler (Tomy Lee Jones y Jim Carrey) interpretan la versión más actualizada de las contrapartes de Batman, en *Batman Forever*.

intervención de creativos como Neal Adams y Denny O'Neal, en las páginas del comic de D.C., pero alcanzaría su cumbre tras la intervención de Tim Burton, director de los dos primeros

filmes y productor del tercero que hicieron famoso al personaje desde los primeros años de ésta década, hasta convertirlo en el ícono más acabado de la oscuridad, el extravío y el escapismo de la juventud actual. Con el inicio de las filmaciones, el mundo de Batman, su Ciudad Gótica (Gotham) y sus enemigos, tan siniestros como él mismo, comenzaron a adquirir nuevas personalidades más a tono con el desencanto de la generación que se agolpaba en las puertas de los cines...

El negro, símbolo de la oscuridad, del miedo, inundó no solo el uniforme del super-héroe, sino además su vida y las callejas sucias de la mítica ciudad que habitaba, extrañamente paralela al Nueva York imperial, con todo y sus índices de crimen, violencia e injusticia social.

Batman se transformó a través de la reconversión de las formas, porque ni Tim Burton ni Joel Schumacher (director de la tercera película)⁶⁹, ni Dennis O'Neal (editor de los títulos de Batman en D.C. Comics) quisieron cambiar un ápice del alma conceptual del personaje de Bob Kane, nacido medio siglo antes como un



perdedor, y sin embargo subsistente y triunfador en un mundo que constantemente desecha un sinnúmero de productos no reutilizables por la masa.

Batman es el discurso, un discurso que durante la guerra envió a los jóvenes de Norteamérica a combatir en el frente, subyugando unas décadas después a sus receptores en el tercer mundo, y finalmente, vendiendo toneladas de dólares para aquellos que promovieron la licencia de los productos que usufructuaron su imagen, descoyando dentro de una industria que constantemente busca nuevos fenómenos para explotar en las pantallas del mass-media. Batman es el discurso, y tiene dos caras: por un lado, permanece intocable, porque sus contenidos y sus formas de ordenar el mundo —provenientes de la ideología imperial— son inamovibles, y permancen suspendidas en todo programa en el que el héroe aparezca; por el otro, Batman se transforma y se adecúa a los tiempos que corren, incrementando su capacidad de penetración, (sustentada a su vez en su atractivo visual y escenográfico), y adueñándose del conciente y los escapes de cada vez más generaciones... Batman, como nuestra sociedad, integrada, global y estratificada, subsiste a través de la transformación de las formas que la adecúan a la evolución del hombre; no obstante, su discurso, su estructura íntima, permanece intocada.

⁶⁹ La tercera película, lanzada en 1995, y llamada *Batman Forever*, es, estilísticamente, la mejor de una trilogía que aspira a extenderse *ad infinitum*. En *Batman Forever* el personaje central, definitivamente instalado en su mundo de tinieblas, asume su ambivalencia como un agente del bien que se vale de cualquier medio para acabar con su neurosis justiciera; su ciudad, generada por computadora, se vuelve una mezcla del abarrotado estilo gótico con las tendencias más post-modernistas del fin del milenio... finalmente, y con el complemento de dos villanos (*Two Face* y *The Riddler*) y un descomulgante despliegue tecnológico, *Batman Forever* se antoja la pieza mejor terminada dentro de la mitología del héroe creado por Kane: el privilegio de las formas, por sobre un concepto que desde su nacimiento se antojaba pobre, convierte a dicho concepto en el mejor representante de una sociedad que consume las envolturas de los dulces, y es feliz con ello.



Bibliografía.

HORN, Maurice (Editor)
The World Encyclopedia of cartoons, Vol 1 y 2.
Gale research Co.

COMA, Javier.
Del gato Félix al gato Fritz.
Colección Punto y Línea.

GUBERN, Roman.
Literatura de la imagen.
Biblioteca salvat de Grandes Temas.

BARON-Carvais, Annie.
La Historieta.
Editorial Lumen.

SELDON, Arthury F.G. Pennance.
Diccionario de Economía. Una exposición
de conceptos económicos y su aplicación.
Editorial Alhambra.

GALLINO, Luciano.
Diccionario de Sociología.
Editorial Siglo XXI

ARNASON, Thames & Hudson.
A History of Modern Art.

MYERS, Bernard (editor).
McGraw-Hill Dictionary of Art, vol IV

THAMES, Maurice (editor)
Encyclopedia of World Art
Volume IX.

THOMAS, Karin.
Hasta hoy. Estilos de las artes
plásticas en el siglo XX.

BOBBIO, Norberto, et al.
Diccionario de política.
Editorial Siglo XXI
MATTELART, Armand.
La Cultura como empresa multinacional.

MATTELART, Armand.
Para leer al pato Donald.

ECO, Umberto.
Apocalípticos e integrados.

KUNDERA, Milan.
La Inmortalidad.
Editorial Joaquín Mortiz

ORWELL, George.
1984.

SEMO, Enrique.
Crónica de un derrumbe: Las
revoluciones inconclusas del Este.
Editorial Grijalbo.

WILSON, Andrew, y Nina Bachkatov.
Los Jóvenes de la Perestroika.

GORBACHOV, Mikhail.
La perestroika.
Editorial Diana.

VICEVERSA, Publicación mensual.
Número 32, Enero 1996.

COUPLAND, Douglas.
La generación X.

DETAILS FOR MEN, Publicación mensual.
Noviembre 1992.

WIZARD, Publicación mensual.
No. 57, mayo de 1996

SAGAN, Carl.
Cosmos.
Editorial Planeta.

SAGAN, Carl.
Los dragones del edén.
Editorial planeta.

ENRICO, Roger.
La guerra de las colas.
Editorial Norma.

Todos los personajes, historias, características, cuadros de comic, fotografías e ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores, y han sido usados como referencia, sin fines de lucro.

Medios de Masas, Globalización...
Endemileno

