

59



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

BATMAN: 60 AÑOS DE IDEOLOGIA Y  
DISCURSO

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A

JOSE JULIAN LOZANO SANDOVAL

ASESOR: PROF. GUILLERMO SARQUIS FINGERHUT



MEXICO, D. F.

AGOSTO 2002



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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 mi madre, por su apoyo incondicional de toda la vida.**

**Gracias, a mi asesor Guillermo Sarquis por el gran interés mostrado desde que esta tesis era sólo un proyecto.**

**Gracias, a Toño y a Gustavo por sus aportaciones y correcciones.**

**Gracias a mis sinodales y a todos los que de alguna manera hicieron posible con sus aportaciones la consolidación de esta tesis.**

Introducción	4
1. Aspectos históricos	8
1.1 Los diarios estadounidenses	8
1.2 Tarzan, Dick Tracy, Flash Gordon	16
1.3 El código de censura	26
1.4 La historia de Batman	29
a) La Edad de Oro	29
b) La editorial Marvel	33
2. De la imagen al discurso	38
2.1 El <i>cómic</i> síntesis de técnicas	38
a) Pintura	39
b) Fotografía	43
c) Cine	46
2.2 ¿Qué es ideología?	50
2.3 La ideología estadounidense en sus <i>cómics</i>	59
2.4 Los <i>cómics</i> estadounidenses en México	65
2.5 <i>Cómics</i> mexicanos, realidad e ideología	69
3 Las convenciones en los <i>cómics</i>	73
3.1 Códigos de la serie visual	75
a) Códigos de la denominación y reconocimiento icónico	75
b) Códigos de la transcripción icónica	75
c) Códigos de la composición icónica	76
d) Códigos iconográficos	77
e) Códigos estilísticos	77
3.2 Códigos tecnológicos de base	78
a) Papel	78
b) Formato	78
3.3 Profundidad y perspectiva	79
3.4 Encuadres y angulaciones	80
3.5 Línea, texturas y color	83
3.6 Viñetas y página	86
a) Unidades significativas	86
b) Equilibrio de página	87
c) Esquemas dinámicos	88
d) Ritmo gráfico	88
3.7 Textos y ruidos	89
a) Didascalias	89
b) Onomatopeyas	89
3.8 Globos	90
3.9 Metáforas visuales	92
3.10 Rotulación	93
3.11 Gestualidad	94
3.12 Movimiento	95
a) Movimiento dentro del cuadro	95

h) Movimiento del cuadro	96
3.13 Montaje y tiempo	97
a) Estructuras espaciales de montaje	98
b) Estructuras temporales y psicológicas de montaje	98
c) Elementos para la lectura de <i>cómics</i>	98
3.14 La Gestalt en la lectura de <i>cómics</i>	99
4 Las convenciones en el <i>cómics</i> Batman	102
4.1 Aplicación del modelo de análisis	102
4.2 Narración	114
a) Montaje	114
b) Ritmo	118
c) Sentido dramático	119
4.3 Algunos personajes	120
4.3.1 El dúo dinámico	120
a) Batman	120
b) Robin	124
4.3.2 Los hombres que apoyan al héroe	126
a) Alfred	126
b) Comisionado Gordon	126
c) Leslie Thompkins	127
4.3.3 Entre el bien y el mal	129
a) Azrael	129
b) Gatubela	130
4.3.4 El panteón criminal	131
a) El Comodín	131
b) Dos Caras	132
c) El Pingüino	133
d) Ventriloco/Scarface	134
e) Hiedra Venenosa	135
f) Rā's al Ghūl	136
g) El Espantapájaros	137
h) El Acertijo	138
4.4 Sombras y ambientes: Ciudad Gótica	140
Conclusiones	142
Cuadro cronológico	150
Bibliografía	153

## Introducción

Cuando planteé el tema de esta tesis, mis conocimientos al respecto eran un tanto escasos. Había leído algunos *cómics* pero nunca había cuestionado su contenido, ni estético, ni narrativo. Clasificaba a los personajes en buenos y malos, pero nunca traté de relacionar su conducta o pensamiento con algún aspecto de la realidad, ni mucho menos pensé en la existencia en sus páginas de mensajes con propósitos ideológicos.

Conforme avanzó la investigación pude percatarme de la importancia de los *cómics* como medio de comunicación, algunas veces desdeñado por parte de los investigadores, como lo demuestra el reducido número de textos sobre el tema, en comparación con la gran cantidad de investigaciones acerca de la televisión, el radio o el cine. Sin embargo, algunos teóricos del campo de la comunicación como Umberto Eco, Armand Mattelard, Roman Gubern y Carlos Monsiváis han volteado su mirada hacia este medio, y han hallado en él algo más que simples historias fantásticas con la eterna lucha entre el bien y el mal.

Desde la realización del proyecto, se trataron de introducir en la investigación, aquellos aspectos que permitieran una mejor comprensión del tema de los *cómics*. Como uno de los objetivos principales se trató de explicar porque los *cómics* son empleados como un medio para la difusión de la ideología, de manera específica la estadounidense. Como podrá advertir el lector la postura teórica y metodológica empleada para esta primera parte del trabajo es el marxismo. Se optó por esta corriente de pensamiento debido a que se ajustaba a los objetivos de la investigación.

La postura marxista implica el recurso de las bases materiales de la sociedad y de la historia para comprender mejor la dinámica de la sociedad. La exposición de las condiciones históricas permite una mejor comprensión del origen, formación y características de los fenómenos sociales. Por eso, sin tratar de hacer un recorrido exhaustivo por la historia de los *cómics*, se expusieron en primer lugar algunos de los momentos más importantes, como su nacimiento en los diarios y su posterior constitución en una publicación especializada conocida como *comic-book*.

Pero la principal causa de esta revisión histórica fue entender el papel del *cómic* en la historia de la sociedad estadounidense en momentos significativos. Con esto se pudo comprender que las historietas no son un producto terminado. Según la corriente marxista "la sociedad actual no es algo pétreo o incommovible, sino un organismo susceptible de cambios y sujeto a un proceso constante de transformación"<sup>1</sup>. Por ello al existir una retroalimentación entre estas publicaciones y la sociedad en la cual son producidas, se puede decir que los *cómics* también cambian de acuerdo a las condiciones imperantes en el momento, no son iguales las historietas de las primeras décadas del siglo XX a las producidas durante la Segunda Guerra Mundial (época en la cual comenzaron a ser utilizadas como un medio de propaganda) o a las de nuestros días.

Expuesto el aspecto histórico el siguiente paso fue exponer porque los *cómics* son un vehículo para la difusión de ideologías. Para ello se recurrió a algunos de los conceptos del

<sup>1</sup> Raul Rojas Soriano. Métodos para la investigación social. Pág. 56.

marxismo como superestructura, conciencia de clase, estructura social, entre otros. El principal de estos conceptos, y el más valioso por sus aportaciones a la investigación, fue el de la ideología, así como la manera en como el marxismo explica su manifestación en la sociedad. Como contraparte de este concepto también fue expuesta la forma de llegar al conocimiento real de los fenómenos, y se enfatizó el valor de la práctica como el complemento para la realización de la teoría marxista. Este es un punto fundamental, porque si bien Marx hacía hincapié en la elaboración de teorías que pudieran explicar la realidad también reconocía la necesidad de un proceso dialéctico entre la teoría y la praxis, era poco el valor de la teoría cuando no servía para analizar y solucionar problemas reales.

Lo que podría considerarse como una segunda parte del trabajo esta enfocada hacia el problema inicial: la lectura de los *cómics* está enfocada al aspecto argumental, sin considerarse que en este medio textos e imágenes forman parte de un todo. El manejo del lenguaje de las historietas permite un mejor conocimiento de lo que ofrece a su público y sus alcances comunicativos.

Pero ¿en qué radica la transcendencia del manejo de un lenguaje? Los postulados de Adam Schaff, quien sustentó sus aportaciones a la lingüística en el marxismo, en particular en el materialismo histórico, proponen que el lenguaje humano debe verse desde una perspectiva filosófica pues los problemas sociales de opresión, injusticia, desigualdad, etc., pueden comenzar a ser combatidos por medio del lenguaje. Este elemento es, para la corriente marxista, una de las más efectivas armas que pueden contribuir a la liberación del hombre y, después, crear una sociedad justa y libre.

Estas propuestas pueden aplicarse a cualquier lenguaje incluido el de los *cómics*. No es posible conocer en su totalidad los mensajes contenidos por estas publicaciones si no se conoce con anterioridad su lenguaje, pero un adecuado manejo de éste, puede ayudar a descubrir sus efectos negativos y contrarrestarlos por medio de obras no ideológicas.

La hipótesis de la que parte este trabajo es: La lectura de *cómics* se realiza de manera incompleta, enfocada hacia los argumentos y se olvida el aspecto gráfico, debido al desconocimiento que hay de su lenguaje. Y en la segunda parte del trabajo se encontrará como fue demostrada esta hipótesis, además de un modelo. Con la presentación de este modelo se fundamento el planteamiento de la hipótesis, se demostró su validez y se ofreció una solución al problema inicial: con el manejo de los códigos del lenguaje de las historietas el lector podrá conocer en un nivel más profundo el significado de sus historias, pero también su valor gráfico.

Los *cómics* son un paquete de mensajes formado por imágenes y textos, y como bien señala Carlos Monsiváis este medio no puede ser calificado sólo por su contenido ideológico. Por eso también fue necesario destacar el valor estético de algunos títulos. Para ello fueron citados algunos de los artistas más reconocidos, por sus aportaciones técnicas, estéticas y de arquetipos, porque muchas de ellas han sido utilizadas en repetidas ocasiones por los creadores no sólo del *cómic Batman*, obra en la que está enfocada esta investigación, sino por muchos otros dibujantes, argumentistas, etc.

En cuanto a las posibilidades gráficas de las láminas de historietas, fueron expuestas las variantes y la gran diversidad de recursos para formar una página. Las técnicas y sus resultados visuales son expuestos en un apartado, y con ellas también el avance tecnológico en la creación y reproducción de *cómics*, aspecto primordial, por ser la impresión masiva la característica que lo hace diferente a anteriores publicaciones.

Para esta parte del trabajo el marco teórico y metodológico utilizado fue el estructuralismo por ser un método de investigación que aprehende la realidad a través de la estructura. El estructuralismo es uno de los más claros ejemplos de lo que podríamos llamar la dominación del paradigma lingüístico en el pensamiento moderno. Al igual que sus grandes predecesores filósofos modernos, el marxismo y el freudianismo, el estructuralismo insiste en una discontinuidad esencial entre las apariencias y la realidad. Lo "real" no está disponible a nuestros sentidos de una manera simple, como lo asume el empirismo; el verdadero significado, como lo es para Sigmund Freud, nunca es lo aparente.

En general, los autores adscritos a esta corriente comparten una visión metodológica que busca construir modelos comprensivos que den cuenta de la lógica del movimiento interno de las formas de organización que guardan las cosas y las ideas en el mundo. La mención de estructura está referida a una construcción metodológica de orden modelístico, en la que intervienen una serie de relaciones constantes que en su interacción como sistemas generan el desenvolvimiento de la estructura en el espacio y en el tiempo.

Autores como Roland Barthes, Michael Foucault y Claude Lévi-Strauss han mostrado preocupación por el conocimiento de las estructuras del poder y la manera en que actúa como un relato, esta categoría "la del relato" surge de la investigación lingüística y hermenéutica, y en la actualidad tiene una gran relevancia.

Por estos argumentos puede decirse que el estructuralismo es una perspectiva teórico metodológica que analiza la comunicación humana y los medios de comunicación colectiva al interior de las diferentes formas culturales, simbólicas e históricas que dan origen a la existencia del sentido, esto es, a una dirección, una intencionalidad y a un fin que provocan la acción comunicativa. Esta perspectiva utiliza como base, el conocimiento del lenguaje, desde una óptica en que además de ser un sistema, también contiene los discursos del poder, de la convivencia y de lo representativo para un grupo humano. El lenguaje expresa la condensación de una cultura.

La presentación de un modelo de análisis de *cómics*, construido con la metodología, estructuralista permitió conocer a mayor profundidad los códigos que integran su lenguaje. Con esto, fue posible realizar la exposición y descripción de la importancia de cada uno de los elementos —globos, textos, onomatopeyas, rotulación, etc.— dentro de una viñeta o una página completa, como parte de un todo, y en donde cada elemento adquiere un significado muy particular pero siempre de acuerdo a su contexto.

A manera únicamente de aclaración se incluyó un apartado referente a la teoría gestalt y su interpretación en la lectura de un *cómic*, debido a que sin ser esta una tesis con enfoque psicológico, la descripción de los pasos del proceso de lectura permite una mejor comprensión de los procesos mentales realizados por el lector. Como es sabido, en la



lectura son realizadas varias acciones como el reconocimiento de algunos elementos preponderantes sobre otros, la identificación de figuras de acuerdo con la experiencia del observador, la agrupación de viñetas para la formación de unidades secuenciales. En todas estas operaciones el lector está uniendo partes, que en su conjunto, le darán una idea muy diferente a la lectura de elementos individuales.

De forma adicional y como parte fundamental de la exposición del lenguaje de los *cómics*, también se describió la relación de medios expresivos como la pintura, la fotografía y el cine con las historietas. Los *cómics* surgieron con códigos propios, que con el paso del tiempo se fueron estableciendo, pero un cierto número de sus elementos fueron retomados de otros medios, algunos en su totalidad y otros con la idea de reproducir sus efectos. Por eso fue indispensable un recorrido por los puntos comunes entre los *cómics* y sus antecedentes.

La dificultad para conseguir publicaciones más antiguas, debido al reducido número de ejemplares existentes y el alto costo que han alcanzado en el mercado, limitó de alguna forma la investigación. Esta carencia se suplió con la revisión de material de varios autores, con la recuperación de páginas de *cómics* antiguos, disponibles en libros e internet, y con reediciones.

El tema no queda agotado, aún hay mucho por analizar debido a la creciente relación de las historias planteadas en los *cómics* con el contexto social en el cual son creadas. Se hace una invitación al lector de *cómics* —y a quien no lo es también— a tener presente durante la interpretación de una obra el contexto en el cual fue creado. Las historietas de Estados Unidos, por ejemplo, son un entretenimiento pero se les ha usado para promover la idea que tienen algunos estadounidenses acerca de su sociedad y su relación con otros países, producto de su estatus como potencia mundial económica, científica y militar. Dicha idea, sin embargo, no cuenta con ningún sustento con la realidad, y el hecho de tratar de imponerla, lleva en sí, un acto de dominación.

## 1 Aspectos históricos

### 1.1 Los diarios estadounidenses

En este capítulo se definirá en principio al término *cómic* y se expondrá cómo nacieron estas publicaciones en los diarios estadounidenses, esto permitirá una mejor comprensión del papel de los *cómics* como una poderosa industria de nuestros días, pero también será posible conocer algunos de los nombres más importantes del medio.

El punto de inicio de una investigación debe ser la definición del objeto de estudio. En este caso el objeto son los *cómics*. Esta palabra tomada del idioma inglés tiene su origen en el carácter cómico de las primeras caricaturas y láminas. Con la aparición de las primeras publicaciones especializadas se optó por llamar *comic-book* a las revistas especializadas para diferenciar sus láminas de las que aparecían en los periódicos, tanto las de publicación diaria (*daily strips*) como las dominicales (*sunday strips*).

Los problemas para definir al *cómic* comienzan cuando se pretenden tener en cuenta texto e imágenes como elementos inseparables dentro de una secuencia, ¿pero qué sucede en los casos en los cuales el texto no existe, como en algunas de las láminas de Guido Crepax?

Roman Gubern analista de la creación y composición de imágenes, entre ellas el cine y los *cómics* —a quien se citará en varias ocasiones a lo largo de este trabajo por sus valiosos trabajos sobre la materia— define a los *cómics* como una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética".<sup>2</sup> Esta definición permite acercarse al problema: los *cómics* son secuencias de dibujos y la presencia o ausencia de texto, no es determinante para el establecimiento del concepto, aunque si es un elemento importante no sólo en su papel fonético sino también en el visual. Nótese que tampoco se habla del papel de las líneas que dividen las viñetas, elemento que también puede estar o no presente.

Los elementos que conforman una historieta así como el modo en que un autor puede utilizarlos u omitirlos, serán expuestos y analizados con mayor detenimiento en el capítulo tercero correspondiente a las convenciones en los *cómics*, se ha mencionado el uso de los textos en este apartado para ejemplificar una de las constantes preguntas que pueden surgir al intentar definir el término.

Es pertinente hacer otra aclaración respecto al vocablo *cómic*, en los países de habla hispana se solían llamar así a las publicaciones producidas en los Estados Unidos. Pero la gran importancia de la industria editorial estadounidense, dentro y fuera de sus fronteras, dió como resultado que el término se hiciera extensivo para todas las revistas con las características antes señaladas. Así, los autores consultados durante la investigación usan las expresiones *cómic* e historieta por igual, aún en el caso de las editadas en Japón, en donde se les llama *mangas*, y que utilizan el mismo lenguaje que el resto de las historietas. Por eso a lo largo del texto se emplearán ambas expresiones sin distinción alguna.

<sup>2</sup> Roman Gubern. El lenguaje de los cómics, pág. 107.

Las opiniones acerca del origen del *cómic* es otro tema de discusión y van desde el señalar a las pinturas rupestres como su antecedente más lejano hasta la aparición de caricaturas políticas en los periódicos europeos. Según Mark James Estren "Les agrade o no (y a muchos caricaturistas *underground* les agrada muy poco), los *comics underground* son el último eslabón de un proceso que tiene cerca de 5 mil años, y que empezó cuando los egipcios se entretenían con caricaturas de animales dibujadas sobre papiro o arcilla."<sup>3</sup>

Pero existen divergencias cuando de comparar a los dibujos realizados en madera, barro u otros materiales con los actuales *cómics*.

Gubern señala: "Es ya tradicional que toda historia respetable de los *cómics* se inicie con una prolongada y tediosa relación de sus lejanísimos antecedentes culturales: pinturas rupestres, jeroglíficos egipcios, cerámica griega, columna Trajana de Roma, *images populaires* francesas del siglo XVIII, "aucas" valencianas, etc, etc. Este procedimiento que suele encubrir una mala conciencia cultural, tratando de ennoblecer el origen histórico de los *cómics*, ha de considerarse como un mero alarde de erudición de escaso valor científico, ya que entendemos que uno de los caracteres específicos de los *cómics* reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo durante la era de plenitud del capitalismo industrial lo que significa que toda antología con aquellas formas de expresión artesanales, o semiartesanales es cualitativamente errónea y se basa en un juego de abstracciones formales, carentes de base sociológica y aún estética. Pues la diferencia entre los *cómics* y sus supuestos antecedentes históricos no afecta sólo a sus diversos niveles cuantitativos de difusión, sino también a decisivos factores formales derivados de los condicionamientos del espacio disponible y de su consiguiente administración estética, así como a otros imperativos técnicos e industriales propios de su naturaleza periodística. Por consiguiente, es importante establecer de forma clara y tajante que aún siendo síntesis y perfeccionamiento de procedimientos narrativos anteriores, figurativos o figurativo-literarios (como las "aleluyas" o el *cartoon* político anglosajón), los *cómics* adquieren al nacer una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodístico, lo que les diferencia, cualitativamente de sus antecedentes históricos, como hoy podemos diferenciar cualitativamente al dirigible del jet y a la Linterna Mágica del cine".<sup>4</sup>

La propuesta de Gubern no contradice del todo la idea de señalar que todas las formas de representación mencionadas son antecedentes del *cómic* de alguna u otra manera, pero deja muy en claro que la principal diferencia con todas ellas es el soporte tecnológico, es decir, la forma en que se crean, reproducen y distribuyen. Por ello al exponer en este capítulo la historia de los *cómics* se tendrá como eje su nacimiento y desarrollo en los diarios estadounidenses.

También es importante señalar que los autores y publicaciones que a continuación serán mencionados no son de ninguna manera los únicos. Se tuvieron criterios de selección como la importancia de una publicación por sus aportaciones técnicas o estéticas pero sobre todo

<sup>3</sup> Mark Estren James *et al.* El comic es algo serio, pág. 96.

<sup>4</sup> Roman Gubern. El lenguaje de los cómics, págs. 13, 15.

aquellas que fueron significativas para el posterior nacimiento del *cómic* analizado: *Batman*. Por último al analizar este medio de comunicación se tendrán en cuenta los roles que tiene en la sociedad actual: un *cómic* es arte, es entretenimiento y es una industria.

La historia de los *cómics* está ligada a la historia de los periódicos estadounidenses debido a que su conformación en una industria se dio en su interior. Es en los diarios donde las tiras cómicas (o *strips*, antecedentes directos del *cómic*), adquieren su carácter de medio masivo de comunicación, pues los procesos de reproducción hicieron posible grandes tirajes y que llegaran a un público más numeroso.

Los dueños de los diarios publicados en Estados Unidos trataron, hacia finales del siglo XIX, de ampliar su público mediante estímulos como las promociones y suplementos. La competencia provocó la búsqueda de nuevas estrategias para atraer un mayor porcentaje de los lectores. Los dos principales rivales de la prensa escrita en Nueva York el *New York World* de Joseph Pulitzer y el *The New York Journal* propiedad de William Randolph Hearst, tuvieron un papel determinante en la incursión de las historietas en los diarios.

En pleno proceso de investigación del *New York World* por obtener mejoras tecnológicas, hace su aparición el 16 de febrero de 1896 el personaje creado por Richard Felton Outcault y que cambiaría el concepto de las historietas: *Yellow Kid*. Outcault ya había trabajado en la ilustración de varios de los suplementos dominicales incluida una serie que describía de forma gráfica las incidencias del barrio de Hogan's Halley, área urbana proletaria de Nueva York, y que tenía como personaje central a un niño calvo y orejudo, vestido con un largo camisón y que sería el antecedente de *Yellow Kid*. Los editores del *New York World* incorporaron la creación de Outcault a su suplemento dominical, ensayando sobre la camisa del niño el empleo del color amarillo (de ahí el nombre del personaje y el posterior apelativo de "prensa amarilla" dado a los periódicos sensacionalistas), el único color cuya impresión no había sido bien resuelta en el aspecto técnico.

La transición entre la caricatura periodística y la narración aún no terminaba. La necesidad de incluir textos para expresar los pensamientos y voces de los personajes llevó a Outcault a dibujar inscripciones en pancartas, paredes, letreros y en el mismo camisón del personaje. lo que puede considerarse como un antecedente del globo. Aunque más tarde el autor utilizaría los globos como se conocen en nuestros días, continuaría escribiendo en el camisón del personaje.

La competencia entre los diarios llevó a Hearst a contratar a Outcault para el *The New York Journal*, pero Pulitzer encargó a George Luks que continuará dibujando con el mismo estilo el *Yellow Kid*, cuya coexistencia con el de Outcault inaugura una singular característica de los de los *cómics*: la permanencia de un mismo protagonista y de un estilo a pesar de los cambios de dibujantes.

En 1897 comenzó su trabajo el dibujante James Swinnerton en el *New York Journal* cuya serie semanal *Little Bears and Tigers* (1892), realizada para el *San Francisco Examiner* de Hearst, es considerada como antecedente de los *cómics* por la aparición regular de los mismos personajes en ejemplares sucesivos del mismo periódico.

Para 1899, Hearst contrató al dibujante Frederick Burr Opper, que publicó a partir de ese año en su periódico las andanzas de *Happy Hooligan*, y en 1905 inició las series de *And her name was Maud!* y de *Alphonse and Gaston*.

Así nacieron los *cómics* estadounidenses, su cuna debe ser localizada en el *New York World* de Pulitzer, pero la astucia y visión comercial de Hearst transportó el centro de gravedad a su negocio, al arrebatarle dibujantes de talento a su rival, lo cual lo llevó a consolidar al *New York Journal* (con la ayuda de campañas sensacionalistas: la guerra de Cuba entre otras) en el primer diario del país y a su negocio en la primera potencia periodística nacional.

Los nuevos *cómics*, ofrecían un pasatiempo ideal para vastas capas de emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros en las cuales encontró una amplia aceptación social. Se dice que Hearst afirmaba: "es el padre quien compra el periódico. Los chicos nunca verían sus dibujos si no llamaran su atención." La frase proporciona una idea del público que perseguían los títulos del magnate desde sus orígenes —y revela algunas servidumbres y autocensuras impuestas para tal fin a sus creadores— y que será un rasgo aceptado del género.

Con Outcault, Swinnerton y Opper, las dos características básicas del género se reunieron: uso del globo, continuidad y permanencia de los personajes.<sup>5</sup> Pero ninguno de estos caricaturistas lograría convertir a sus creaciones en fenómenos de permanencia", en tiras inmortales. Sin embargo, el precedente ya había quedado establecido y muchos creadores continuarían ilustrando los suplementos de los diarios.

Un primer ejemplo de permanencia y regularidad de una publicación es el caso de *The Katzenjammer* que aparece en la primera sección completa dedicada al "comic color" del *New York Journal* ("un esplendor policromo junto al cual el arco iris asemeja un caño de plomo"), dibujada por Rudolph Dirks, es considerada la primera historieta verdadera. Los protagonistas Hans y Fritz se rebelan contra toda autoridad en un mundo violento, donde la ruptura de los objetos y los golpes exigían ser representados por medio de onomatopeyas y signos gráficos nuevos (en palabras de Stephen Becker "la escuela del Slang, del Bang, del Pow, de la historieta, había nacido"), confiere a la tira de Dirks el título de primera historieta en el sentido más moderno del término.

En segundo término estaría *Mutt y Jeff de Bud Fisher* que nace en 1907 en el *Chronicle* de San Francisco. Y por último *Bringing Up Father* surgido de la pluma de George McMagnus en 1912.

Otros importantes artistas de la época son Milton Gross quien comienza su carrera en 1913 y produce *Henry Peck*, *A Happy Married Man*, y *Banana Oil*; George Herriman creador de *Krazy Kat* en 1911 y Elzie Segar, quien comienza a dibujar el *Thimble Theatre* en 1919, donde años más tarde aparecería *Popeye*. Los decorados de esta época son de objetos irreconocibles pero de perfiles duros. Los dibujos tienen poca o ninguna relación con los objetos reales, recuerdan sólo de manera vaga sus formas normales.

<sup>5</sup> Oscar Masotta. *La historieta en el mundo moderno*, pág. 24.

En dibujantes como Lyonel Feininger con su trabajo en *Kin-Der-Kids*, aparecida en 1896, se puede apreciar su preocupación por el rigor geométrico de algunos elementos del paisaje, como en la exageración voluntaria del movimiento.

Las aportaciones de las vanguardias artísticas de los primeros años del siglo XX se pueden apreciar en *Up-Side-Down* de Gustave Verbeck. Creada en 1903 la obra es de un grafismo expresionista y de intención dadaísta: "para leer completamente la historieta era preciso hacer una pasada primero al derecho y después invertir la página para continuar leyéndola al revés. Los dibujos, contruidos de tal manera, representaban objetos y personajes colocados simultáneamente en ambas posiciones".<sup>6</sup> Igual de interesante resulta *Little Nemo in Sumberland* dibujada por McCay a partir de 1905.

Las primeras dos décadas del siglo XX son también testigos de la aparición de las primeras heroínas y de los primeros esbozos de historietas de aventuras. *Winnie Winkle*, de Martín Branner, nacida en 1920, fue no sólo la primera historieta de héroe femenino, sino también la primera donde la moda aparece utilizada para atraer a las lectoras.

*Gasoline Alley* creada en 1919 por Frank King es el más poderoso de los *family strips*, se distingue de las otras publicaciones por a) el dibujo, que si conserva rasgos caricaturescos, ha abandonado en cambio la intención caricaturesca, b) porque muestra a sus personajes creciendo y envejeciendo (aspecto relevante porque la mayor parte de los personajes de los *cómics*, y en especial los de superhéroes, permanecen intactos al paso del tiempo), c) por incorporar a su glorificación de la familia, la defensa abierta de los conceptos básicos de la derecha política.

Por su parte Charles. A Kahles entre 1900 y 1910 intenta crear y utilizar nuevas técnicas narrativas. Su obra *Sandy Highflyer* comienza a publicarse en 1903. En 1906 con otro título llamado *Hairbreath Harry*, aparecido en el Press de Filadelfia sobre el modelo de una narración melodramática, Kahles introduce el suspenso y el héroe que salva heroínas y lucha contra malvados. Con Charles Kahles quedan establecidas las bases de la historieta de aventuras. Bill DeBeck es continuador de esa línea con *Barney Google*, prototipo del hombre solo, héroe de aspecto ridículo y baja estatura.

En 25 años las ideas de los dibujantes acerca de la historieta tuvieron transformaciones: el grafismo primitivo, y rudimentario de los primeros maestros cedía lugar a un estilo más realista, en creciente competencia con la fotografía. Los lineamientos de lo que es un dibujo bueno comienzan a generalizarse, es decir las convenciones comienzan a tomar forma.

A partir de 1920 el *cómic* estadounidense sufrió la presión de factores diversos, que revelaban la situación concreta de un medio masivo de comunicación en el interior de una sociedad donde el acceso a la información adquiría cada vez más importancia, dos medios en especial alcanzaron un lugar relevante dentro de esa sociedad: el cine y la publicidad. "El cine transforma a lo largo de la década, las formas narrativas de la historieta: alienta el

<sup>6</sup> *Ibidem*, pág. 32.

corte rápido de escena a escena y la acción continuada en episodios. Auspicia al mismo tiempo el documentalismo."<sup>7</sup>

El cine comenzaba a consolidarse en varios países del mundo como un importante medio de comunicación masiva. Son los años en los que la cámara de filmación deja de ser un objeto de curiosidad o simple juguete para convertirse en un instrumento de captación, representación e interpretación de la realidad. Al inicio de la década sobresalieron los trabajos de los realizadores soviéticos como los de Sergei Eisenstein y sus aportaciones al montaje, las obras de los expresionistas Robert Wiene y Friedrich Wilhelm Murnau en Alemania y ya hacía el final de la década el legado surrealista representado en el cine por Luis Buñuel. Todos estos trabajos fueron de gran interés para los dibujantes si se toma en cuenta que desde su nacimiento el lenguaje de los *cómics* ha sido enriquecido con el lenguaje cinematográfico.

A partir de esa década también parece conformarse la integración de la ideología a la historieta estadounidense mediante un proceso generalizado, Ni la prensa masiva ni los editores de *cómic-books* han editado nunca en los Estados Unidos una historieta con ideología de izquierda. Para que cierta crítica explícita y rebelde entre en la historieta estadounidense habrá que esperar los tardíos años sesenta y la aparición de la prensa *underground*, de baja circulación masiva.

*Little Orphan Annie*, la tira creada en 1924 por Harold Gray es el ejemplo más palpable de la infiltración de la ideología en las tiras cómicas, en este caso la ideología política de derecha. Paternalismo de los ricos, glorificación del mundo de los patrones, defensa de la propiedad privada (los pobres son quienes hacen esa defensa), identificación de los buenos con los campesinos y de los malos con las ciudades y la industria. En el mundo de los "kid strips", cuyos protagonistas son chicos, los personajes que nacen en la década del 20 ya no son tramposos; los nuevos personajes son trabajadores como *Tillie The Toiler* de Westomer, y trabajan duro para asegurarse el ascenso social y el status individual.

Las historias de chicas o *girls strips*, por su parte, resaltan las ideas sobre la movilidad social, la conciencia del sueldo mensual y la riqueza, el valor asignado a las características fisionómicas y étnicas, el rol del sexo, en resumen, no exponen "la realidad social", sino el sistema de valores que la sociedad se forja sobre los hechos y las relaciones que ella misma suscita. Constituyen pues la retórica de la afirmación de las creencias del grupo social. Los cánones establecidos se vuelven rígidos y muy pocas historietas estadounidenses los rompen.

*Betty Boop* la creación de los estudios Max Fleischer, surgida de la imaginación de C. A. Voight significa el desaparecimiento de la *French Doll*, común de los *girls strips*, para dar lugar a la afluencia de la publicidad. Hasta entonces el modelo de la silueta femenina que aparecía en los *cómics* correspondía a un tipo de muñeca: delgada y de rasgos muy finos. "Voight es el primero en explotar el valor pictórico de una chica linda; el estilo ilustración del dibujo señala la tendencia que se abre paso ya a través de los años veinte, que

<sup>7</sup> *Ibidem*, pág. 36.

encontraba terreno propicio en las historietas de personajes femeninos y de modas, y que culmina en la década siguiente con Godwin."<sup>8</sup>

En 1924 apareció una obra maestra: *Wash Tubbs* de Roy Crane. Dueño absoluto del blanco, sus figuras y contornos pesados y sus siluetas oscuras ejercerían una fuerte influencia sobre las siguientes generaciones de dibujantes. Un sentido a la vez cinematográfico y pictórico invade sus paisajes, con sus lejanías brumosas logradas a base de grises. La utilización de los avances tecnológicos como los papeles destinados a la arquitectura convierten a Crane en el verdadero maestro del *screening*, esto es, de la reproducción de tonos grises y sombras en impresión mecánica. En el interior de un espacio impresionista, donde Crane trabaja las distancias y la atmósfera a partir de contrastes y de matices, sus personajes han permanecido a lo largo de los años envueltos en intrigas de la mejor factura y en historias no siempre de guerras.

Creado por Pat Sullivan y conocido con anterioridad como dibujo animado, entra en la historieta en 1923 un semejante de *Krazy Kat: Felix the Cat*. "Esta mancha oscura de grandes ojos blancos y capaz de descolgarse de la cola para usarla de bastón o para treparse a un cuadro, envuelto en múltiples situaciones de peligro físico, ingenioso como Chaplin en el manipuleo de objetos, este gato desnudo y errabundo, que parece reflexionar bajo enormes lunas redondas, y transitar por un paisaje que puede ser fantástico, pero donde el agua, un balde, la tierra, el fuego, o una chimenea, revelan siempre la adversidad del mundo y la resistencia de las cosas, anticipaba, a las mil maravillas, y desde la superficie de un humor juguetón, los años de la depresión".<sup>9</sup>

El éxito de las tiras cómicas insertadas en los periódicos (y en particular las de aventuras) engendró un nuevo género: el *cómic-book* o libro con contenido exclusivo de *cómics*. Su origen se remonta de la experiencia de George Delacorte, propietario de la Dell Publishing Company, que en 1929 lanzó una colección de trece números en tamaño tabloide llamada de *The Funnies* contenía *cómics* a cuatro colores. La reedición de *cómics*, ya publicados en periódicos, repartidos como premios a los compradores de determinados productos, comenzó a convertirse en una costumbre publicitaria en los años posteriores a la gran crisis de 1929.

En 1933 apareció *Funnies on Parade*, que utilizó ya el actual formato y fue distribuido con carácter publicitario por la empresa Procter and Gamble, dedicada a jabones y productos de belleza. Su aparición ha de asociarse, por lo tanto, al clima económico de la depresión, como un estímulo comercial para incrementar las ventas de artículos. La fórmula volvió a utilizarse con el mensual *Famous Funnies* en mayo de 1934 por la Eastern Color Printing. Aunque ya se había utilizado antes, la novedad en esta ocasión radicaba en utilizar los *cómics* con carácter comercial y editorial y no como publicidad de otros productos.

Su tirada inicial fue de 250,000 ejemplares y se vendió al precio de diez centavos. El éxito alcanzado por la fórmula hizo aparecer en 1935 el primer *comic-book* original: *New Fun*, que contenía historietas humorísticas dibujadas en exclusiva para esta publicación. Sin

<sup>8</sup> *Ibidem*, pág. 40.

<sup>9</sup> *Ibidem*, págs. 42-43.



embargo, la vasta popularidad del género se consolidó en la segunda mitad de esa década con los temas de aventuras, como en Detective Comics aparecido en marzo de 1937 y editado por Harry Donenfeld, en Action Comics surgido en 1938 y en donde años después nacería Superman y All Star Comics entre otros.

La modalidad de *comic-book*, que conviene distinguir de los *cómics* periodísticos, consiste en fascículos mensuales que miden 26 por 17.5 centímetros y que solían contener tres episodios completos en color. Su difusión en Estados Unidos alcanzó un gran número de ejemplares a lo largo de todo el país, estimulada como lectura de los soldados durante la Segunda Guerra Mundial. Su ejecución está industrializada, con una rigurosa división del trabajo.

Hasta aquí la historia del nacimiento de los *cómics* en el seno de los diarios, al alcanzar su independencia las publicaciones se diversifican. Surgen nuevos títulos con historias enfocadas a un sector específico de la población. Los siguientes apartados estarán orientados a algunas publicaciones ligadas de forma directa a Batman y a aspectos del contenido de los *cómics* como el Código de censura.

## 1.2 Tarzan, Dick Tracy, Flash Gordon

De entre el gran número de títulos que integran el mundo de los *cómics* existen tres que por el gran trabajo de sus autores lograron la permanencia a lo largo de los años. *Tarzan*, *Dick Tracy* y *Flash Gordon* nacieron en los diarios como tantos otros personajes y su gran popularidad los llevó a incursionar en otros medios de comunicación como el cine y los dibujos animados. Estos títulos son ahora representativos de los *cómics* de temas policíacos, de ciencia ficción y de aventuras, al mismo tiempo que han llegado a servir de inspiración para la creación de otros personajes.

### Tarzan

Entre el 7 de enero y el 16 de marzo de 1929, se publicó en algunos periódicos estadounidenses una adaptación en 60 tiras diarias de la novela de Edgar Rice Burroughs *Tarzan de los Monos*, distribuida por la Metropolitan Newspaper Service y realizada por el dibujante canadiense Hal Foster. En ella recreaba con particular acierto la travesía que por las costas de África llevaba a cabo Lord y Lady Greystoke, su posterior naufragio y el nacimiento de su hijo en el temible continente negro. La muerte de Lady Greystoke a causa de las fiebres y de su marido en manos de un gorila, dejaban al bebé abandonado a su suerte, hasta que era recogido por una gorila que le criaba como si fuese un miembro más de la manada. El niño crecía y se convertía en Tarzan.

La serie tuvo tanto éxito que se encargó, esta vez a Rex Maxon, la realización y adaptación de la segunda novela del ciclo, *El retorno de Tarzan*, iniciada el 17 de junio de aquel mismo año. Maxon fue también el encargado de inaugurar la página dominical protagonizada por el personaje que en 1931 lanzó la United Feature Syndicate, y que realizó entre el 15 de marzo de 1931 y el 20 de septiembre del mismo año. La escasa impresión que su versión causó entre los lectores provocó el retorno de Foster el 27 de de septiembre de 1931.

El *Tarzan* de Foster es un prodigio de técnica, de dibujo preciosista y de perfecta dosificación de la acción, por lo que estableció los cánones de la historieta de aventuras africanas. "Foster realizó la síntesis de dos formas de expresión que en ese momento tenían su apogeo en los Estados Unidos: el naturalismo de la ilustración publicitaria y el cine"<sup>10</sup>

El 9 de mayo de 1937, Hal Foster abandonó la página para preparar la que para muchos seguidores iba a ser su obra magna, *El Príncipe Valiente*, razón por la cual dejó al rey de los monos en las hábiles manos de Burne Hogarth, otro artista hiperrealista que siguió de manera acertada la obra de su antecesor. Hogarth ha pasado a la historia como el autor definitivo de *Tarzan*, no sólo por su larga etapa como firmante de las dominicales (de 1937 a 1945, y de 1947 a 1950), sino también por los dos lujosos volúmenes que realizó en 1972 y 1976, en los que volvió a adaptar la primera novela de Burroughs con un despliegue de toda su habilidad.

Hogarth había estudiado antropología e historia del arte en Northwestern University y en Columbia; profesor del Work Progress Administration, crea con Silas Rhodes, en 1947, la

<sup>10</sup> Roman Gubern. El lenguaje de los cómics, pág. 87.

School of Visual Art de New York, de la que es codirector al tiempo que dirige un curso de dibujo anatómico. Sus primeros pasos con Tarzan habían sido cuidadosos, atentos a las reglas fijadas por Foster: la composición de cada plancha como un todo, la distribución de los cuadros y la utilización del "formato" respondiendo a un propósito ambiguo: narrativo y estático, dinámico y compositivo a la vez.

"En tanto que la desnudez del personaje repudiaba el dibujo esquemático o caricaturesco, Hogarth encontraba abierto el camino para la anatomía; desde entonces y mientras que *Tarzan* conoce con Foster la más noble, como la más serena de sus encarnaciones, Burne Hogarth hará pasar a *Tarzan* "toda su cultura artística, su admiración por Miguel Angel y los grandes barrocos, sus afinidades con el expresionismo alemán, su pasión por las artes del Extremo Oriente".<sup>11</sup>

Formas que se erizan, encrespan y organizan bajo cuatro esquemas de agrupamientos básicos<sup>12</sup>: a) *las puntas*; b) *las curvas*; c) *las radiaciones*; d) *los nudos*.

Las puntas: "*pináculos de lava rodeados de volcanes, picos acerados en el horizonte, olas tratadas como cadenas de montañas nevadas, cerros, picos de pájaros de presa, largos caninos en fauces abiertas, largas hojas puntiagudas*".

Las curvas: "*las volutas en formas de ganchos y bucles, y las vueltas en formas de hoz, inspiradas en el arte chino, se las ve en las ondas de la superficie de los rios de la jungla, en los meandros de las ramas, las nubes ante la luna, en los largos oriflomas de reinos ignorados*".

Las radiaciones: "*las manos se abren en estrella, los dedos tensos. Inmensas hojas que brotan como chorros duros desde el sol; a lo lejos, las palmeras, semejando el asiento de un cohete y la explosión de la partida que levanta un extraño fuego de artificios; Hogarth se deleita, en fin, introduciendo explosiones de amplitud titanésca*".

Los nudos: "*los músculos agrupados en fascículos, el crin raído de los leones, músculos agrupados y atados bajo la epidermis, árboles retorcidos, plisados de género*".

El resultado: un paisaje denso y siniestro, violento en sus aperturas e impenetrable en su densidad. Los hombres y los animales, desnudos y expuestos, se recortaban contra un fondo enrejado, donde sin embargo no es difícil descubrir formas japonesas. Es que el furor casi constante que atraviesa la acción y acentúa el erotismo general, no altera el cuidado del dibujo: como en los mejores ilustradores Hogarth domina hasta el último ángulo de la plancha.

"Deseaba relacionar cada imagen con las demás de acuerdo con un esquema de conjunto único. A pesar de las divisiones entre las imágenes, buscaba una animación total de la página, como lo había hecho Miguel Angel en el techo de la Sixtina, dividido en paneles

<sup>11</sup> Catálogo del Louvre, pág 57. Citado en Gubern, Roman, El lenguaje de los cómics, pág. 45.

<sup>12</sup> *Ídem*.

distintos pero unidos por un grandioso esquema único. Conocedor de los tipos de estructura como el Número de Oro y la Simetría dinámica o bilateral, estaba impresionado por el manierismo y el barroco: Caravaggio, Rubens, Garicault y otros. Nunca he dejado de asombrarme ante Miguel Angel."<sup>13</sup>

Después de Hogarth la tira sería dibujada por Dan Barry, Rubimor, Paul Rainman y Bob Lubbers entre otros, con resultados de regular calidad. Sería hasta 1967 cuando Russ Manning devolvería a Tarzan una parte de su fama perdida; se encargaría de la historieta hasta su muerte el 1 de diciembre de 1981. Por otra parte *Tarzan* sepublicaba en el formato de los *cómics-books* desde 1948. La editorial Dell Comics publicó una colección de 131 números, aparecidos entre ese año y 1962. Todos fueron creados por el mismo equipo: Gaylord Dubois, un clérigo que además demostró ser guionista y respetó el tono original de Burroughs, al tiempo que aprovechaba para hacer un canto a la igualdad racial, y Jesse Marsh, dibujante poseedor de un estilo algo simple y crudo pero eficaz, sobre todo gracias a su gran conocimiento de anatomía animal.

El título ha pasado por las manos de las editoras Gold Key, DC Comics, Marvel y Dark Horse, la cual produce miniseries del personaje, la mayoría de ellas guionizadas por Bruce Jones.

El personaje de esta tira es de los más conocidos en México por las tiras dominicales, los *comic-books* y por las múltiples versiones cinematográficas que se han realizado.



*Tarzan* de Burne Hogarth.

<sup>13</sup> Robert Benayount. Le ballon dans la bande dessinée, pág 26, citado en Gubern, Roman. El lenguaje de los cómics, pág. 26.

## Dick Tracy

El inventor y dibujante de *Dick Tracy*, Chester Gould, comenzó a trabajar en un diario de la cadena de Hearst, el *Chicago American*, en 1923 con su primera historieta *Fillum Fables*. En 1931 por encargo del Capitán Patterson, el inquieto manager del *Daily News* de New York, crea la tira que más fama y fortuna le daría.

Chester Gould pertenece al reducido grupo de los cartoonists: guionista y dibujante son aquí una y la misma persona; y además ejerce un oficio que mantiene una fidelidad total a un estilo creado treinta años atrás.

Según el historiador Stephen Becker, Chester Gould había participado, sobre el filo de los años treinta, de un sentimiento común, un cierto tipo de disgusto por una ola prolongada de exuberante y desenfrenado gangsterismo. Disgusto contradictorio, puesto que el gangsterismo parecía formar parte de un sistema complementado con las leyes de la represión, las que dañaban la idea de respeto por la libertad individual. Contra una legislación de características singulares se abría paso una básica ratificación de la libertad. Mientras los contrabandistas y la mafia despertaban temor pero simpatía, las autoridades se hacían merecedoras de desprecio: no podían derrotar al crimen organizado y llegaban a vivir en contubernio con él.

En consecuencia "las bases de la nueva tira resultaban satisfactorias. Un policía de civil saldaba cuentas con malhechores y contrabandistas y lo hacía con la mano pesada"<sup>14</sup> El personaje ejerce la justicia con violencia y castiga a los delincuentes. No existe una mínima complicidad por lo cual el policía puede aplicar la ley. Por sus hábitos cotidianos y manera de vivir, Dick Tracy es el habitante común de cualquier ciudad estadounidense que vive de acuerdo con la ley y se siente amparado por ella, y a quien por lo mismo jamás le podrá pasar por la cabeza la posibilidad de cuestionar su sentido o su valor.

"No existe en esta tira la más mínima reflexión sobre la justicia, esto es, sobre la relación que une a la ley escrita con su aplicación concreta: la condición de *Dick Tracy* es el aspecto incuestionable del status quo social y el legalismo más simplista. La ley jurídica existe, y eso es todo: ella previene y castiga; la tira es una densa acumulación de las historias sobre su aplicación penal."<sup>15</sup>

La historieta tiene un principio de personajes con un solo rol dentro de la trama, los personajes son polarizados con una permanencia total en el bando donde se sitúan desde el principio. Se copia en sus historias los argumentos del detective creado por Hubert Coryek, *Nick Carter*: Nick adivina todo desde el principio, convirtiéndose el relato en una especie de persecución que termina con el triunfo de la justicia. Lo que sobre todo lo ayuda es su conocimiento práctico de los casos y su experiencia casi universal.

En las tiras de *Dick Tracy* la regla es la misma: la persecución de los criminales es la que ocupa la mayor parte de la historia, al tiempo que se destina un menor espacio para la

<sup>14</sup> Oscar Masotta. *Op. Cit.*, pág. 103.

<sup>15</sup> *Ibidem*, pág. 104.

introducción (transición de la serie anterior a la que comienza, disposición de elementos que conformarán la nueva aventura), el descubrimiento del delito, la lucha y castigo de los malhechores y una conclusión.

En *Dick Tracy* no son los bandidos quienes burlan a la policía, es la policía quien humilla a los bandidos. Además la figura del policía no provoca ninguna simpatía. Dibujado con rasgos duros —modelado como un "esquema de madera"— de una personalidad que carece de habilidad especial (ni gran astucia, ni gran inteligencia, ni sentido del humor), despierta por parte del lector como una unión irritada, sin fascinación.

Si se adopta una definición rigurosa de lo policial como género, habría que considerar a *Dick Tracy* fuera de él. En esta historieta los aspectos racionales, la deducción y los pasos especulativos pasan a segundo lugar; *Dick Tracy* es una historieta Penal. Desde una definición más amplia, que incluyera la persecución del malhechor y el duelo con el detective, podría ser incluida dentro del género. Soló que en esta historieta negra la destrucción de los malhechores tiene tanta o más importancia que la misma persecución.

Interesante resulta la conceptualización de la destrucción de los criminales, violenta, sangrienta. Esta historieta ilustra de forma obsesiva la frase que dice que el crimen no paga y lo hace con un acento maligno y sádico. El destino parece determinar la vida de criminales y policías, resulta imposible librarse de él por más intentos que se hagan: los primeros siempre recibirán su castigo mientras los segundos merecerán más allá de la muerte, la reverencia, el respeto y el cuidado. El concepto del destino de cada bando es reforzado con el de la suerte. Los criminales de este *cómic* siempre tienen mala suerte, el azar en cambio viene en ayuda del policía.

Gould es serio cuando habla del destino y la muerte de los malhechores; su estilo contiene además fuertes aspiraciones al realismo. *Dick Tracy* es una historieta social: "es la sociedad real el objeto al que el dibujante se refiere constantemente. Cuando se le reprochó la violencia que campea en *Dick Tracy*, Chester Gould supo contestar que un policía ve más sangre en una ronda nocturna que la que él puede sugerir con todos sus dibujos. Lo que no quiere decir que la sangre que ve el policía y la que sus dibujos comentan desde lo imaginario, no sean una y la misma cosa. Además *Dick Tracy* es una historieta realista en el sentido de que es posible encontrar en ella una sistemática detracción de lo "alto" por lo "bajo"; es decir de lo "moral" por lo "físico", de lo bello o ideal" por lo "feo".<sup>16</sup>

Los "malos" de esta historieta muestran su perversidad por medio de sus acciones pero además por medio de su físico. Este *cómic* fue uno de los primeros en establecer una galería de villanos y con ella un catálogo de crímenes, acentuados con los rostros de los personajes. Chester Gould, sin embargo, no siempre hace concordar la psicología de los personajes con su aspecto físico, en ocasiones se burla un poco del lector, juega con sus propias creencias, hurga en sus prejuicios.

En general la fealdad y los rasgos ridículos son propiedades que recaen en los malos; pero la regla no es absoluta. Existen algunos ejemplos donde se probaría que los supuestos

<sup>16</sup> *Ibidem*, pág. 109.

indicadores fisionómicos del mal son propiedades de las que los buenos a veces no pueden deshacerse. Al nivel del grafismo caricaturesco de Chester Gould, el esquematismo moral carece de señales físicas absolutas, o muy seguras, y se disuelve.

Un pesimismo generalizado y un preciso "feísmo" impregnan la totalidad del universo de *Dick Tracy*. Un exhibicionismo necrológico es el fondo contra el que juegan los objetos del procedimiento policial: en este sentido la tira es un "museo" policial. "Pulseras, armas, máscaras, llaves, objetos duplicados; y cuerpos acribillados, cadáveres transportados sobre camillas de metal, arrastrados con ganchos de hierro, o bien los pies desnudos de un cadáver a los que se ha colgado una tarjeta de identificación. Objetos de vitrina que Chester Gould coloca con mucho cuidado cerca de esto que les confiere "sentido": el dinero". "El dinero fácil los conduce generalmente al necrocomio."

El exhibicionismo de cadáveres se completa y se complementa con la exhibición de dinero, de billetes. Gould los dibuja a menudo, les confiere un rol preponderante y muestra al dinero asociado a otros objetos, y aún en las posiciones más increíbles.

Los dibujos del autor concuerdan con los personajes: las líneas son uniformes, los rellenos sin gradaciones con predominio del blanco o del negro. Las sombras son más significadas que dibujadas en realidad: planas, no describen el volumen fotográfico del objeto. Funcionan con el único fin de hacer más implacable el blanco de la luz.

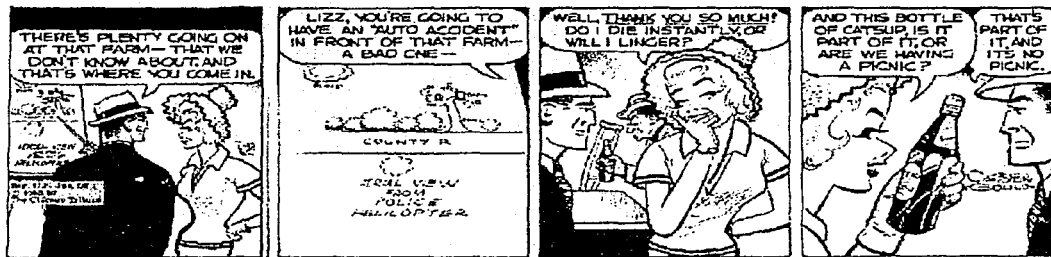
En una reflexión, desgraciada a decir de Oscar Masotta, por parte de Umberto Eco ha podido reclamar a Chester Gould su violencia y denunciar el carácter alienante de la tira: "*Dick Tracy* ha puesto al alcance de todas las manos el sadismo de la novela de acción amarilla no sólo a través del argumento, sino aún por medio del dibujo mismo, de un lápiz certero y sanguinario (y nada tiene que ver que sobre el nivel del gusto el paladar del público se haya modernizado)".

Para Masotta la crítica del semiólogo italiano es desacertada: "La posición de Eco contiene un doble error: por un lado la idea de que las "fantasías" de violencias son negativas en sí mismas; y por otro lado, Eco no comprende hasta que punto esas "fantasías" (me refiero a *Dick Tracy*) se refieren a claramente a la sociedad que originó la historieta, y que por lo mismo se "integran" demasiado bien al sistema social. Por lo demás, *Dick Tracy* (esa "meditación sobre la muerte" a decir del propio Gould) es algo más que una invitación a reflexionar: es una compulsión a hacerlo. Sin duda que este estilo minucioso y agitado, y los "procedimientos" del dibujante, es decir su cuidado extremo en hacer coincidir su grafismo con sus temas, su gusto machacón por la violencia, podrían hacer creer que *Dick Tracy* es una historieta nociva, malamente negativa. Pero la verdad es simple y es otra. Sería muy difícil encontrar "un discurso más vasto, menos cómodo, poco gratificante, y ciertamente no utilizable a los fines del consumo y la intercambiabilidad"; en fin, y por lo mismo un discurso más desalienante."<sup>17</sup>

Con personajes a favor y en contra de su contenido el *cómic* creado por Chester Gould se ha convertido en un clásico de la historieta al lograr permanecer por casi ocho décadas en el

<sup>17</sup> *Ibidem*, pág 114.

agrado de un sector importante de los lectores de *cómics*. En nuestro país el personaje ha sido conocido por una película, una serie de dibujos animados y además por medio de las tiras dominicales aparecidas en diarios de circulación nacional.



*Dick Tracy* de Chester Gould



## Flash Gordon

El dibujante neoyorkino Alexander Gillespie Raymond entró al mundo de los *cómics* al trabajar como ayudante de Russ Westomer en la tira *Tillie de Toiler*. Después trabajaría con Lymang Young en *Tim Tyler's Luck* y sobre todo en *Blondie* de Chic Young, serie distribuida por la King Feature Syndicate. Sería esta agencia la que le encargaría a Raymond, en 1933, la preparación de dos nuevos personajes, uno de ciencia ficción y otro de aventuras que deberían publicarse en una sola plancha dominical realizada en su totalidad por él. Así, el 7 de enero de 1934, hicieron su aparición las primeras entregas de *Jungle Jim* y *Flash Gordon*.

También en enero de 1934, el día 22, apareció la primera tira diaria de *Agente Secreto X-9*, otra serie dibujada por Raymond, creada en este caso con el célebre novelista Dashiell Hammett, autor de obras tan representativas del género negro como *El Halcón Maltés*. Pero los intereses del escritor residían más en otros medios, y el desquiciado ritmo de producción de Raymond comenzó a pasarle factura, por lo que ambos autores abandonaron la tira cuando apenas llevaban un año realizándola. En 1944 Raymond dejó las series que aún realizaba para alistarse en los Marines, cuerpo que le envió a Okinawa y a Borneo como dibujante oficial. A su regreso a los Estados Unidos, una vez finalizada la guerra prefirió crear un personaje nuevo que volver a retomar los antiguos, así nació *Rip Kirp*, un héroe de guerra reincorporado a la vida civil como detective privado y cuya tira diaria apareció el 4 de marzo de 1946 en más de 500 periódicos.

El 6 de septiembre de 1956, Alex Raymond se mató en un accidente automovilístico. Raymond es considerado, con toda justicia, como uno de los mejores y más preciosistas ilustradores que ha dado el medio. Raymond fue además uno de los primeros autores capaces de explotar géneros tan populares en el mundo del *cómic* como el de ciencia ficción o el negro.

*Flash Gordon* surgió como una tira capaz de competir con *Buck Rogers* (serie pionera de los *cómics* de ciencia ficción) desde una nueva página dominical. Alex Raymond se inspiró para la creación de su personaje en el libro *When Worlds Collide*, de Edwin Balmer y Philip Wylie. Mediante una ligera adaptación de la idea inicial (la colisión cultural y física entre terrestres y extraterrestres), Raymond iniciaría la odisea de Flash Gordon, un renombrado deportista que junto a su novia Dale Arden y al extravagante pero genial Doctor Zarkov, se embarcaba rumbo a un misterioso planeta que amenazaba la existencia de la Tierra, con la intención de investigarlo. El planeta en cuestión era Mongo una maravillosa amalgama de escenarios, razas y especies alienígenas donde el tiránico emperador Ming gobernaba, de quien el protagonista se convertiría en némesis para luchar, no sólo por el destino de la Tierra amenazada por los maquiavélicos planes del villano, sino también por la libertad y la justicia.

A pesar del esquematismo de la historia, *Flash Gordon* unió con acierto elementos futuristas con viejas historias de aventuras, y la alta tecnología con los lances de espada, así consiguió una fascinante atmósfera y un inconfundible hálito romántico que cubrían cualquier otra carencia. La forma de construir su mundo se ha repetido un gran número de

veces no sólo en los *cómics* sino también en las películas y programas televisivos: mezclar elementos futuristas, en especial referentes a la tecnología, con elementos del pasado. Una de las más famosas películas de ciencia ficción, *La Guerra de las Galaxias*, fue creada así.

La mayor importancia de *Flash Gordon* estuvo siempre presente en la belleza plástica de sus imágenes, impregnadas de una imaginería fantástica y barroca, todo un lujo para los sentidos. La etapa de Raymond es, sobre todo, una auténtica epopeya, tal vez cargada de clichés emocionales para algunos críticos, pero con un gran espíritu de aventura.

En 1940, *Flash Gordon* se convirtió en el protagonista también de una tira diaria, iniciada por Raymond junto a su ayudante Austin Briggs, quien pronto empezó a firmarla en solitario debido al exceso de trabajo de Raymond. El mismo Briggs sustituiría al creador de la tira en las páginas dominicales, cuando se alistó en los marines, pero pese a su categoría como ilustrador los resultados no continuaron con la misma calidad.

Para 1948 el personaje y la historia sufrirían una completa renovación con Mac Raboy como su nuevo autor en las páginas dominicales y, sobre todo, con la llegada de Dan Barry a las tiras diarias (a menudo ayudado por artistas como Frank Frazzetta o guionistas como Harvey Kurtzman). Estos autores se mantuvieron en sus puestos hasta 1967, año en el que tras fallecer Raboy, Barry asumió también el control de la dominical. Su *Flash Gordon* es el más interesante después del de Raymond, superándolo en más de una ocasión. Barry abandonó los elementos fantásticos de la serie (monstruos semejantes a los dinosaurios, hombres-mago, etcétera) para centrarse en los aspectos relativos a la ciencia ficción. Llegó a ser uno de los primeros que utilizó preceptos científicos (con precisión y fortuna) como base para sus historietas.

Un año antes de que Barry produjera todo el material que de *Flash Gordon* aparecía en la prensa, el personaje comenzó a incursionar en otro medio de reproducción: el *comic-book*. Su primera serie (editada por King Comics) tan sólo duró once números, destacan tres de ellos (el 1, el 4 y el 5), escritos por Archie Goodwin y dibujados por Al Williamson. Tiempo después, aparecieron otras tres series que ofrecieron material original (siete números de Charlton entre 1969 y 1970, 9 de Gold Key —los mejores, gracias a los guiones de John Warner— entre 1978 y 1980, y 10 de Whitman entre 1980 y 1982, una cuarta editada por DC en 1988 que reinterpretó con poca fortuna algunas historias de Raymond. El trabajo reciente más destacado es una serie publicada por la editorial Marvel en 1995. Con guión de Mark Schultz e ilustrada por Al Williamson, ésta obra consiguió recuperar una parte de la calidad de las mejores aventuras del personaje.

En el *Flash Gordon* de Alex Raymond, se pueden distinguir tres épocas<sup>18</sup>:

1. Una *época barroca* (1934-1937): imágenes vertiginosas, grandes caídas, gestos amplios de los brazos, ondulaciones de los grandes mantos, rayado cerrado del dibujo a pluma, verdaderas napas de trazos ondulados.
2. La *época del idealismo* (1932-1940): perfeccionamiento de la belleza de personajes; dignidad, impenetrabilidad, calma, sorprendente elegancia del dibujo de cohetes y armas,

<sup>18</sup> C. Couperie. *Le style d'Alex Raymond*, pág 8. Citado en Oscar Masotta. *Op. cit.*, pág 49.

arquitectura utópica de las torres y los altos castillos de Mongo; renuncia relativa a las napas de trazos ondulados (que beneficia la impresión técnica del color).

3. El *manierismo* (1940-1944): los exteriores se hacen más numerosos, afluencia de los grandes paisajes; relativa vuelta al barroco; dragones, grandes caídas, rostros amenazantes; pérdida de la inspiración en la composición de los escenarios; atmósfera, ilustración en el dibujo de las mujeres.

Este *cómic* también ha llegado a México por medio de la tira dominical y una serie de dibujos animados.



*Flash Gordon* de Alex Raymond

### 1.3 El código de censura

A lo largo de la historia, pero sobre todo en los últimos años se han tratado de encontrar las razones del permanente incremento de la delincuencia. Para comprender las causas de la creciente ola de violencia en algunos países como México o Estados Unidos, se relaciona la actividad criminal con los hábitos y costumbres de los delincuentes. Un ejemplo de esto, son los estudios acerca de la violencia presentada en programas de televisión o películas y su posible conexión con la que se vive a diario en las calles. Hasta el momento existe una discrepancia entre los investigadores en cuanto a una relación directa entre ambos aspectos. Los autores y productores de programas y películas argumentan que sus trabajos son un reflejo del estado de la sociedad y la realidad siempre rebasa la ficción.

El tratar de explicar una conducta como un efecto causado por la visión de imágenes violentas no es nuevo. En Estados Unidos la creciente importancia de las historietas como una industria del entretenimiento, comenzó a llamar la atención de los medios de comunicación. En un editorial del *Chicago Daily News*, escrito por el crítico de libros Sterling North el 8 de mayo de 1940, se describía a los *cómics* como: "Mal dibujados, mal escritos y mal impresos una tensión para los ojos y el sistema nervioso de los jóvenes, el efecto de estas pesadillas del papel de pulpa es que estimula la violencia. Sus ásperos negros y rojos corrompen el sentido natural de los colores del niño; su inyección hipodérmica de sexo y crímenes hacen al muchacho reacio a mejores aunque más tranquilas historias. A menos que queramos una próxima generación aún más feroz que la actual, los padres y maestros de América deben unirse para someter a las revistas de *comic*".<sup>19</sup>

En los primeros días de diciembre de 1940, la *National Education Association Journal* publicó el artículo "*An Antidote to the Comic Magazine Poison*", que criticaba a los *cómics* con dureza. Ambos artículos provocaron la alarma entre las editoras y en 1941 la DC Comics formó una junta integrada por psicólogos, maestros y ciudadanos respetables con el fin evaluar el contenido de los *cómics* y determinar la veracidad de los ataques. Esto ayudó a contrarrestar las críticas, pero un afamado psiquiatra llamado Frederic Werthan apareció para revolucionar al naciente mundo de los *cómics*.

Werthan, psicólogo nacido en Munich Alemania en 1895, había realizado varios estudios acerca de delincentes juveniles y creyó encontrar una relación directa entre la actividad criminal de los jóvenes y su afición por la lectura de *cómics*. En 1948 habló contra los *cómics* en público en una entrevista en la revista *Collier's Magazine*, titulada "Horror in the Nursery". Ésta comenzaba con su estudio de siete años sobre los efectos de los *comic-books* en los niños, declarando que "el número de los *cómics* "buenos" no es digno de mencionarse, pero el mayor número que se enmascara como "buenos" merece un riguroso examen".

Las reacciones a las declaraciones del doctor Werthan fueron inmediatas: un mes más tarde, en el número de abril de la revista *Time*, apareció una semblanza sobre el comisario de la policía de Detroit Harry S. Toy, quien examinó todos los *cómics* disponibles en su

<sup>19</sup> Carlos D. Maroto y Luis F. Alboreca *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacer*. pág 31.

comunidad y declaró que estaban "cargados de enseñanzas comunistas, sexo y discriminación racial". En ciudades, pueblos y municipios se crearon y promulgaron leyes y decretos, comités de legislación y censores, prohibiendo libros y, al final, comenzaron las quemaduras de *cómics*, que se perpetraron en público en varias comunidades. El 20 de diciembre de 1948 la revista Time mostró un artículo de los residentes de Binhamton, Nueva York, después de recoger colecciones de *cómics* casa por casa, efectuando una quema pública de éstos, con un grupo de niños al fondo.

Tiempo después algunos editores formaron la *Association of Comic Magazine Publishers* (ACMP), con el fin de reducir las críticas. Esta asociación creó un código bajo el cual las historietas serían publicadas e instituyó una junta de personas que tenían que aprobar el *cómic* antes de que fuese impreso. Pero algunas grandes compañías como Dell Comics y DC Comics no se unieron a la ACMP por tener sus propias juntas de aprobación.

Durante años el Doctor Wertham dio conferencias, escribió artículos y declaró como un testigo experto ante el comité legislativo que investigaba la amenaza del *comic-book*, y su trabajo culminó en la publicación de su libro *Seduction of the Innocent* en 1954. El libro lucía el subtítulo "La influencia de los *comic-books* en la juventud de hoy", y se podía leer en la solapa interior: "90,000,000 de *comic-books* son leídos cada mes. ¿Usted cree que generalmente son sobre conejos con orejas caídas, simpáticos ratoncitos y ardillas? Eche una mirada".

El libro no aportaba las suficientes pruebas para demostrar sus afirmaciones, contaba hechos sin citar las fuentes. Declaraba que los *cómics* eran una de las grandes causas de la delincuencia juvenil. Pero, ésta afirmación estaba basada en la idea de que la gran mayoría de los niños leía los *cómics* aquellos días, incluso los que se convertían en delincuentes; el estudio del doctor Wertham indicaba que sólo se centró en éstos, sin compararlos con otros niños. Wertham respondía a sus críticos que quienes no se habían convertido en delincuentes podían llegar a ser algo peor.

También escribió que las historietas daban ideas equivocadas a los niños acerca de las leyes físicas, porque Superman podía volar, además de acusarle de ser un fascista. A Batman y Robin, por su parte, les acusó de ser la fantasía homosexual sobre un niño y un hombre viviendo juntos, ya que Robin era dibujado con las piernas desnudas, y aparecía afectuoso sólo con Batman.

El libro recibió críticas favorables, aunque muchos estudiosos pensaban que Wertham había presentado escasos argumentos o que los *cómics* eran malos como decía, el tema en todo caso era demasiado trivial como para preocuparse. En 1954, los editores debieron enfrentarse al Senado de los Estados Unidos y a las audiencias legislativas del estado de Nueva York para la delincuencia juvenil. Un juez del comité declaró que tenía dos casos donde los niños habían cometido un crimen, imitando a uno aparecido en una historieta. La única gran oposición a esta ola de descrédito sobre el contenido de los *cómics* fue la representada por la editora EC.

Los representantes de la *National Cartoonist Society* se distanciaron de los *comic-books* y los condenaron. El resultado de estas audiencias fue que el comité del Senado aconsejó a

las compañías de *cómics*: "un competente trabajo de auto-vigilancia dentro de la industria conseguiría mucho". Producto de este mensaje se creó la *Comic Magazine Association of America* (CMAA) en septiembre de 1954, y el Comics Code Authority<sup>20</sup> (CCA) surgió en los *cómics* el 26 de octubre del mismo año.

A pesar de las medidas en febrero de 1955 el Doctor Wertham testificaba ante las audiencias del comité que los *comic-books* no estaban mejor dentro del Código. Aunque hoy se le recuerda como el hombre responsable de la creación del CCA, nunca apoyó el Código porque no tenía ninguna fe en que las propias editoriales se autoregularan. El establecimiento de las reglas por medio de un código de autoregulación se produjo con el fin de evitar que los editores recurrieran a la Constitución de los Estados Unidos alegando la libertad de expresión.

Como las tiendas o lugares donde se vendían los *cómics* no aceptarían los títulos que no tuvieran el sello de aprobación, muchos editores dejaron de publicar sus *cómics*. Otros se adaptaron y se convirtieron en revistas donde el CCA no tenía ninguna influencia. La medida terminó siendo un negocio y favoreció a aquellas editoras que cambiaron sus publicaciones para sobrevivir. Sin embargo, el Código continúa teniendo personas a favor y detractores.

---

<sup>20</sup> El Comics Code Authority puede ser consultado en Roger Sabin. Adult Comics, págs. 251-253

## 1.4 La historia de Batman

### a) La edad de oro

En marzo de 1937 los *cómic* fueron sacudidos por una revolución: hacía su debut *Detective Comics*, el primer *comic-book* dedicado en exclusiva a un solo tema. Este fue producido por dos compañías: Wheeler-Nicholson no estaba haciendo mucho dinero con las historietas y para producirlo tuvo que colaborar con su impresor y distribuidor Harry Donnenfeld. En 1938 para no acabar en bancarrota, vendió sus acciones a Harry Donnenfeld y Jack Liebowitz, y éstos continuaron con la política de ofrecer material original y ampliar la línea editorial.

Pero no fue hasta la creación de Superman, quien hizo su aparición en *Action Comics*, que el *cómic* no alcanzó cierta importancia. A Superman le siguió un gran número de héroes como Batman, Wonder Woman, Flash, Capitán Marvel, etcétera, todos con el objetivo de imitar el éxito del Hombre de Acero. En 1940 Jack Liebowitz se unió a Max C. Gaines, y juntos crearon otra compañía llamada All American Comics, donde debutaron Green Lantern y otros. A mediados de esa década National compró la All American Comis, quedándose con todos sus personajes.

La primera aparición de Batman tuvo lugar en *Detective Comics* número 27, fechado en mayo de 1939, a instancias de Vincent Sullivan, director y dibujante de la revista quien, dado el éxito obtenido por Superman, aparecido en el número 1 de *Action Comics* correspondiente a junio de 1938, quería que el dibujante Bob Kane creara otro héroe, aunque en este caso se pretendía que no tuviera poderes sobrehumanos.

Kane se basó en el Zorro para la doble personalidad de su nuevo personaje (en la parte civil, un tímido y tonto caballero), en un dibujo de Leonardo da Vinci sobre un planeador de alas de murciélago y en la película *The Bat Whisper* (*El murciélago susurra*, 1929), de Roland West. El propio Kane lo recordaba así <sup>21</sup>: "En realidad me inspiré en tres influencias para Batman. Una fue Leonardo da Vinci. Él había [diseñado] una máquina voladora quinientos años atrás. Se trataba de un hombre provisto de un arnés con alas de murciélago, el primer planeador. El libro de las invenciones tenía este boceto del que estoy hablando. Y una frase en este boceto decía: Tú pájaro no tendrás otras alas sino las de un murciélago". Vi ese dibujo cuando tenía 13 años y lo que observé me parecía un hombre-murciélago (Batman)".

Mi segunda influencia —prosigue Kane— fue una película llamada *La marca del Zorro*, con Douglas Fairbanks padre. Y ahí estaba la identidad dual. El Zorro era una especie de lechuguino *playboy*. Por la noche se convertía en un cruzado luchador contra la injusticia en el viejo oeste español. Se cubría la cabeza con un pañuelo provisto de dos agujeros para los ojos y disponía de una espada con la que marcaba una "Z" en la cara de los facinerosos al luchar contra ellos. Yo estaba influido por las habilidades de espadachín de Fairbanks.

<sup>21</sup> Carlos D. Maroto y Luis F. *Op. cit.*, pág 17.

La tercera influencia fue una película [basada en una novela] de Mary Roberts Rinehart, una escritora de misterio —añadía Kane—. Se llamaba *The Bat Whispers*, con Chester Morris. La única diferencia en la película era que The Bat era un villano. Pero él vestía un disfraz de quiróptero. Podías ver las sombras del Murciélago a lo largo [de la película], pero al final se revela en su disfraz, que no es demasiado diferente a mi propio disfraz.

La creación del personaje no fue, por tanto, tan precipitada, ya que a los trece años se imaginaba un hombre murciélago y, más tarde, en un boceto firmado en 1934 a los 18 años, había escrito los nombres de posibles héroes como Hawkman (Hombre Halcón), Eagle Man (Hombre Águila) o Batman; por consiguiente ya tenía planeado dar origen a un héroe enmascarado, uno propio.

Después de un primer intento, llamó al guionista Bill Finger y le pidió su opinión. Finger efectuó varias pequeñas correcciones. Una vez terminado se lo mostraron a los editores Liebowitz y Donnenfeld, quienes dijeron, según palabras de Bob Kane: "Nos parece bien. No somos exactamente expertos en arte, pero ¿por qué no lo ponemos en un número y a ver que pasa?". Cuando se lo mostraron a Vincent Sullivan, éste más receptivo dijo: "Esto es". Y el éxito fue fulminante, ya que después de su primera aparición en la revista no faltó a su cita en sesenta años. Por tanto, los trabajos de humor de Kane (*Oscar The Gumshoe*, *Spanky and Cranky*, *Jest a Second*), que también aparecían en Detective Comics antes de Batman, desaparecieron, ya que un exitoso héroe consumió por completo el éxito de Kane.

La primera aventura de "The Bat-Man" tal como apareció en ese mítico número fue *El caso del sindicato químico*, y así fue como se inició la ininterrumpida andadura de uno de los héroes más longevos del *cómic* junto a Superman y Wonder Woman.

La demanda de historias fue impresionante, razón por la cual desde el principio Kane precisó ayudantes, y la propia editorial contrató a otros dibujantes. Por norma, el creador estuvo involucrado de algún modo en el dibujo; sus ayudantes, la mayoría mejores que él, se dedicaban desde el leve entintado de los fondos en los inicios de su colaboración, hasta dibujar páginas completas en los años siguientes. A pesar de la valiosa participación de otros dibujantes Kane no permitía que fuesen reveladas en su justa dimensión. Incluso la creación de personajes determinantes, como Robin, era adjudicada al dibujante.

Los dibujos de Bob Kane y los guiones de Bill Finger estaban ejecutados de una manera muy simple, ya que en aquellos primeros números Finger se hallaba muy influenciado por las revistas *pulp*, y eso se reflejaba en su trabajo. Así lo recordaba él mismo: "Moldeé mi estilo de Batman por *The Shadow*. También de las viejas películas de gangsters con Jimmy Cagney, George Raft, Bogart. Siempre me había gustado esa especie de punto de vista del drama. Era por completo un estilo *pulp*. Algunas veces lo acentuaba utilizando frases tipo "La noche cubría la ciudad". Aunque, de algún modo, todo parecía funcionar".<sup>22</sup>

Algo similar sucedía con Kane; en esos momentos el mundo del *cómic* no estaba muy definido, los artistas trabajaban en algo nuevo con un lenguaje por desarrollar; pero lo más remarcable era que mejoraron con rapidez, sobre todo Finger. "Realmente progresé

<sup>22</sup> *Ibidem*, pág 21.



rápidamente con Batman" decía Kane, añadiendo que le tomó "cerca de un año" hacer que el personaje pareciera perfecto. En el mismo periodo, Finger mejoró los argumentos de los viejos *pulps* a pequeños pero sólidos misterios con grandiosos elementos visuales, con lo cual consiguió, quizás, una reputación como el mejor escritor de *comic-books* de su era.

En las primeras historias de Batman muchos de los villanos contra quienes luchaba el héroe morían en el enfrentamiento. Batman era más duro con ellos de lo que ahora es, incluso portaba armas y hacía constante uso de ellas. A finales de la década de los treinta con la llegada de la censura, los autores del personaje debieron dejar de lado las armas y las muertes de los malhechores. Según palabras de Kane, Whitney Ellsworth le dijo: "Las madres se quejarían por carta que sus hijos viesen o leyesen tiroteos. La nueva política editorial será que abandonemos la labor de vigilancia de Batman. Le haremos un miembro honorario de la policía".<sup>23</sup> Esto convirtió al personaje en el modelo de los superhéroes de la DC y de todos los demás. El tono ligero de la serie de Batman abrió la puerta para que los tipos malos regresaran una y otra vez.

En la primavera de 1940 con el título de *The Legend of the Batman Who He Is and How He Came To Be!*, Kane y Finger le daban un origen a Batman. La etapa comprendida entre 1939 y 1943 tuvo un rápido desarrollo del personaje, además de ser rica en novedades para el héroe enmascarado. En esa misma primavera debutaba *Batman*, con periodicidad trimestral y cuatro historias en su interior. El Joker aparecía en el primer número y se hizo popular con rapidez. Catwoman también hizo su primera aparición en este número aunque era llamada The Cat y no tenía disfraz. Batman actuaba en solitario por última vez en la historia de Hugo Strange, que fue pensada en un principio para ser publicada en *Detective Comics* 38, pero se cambió por la presentación de Robin.

El cine representaba una fuente de inspiración para los autores de *cómics* y tanto Kane como Finger se fijaban en las películas para inspirarse y utilizar la dinámica cinematográfica para relatar historias. Ambos aceptan la fuerte influencia de la película *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) de Orson Welles. Los personajes que con el tiempo se volverían clásicos fueron apareciendo al lado de Batman.

En 1943, al mismo tiempo que comenzaba la participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, el auge de los superhéroes encaminaba al *cómic* hacia la cumbre de la llamada Edad de Oro. Aparecieron infinidad de seres poderosos que luchaban contra la tiranía nazi, pero Batman apenas combatió contra ellos.

El primer serial cinematográfico, llamado Batman, fue producido por la Columbia, y se estrenó el 16 de julio de 1943, constando de quince episodios, anunciándose en los periódicos del gremio ya el 17 de abril de 1942, y con apariciones en anuncios en *Box Office* el 17 de julio de 1943 y en el *Motion Picture Herald* el 24 de julio. Por su parte las planchas dominicales iniciaron su historia el 7 de noviembre de 1943 y concluyeron en 1946.

<sup>23</sup> *Ibidem*, pág. 23.

La conclusión de la Segunda Guerra Mundial supuso la caída de los superhéroes: a partir de 1947, la mayoría de los *cómics* de justicieros habían tenido severas bajas en sus ventas, e incluso el Capitán Marvel, que llegó a vender 14 millones de ejemplares, agonizaba. Los gustos de los lectores cambiaron y los únicos héroes disfrazados que permanecían activos eran los tres grandes de la DC: Superman, Wonder Woman y Batman.

Las historias del dúo dinámico debieron diversificarse, así llegaron los viajes en el tiempo, los viajes espaciales y una explosión de personajes con la "familia Batman" imitando al desmesurado reparto de personajes secundarios de Superman. En 1945 la Edad de Oro llegaba a su fin y con ella una etapa de descenso de la calidad comenzaba. Ni siquiera durante la Edad de Plata (1955-1976) con la renovación de superhéroes como Flash se podría volver a las antiguas glorias de la historieta.

En *Detective Comics* 327 (mayo de 1964), celebrando el 300 aniversario de la presentación de Batman, llegó el llamado *new look*, la completa renovación del hombre murciélago. DC encomendó la tarea de la renovación a Julius Schwartz a causa de sus exitosas actualizaciones de otros personajes clásicos de la compañía. A Schwartz le fue dada total libertad para tratar al personaje, así que amplió sus habilidades detectivescas, desarrolló nuevos villanos, cambió la insignia en el pecho de Batman —el cambio también fue monetario, no se podía crear marca registrada de la silueta de un murciélago, pero sí de una rodeada por un óvalo amarillo—, presentó un nuevo logo, que había permanecido inalterable desde el número 2, y tal vez el mayor cambio producido mató al fiel Alfred en *Detective Comics* 328 (junio de 1964), y trajo a la tía Harriet, pariente de Dick Grayson para que hubiese una presencia femenina en la mansión Wayne.

Los dibujos por su parte no fueron del gusto de todos y en las historias se comenzaban a notar deficiencias argumentales, por lo que el cambio de imagen pronto fue asimilado y se necesitaba una nueva renovación. El 14 de marzo de 1968 concluyó la serie de Batman y la llamada batmanía había acabado, las ventas empezaron a mermar y el Dúo Dinámico regresó al olvido, en espera de alguien que lo rescatase.

Otros importantes colaboradores de Kane durante la primer época de Batman fueron los dibujantes Jerry Robinson, George Rousos, Dick Sprang (considerado el mejor dibujante de Batman en los 50), Sheldon Moldoff, James Winslow Mortimer y Hardin "Jack" Burnley.

## b) La editorial Marvel

La Segunda Guerra Mundial fue un buen motivo para explotar las andanzas de los superhéroes patriotas, y la editorial Atlas disfrutó de una bonanza con *Captain America* y *Young Allies*, ambas escritas por Stan Lee.

En contraste, la posguerra y los años cincuenta representaron una mala época para el mercado de superhéroes (tan sólo Batman, Superman y Wonder Woman, los tres propiedad de la National, consiguieron sobrevivir), por lo que Atlas se vio obligada a diversificar el tipo de material que publicaba: western, de terror, romántico; temas que cambiaban según las fluctuaciones del mercado. Debido a la crisis el staff quedó reducido a Stan Lee y su secretaria, mientras que los dibujantes eran contratados de manera temporal. Así permanecían entrando y saliendo de Atlas artistas como John Romita, John Buscema, Jack Kirby o Steve Ditko. Con estos dos últimos dibujantes el guionista Stan Lee trabajó en repetidas ocasiones. Sus historias de monstruos extraterrestres para series como *Tales to Astonish*, o *Amazing Fantasy* fueron los cimientos que darían origen a la nueva era de superhéroes.

En 1961, tras contemplar el tímido resurgimiento de los cómics gracias a títulos de DC Comics como *Showcase* (en cuyo número 4 publicado en octubre de 1956 Carmine Infantino recreaba al superhéroe Flash, iniciándose así la llamada Edad de Plata de los cómics) o *The Justice League of America*, el propietario de Atlas (editorial que cambiaría su nombre por el de Marvel) aceptó volver a editar cómics de aventuras.

De inmediato Stan Lee y Jack Kirby comenzaron a trabajar en lo que a la postre se convertiría en un *best-seller*: *The Fantastic Four*, un equipo de superhéroes capitaneado por Mr. Fantastic, y que cuenta como miembros a Human Torch, Invisible Girl y The Thing (esto es, La cosa, alias Benjamin G. Grimm, un monstruo, bufón del grupo). The Thing, con su fuerza formidable, su pésimo carácter y su monstruosidad física es el prototipo buscado por la pareja Kirby y Lee.

Con esta publicación los "hombrecitos de mallas" dejaron de ser iconos monolíticos para convertirse en personas con problemas reales. Además, empezaron a evolucionar: las historietas tenían repercusiones que luego se dejaban notar en posteriores entregas, algo innovador en un mundo como el de los superhéroes que, hasta entonces no había tenido una continuidad temporal.

Lee y Kirby crearon en apenas tres años más de una docena de personajes vigentes en la actualidad. Los más importantes son Hulk, Thor, La Patrulla-X e Iron man.

Durante la época de afluencia de superhéroes, algunos superhéroes poseían ya ciertas características que serían retomadas y acentuadas por Marvel Comics Group. "Supercuerpos relacionados con "elementos" cósmicos, como el fuego, el agua, el tiempo. Una cierta contaminación a nivel del relato, con tradicionales cuentos de terror. La idea de que los superhéroes podían erigirse en enemigos y luchar entre sí, como Human Torch y Sub-Mariner. Y finalmente el hecho de que problematizados por sus personalidades duales,

o por su situación siempre exterior al grupo social, los superhéroes podían ser desdichados o personalidades atormentadas, o directamente enfermos".<sup>24</sup>

Con el Hombre Araña estos problemas aparecen. Spiderman, el superhéroe creado por Stan Lee y dibujado de origen por Steve Ditko hace su primera aparición en el número 15 de *Amazing Fantasy* (septiembre de 1962), y a partir de junio de 1963 aparecerá en un *comic-book* con su nombre como título. El ser un superhéroe no es nada divertido y trae muchas desventajas a cambio. "Su carrera de héroe está siempre en entredicho por la marcha de sus estudios, de sus finanzas o el estado de su corazón".<sup>25</sup>

Desde el primer momento este personaje demostró ser una serie diferente a todo lo que producía Marvel, y a todo lo que producía cualquier otra editorial. El Hombre Araña era un héroe de quien todo mundo desconfiaba y que en muy pocas ocasiones de su larga carrera iba a obtener algo parecido al reconocimiento público del que gozaban sus compañeros de profesión. En resumen era el que más problemas tenía de todo el gremio. Sumado a esto, la vida de Peter Parker, el hombre tras el disfraz de Spiderman, era tan relevante para la serie como las hazañas de su alter ego.

La historieta siempre se hallaba en constante cambio. Por ejemplo, el amplio reparto que rodeaba a Peter se ampliaba en el transcurso de los episodios. Tras la salida de Ditko por discrepancias creativas con Lee, el dibujo de la serie pasó a manos de John Romita, quien acabaría por definir en el aspecto gráfico a Parker, al tiempo que creaba unos cuantos personajes secundarios más.

Stan Lee guionizó las aventuras del personaje hasta el número 100 mientras que Romita lo dibujó hasta el 119. Esta etapa comprendida entre los números 1 y 122 es considerada por los seguidores del *cómic* como el mejor y más extenso ejemplo de lo que puede ser una historieta de aventuras. Repleta de momentos brillantes, en continua evolución (Peter termina el bachillerato, se matricula en la universidad, conoce unos nuevos amigos, tiene una nueva novia, se separa, se reconcilia, ella muere...), escrita con inteligencia (con el tratamiento de temas inéditos en los *cómics* comerciales como las drogas, las revueltas estudiantiles y los conflictos raciales) y dibujada con gran calidad, *Amazing Spiderman* se convirtió en una de las mejores obras de la historia.

Lee inventó además el llamado Estilo Marvel de escritura (por necesidad, dado el número de colecciones en las que trabajaba), en el que el guionista se dedica a pasarle un esbozo del argumento al dibujante para que este lo desarrolle en imágenes, colocándose los diálogos al final.

Por su parte Increíble Hulk, es una especie de Jeekyll/Hyde cuya bondadosa personalidad no soporta la idea de transformarse a su pesar en un monstruo a consecuencia de haber estado expuesto a la radiación emanada por una bomba de rayos gamma. A pesar de realizar acciones heroicas —posibles sólo bajo su forma de monstruo— Bruce Banner

<sup>24</sup> Masotta, Oscar. *Op. cit.*, págs. 98, 99.

<sup>25</sup> Daniel Barbieri. *Los lenguajes del cómic*, pág. 221.

busca la cura a su "enfermedad". El transformarse en la extraña criatura de manera temporal inesperada a la par con un cambio de personalidad es un verdadero problema, entonces surgen frustraciones, problemas de conciencia y otras cuestiones.

Otra creación de Stan Lee: *The Avengers*, muestra una asociación precaria y primaria entre superhéroes: Captain America, Hawkeye, Quicksilver, Flash, Goliath, The Wonderful Wasp. *X-Men (Hombres-X)*, otro título, presenta otro grupo de superhéroes: las historias explotan sus diferencias psicológicas sobre el fondo de un grupo social heterogéneo. Aunque este grupo de superhéroes tiene como cualquier otro la misma finalidad de luchar contra el mal, deben enfrentar como el Hombre Araña las consecuencias de ser humanos con habilidades superiores a los demás.

En ocasiones las personas salvadas, sin saberlo, por los Hombres-X son quienes lanzan mayores ataques a los superhéroes a consecuencia de su condición de mutantes y lo que eso implica: son diferentes y la diferencia no siempre es aceptada. Los personajes de esta serie forman un grupo de personas reunidas bajo la tutela del profesor Charles Xavier, un poderoso psíquico quien se ha encargado de detectar a los hombres con superpoderes, resultados de mutaciones en su cuerpo, para enseñarlos —en una escuela por él fundada— a usar sus habilidades en la lucha contra el crimen, pero más allá de eso les ha ayudado a valorar las ventajas que tienen sobre los demás hombres, situación que en vez de avergonzarlos los debe enorgullecer. El profesor Xavier desea que algún día humanos y mutantes vivan en paz. Por el momento los mutantes deben ocultarse de los humanos y cumplir con sus objetivos aunque eso signifique estar fuera de la ley en muchos casos.

Con todas las obras aportadas por los artistas de la Marvel los superhéroes no sólo de esta compañía sino de todo el mundo de los *cómics* ya no volverían a ser los mismos. Ahora las historias se acercaban más a la realidad, los lectores llegaban incluso a identificarse con ciertos aspectos de los superhéroes quienes a su vez se habían acercado a su audiencia: se habían vuelto más humanos. Los personajes polarizados desaparecerán para dar paso a una nueva generación integrada por héroes de personalidades cambiantes de acuerdo al momento.

Estos personajes ahora son conocidos por cualquier aficionado a las historietas y parecen de uso corriente, pero cuando Batman apareció a finales de los años treinta el tratamiento de la personalidad de héroes y villanos era poco explorado, sus mentes estaban enfocadas a hacer el bien o el mal. El que Batman se dedicara a combatir el crimen era algo "natural" y carecía de toda justificación. El éxito de los personajes de la Marvel y la creciente exigencia de los lectores condujo a que los editores de DC Comics se preocuparan por un mejor desarrollo del perfil de los personajes.

Batman no fue la excepción dentro de esta revolución. En *Batman 217* (diciembre de 1969) la nueva era comenzaba. Neal Adams era un dibujante que había trabajado en portadas de Superman y la serie *Deadman* y fue el encargado de dibujar al "Caballero de la Noche" en esta época. Los villanos regresaron más psicóticos que antes y la personalidad de Batman recibió un mayor tratamiento. Dennis O'Neil y Adams crearon Ra's Al Ghul, un megalómano que podía resucitar al sumergirse en un pozo. Frank Robbins el otro guionista, fue forzado a seguir los pasos de su antecesor, y creó a Man-Bat, un científico que se

transformaba en un hombre murciélago. Man-Bat tiene muchos puntos en común con el Lagarto, el enemigo de Spiderman, pero era algo nuevo para DC: un enemigo ambivalente en cuanto a sus características morales.

El trabajo comenzado por Adams y O'Neil sería retomado más tarde por Englehart, último guionista favorito de los aficionados, en la saga que muchos consideran el Batman definitivo. Al lado de Marshall Rogers, Englehart consiguió adecuar los personajes al estilo de la Marvel; hasta entonces las historias de Batman podían continuarse entre sí acaso durante varios episodios, pero cuando acababan, todos los elementos desarrollados en ellos desaparecían. No existía una secuencia cronológica de los hechos. Con Englehart, la historia y todo el conjunto, personajes y situaciones, tenían comienzo y final, pero a su vez las historias estaban dentro de una cronología.

En noviembre de 1986, Dennis O'Neil volvía al personaje que le dio fama pero esta vez también como editor. Con semejante responsabilidad implantó nuevos autores en un intento de atraer al lector de nuevo; sin embargo, sería la irrupción de Frank Miller la que trajo la atención sobre el Hombre Murciélago. Su trabajo resultó un tanto revolucionario: una serie de 48 páginas, que en aquel momento fue llamado el formato Dark Knight, conocido más tarde como "prestige" o "prestigio".

El Señor de la Noche traslada al lector al futuro; allí un retirado Bruce Wayne de 55 años regresa a la lucha para su última batalla. El libro fue un éxito artístico y económico, uno de los *cómics* de superhéroes con mayor resonancia en el mercado, el título que convirtió a Frank Miller en un hombre conocido. La personalidad de Batman volvió a su antiguo personaje oscuro y su personalidad se volvió más compleja haciéndose necesarias las explicaciones a las acciones que realiza a lo largo de su vida.

De la editorial Marvel en México, en la década de los cincuenta fueron publicadas, por Editorial La Prensa, un importante número de historietas, sobre todo en su línea titulada *Cuentos de Brujas*, donde se combinaban *cómics* producidos por los talentos de Marvel con historietas mexicanas de misterio. Si bien La Prensa no sacó toda la línea Marvel, si fue gran parte de ella, extendiéndose incluso a otros géneros como los *Clásicos Ilustrados*, o *Marvel Classic Comics*. Ellos fueron los que dieron los nombres como más adelante se conocerían la mayor parte de los personajes Marvel, como por ejemplo la Mole para Thing, Diabólico para Daredevil o Doctor Centella para Dr. Strange.

La Prensa dejó de publicar los títulos Marvel alrededor de 1973, junto con casi toda su línea, bastante amplia, de *cómics* de servicios del extranjero. En apariencia Editorial Novaro (hoy desaparecida) fue más popular, y como su tendencia principal era publicar comics, se adueñaron de la totalidad del mercado. Pero en 1974 una nueva editorial, MACC Historietas comenzó la publicación de Marvel. Este fue un período bastante malo según muchos fans porque esta casa editora presentaba mala calidad de impresión, malas traducciones, y pocas veces respetaban la periodicidad. Para 1978, las publicaciones de MACC ya habían desaparecido. Los *cómics* de Marvel saltaban de una editorial a otra y en algunas ocasiones varias de ellas compartían derechos de publicación.

Novedades iba a ser la editorial relacionada con Marvel en los ochenta, y hasta ese momento, la primera en publicar la totalidad de los números en tiempos y formas. Asimismo, sería la de mayor permanencia en el mercado de los *cómics* de todas las anteriores, lugar que sigue ostentando en la actualidad, por lo que a esta etapa se le considera como el período clásico de Marvel en México. En 1980 Novedades empezó a publicar *Los Cuatro Fantásticos* y *El Asombroso Hombre Araña*, con un pequeño agregado en las primeras portadas que decía Los superhéroes de la Televisión. Pronto les siguieron *Los Vengadores*, *Diabólico*, *Pólvora* y *Puños*, y por último *La Mujer Araña*. Novedades también publicó el segundo especial de Spider-Man y Superman, el cual se agotó el mismo día que salió a la venta, y que por cierto, nunca se distribuyó más allá del Distrito Federal.

Cuando debido a la crisis económica Editorial Novaro suspendió sus publicaciones de superhéroes en 1985 (en especial el catálogo de DC Comics), ya habían desaparecido casi todas las publicaciones Marvel de Novedades, menos *El Hombre Araña*, que durante un año fue la única revista de superhéroes en el mercado mexicano. Poco después, cuando la Editorial Vid inició las publicaciones de DC en México, Novedades amplió su línea Marvel con *La Espada Salvaje de Conan el Bárbaro* y un título que vendría a ser muy importante: *El Hombre Araña Presenta*. Con esta publicación paralela, en México se pudieron volver a leer *cómics* de Marvel distintos al Hombre Araña y sobre todo, una situación inédita, se comenzaron a publicar proyectos editoriales especiales, el primero de ellos *Las guerras secretas*, entre los números #1 y #17 de esta publicación, hoy en día muy apreciados entre los coleccionistas mexicanos. Más tarde vendrían *La Saga de Fénix Oscura*, *Actos de Venganza* y la primera aparición de *Capitán América*

Entre 1988 y 1991 ocurre una especie de renacimiento en el mundo del *cómic* en México, y con ello, la segunda mejor época de Marvel en Novedades. Fue entonces cuando comenzó a aparecer la columna *La Era Marvel*, por primera vez en *El Hombre Araña Presenta*, en agosto de 1989, que de alguna manera marcaba los primeros contactos y retroalimentación entre los que vendían los *cómics* y entre quienes los compraban, algo que en Estados Unidos se venía haciendo desde 1962 y que en México era inexistente.

A partir de 1991 las ventas de Marvel en Novedades empiezan a disminuir. La Editorial Vid intentó publicar *Punisher*, pero sin mucho éxito. La situación era tan mala que Novedades pierde los derechos de *Conan* algunos años antes de suspender su publicación, por lo que los últimos números se publicaron sin el permiso de la propietaria de los derechos. En 1993 cuando se dio el boom de la *Muerte de Superman*, Novedades ya había tomado la decisión de suspender sus publicaciones de Marvel, que pasarían enseguida a Editorial Vid. Pero Marvel en Estados Unidos quería sacar sus propios *cómics* en México, por lo que Vid publicó sólo un año de *Spider-Man*, y algunos especiales de *X-Men*.

Marvel publicó cuatro títulos regulares en México a partir de entonces, con periodicidad quincenal, que fueron *Fantastic Four* dos títulos de los *Hombres X* y *Spider Man*. En lo que ha habido una mayor actividad desde entonces es en la publicación de series especiales en forma de libros, lo que al parecer resulta más rentable y permite ofrecer una mayor diversidad. En el verano de 1998 Editorial Vid retoma al fin al *Hombre Araña* y los *Hombres X*, y vuelve a poner en circulación *Los Vengadores*, bajo el título genérico de *Avengers*.

## 2. De la imagen al discurso

### 2.1 El *cómic* síntesis de técnicas

En el primer capítulo fueron expuestas algunas opiniones acerca de los orígenes del *cómic* y su consolidación en los diarios estadounidenses. Una vez conocido su origen y la definición del término, este segundo capítulo tiene una doble vertiente: a) exponer la relación que guardan los *cómics* con la pintura, la fotografía y el cine, en el aspecto de integración de su lenguaje, y b) analizar la manera en que los *cómics* han sido, por muchos años, un vehículo en la difusión de la ideología de quienes los producen.

A pesar de las diferencias en las opiniones de los investigadores, la mayoría de ellos está de acuerdo en que si no hubieran existido la pintura, la fotografía y el cine no existirían los *cómics* tal y como son en la actualidad. Aunque en la Europa de los siglos XVIII y XIX ya se conocían las caricaturas de crítica política, estas distan de la manera en que se estructuran en el aspecto gráfico hoy en día, porque la mayoría de ellas servían sólo para ilustrar un comentario. Fue a partir de la adopción de técnicas pictóricas, fotográficas y cinematográficas por parte de los dibujantes de historietas que fue posible la creación de revistas con dibujos más elaborados dentro y fuera de cada viñeta, así como una forma distinta de contar las historias.

El investigador Daniel Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic* ha establecido una forma de clasificar a los lenguajes que intervienen en un *cómic*. Esta clasificación es el punto de partida para abordar la relación de las historietas con otras formas de expresión<sup>26</sup>. Además este autor tiene la particularidad de relacionar este medio con otras artes visuales, que aunque lejanas no dejan de tener cierta influencia sobre él.

**Inclusión** (un lenguaje está incluido en otro, forma parte de otro): el lenguaje del *cómic* forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el del cine. Todos los lenguajes narrativos tienen unas características en común, en cuanto forman parte del mismo gran ambiente.

**Generación** (un lenguaje es generado por otro): el lenguaje del *cómic* es "hijo" de otros lenguajes. Históricamente nace como una derivación de lenguajes como el de la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada. Comparte en consecuencia, muchas de las características de estos lenguajes, pero es por naturaleza muy distinto de cada uno de ellos.

**Convergencia** (dos lenguajes convergen en algunos aspectos): existen naturalmente unos parentescos horizontales, lenguajes de los que el *cómic* no desciende pero con los que está emparentado por el hecho de referir antepasados comunes (como es el caso de la pintura, de la fotografía y de la gráfica) o de mantener áreas expresivas en común (como en el caso del teatro y del cine)

**Adecuación** (un lenguaje se adecua a otro): es la relación más interesante. Sucede cuando el *cómic* encuentra más sencillo remedar, reproducir en su interior otro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas, que tratar de construir posibilidades "equivalentes". Es

<sup>26</sup> Barbieri, Daniel. *Los lenguajes del cómic*, págs. 14-15.



el caso en que el *cómic* "cita" otro lenguaje. El caso más relevante de adecuación de otro lenguaje al *cómic* es el del cine.

Cuando se estudia la adecuación entre lenguajes es posible conocer el funcionamiento y los límites de los elementos implicados. Por ejemplo, cuando el *cómic* trata de incorporar códigos del cine, reproduciéndolos en su propia expresión, se debe tener en cuenta que existen diferencias insuperables entre los dos lenguajes. Si el *cómic* quiere obtener el efecto buscado no puede limitarse a copiar al cine, sino reconstruirlo con sus propios medios: debe crear desde adentro un conjunto de características que evoquen el cine. Si en la historieta se quiere hacer alusión a la disminución de la velocidad de proyección de un filme, los dibujantes tienen el recurso de realizar más pictogramas para incrementar la complejidad de lectura de la historia, es lo que se denomina *ralenti*.

### a) Pintura

De la pintura los *cómics* han adoptado distintos elementos entre los que destaca el referente a la perspectiva, entendida como la representación de objetos en una superficie. La perspectiva se refiere a la relación que guardan personas, objetos y espacios, en proporción (o desproporción) dentro de un espacio delimitado. Este espacio en la pintura es la porción que tiene el creador para desarrollar su obra, sea un lienzo, un trozo de madera, o cualquier otro material; en el caso de los *cómics* se remite al espacio delimitado por la viñeta, aunque esto no ocurre en todos los *cómics*. Existen *cómics* sin líneas que delimiten o separen los dibujos y en cuyo caso el único límite natural es la página.

Las opciones en la representación de la profundidad pueden ser ilustrativas, "realistas", miméticas del mundo tal y como la tradición perspectiva suele representarlo, y pueden ser opciones anormales, para las cuales la perspectiva se convierte en un instrumento de deformación, y por tanto de expresión, más que de reconstrucción semejante. Ambas tendencias se originan en el *cómic*, y se remontan a su aparición.

La representación de la perspectiva más común, aunque no la única, es la correspondiente al modelo *renacentista* que es "una adquisición de los pintores y arquitectos de principios del siglo XV. Permite una figuración del mundo muy similar a la que tiene el ojo inmóvil que contempla una escena. La larga costumbre de figuración de tipo perspectivo nos ha habituado a considerarla como el modo natural de representar las cosas. Sin embargo antes del siglo XIV los modos de representar las cosas, donde los puntos de vista simultáneamente presentes son más de uno, debían parecer igualmente "naturales" a los hombres de aquella época. La idea de que es mejor la representación de una escena desde un solo punto de vista y no más de uno a la vez no es menos abstracta y cultural que su contrario: en el fondo tenemos *dos* ojos y no uno, y no permanecen nunca inmóviles cuando observamos una escena."<sup>27</sup>

El punto de vista es importante y se puede entender en dos sentidos: el individual y el social. Este último se refiere a la forma en que se ve una obra de acuerdo a su época y lugar

<sup>27</sup> *Ibidem*, págs. 101-102.

geográfico. Clifford Geertz en su libro *Conocimiento Local* <sup>28</sup> analiza este planteamiento, al estudiar la relación existente entre la forma en que se apreciaba una pintura renacentista y los conocimientos matemáticos de quienes pintaban dichas obras. Toda aquella persona que tuviera nociones de geometría y aritmética tenía más posibilidades de poder interpretar una pintura de la época, que las personas que carecían de ellas. Es decir que de alguna manera quienes vivieron en la época del *Quattrocento* aunque no eran artistas podían identificar una obra de arte porque los conocimientos prácticos y cotidianos eran la base sobre la cual descansaba el arte de ese tiempo.

Aunque las formas de representación han cambiado, algunos aspectos han resistido el paso del tiempo. Uno de ellos ha sido la perspectiva renacentista la cual continúa siendo el modo más usual de representar la profundidad sobre todo con fines narrativos. El *cómic* la ha utilizado desde sus orígenes. En cuanto representación del mundo, ha hecho uso de la perspectiva para representar la profundidad. Y a los usos habituales miméticos de la perspectiva se añadieron los que aprovechaban sus reglas para romperlas con fines expresivos.

Entre los usos comunes, hay uno de particular interés para el *cómic*, porque no sólo concierne al espacio, sino también al tiempo. Las historietas son, más que las pinturas, un modo de representar el tiempo en el espacio, el tiempo del relato en el espacio de la página. Por lo común cada viñeta representa sólo un instante, pero si un hombre por ejemplo corre en un dibujo con perspectiva el espacio recorrido y por recorrer cuenta el paso del tiempo.

La perspectiva fue utilizada primero en la pintura, después se fue integrando en la fotografía, el cine y al final en los *cómics*. Este elemento puede ser utilizado para transmitir la idea de la profundidad del espacio y la noción de distancia a lo largo del plano. Por medio de la relación entre el tamaño de los objetos podemos identificar figuras cercanas o lejanas. En general las imágenes en los *cómics* son reproducidas con las reglas de la perspectiva renacentista, a la cual se agrega, otro elemento creado por los pintores de aquella época: la perspectiva aérea. "Los trazos cercanos, en primer plano, son más gruesos que los que representan cosas lejanas. Esto quiere dar la idea (fue una invención de Leonardo da Vinci) de la presencia de aire, que hace las cosas lejanas menos límpidas y por tanto menos definidas y más inciertas."<sup>29</sup>

Sin embargo, cuando se lee un *cómic*, el grosor de los trazos no siempre indica la posición de los personajes o de los objetos pues en ocasiones puede ser utilizado para resaltar algo del resto de los elementos contextuales. En este caso el punto de interés será el que tenga los trazos más definidos aunque esté hacia el fondo de la imagen, porque lo que cuenta no es la perspectiva ni la veracidad sino el relato y el efecto que se quiere producir. La perspectiva y la veracidad son sólo elementos para ese fin.

Otro aspecto importante de la perspectiva es su capacidad de distribución. Esta capacidad de orden es utilizada sobre todo en las viñetas complejas, en particular las de grandes

<sup>28</sup> Geertz, Clifford. *Conocimiento local*. Barcelona. Paidós. 1994.

<sup>29</sup> Barbieri, *Op. cit.*, pág. 103.

dimensiones. En ocasiones esta posibilidad es utilizada para representar varias acciones en una sola viñeta con lo que se insinúa que las acciones son simultáneas.

Pero algunos dibujantes utilizan la concepción "normal" de la perspectiva para crear efectos visuales interesantes. Las historietas creadas a partir de estas ideas tienden en ocasiones al cubismo. Los dibujos de Marc Caro, por ejemplo, están contruidos con escorzos y planos oblicuos semejantes a los propuestos por los cineastas del expresionismo alemán, como los de la película *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene. Otros caricaturistas hacen un uso anormal de la perspectiva al "jugar" con el tamaño y la colocación de los objetos con lo cual consiguen confundir en cierta manera al lector: dibujan, por ejemplo, un objeto en segundo o tercer plano con un tamaño similar al que debería tener en un primer plano y, para aumentar el efecto, lo comparan con otro objeto dibujado en su correcta proporción.

Un caso extremo son aquellos dibujantes que borran de sus láminas todo uso de la perspectiva tanto en la representación de sus personajes, como de sus fondos y contextos. Crockett Johnson y Charles M. Schulz son dos importantes personajes de esta categoría. Schulz con su famosa tira *Peanuts*, creada al inicio de los años cincuenta, es un ejemplo de un modo diferente de representar el espacio en los *cómics*. Sus dibujos carecen de fondos porque cada viñeta es dominada por la presencia psicología del personaje o personajes en cuestión, transmitida por sus diálogos, a lo cual no hay necesidad de agregar más.

A pesar de cierta relación entre los *cómics* y la pintura tradicional figurativa, en especial por la ascendencia pictórica de algunos dibujantes, las historietas son más cercanas a la gráfica artística (grabados y dibujos) que a la pintura. Para Daniel Barbieri la relación es difícil de establecer en su dimensión real, y si existe, esta se puede hallar con mayor facilidad en los autores recientes que hacen uso de diversas técnicas para conseguir resultados innovadores. "Las formas de arte tradicional han llegado desde siempre al *cómic* recuperadas por la ilustración. Por lo que se refiere a la recuperación de formas figurativas de la pintura moderna, la ilustración las ha recogido a manos llenas, reinterpretándolas a su manera; pero esto sucede hoy, en una época en la que la relación de la ilustración con el *cómic* es una bien definida relación de diversidad y separación, y no, como en los orígenes, de maternidad o casi, y desde luego de dependencia."<sup>30</sup>

Cuando un *cómic* se presenta completo no es difícil distinguir sus imágenes de las de una ilustración; pero cuando se compara con un dibujo separado del resto del *cómic* las diferencias no son tan simples. La diferencia entre ambas imágenes se debe a su objetivo: la imagen del *cómic* cuenta y la de la ilustración comenta. "La ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que añade algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el *cómic*, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y didascalias o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión"<sup>31</sup>

<sup>30</sup> *Ibidem*, pág. 126.

<sup>31</sup> *Ibidem*, págs. 21-22.

La imagen del *cómic* es una imagen de acción (es ella misma el relato), mientras que la imagen ilustrativa no lo es siempre (comenta el relato haciendo ver aquello que en el relato verbal no está escrito al integrarlo y enriquecerlo). Los efectos de esta diferencia son de orden comunicativo y se observan en el encuadre: la ilustración privilegia las vistas más generales e informativas por lo que su lectura requiere de más tiempo al proporcionar la máxima información de comentario posible; el *cómic* por su parte privilegia las imágenes de acciones importantes en el relato y su lectura es más rápida, porque debe confrontarse con las viñetas que le siguen y le preceden.

Estas diferencias, sin embargo, no siempre han sido de fácil identificación porque los primeros dibujos de *cómics* eran más cercanos a la ilustración. Con el tiempo la distancia entre los *cómics* y la ilustración se ha esclarecido, sobre todo en cuanto a las técnicas que subrayan acción y dinamismo, más cercanas a la historieta que a la ilustración. Existe un intercambio tal de técnicas y de formas estilísticas entre los dos lenguajes que se los puede considerar como un lenguaje con matices particulares más o menos acentuados.

El efecto de una imagen depende en gran medida de la técnica empleada para realizarla. Algunos dibujantes utilizan sólo las plumillas, otros prefieren entintar sus trabajos con tinta china diluida lo que da un efecto de difuminado, similar al conseguido con las acuarelas. También recurren a los lápices de colores, los rotuladores, los pinceles o el aerógrafo; y es cada vez más frecuente el uso de varias técnicas en un mismo trabajo, incluso se llega a emplear el collage. El uso de una técnica depende de lo que cada autor pretende contar y la forma en que lo quiere contar.

La impresión en color se realiza en diversas fases, una para cada color fundamental. Para cada uno de ellos (en general los cuatro fundamentales: cian, magenta, amarillo y negro, pero a veces también dos o tres, rara vez seis) se reproduce una trama (es decir una superficie punteada) más o menos intensa. De la superposición de las distintas tramas nacen los tonos de los colores.

La trama se obtiene a través de un proceso técnico a partir de una imagen producida en color por el dibujante, pero ya existe en calidad de plana o uniforme (sin degradación de tono), a elegir, o a hacer elegir por el tipógrafo. La utilización de las tramas tipográficas es el procedimiento más económico y ésta es la razón por la que casi todos los *cómics* hasta hace algunos años, y aún hoy la mayoría de ellos, sean de colores planos o uniformes y bastante simples.

Las imágenes en blanco y negro con matices también deben ser compuestas en una trama para pasar a la imprenta; debe de ser transformada en un conjunto de puntitos más o menos abigarrados según la intensidad del negro. Tratándose de un solo color, el negro, la operación tiene una sola fase; pero el paso a la trama es muy costoso, aunque menor que para la imagen en colores. El uso frecuente del negro difuminado en el *cómic* es una conquista reciente. Las imágenes en blanco y negro neto, que no tienen necesidad de tramado, se llaman pluma.

## b) Fotografía

Aspectos importantes adoptados por el *cómic*, de la fotografía, son los tipos de encuadres y angulaciones que serán explicados con detalle en el capítulo siguiente. Este apartado está enfocado a explicar la relación entre la elección de un encuadre de acuerdo a su significación dentro de la historia.

Con la fotografía sucedió algo similar a lo que ocurría con las influencias pictóricas en las diferentes épocas históricas: las personas debían acostumbrarse a las nuevas formas visuales propuestas por los fotógrafos; en palabras del semiólogo Oscar Traversa: "podría decirse, en términos reconstructivos ahora, que cada mirada, al fin, encierra las claves (básicamente los límites) de una visibilidad de época. Esos ojos se dan a ver soportados por otros que convalidan un tipo de presencia y excluyen otras del campo de los posibles..."<sup>32</sup>

Lo anterior se relaciona por un lado con una forma de arte creada a mediados del siglo XIX, que ha evolucionado y creado sus propios códigos de interpretación, y que muestra de una manera muy especial "el punto de vista" de una época. Pero además se refiere a la acción de atrapar la realidad con las implicaciones resultantes.

La diferencia entre el trabajo del pintor y el del fotógrafo es su relación con la realidad. Mientras que el pintor recrea la realidad en el papel, el fotógrafo la "atrapa" por medio de la cámara fotográfica. La operación de quien toma una fotografía es en buena medida selectiva, porque elige mediante el encuadre lo que desea captar. La fotografía ha detenido en la imagen un fragmento de espacio en un fragmento de tiempo, a la vez que excluye el resto del espacio y del tiempo.

Pero algunas fotografías proporcionan bastante información acerca del tiempo y el espacio de la situación que ha quedado fuera: una instantánea que detiene el movimiento da la noción de cómo era el movimiento, no sólo en ese instante, y da la idea de toda la situación circundante, aunque salga fuera de sus bordes. Esos problemas de corte espacial y temporal existían antes de la fotografía, en las artes visuales. Pero con la invención de la fotografía la situación cambia. El pintor plasmaba en su obra lo que conocía acerca de la realidad, en la fotografía por su parte, "el objeto representado es testimoniado directamente, porque han sido los rayos luminosos reflejados por el objeto los que han impresionado directamente la película, y parecería que no hay mediación humana. Con la fotografía, estamos seguros de que el objeto es exactamente como ha sido representado, mientras que en una pintura la mediación del pintor nos hace dudar de la forma efectiva del objeto real."<sup>33</sup>

Sin embargo la objetividad no siempre es tal, debido a que las características de una fotografía son variables de acuerdo al momento en que se toma. Aunque pudiera parecer que el objeto es el que cuenta, mientras el modo de contarlo (como encuadre o como instante) era secundario, es posible expresar, incluso, más a través del corte que con lo que es representado. La "objetividad de la imagen" se vuelve así del todo ilusoria también en la fotografía: el encuadre y el instante adquieren gran importancia, al igual que las elecciones

<sup>32</sup> Traversa, Oscar. Click! El sonido de la muerte, pág. 14.

<sup>33</sup> Barbieri, *Op. cit.*, pág. 134.

hechas por el fotógrafo; además de otras partes del proceso: las elecciones de película, objetivo, papel, iluminación en fase de impresión, etcétera. Los cortes espaciales y temporales del encuadre y de la instantánea restan y añaden características a las figuras y a los eventos representados; a través de estos cortes se puede organizar la base de un discurso, cuya referencia más clara está representada en el lenguaje del cine.

El encuadre sustrae pues a una imagen todo aquello que queda fuera de sus bordes. Pero se debe tener presente que al dejar fuera del cuadro determinados objetos o figuras, se elimina asimismo la correspondencia que tienen con ellos los objetos dentro del cuadro.

Puesto que la elección del encuadre no es casual, y que éste elige unos objetos y unas figuras al mismo tiempo que excluye otros, entonces habrá una razón para haber hecho una determinada elección: el encuadre subraya las figuras encuadradas, reclama sobre ellas la atención del espectador y deja que otras figuras sugeridas hagan de fondo, de ambiente. "El encuadre añade a la imagen este subrayado: *transforma un fragmento de realidad en un punto del discurso.*"<sup>34</sup>

La percepción humana es selectiva, es decir, que cuando se está viendo un objeto, un paisaje o a una persona, no se observa el evento en su totalidad sino que se toma especial atención a determinados detalles con una aportación significativa con información para el observador. Lo anterior se pudo deducir no sin la gran aportación de la fotografía, porque como ha concluido Walter Benjamin "la naturaleza que habla a la cámara es distinta de la que habla a los ojos; distinta sobre todo porque un espacio elaborado inconscientemente aparece en lugar de un espacio que el hombre ha elaborado con consciencia. Es corriente, por ejemplo, que alguien se dé cuenta, aunque sólo sea a grandes rasgos, de la manera de andar de las gentes, pero seguro no que no sabe nada de actitud en esa fracción de segundo en que se *alarga* el paso. La fotografía en cambio la hace patente con sus medios auxiliares, con el retardador, con los aumentos."<sup>35</sup>

El buen resultado de un fotógrafo cuando toma una placa, la mayoría de las veces se basa en la capacidad de captar una acción en el momento más significativo, esto quiere decir que cuando alguien la observe pueda no sólo interpretar su significado sino que logre captar el contexto que rodea la acción.

En la elaboración de *cómics*, un dibujante logra un buen trabajo cuando las viñetas que forman un ejemplar muestran los momentos clave de una historia. Cuando el dibujante logra "atrapar" en un dibujo la esencia de una acción, le proporciona al lector la información suficiente acerca de los acontecimientos, pero también puede hacer una gran aportación para la creación del "clima" emotivo: representar un momento de tensión, de felicidad, de gran acción, etcétera.

Algunos grandes artistas como Alex Raymond logran plasmar en sus viñetas los momentos básicos de una historia de manera que el lector pueda recrear con claridad el ambiente y el momento psicológico que atraviesan sus personajes en cada parte del relato. Otro ejemplo

<sup>34</sup> *Ibidem*, pág. 134.

<sup>35</sup> Benjamin, Walter. Pequeña historia de la fotografía. *Clic! El sonido de la muerte*, pág. 47.

interesante es el *Tarzan* de Burne Hogarth, quien como ya se explicó en el primer capítulo, era admirador de la obra de Miguel Ángel y había dado clases de dibujo anatómico. En las viñetas que así lo requerían conseguía plasmar la noción de movimiento, sus personajes gozaban de gran equilibrio plástico, lo cual daba como resultado entre otras cosas dibujos dinámicos.

Algunos dibujantes siguen la tradición iniciada por pintores, ilustradores y fotógrafos de querer atrapar el momento más propicio para representar todo un suceso por medio de una imagen inmóvil.

"Consideremos —diría Otto Stelzer— la representación del "instante" por medio de la detención del movimiento en un momento especialmente caracterizado. Rembrandt se encontró frente a este problema cuando en 1635 pintó *El sacrificio de Abraham*. Abraham tiene atenazado el cuello de su hijo, cuando interviene en la acción el ángel, que le arrebató el cuchillo. Así queda captado el "instante" fértil del acontecimiento: se trata de una "instantánea". El cuchillo flota, está clavado prácticamente en el aire, y en contra de toda experiencia podemos contemplar todos los detalles del mango y de la hoja. Es una misión que depara cierto desasosiego, puesto que no nos encontramos ante la representación del movimiento, sino ante un movimiento detenido, es decir, negado, comparable a la visión que nos ofrece una película rota o detenida. En una segunda versión de este cuadro, Rembrandt evitó todo esto y nunca más volvió a pintar tales instantes congelados."

Y más adelante agrega: "Las formas paralizadas en su movimiento permiten al ojo "creador" descongelar esta inmovilidad por medio de un proceso inconsciente. Mientras las figuras borrosas aparecen como formas "en movimiento" las figuras de la instantánea están a punto de ponerse en movimiento (*forms about to move*). En otro aspecto, las formas fijadas en movimiento con sus deformaciones no visibles al ojo adquieren por añadidura un valor expresivo especial, un matiz manierista-surrealista. El tiempo se detiene, y esto es como si se paralizara el aire, como si contuviéramos la respiración."<sup>36</sup>

La anterior cita confirma la trascendencia del instante en la fotografía y, en consecuencia, en el *cómic*, por sugerir un momento esencial, y en ocasiones la idea del movimiento. Una analogía que sugiere la última parte de la cita en cuanto a la presencia de movimiento se puede encontrar en las fotografías borrosas o "barridas" y la manera de representar el movimiento en una imagen de *cómic*: si el dibujo está muy borroso las acciones insinúan un movimiento demasiado rápido y brusco imperceptible para el ojo humano; cuando el movimiento de la acción existe pero a menor velocidad el dibujo está un poco deformado (como algunas fotografías) y esa idea de movilidad se llega a reforzar con los símbolos cinéticos.

Es fundamental señalar, que una de las grandes aportaciones de la fotografía y del cine es el empleo de tomas subjetivas con las cuales se sugiere el punto de vista ya no de un observador externo al *cómic* sino de un personaje que forma parte del relato. Este observador puede ser un narrador, participante directo de las acciones, y con ello se logran enfatizar momentos claves de una historia y un mayor acercamiento por parte del lector a la

<sup>36</sup> Stelzer, Otto. *Arte y fotografía. Clic! El sonido de la muerte*, pág. 50.

trama, junto con una narración más amena porque es posible que el lector perciba los acontecimientos tal y como lo hacen los personajes.

Las tomas subjetivas se logran por varias formas, por ejemplo. cuando el dibujo representa la vista que tiene un personaje a través de un telescopio, unos binoculares o una ventana. También estas tomas se sugieren cuando en la viñeta aparece en primerísimo plano el hombro y la cabeza de un personaje justo enfrente del personaje que habla. Un último modo de incorporar la toma subjetiva en un *cómic* es por medio de las tomas en picada y contrapicada, las cuales además acentúan el efecto dramático de la vista del personaje.

### c) Cine

De todas las artes visuales, el cine es el que más aportaciones ha realizado al lenguaje de los *cómics*. No son pocos los autores de historietas que deciden reproducir el lenguaje del cine dentro de un *cómic*, en especial en lo referente a la temporalidad: duración de las escenas, secuencia, montaje, narración visual, etcétera. La representación del movimiento en el *cómic* hace posible que en una viñeta se represente una duración y no sólo se la cuente, pero además del movimiento, los diálogos tienen la misma función desde ese punto de vista.

El diálogo en los *cómics*, es por lo general, aquello que está dentro de los globos o *ballons*, es una parte de texto verbal insertado en una imagen. Y una característica propia del lenguaje de los *cómics* es que ese texto verbal forme parte efectiva de la imagen: por tanto, no tiene sentido considerar texto e imagen como objetos separados.

El texto verbal tiene una duración: las palabras son pronunciadas en el tiempo, duran un cierto tiempo. De esta manera la duración de las palabras es representada en la imagen por medio de esas mismas palabras. La imagen y lo que ocurre en ella dura, por lo menos, tanto como la palabra. La función temporal de los diálogos es para algunos *cómics* más importante que la del movimiento, pero es también más problemática.

Es importante porque el diálogo está presente más que el movimiento expresado a través de los signos convencionales. Numerosas son las historietas de aventuras que no hacen uso de signos de movimiento pero recurren a los diálogos. La función temporal es también más problemática porque "transcurre a través de unos signos que son verbales incluso antes de ser gráficos, y cuya integración visual con el resto de la imagen está lejos de ser un hecho automático. Los pensamientos o las palabras de cada personaje, por ejemplo pueden representar duraciones prolongadas, mientras que las imágenes aunque sostenidas por los signos de movimiento, representan duraciones muy breves."<sup>37</sup>

En cada viñeta, como ya se mencionó, se trata colocar un momento importante de una historia, con el texto de los diálogos, el instante captado se alarga, aunque en ocasiones la duración temporal de las acciones no parezcan coincidir con la duración del diálogo. En

<sup>37</sup> Barbieri, *Op. cit.*, pág. 243.



cuanto a la duración de cada viñeta, esta depende en gran medida de la información que proporcione. Para esto se debe tener en cuenta el momento dentro de la historia, el tamaño de una viñeta, su complejidad o claridad visual. Sumado a esto existe el factor de que cada lector tiene una velocidad de lectura tanto para los textos como para las imágenes, por lo cual se debe pensar en un tiempo promedio de lectura.

"El tiempo de lectura no tiene una relación directa con la duración de los eventos relatados: a veces un tiempo de lectura mayor para una viñeta corresponde a su mayor importancia en el relato y no a su mayor duración relatada; se trata de un acento narrativo, un modo de subrayar lo que se cuenta. Puede existir una correspondencia directa entre tiempo de lectura y tiempo relatado, especialmente cuando están presentes los diálogos."<sup>38</sup>

Por eso la longitud de los diálogos es fundamental para la construcción del ritmo de una historia de *cómic*. En el *Flash Gordon* dibujado por Raymond existe una correspondencia entre los diálogos y los dibujos, respecto al tiempo de lectura para ambos debido a que sus viñetas eran complejas y las frases de los personajes eran prolongadas, estos elementos aumentaban el clima de aventura y leyenda en la historieta. Por el contrario los dibujos de Austin Briggs, para el mismo *cómic*, eran muy simples, con acciones intrascendentes, es decir de fácil lectura, pero con unos diálogos de gran longitud lo cual producía cierto desconcierto porque no existía ninguna correlación entre el tiempo de lectura de los diálogos y el de las imágenes.

No todos los *cómics* tienen diálogos; a este tipo pertenecen los del dibujante Guido Crepax. Sin embargo la carencia de palabras no tiene efecto sobre la comprensibilidad de un *cómic* pero sí sobre el ritmo de lectura. Los diálogos introducen pausas, tiempos muertos en los que la lectura (de las imágenes) se relaja. Por ello las palabras pronunciadas o pensadas por los personajes pueden ser respiros narrativos.

Lo anterior explica en parte las diferencias en cuanto al lenguaje del cine y del *cómic*. Mientras que en las historietas la palabra juega un papel esencial, en el cine las imágenes sustituyen en gran medida la conversación de los personajes. Es la palabra, la encargada de cumplir en el *cómic*, el papel de provocar el efecto de duración de una imagen que permita asociarla a un encuadre cinematográfico, en cuanto duración.

El lenguaje del *cómic* es tan diferente del cine que debe reconstruirlo en su interior, con sus propios medios, si se quieren reproducir sus efectos. No es que el *cómic* deba siempre imitar al cine, sino que en el curso de su historia con mucha frecuencia ha elegido hacerlo. Y por ello ha creado técnicas que han sido usadas luego de manera independiente de su relación con el cine.

Algunos de los ejemplos más frecuentes de la adecuación de los códigos cinematográficos en el *cómic* son el uso del campo-contracampo, el empleo de las tomas subjetivas, los *raccords* y los *ralentis*.

---

<sup>38</sup> *Ibidem*, pág. 244.

El movimiento de los personajes dentro de una viñeta puede expresarse por medio de los signos cinéticos, con ello se alude de alguna manera al cine y a su "realismo". Sin embargo en los *cómics* el movimiento de la cámara no existe por lo que se utiliza el *raccord*, técnica en la cual una viñeta es seccionada, es decir, se divide en varias fracciones separadas por una línea que puede ser delgada o gruesa, o un pequeño espacio. Este efecto pretende emular el movimiento continuo y sin cortes de la cámara en el cine llamado plano-secuencia. Con él se puede tomar un personaje en plano medio para pasar después a un plano general y terminar con un plano detalle del rostro del personaje, todo ello sin cortes.

En el *cómic* es como si se viera la imagen por partes y con mayor detenimiento en cada detalle, a diferencia de cómo se vería una imagen completa sin secciones en la cual todas las acciones parecen ocurrir de manera simultánea.

El ralenti por su parte equivale en el *cómic* a la llamada cámara lenta en el cine; es utilizada para ver más despacio una secuencia importante, que en velocidad normal no se podría apreciar. En el *cómic* este efecto se presenta cuando en una secuencia de viñetas las diferencias entre cada dibujo son mínimas, con ello se pretende decir que las acciones ocurren más despacio. Con el ralenti se hace hincapié en las acciones de una secuencia porque se quiere enfatizar su trascendencia para el desarrollo de la historia.

Resulta curioso que en ocasiones pareciera que tanto los dibujantes como los directores de cine estuvieran inconformes con los elementos que tienen para narrar de acuerdo a cada medio. Mientras que en las historietas es frecuente encontrar como ideal la posibilidad de crear una obra en donde todos los aspectos proporcionen al lector la sensación de continuidad temporal y espacial en la narración, algunos directores de cine prefieren evitar dicha continuidad y en cualquier oportunidad lo demuestran.

Por ejemplo, el ya citado uso del *raccord* y el ralenti sirve para dar la sensación de una continuidad en las acciones. Dibujantes como Frank Miller utilizan de forma adecuada estas técnicas para lograr el efecto de encadenamiento temporal. Por otra parte en el cine, y sobre todo a partir de los de la llamada Nueva Ola Francesa, la continuidad ya no es algo que deba estar presente en todo filme. La primera gran obra de Jean-Luc Godard *Sin Aliento*, es una clara muestra del gusto por el rompimiento de la continuidad, representado por los constantes cortes, aún cuando la cámara no se mueva o haga acercamientos.

Algunas de las imágenes de las películas del cineasta inglés Peter Greenaway tienen la peculiaridad de estar creadas a partir de varias imágenes unidas en una sola como si de un mosaico se tratara, o de una página de *cómic*. Este director llega incluso a utilizar dibujos animados que intercala con imágenes reales. Sin embargo no es necesario la unión de varias imágenes en un plano para poder compararlo con una página de *cómic* y las viñetas que lo integran, aún sin proponerse algunas imágenes lo consiguen por reunir varios "cuadros" dentro de un mismo encuadre, por ejemplo cuando hay una ventana o un espejo, estos funcionan como pequeños marcos dentro de una imagen.

Se puede concluir que algunas veces los *cómics* "juegan" a ser filmes, y los filmes "juegan" a ser *cómic*, cada uno con su propio lenguaje pero con resultados narrativos similares.

Importante es agregar que la relación entre los *cómics* y el cine ha crecido puesto que no se refiere sólo a la adecuación del lenguaje de un medio en otro, sino que ha llegado incluso a existir una retroalimentación en cuanto a historias, temas y personajes. Por ejemplo, muchos de los personajes "nacidos" en los *cómics* han llegado a ser objeto de interés de guionistas, directores y productores. Los casos de Tarzan, Dick Tracy, Flash Gordon, y en épocas más recientes Batman, Superman y X-Men, son sólo algunos de la creciente lista de personajes sacados de las historietas y llevadas a la pantalla. A su vez ciertos dibujantes de *cómics* han adoptado aspectos de determinadas corrientes o estilos cinematográfico. Uno es la adecuación de los elementos del cine negro en los *cómics* con sus sombrías y densas atmósferas o sus personajes: detectives, policías, delincuentes, etcétera.

## 2.2 ¿Qué es la ideología?

Un teórico que se ha preocupado por investigar el origen del término ideología es el escritor venezolano Ludovico Silva<sup>39</sup>. En su obra *Teoría y práctica de la ideología*, Silva dice que Karl Marx fue de los primeros investigadores en darle al término ideología su dimensión actual, basado en la obra del filósofo alemán y su crítica a la economía política clásica y el uso que de ella habían dado los economistas para justificar la inadecuada distribución económica.

Al hablar de ideología, según el concepto que Marx tenía de esa palabra, es pertinente aclarar algunos de sus postulados, debido a la errónea interpretación que se ha hecho de ellos, por ejemplo en los países socialistas, razón por la cual aún en nuestros días existe un gran desconocimiento de sus verdaderas propuestas.

Por principio Marx define a la ideología como una forma de encubrimiento de los hechos reales, encubrimiento que sólo puede existir en un sistema basado en diferentes clases sociales. "La ideología no ve más allá de los fenómenos y las apariencias sociales"<sup>40</sup> dice Ludovico Silva apoyado en los textos de Marx. Esto quiere decir que la verdad presentada por un grupo es aceptada sin cuestionamiento y por lo tanto considerada verdadera, porque el grupo es poseedor del poder. En este punto es donde encaja el aspecto económico porque las ganancias reales obtenidas en un proceso productivo terminan en manos del capitalista, cuando deberían ser distribuidas entre los trabajadores; pero mediante explicaciones basadas en los intereses del propietario de los medios de producción es decir mediante un conocimiento ideológico y no en los hechos reales, se justifica la acción. Es por eso que Silva afirma: "Toda ideología es justificación de una explotación".<sup>41</sup>

La ideología comienza pues como una justificación para el sistema económico y de ahí se convierte en la base de todo el sistema social, jurídico e institucional, que a su vez serán la base del sistema económico. Este proceso lleva un orden circular: una especie de maquinaria en donde el poder económico siempre funciona de la mano con el político.

En resumen la ideología es "un sistema de valores, creencias y representaciones que autogeneran las sociedades en cuya estructura haya relaciones de explotación (es decir, todas las que se han dado en la historia) a fin de justificar idealmente su propia estructura material de explotación, consagrándola en la de los hombres como un orden "natural" e inevitable, o filosóficamente hablando como una "nota esencial" o *quidditas* del ser humano."<sup>42</sup>

Los problemas para estudiar la forma en que la ideología penetra y permanece en la sociedad comienzan por esa característica de ser considerada como algo inherente al ser humano. Sin embargo la ideología no es de ninguna manera perteneciente a la "naturaleza"

<sup>39</sup> Ludovico Silva es además periodista y poeta, autor de *Marx y la alienación*, *El estilo literario de Marx y La alienación en el joven Marx* entre otros.

<sup>40</sup> Silva, Ludovico. *Teoría y práctica de la ideología*, pág. 18.

<sup>41</sup> *Ibidem*, pág. 19.

<sup>42</sup> *Ibidem*, pág. 20.

o "esencia" del hombre. Para Ludovico Silva la ideología, lo mismo que la alienación, es un fenómeno históricamente superable.

Por otra parte algunos teóricos y estudiosos de Marx —agrega el teórico venezolano— tienen la creencia que la ideología forma parte de una "superestructura" social. Esta idea equivocada se debe a que en algún momento llegó a comparar a la estructura social con un edificio y algunos interpretes concluyeron que la ideología era una especie de andamiaje sobrepuesto a dicha estructura. Si esto fuera cierto no habría una gran dificultad para derribar el andamiaje ideológico que no permite a la sociedad descubrir los conocimientos reales. El conflicto se agrava porque, según el propio Marx la ideología forma parte de la base del edificio, es decir de la estructura económica y se confunde con ella, razón por la cual es tan difícil identificarla.

"Un ideólogo —continúa Silva— es alguien que, con tosco criterio aldeano, piensa que por estar los cimientos a la vista no existen; esto es, confunde a la sociedad con su fachada jurídico-política, olvidando o negando —como avestruz intelectual— el fundamento económico real sobre el que descansa toda esa fachada. Y si ve el mundo invertido, cabeza abajo, es porque cree que el edificio sostiene a los cimientos y no los cimientos al edificio; es decir, juzga a las sociedades por lo que estas piensan de sí mismas, por la vestimenta ideológica que exhiben, y no por las relaciones reales que mantienen sus individuos."<sup>43</sup>

Marx llega a la conclusión que las relaciones sociales de producción dominan y determinan todo el aspecto ideológico de la sociedad por medio del cuerpo jurídico-político, el Estado y las diversas creencias sociales y utiliza una metáfora: "la base o cimiento económico sustenta toda la enorme superestructura o edificio ideológico."<sup>44</sup>

En la estructura social la ideología tiene un papel activo y cotidiano, se encarga de justificar la explotación mediante la difusión de falsas ideas. La profunda relación entre la ideología y el sistema productivo ha llevado al filósofo y sociólogo Herbert Marcuse a decir "Hoy la ideología está en el proceso de producción mismo".

Silva se encarga de criticar también, a los cuerpos jurídicos que con casuística justifican la propiedad privada, es decir, justifican la acumulación de la riqueza en pocas manos (manos que por supuesto no son las de los trabajadores sino las de los dueños de los medios de producción) y la distribución desigual, con base en el conjunto de leyes integrado por los mismos grupos de poder.

Como se puede observar la ideología está "mezclada" con la manera en que se percibe y desenvuelve la vida cotidiana. "En el plano *individual*, dice Freud, lo reprimido se caracteriza por ser un móvil inconsciente, algo que ignoramos y que atribuimos de manera equivocada a otros factores. Del mismo modo en el plano *social*, la estructura económica de la sociedad es el móvil real de cuanto ocurre en las relaciones sociales, y el ideólogo se caracteriza por ignorar ese móvil real y sustituirlo por móviles ideales. La "represión"

<sup>43</sup> *Ibidem*, pág. 32.

<sup>44</sup> *Ibidem*, pág. 33.

social representada por la ideología consiste, pues, en confundir los móviles reales (estructura socioeconómica) con móviles aparentes".<sup>45</sup>

Para conseguir que prevalezca la ideología, el grupo en el poder utiliza mecanismos que aumenten su credibilidad y la legitimen al tiempo que desechan las ideas ajenas. Michael Foucault habla en su libro *El orden del discurso* de ciertas normas de exclusión con las cuales se evita la opinión de la gente en general y se promueve la permanencia de la ideología. Los principales principios de exclusión analizados por Foucault son: la palabra prohibida, la separación de la locura y la voluntad de verdad.

La palabra prohibida se refiere a una forma de excluir aquellos temas de los cuales "no se tiene derecho a decirlo todo en cualquier circunstancia, que cualquiera en fin no puede hablar de cualquier cosa".<sup>46</sup> Los principales temas que son causa de censura son la sexualidad y la política, este último porque puede provocar el cuestionamiento de las formas de obtener y mantener el poder.

Este principio de exclusión se presenta cuando alguna autoridad ya sea religiosa, política o social, prohíbe la discusión de temas que pudieran afectar su permanencia. Esta práctica es muy antigua y se la puede encontrar muy ligada al aspecto religioso, los temas tabú como la sexualidad o el mismo cuestionamiento de la existencia de divinidades son causa de castigo para quien los trate.

En cuanto a la política, la situación no difiere mucho. Cuando un individuo con autoridad es criticado por sus actos, es común que sus detractores sean castigados. Esta práctica aunque común en los países con gobiernos totalitarios, ocurre incluso en aquellos donde están convencidos de contar con un gobierno democrático, como en Estados Unidos y nuestro país no es la excepción.

Los movimientos sociales y estudiantiles de finales de los sesenta y principio de los setenta, tuvieron como uno de los puntos centrales la crítica a las instituciones en general, lo que llevaba consigo el tratamiento de "temas prohibidos". El resultado fue la represión de las autoridades políticas y militares, y la descalificación de algunas autoridades sociales y religiosas que vieron en la revuelta social una seria amenaza a sus intereses.

El manejo de la lengua en ocasiones se convierte en una de las formas de la "palabra prohibida", el uso de tecnicismos en el caso de la medicina o cualquier otra ciencia, es una manera de exclusión ya que no todas las personas en una sociedad conocen los términos científicos. Pero esto no se limita al área de las ciencias. Los políticos han convertido sus discursos en un campo de imposible acceso para el grueso de la población, por las expresiones empleadas, y lo hacen con toda la intención de confundir a sus receptores.

El segundo tipo de exclusión "no se trata ya de una prohibición sino de una separación y un rechazo, relacionada con la oposición razón locura".<sup>47</sup>

<sup>45</sup> *Ibidem*, pág. 18.

<sup>46</sup> Michel Foucault. *El orden del discurso*, pág. 12.

<sup>47</sup> *Ibidem*, pág. 13

Lo dicho por alguien con la etiqueta de "loco" puede ser tomado en cuenta como algo disparatado, o por el contrario como un tipo de visión, alejada de la realidad. Sin embargo en ambos casos se evita que el pensamiento del "loco" sea valorado en su justa dimensión. Este calificativo se ha vuelto tan común en nuestros días que incluso podría decirse que ha perdido un poco de "fuerza", si se le considera en su sentido despectivo, lo cual no quiere decir que deje de estar presente en la vida diaria y tenga efectos negativos en las relaciones sociales.

Un "loco" es, por ejemplo, alguien que viste ropa diferente, se alimenta de manera diferente, escucha música poco común o tiene pensamientos alejados de lo que la sociedad considera como "normal" o "racional".

Algunas personas dedicadas a las manifestaciones artísticas sufren este tipo de rechazo por partida doble: por la imposibilidad de que la sociedad comprenda sus obras y cuando dentro de estas existen críticas a las autoridades establecidas.

Un último tipo de exclusión, la voluntad de verdad, es el más complejo. Este tipo de exclusión del discurso se presenta cuando debido al deseo que se tiene de aprender y conocer la verdad, se acepta como válido cualquier discurso sin importar de quien provenga, esto porque quien lo fórmula, ha ganado de alguna manera, autoridad en la materia. Este principio ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad impulsado por la aspiración del hombre de obtener conocimiento.

Estos principios de exclusión pueden presentarse por separado, pero, en la mayoría de las veces actúan en conjunto como menciona Foucault: "De los tres grandes principios de exclusión que afectan al discurso, la palabra prohibida, la separación de la locura y la voluntad de verdad, es el tercero del que más he hablado. Y el motivo es, porque, desde hace siglos, no han cesado los primeros de derivar hacia él. Y porque cada vez más él intenta recuperarlos a su cargo, para modificarlos y a la vez fundamentarlos. Y porque los dos primeros no cesan de hacerse cada vez más frágiles, más inciertos en la medida en que, al encontrarse ahora atravesados por la voluntad de saber, esta por el contrario no cesa de reforzarse y de hacerse más profunda y más insoslayable."<sup>48</sup>

La "voluntad de verdad", como señala Foucault, no se encuentra a menudo aislada de los otros principios de exclusión. Cuando se dice que alguien está calificado en determinado campo de conocimiento, se puede caer en el error de aceptar sin reservas tanto su trabajo como sus declaraciones. Esto es resultado de que un "experto" en un tema, representa ya en sí mismo una autoridad, y como tal adquiere una posición de poder. Esto le otorga un grado de validez a su discurso, y se hace innecesaria la duda hacia su trabajo.

De forma similar a la "palabra prohibida", en la cual sólo quien domina la lengua es capaz de acceder al discurso, en la "voluntad de verdad", sólo quien domina el campo de estudio, es capaz de emitir juicios y elaborar teorías irrefutables, este principio se convierte en una

---

<sup>48</sup> *Ibidem*, pág. 19.

búsqueda del conocimiento por el conocimiento mismo. El conocimiento ya no es más un medio, sino un fin que otorga autoridad.

En el proceso mediante el cual los Estados Unidos han llegado a ser una potencia mundial, es posible encontrar en varias ocasiones la aplicación de estos principios de exclusión del discurso, la maquinaria publicitaria estadounidense se ha encargado de ello. Los *cómics* no han sido ajenos a esta situación. Durante mucho tiempo, en casi todas las editoriales, la sexualidad y la política han sido temas vedados para tratarse en las historietas, en especial cuando de criticar a la sociedad y al gobierno estadounidenses se trata. El tratamiento de estas temáticas ha sido permitido en la medida que no contradiga las ideas que se tienen de las políticas gubernamentales, policíacas, militares.

El segundo principio de exclusión también ha sido aplicado cuando se prohíbe que individuos con ideas diferentes a las del *status quo* manifiesten sus opiniones acerca de temas de la vida social, económica y política. Las publicaciones *underground* tan en boga en los años setenta fueron atacadas por las editoriales "serias" y por los aparatos de censura debido a la crítica que hacían de la sociedad además de la presencia de temas "no adecuados" para incluirse en una historieta. A pesar de la gran calidad artística y de contenido muchas de esas publicaciones fueron calificadas de "anormales", lo cual les dio una mala reputación que aún hoy en día arrastran consigo.

La voluntad de verdad es el principio de exclusión más repetido, aunque siempre reforzado con los otros dos, en la historia de los Estados Unidos. Las casas editoriales han recibido permisos para publicar sus obras siempre que permanezcan dentro de los lineamientos dictados por las autoridades. Pero cabe cuestionar el hecho de en qué se basa la legitimidad y autoridad de quien dictamina si una publicación debe o no ser permitida; es decir, cuál es el fundamento que otorga la legitimidad a una ley y a la autoridad que la ejerce. Este principio es por tanto al que más se recurre cuando de descalificar una idea se trata. En la industria de los *cómics* un claro ejemplo de este tipo de exclusión es la autoridad ejercida por los aparatos de censura, mencionados en el capítulo primero, que dieron como consecuencia el código de censura.

El panorama fuera de las fronteras de los Estados Unidos no es diferente. Al igual que en su propio territorio, en los países bajo dominación estadounidense la elección de un material gráfico o audiovisual también es realizada por la autoridad. El que un material se pueda o no publicar depende de la repercusión que tenga en los intereses de Estados Unidos hacia ese país.

Este proceso de injerencia de Estados Unidos hacia otros países se fortaleció de manera significativa durante la Segunda Guerra Mundial y a partir de entonces se ha reforzado más en algunos países como los de Latinoamérica, con el auxilio permanente de las autoridades locales. El proceso de infiltración de la ideología está presente en las publicaciones importadas de los Estados Unidos y en las realizadas en los territorios dominados pero con apoyo económico extranjero.

Mediante los medios de comunicación (los programas televisivos, radiofónicos, *cómics*, revistas y las nuevas tecnologías como el internet y la multimedia) los estadounidenses



pretenden imponer el *american way of life*, esto quiere decir imponer su forma de diversión, de alimentación, de vestir, en resumen su manera de pensar, todo con el fin de imponer el más feroz capitalismo como la única alternativa viable de organización económica y política. Todo encaminado hacia el consumo excesivo mediante la creación de necesidades artificiales y aún más allá, a considerar al dinero como un fin en sí mismo.

Carlos Monsiváis dice al respecto: "La amenaza no es por ser portavoz del *American way of life*, el modo de vida norteamericano, sino por que representa el *American dream of life*, el modo en que los E. E. U. U. Se sueña a sí mismo, se redime; el modo en que la metrópoli nos exige que nos representemos nuestra propia realidad, para su salvación."<sup>49</sup> Con esto el escritor mexicano aclara el panorama acerca del problema de la ideología en los *cómics*: ni siquiera dentro de sus fronteras existe el llamado *Modo de vida americano*, todo es un sueño, un anhelo que se intenta alcanzar y al no poder conseguirlo en tierra propia se intenta hacerlo en los territorios dominados.

En este sentido dice Ludovico Silva "En la época del capitalismo monopolista, junto con la internacionalización o mundialización totales del capitalismo, ha crecido una red nerviosa mundial de medios de comunicación (*mass media*) que hacen el juego económico mundial. Si la explotación ha alcanzado un nivel propiamente internacional (desarrollo *versus* subdesarrollo), su justificación ideológica también."<sup>50</sup>

El problema se agrava cuando los habitantes de los lugares a donde llegan esos materiales pierden su identidad cultural pues eso facilita la acción de la ideología. Umberto Eco explica la manera en que los países subdesarrollados, en particular las masas de esos países, adquieren una identidad ajena y la hacen suya: "paradójicamente, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar, no nace de abajo: a través de las comunicaciones de masa, todo ello viene propuesto en forma de mensajes formulados según el código de la clase hegemónica. Tenemos, así una situación singular: una cultura de masas en cuyo ámbito un proletariado consume modelos burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia. Por otro lado, una cultura burguesa —en el sentido en que la cultura "superior" es aún una cultura de la sociedad burguesa de los últimos tres siglos— identifica en la cultura de masas una "subcultura" con la que nada la une, sin advertir que las matrices de la cultura de masas siguen siendo las de la cultura superior".<sup>51</sup>

Difícil se vuelve entonces definir en donde termina una y comienza la otra por el grado de penetración de la cultura de la sociedad capitalista hacia los países latinoamericanos además de que la ideología no consiste sólo en representaciones, valores y creencias de corte apologético-religioso y popularizado, sino también en un sistema de abstracciones científicas en apariencia que se difunden en universidades y otras instituciones y a menudo se popularizan.

Complicado también resulta definir el papel negativo de los *cómics* a lo largo de la historia, porque si bien durante la Segunda Guerra Mundial representaban un instrumento de

<sup>49</sup> Carlos Monsiváis. *El cómic es algo serio*, pág. 21.

<sup>50</sup> Ludovico Silva, *Op. cit.*, pág. 79.

<sup>51</sup> Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*, pág. 42.

propaganda a favor de los aliados, poco a poco se fueron convirtiendo en un medio ideal para la difusión de la ideología estadounidense.

Sin embargo existen formas de contrarrestar la ideología contenida en los mensajes no sólo de un *cómic* sino de cualquier medio de comunicación.

Dice Ludovico Silva que "el arma principal del proletariado no es hacerse de una ideología por el estilo de los socialismos utópicos —porque como ya se dijo toda ideología es una idea errónea de la realidad— por el contrario, su arma fundamental es adquirir conciencia de clase, una conciencia que sustituya ya a esa falsa conciencia que es la ideología."<sup>52</sup>

Con lo anterior se pretende que los proletariados —y por extensión todo individuo— no debe conformarse sólo con las ideas imperantes acerca de la realidad, ya que en ocasiones estas ideas son prejuicios<sup>53</sup> o ideas falsas sin ningún sustento real. Todo individuo debe llegar al fondo de las cosas y de los hechos, situación que se puede producir sólo con el conocimiento de la realidad. "La oposición de la ciencia a la ideología —concluye Silva— proviene, así, de que si la ideología tiene un papel encubridor de intereses materiales basados en la desigualdad social, el papel de la ciencia —y así entendió Marx la suya— debe consistir en lo contrario; esto es, en analizar y poner al descubierto la verdadera estructura de las relaciones sociales, el carácter histórico y no "natural" de aquella desigualdad social."<sup>54</sup>

El hombre con la superación de la división del trabajo, puede ser omnilateral, omnidimensional, es decir, un individuo que piensa y analiza los hechos desde sus verdaderas causas hasta sus últimos efectos, va más allá de las apariencias; es capaz de relacionar fenómenos con el fin de comparar y determinar los orígenes de los hechos sociales. Este ser no se conforma con las explicaciones ofrecidas por la clase hegemónica —porque este grupo tiene la característica de poderse moldear según las circunstancias— aunque tenga el mismo fondo ideológico que permita justificar al sistema. Pero si puede realizar todo lo anterior es porque tiene las bases e instrumentos científicos para hacerlo.

Esta es la causa de tantas controversias acerca del pensamiento marxista y la supuesta aplicación de ese pensamiento en los países socialistas. Tanto en la desaparecida Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas como en la China comunista las revoluciones no dieron como resultado la emancipación de las clases más desprotegidas sino el cambio de grupos en el poder, con cual se dio a su vez un cambio de ideología. La ideología socialista no deja de ser eso: una serie de ideas fundamentadas no en la realidad e impuestas por la clase dominante.

Sin embargo, con frecuencia se pueden encontrar investigadores que descalifican el pensamiento marxista por lo ocurrido en dichos países sin recordar que Marx no quería la sustitución de una ideología por otra, sino llegar a la realidad de los hechos, lo cual se puede lograr mediante la observación y la investigación. La diferencia entre el juicio y el

<sup>52</sup> Ludovico Silva, *Op. cit.*, pág. 17.

<sup>53</sup> "Los prejuicios de los grandes son las leyes de los pequeños" *Ibidem*, pág. 21.

<sup>54</sup> *Ibidem*, pág. 16.

prejuicio es que el primero se basa en la observación de la realidad y el segundo está fundamentado en las apariencias. Y eso fue lo que el filósofo alemán hizo: observó el proceso de explotación de las clases trabajadoras en manos de las clases dominantes y pudo desenmascarar a los economistas que explicaban el proceso según sus intereses.

Para poder comprender la relación entre el conocimiento y la realidad es necesario definir lo que Marx entendía por realidad. Para él, "el criterio general de la verdad era pragmático, tal como se desprende de sus tesis sobre Feuerbach. La práctica es el criterio último de la verdad."<sup>55</sup> Una teoría científica, por tanto, puede destruir una apariencia social que encubre con la ideología una explotación social y, sin embargo, no basta este descubrimiento teórico para destruir realmente la explotación: la forma material de ésta sólo se destruye mediante la práctica.

Se puede concluir que el conocimiento de la realidad debe ir acompañado de una reacción hacia el modo de pensar y de vivir que pretenden imponer los países capitalistas. El conocimiento por sí sólo no sirve de mucho si no lleva a la acción en la vida cotidiana.

De esta manera, ningún programa televisivo o *cómic* puede influir con su ideología en un individuo que tenga la capacidad para descubrir los mensajes contenidos en dichos medios, por más ocultos o disfrazados que se hallen. Pero para llevar a cabo este descubrimiento son necesarios algunos elementos.

Uno de los objetivos de los *cómics* es el de ofrecer diversión, por lo tanto sus contenidos deben interpretarse sin olvidar nunca ese factor. Cuando se lee una historieta se debe tener en cuenta tanto su lugar de procedencia como el público hacia el cual va dirigido. Si los *cómics* estadounidenses tienen una gran carga ideológica se debe a que son producidos en el país con el mayor número de grupos económicos capitalistas, que de ninguna manera desean perder el control de los países menos desarrollados y sus millones de habitantes expuestos a la adoctrinación ideológica, a consecuencia de los altos índices de analfabetización y al tipo de educación impartida que en ocasiones sigue también los modelos educativos impuestos por los países capitalistas.

Hoy en día, los *cómics* han llamado la atención de comunicólogos y sociólogos debido a que algunos investigadores descubrieron en ellos algo más que un simple pasatiempo. Esto no hubiera sido posible sin el deseo de llegar al fondo de los fenómenos sociales, a las causas de origen, es decir, sin el afán del conocimiento de la realidad y no de las simples apariencias.

El libro de Armand Mattelard y Ariel Dorfman *Para leer al Pato Donald* aparecido en 1971, en Santiago de Chile, fue el primer intento por descubrir los mensajes contenidos en las tiras cómicas estadounidenses, en especial las producidas por la compañía Disney. Varias de las propuestas del libro han sido superadas; sin embargo esa obra invitó a investigadores y analistas a observar con mayor atención los argumentos de los *cómics*, al tiempo que fue posible descubrir una trama íntima del mensaje que tenía que ver con

---

<sup>55</sup> *Ibidem*, pág. 58.

terribles mecanismos de manipulación y de dominación. Ningún mensaje era inocente, ningún mensaje lo es.

La inmensa maquinaria, la terrible concentración de la información, la decisión sobre temas que se pueden leer y los prohibidos, se veía ahora complementada por una enorme cantidad de sutilezas destinadas a cerrar la capacidad de los individuos de discernir, la posibilidad de comprender lo que ocurre en realidad en el contexto social. Los recursos de dominación adquirían un grado de sofisticación y de perfección inmenso. Problemático era escapar a las argucias del discurso dominante. "La única opción: la lectura crítica, la desmitificación de estos angelicales personajes del universo de las transnacionales."<sup>56</sup>

De alguna manera varios investigadores de las ciencias sociales retomaron lo iniciado con ese libro y ello ha redundado en un conocimiento más profundo de los *cómics* en general, todo producto de la observación y el estudio de un campo ignorado durante mucho tiempo.

---

<sup>56</sup> Daniel Prieto Castillo. La fiesta del lenguaje, pág. 163.

### 2.3 La ideología estadounidense en sus *cómics*

Al principio del capítulo y sobre la base de las investigaciones de Clifford Geertz se decía que cualquier producto del hombre estaba determinado por la región y la época en la cual se fabricaba, esa afirmación no debe de olvidarse cuando se tiene en las manos una historieta estadounidense. No se puede aceptar toda la historia planteada en un *cómic* creado por personas con una idiosincrasia muy particular que da como resultado una narración ubicada en un lugar diferente al propio, en un idioma distinto y con personajes con una forma de pensar también distinta.

Hablar de la presencia de algún tipo de ideología en los *cómics* fabricados en los Estados Unidos es hablar de un fenómeno presente a lo largo de la historia. El primer y más claro ejemplo de una tira cómica con contenido ideológico es *Little Orphan Annie*; esta historieta creada en 1924 por Harold Gray era un vehículo de difusión de las clases conservadoras de la época. En ella se plantean situaciones procapitalistas convertidas con el paso del tiempo en constantes de las historietas con tendencia a la política de derecha.

La protagonista de *Little Orphan Annie* tiene una mentalidad reflexiva y casi adulta con la cual se hace "una agresiva defensa de la Norteamérica replegada en sus más conservadoras tradiciones y un ataque sostenido a las actividades progresistas registradas en el país. El mismo simplismo visual exagera la distribución de los personajes entre positivos y negativos (según la mentalidad de Gray y del *syndicate*)".<sup>57</sup>

En esta primera publicación de gran contenido ideológico se tratan de exponer las percepciones del creador y de la mayor parte de la población estadounidense: los Estados Unidos son un país de oportunidades para todo el mundo, pero en particular para los más fuertes, quienes por su parte demuestran su actitud paternalista hacia los más débiles en el aspecto económico. Peculiar es la manera en como se infiere el país en *Little Orphan Annie* "Norteamérica debería extraer sus riquezas del resto del mundo y despreocuparse de cualquier problema internacional; las grandes fortunas cuidarían de distribuir los beneficios sobrantes a un pueblo obligado a trabajar siempre duramente".

En los años de la gran depresión en Estados Unidos la creación de Gray se convirtió en un aliento para el pueblo, pero lo hizo a costa de alimentar el ego de un país que siempre demostró una actitud arrogante y de desprecio hacia los inmigrantes, los pobres y los países de economías más frágiles.

El mayor consumo de *cómics* y tiras cómicas aparecidas en periódicos con fines de propaganda se ha visto incrementado en gran medida a partir de las Segunda Guerra Mundial. Mucho tiempo antes de que los Estados Unidos entraran de manera abierta al conflicto con la declaración de guerra a los países del eje los personajes de *cómics* ya cooperaban del lado de los aliados.

Cuando en 1936, Mussolini anexionaba la Etiopía invadida por el ejército italiano, Hitler ocupaba Renania, Franco se alzaba contra el gobierno representativo del pueblo español y

<sup>57</sup> Javier Coma. Del gato Fritz al gato Félix, pág. 54

el imperialismo japonés acechaba Asia, en Estados Unidos se vivía el *Sueño Americano* con la vigilancia puesta sólo en la recuperación interior, después de la Primera Guerra Mundial y la crisis económica de 1929. Sus habitantes seguían considerándose como la gran oportunidad para el resto del mundo "civilizado"; los movimientos dictatoriales en otras latitudes del mundo acrecentaban en los estadounidenses la sensación de vivir en el lugar donde todo ciudadano del mundo pudiera hallar la paz y la libertad.

El 7 de diciembre de 1941 el sueño americano se terminaba al tiempo que la fuerza aérea japonesa hundía los buques de la flota naval estadounidense en las costas de Pearl Harbor. La guerra ya no estaba tan lejana como pensaban los estadounidenses y llegaba por el este y el oeste; los *cómics* se distribuían en las trincheras europeas y en las playas del pacífico.

Incluso con anterioridad a la agresión japonesa, en pleno 1940, los héroes de los *cómics* se enfrentaban ya a sabotadores y espías de caracterización germánica. Declaradas las hostilidades con los países del eje, el 8 de diciembre de 1941, se sumarían otros dos frentes a los ya existentes: Europa y el Pacífico.

Las series policíacas (*Dick Tracy*, *Secret Agent X-9*, *The Spirit*) se enfocaron los combates en el frente interno, es decir en el propio país amenazado por la infiltración de agentes enemigos. Por su parte *Terry and the Pirates* fue la crónica de la guerra contra el Japón, mientras *Scorchy Smith* se centraba en Europa. Mickey Mouse luchaba contra los nazis; *The Phantom*, contra los japoneses. Existe una referencia de *Prince Valiant* a la invasión en Europa por los hunos; o la vuelta de *Flash Gordon*, desde el planeta Mongo, a la Tierra para auxiliárla en su defensa contra el imperialismo. Tiras diarias como *Buz Sawyer* y *Johnny Hazard*, nacieron con un contenido bélico, impuesto por las circunstancias. Los *comic-books* lanzaron asimismo a sus superhéroes (*Superman*, *Captain America*) contra el nazismo.

Personajes difíciles de sustraer a un ámbito territorial específico, como *Tarzan*, recibían al contrincante en su propio domicilio. Los países se aliaban, al igual que Roosevelt se aliaba a Stalin, el periódico comunista *Daily Worker* insertaba, en 1942, la serie de Dick Floyd *Pinky Ramkin*, sobre la ayuda americana a la resistencia francesa. Numerosos *comic-books* de guerra contaban con un grandioso público fijo en los soldados.

Los militares "descubrieron" entonces los *cómics* y encargaron algunos para los boletines del ejército que se editaban en las más diversas latitudes de la Tierra, en cualquier lugar donde estuvieran las tropas estadounidenses. De este modo surgieron series como *The Sad Sack* (1942), de George Baker, que se prolongaría en los dominicales desde 1946 al principio de los cincuenta.

Por aquellos años el dibujante Milton Caniff fue contratado por el Pentágono para trabajar como grafista y diseñador, lo cual le dejaría absorbido por la institución. El argumento de su obra *Terry and the Pirates* era decidido, en diversos eventos, por los mandos militares. Fueron ellos, por ejemplo, quienes impelieron a Caniff a una liberación inmediata de Terry Lee, prisionero de los japoneses, o a la reconquista rápida de una isla ocupada por el ejército nipón, con el pretexto de que tales situaciones minaban la moral de las tropas. A

cambio el creador de esta obra recibía del ejército toda la información y documentación necesaria para dar a la *Strip* una actualidad y una veracidad sorprendentes.

Puede extrañar el control tan estricto del Pentágono sobre *Terry and the Pirates*, pero esta serie estaba muy ligada a la guerra desde antes de que el conflicto iniciara (Caniff había vaticinado en la serie el ataque a la flota de los Estados Unidos por aviones de otra potencia, y sugirió incluso, aunque de manera discreta, la identidad de la misma); además Terry era capaz de provocar espectaculares reacciones masivas como la suscitada por la muerte de la heroína Raven Sherman en las tiras diarias del 13 al 17 de octubre de 1941: un aluvión de cartas, telegramas, llamadas telefónicas y flores cayó sobre los periódicos, el *Syndicate* y el propio hogar de Caniff, en tanto varios centenares de estudiantes de la Universidad de Loyola, formados en el campus, guardaban un minuto de silencio en honor de la fallecida.

Este es sólo un ejemplo de cómo se encuentran arraigadas las historietas en los Estados Unidos y de la manera en que pueden llegar a influir en la conducta de la gente gracias a su contenido. Gobierno y editoriales ponen especial atención en lo que dicen los *cómics*: el primero para utilizar al máximo este recurso en la difusión de la ideología capitalista, ya sea para incursionar en nuevos lugares en donde se puedan difundir sus ideas o para mantener las regiones ya dominadas; las segundas para "ofrecer" al público publicaciones con historias de todo tipo y para todas las edades.

Los *cómics* estadounidenses le han proporcionado a su sociedad héroes, algo en que creer, por medio de sus sueños e historias. Los superhéroes cumplen una función trascendental porque puede llegar a satisfacer los ideales del hombre moderno y lo hacen en dos momentos: para el creador, cuando le da forma a un personaje dentro de una historia determinada, y para el lector, cuando revive las andanzas del personaje por medio de la lectura.

Cuando se habla de ideales interviene en la relación entre los *cómics* y la sociedad un aspecto muy importante: la función simbólica.

Es común definir al hombre como un ser racional distinto del resto de los animales. "La razón —dice Ernst Cassirer— es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de la vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad, pero todas estas son formas simbólicas. Por lo tanto, en lugar de definir al hombre como *animal racional* lo definiremos como un *animal simbólico*",<sup>58</sup> y agrega "El animal posee una imaginación y una inteligencia prácticas, mientras que sólo el hombre ha desarrollado una nueva fórmula: *una inteligencia y una imaginación simbólicas*".<sup>59</sup>

El hombre, distinto al resto de los animales, es capaz de darle significados a las acciones y a las cosas, es capaz de superar el espacio físico captado por medio de los sentidos, para crear un espacio simbólico, es decir, un conjunto de abstracciones. Es por medio de las formas simbólicas como el ser humano aprehende los objetos y el mundo en general ya que

<sup>58</sup> Ernst Cassirer. *Antropología filosófica*, pág. 49.

<sup>59</sup> *Ibidem*, pág. 59

estas representaciones son imágenes formadas en la mente humana para tener la idea de algo. Un símbolo no posee existencia real como parte del mundo físico, sólo existe en la mente del ser humano y ahí adquiere un sentido.

El hombre ha creado formas para captar y entender la realidad, para explicarse el mundo y su propia vida. Algunas de estas formas son el mito, la religión, la ciencia y el arte; sólo por medio de ellas es posible definir al hombre pues son creaciones suyas y por tanto parte de su obra.

Anterior a la religión y a la ciencia, el mito "en su verdadero sentido y esencia, no es teórico; desafía nuestras categorías fundamentales de pensamiento. Su lógica, si tiene alguna, es inconmensurable con todas nuestras concepciones de la verdad empírica o científica, pero la filosofía no pudo admitir semejante bifurcación"<sup>60</sup>

Cassirer señala además que una característica del mito es que se trata de una ficción inconsciente, la mente primitiva no se daba cuenta de sus propias creaciones. En este aspecto mito e ideología tienen entonces un origen común al hallarse en el inconsciente del individuo.

Mito e ideología comparten además el hecho de mantener ideas opuestas al conocimiento real; aunque las tres posturas intentan explicar la realidad cada una lo hace de una forma particular. El conocimiento real lo hace mediante una previa observación y análisis de fenómenos, factores y circunstancias; el mito lo hace con fundamento en la realidad pero con una diferencia: "todo mito posee, como núcleo o realidad última algún fenómeno natural, entretejido laboriosamente en una fábula a tal grado que, a veces, casi lo cubre y disimula por completo."<sup>61</sup>

Mito e ideología son entonces, maneras de explicar la realidad pero alejadas por uno u otro modo de esta, tienen su base en la realidad aparente pero son consideradas irrefutables por parte de quienes recurren a ellas.

Un importante señalamiento acerca de la sociedad estadounidense y sus *cómics* es que ambos se encuentran dentro de un proceso de influencia recíproca: las historietas, al ser un producto de la sociedad se "alimentan" de las ideas, creencias, mitos y costumbres de los individuos, quienes son influenciados a su vez por las historias contenidas en los *cómics*. Si estos últimos son uno de los pasatiempos favoritos del pueblo estadounidense se debe recordar la semejanza entre el mundo planteado en los *cómics* y el mundo mítico dramático, de acciones, de fuerzas y de poderes en pugna. A esto se debe agregar la falta de tradiciones por parte de los estadounidenses, los *cómics* le proporcionan a sus lectores un pasado mítico.

De entre el gran número de títulos publicados de Batman es posible encontrar en algunos la presencia de la ideología estadounidense. Bruce Wayne, al igual que Superman, se preocupa por los eventos organizados para la recaudación de fondos a favor de los pobres,

<sup>60</sup> *Ibidem*, pág. 115.

<sup>61</sup> *Ibidem*, pág. 116.



siempre está dando apoyos en forma de caridad pero ninguno de los dos superhéroes es capaz de ayudar a los más desprotegidos para que se liberen de su atraso educativo y de sus carencias económicas. De manera similar a como lo hace el gobierno estadounidense, estos héroes no pueden favorecer a los marginados y desprotegidos para su total emancipación ya que eso implicaría la pérdida de su poder y supremacía, al no haber modo de explotar a esos individuos.

El despliegue de ideología y apoyo a favor de los Estados Unidos tiene una de sus cúspides en el título "El Regreso del Caballero Nocturno". En este ejemplar Superman apoya al gobierno estadounidense en una guerra contra Rusia. Por ordenes del presidente de ese país (de fácil identificación con Ronald Reagan y con sus políticas intervencionistas y a favor de la carrera armamentista), el superhéroe evita el embate de misiles soviéticos en territorio estadounidense, pero permite la explosión de una bomba en el desierto. Los efectos son, graves y severos daños en la atmósfera terrestre, y destrucción en los habitantes de toda la tierra, pero las vidas humanas, animales y vegetales no importan, el presidente ya ha dado su autorización para que estos eventos ocurran.

Pero, así como la mayoría de las grandes editoriales han apoyado la inclusión de mensajes ideológicos en sus publicaciones, también hay artistas y pequeñas editoriales que han evitado continuar con ésta situación. Ante el fuerte control de parte de los grupos de poder —representados en autoridades, sindicatos y editoriales— se abre paso un gran intento por cambiar los contenidos de las historietas, los *cómics underground* también llamados por sus realizadores *comix*.

Los complejos fabriles de los *comic-books* comenzaron a desgastarse en los argumentos ofrecidos y en consecuencia en su economía a partir de los sesenta. La situación se agravó para las grandes editoriales a partir de la creciente ola de una artesanía independiente caracterizada por su liberación moral y artística. Aunado a ello, estas nuevas publicaciones tenían en sus contenidos temas centrales de la realidad nacional como la intervención en otros países, el indiscriminado poder de los grupos económicos privados, el fascismo, el racismo, y otros tipos de discriminación.

Una de las obras fundamentales en esa época fue la revista Mad, enfocado a la destrucción de las apariencias moralistas de la mitología popular. "Con este *magazine*, las revistas kurtzmanianas y *Little Annie Fanny*, los *cómics*, en el período de unos pocos años, hacían una triunfal irrupción en nuevos medios difusores, superando su etapa de rígidas y únicas inserciones en la prensa y en los *comic-books*. Con este hecho, liberados de dos rigurosas censuras (intentadas justificar mediante el carácter familiar de la lectura de los periódicos y la edad adolescente, en su mayoría, de los compradores de revistas de *cómics*), hallaban nuevos caminos para expresarse con entera libertad. Que el protagonista básico y el máximo centro creativo de esta ruta fuera Harvey Kurtzman (situado además, junto a Basil Wolverton, en la catapulta del estilo *underground*) representa un justo tributo de la historia al talento y a la conciencia crítica."<sup>62</sup>

<sup>62</sup> Javier Coma. *Op cit.*, pág. 190.

Dentro de la industria con el *cómic Green Lantern-Green Arrow*, los *cómic-books* afrontaron por fin la realidad sociológica y política de la Norteamérica de los años sesenta y setenta. En esta historieta se trataban temas de actualidad como la delincuencia juvenil, los problemas causados por las adicciones y el rechazo a los inmigrantes entre otros. Sin embargo esta publicación, como muchas otras *underground*, tuvo un fracaso comercial por no contar con el apoyo de parte de la editorial, lo que se reflejó en el pequeño tiraje y la falta de publicidad.

Tanto este título como las revistas de Harvey Kurtzman son ejemplos de publicaciones que han tratado de modificar los argumentos de las historietas al hacerlos más cercanos a la realidad social de los Estados Unidos, al tiempo que se oponen a la ideología capitalista, la cual durante tanto tiempo ha dominado el campo de los *cómics*.

## 2.4 Los cómics estadounidenses en México

La cercanía geográfica entre México y Estados Unidos ha sido un importante factor para el intercambio cultural entre ambos países. A partir de la Segunda Guerra Mundial el gobierno estadounidense ha utilizado a México como plataforma para lanzar sus campañas a favor de sus políticas internacionales enfocadas hacia el resto de los países latinoamericanos. Los diversos medios de comunicación, como la televisión, el radio, los periódicos y desde luego los *cómics*, han jugado un papel primordial en la difusión de la ideología a lo largo y ancho de Latinoamérica. Detective Comics y Marvel, dos de las compañías de *cómics* más importantes en los Estados Unidos se han hecho cargo con sus medios de tomar parte en esta situación.

Mucho se puede decir del contenido de las historietas cómo la forma en que se sueñan los estadounidenses y quieren que sean los habitantes de los países dominados, pero atención, cuando se expuso el apartado relativo al conocimiento se trató de dejar en claro que ni el mejor disfraz o el encubrimiento más sutil puede ocultar a la ideología cuando se tienen las bases y argumentos para llegar al conocimiento de la realidad.

Por eso a lo largo de este apartado se citará el comentario que de los *cómics* hace el escritor Carlos Monsiváis, la razón es sencilla: sin dejar de reconocer la gran calidad artística de algunas de las historietas, el escritor mexicano no se inclina ni por las descalificaciones masivas, ni por el halago generalizado, es capaz de reconocer un dibujo realizado con calidad artística o una historia convincente, pero con igual facilidad descubre los mensajes ocultos, enviados en las páginas de un *cómic*.

Monsiváis<sup>63</sup> identifica como adversarios de los *cómics* varias situaciones y aspectos entre los que destacan:

- Un desprecio o interés efímero de los intelectuales que a) lo consideran, la absoluta negación de la lectura, b) lo redescubrieron como pop-art, y c) buscan situarlo como sujeto de manipulación ideológica.
- Una repetición continua de temas.
- El poco apoyo hacia los creadores que se mantienen fuera de la industria.
- La televisión que le ve como un verdadero rival y no como un complemento.
- Pop-psicología (los analistas que a todo Batman y Robin les adjudican motivos de todo Oscar y Lord Alfred, o que lesbianizan a Marvita).
- Su carácter de propaganda de un modo de vida que es apología de un sistema.
- Pop-sociología (o ¿qué opina usted de las técnicas de escapismo y la localización del cuadro de intereses de la clase media baja que proviene de medios rurales?)

<sup>63</sup> Carlos Monsiváis. *Op cit.*, pág 15

- Liquidación de los grandes talentos (¿o quién puede resistir sin mengua trabajo tan absorbente e insaciable? O, ¿en qué han terminado el Milton Caniff de la primera época de *Terry y los Piratas*, el Will Eisner del *Spirit*, el Al Capp de los primeros años de *Li'l Abner*?), y así sucesivamente sólo por mencionar algunos casos.

En esta enumeración de características de las historietas se pueden distinguir algunos de los factores que han detenido el reconocimiento de su posición real dentro de la sociedad como un medio de comunicación subvalorado y muchas veces despreciado.

Monsiváis también advierte el hecho de que en ocasiones los *cómics* son para el lector una manera de evadirse de la realidad. A pesar de los constantes peligros por los que atraviesan los superhéroes siempre terminan venciendo a los villanos, por lo cual el mundo planteado en una historieta puede llegar a ser más seguro que el mundo real. En muy contadas ocasiones cumplieron los *cómics* varias funciones al mismo tiempo. Es muy difícil, o casi imposible, apuntalar y enraizar las instituciones mientras se auspicia un espíritu creativo y/o crítico.

El escritor mexicano también señala, o por lo menos lo desea, que los latinoamericanos deben de ser capaces de reconocer la constante amenaza de la ideología estadounidense. "El latinoamericano de clase media en este período de auge radical, es ya consciente (o posee información que le permitirá serlo) de los grados y las maneras en que se le ha enajenado, manipulado, controlado. Ahora ya se reconocen los procedimientos que le infiltraron un código de valores que no le correspondían, que le entregaron indefenso al goce marginal del consumo. Uno, víctima del colonialismo, ha forjado su sentido imaginativo y su sentido del humor en el cine, en la televisión, en la radio, en el *cómic*."<sup>64</sup>

Más adelante agrega que el *cómic* "ha subrayado enlaces y vínculos del establishment (el hogar indiscutible, el valor referencial de la riqueza, el apego medroso a la ley, el destino fatal de los marginados); ha nulificado a la mujer o la ha vuelto una parodia dictatorial (Doña Ramona) o un plagio total de lo masculino (Marvila); ha robustecido la noción de "exótico" haciendo que la acepten los propios perjudicados por tales descripciones (latinoamericanos de grandes sombreros y pequeños burritos que viven quietos esperando la emergencia salvadora de lo extranjero y africanos de grandes lanzas y tatuajes que huyen ante el hombre trepado en el árbol); ha falsificado banalizando hasta lo grotesco, el sentido de trabajo y relaciones humanas en cualquier nivel."<sup>65</sup>

Peligrosos estereotipos son todos los expuestos y ahí está el mayor riesgo no sólo con los *cómics* sino con los medios de comunicación en general. El cine nacional por ejemplo promovió y terminó estableciendo una imagen del mexicano basada en la forma de vestir, de hablar, de pensar. ¿O acaso la mayoría de las películas de la llamada "época de oro" del cine mexicano no defendían la idea de la omnipotencia del patrón o del hacendado ante la permanente obediencia del trabajador que vivía siempre agradecido con aquel por darle trabajo? En dichos filmes los campesinos y trabajadores en general siempre estaban contentos cantaban y bebían y nada parecía preocuparles. Por su parte la imagen de la

<sup>64</sup> *Ibidem*, pág. 17.

<sup>65</sup> *Ibidem*, pág. 18.

mujer también reforzaba la idea de que el sexo femenino debía estar destinado a realizar determinadas actividades, con menos derechos que los hombre y más obligaciones.

Por otra parte ante el inminente proceso de globalización, el reconocimiento de la identidad del individuo se vuelve indispensable para enfrentar lo exterior. En el caso de México esta situación es más complicada porque aún en nuestros días la identidad es algo que no se define del todo, debido en particular a la forma en que se integró el país por medio de un mestizaje entre culturas. "La desmitificación debe separar el estudio del empobrecimiento simbólico de una tradición iconológica del examen de aquello que podemos retener, como legítimo y operante, de entre lo que recibimos. Siempre, para el colonizado su herencia es una red de agujeros ¿Qué debe conservarse? ¿O todo nuestro repertorio visual, moral, intelectual es desechable y es preciso partir de cero en una renovación que afirme que sólo tendremos cultura cuando hagamos la revolución?"<sup>66</sup>

Al final Carlos Monsiváis sitúa al *cómic* en su justa dimensión en el mundo de nuestros días. Al igual que los *cómics*, las películas del cine de Hollywood, no todas son valiosas ni todas son malas. En el caso de las películas estadounidenses "transmitían su mensaje ideológico, pero también significaban otra cosa: el descubrimiento y el redescubrimiento del rostro humano, la captación de atmósferas, el delirio filoborgiano que acumulaba criaturas y continentes, la crítica a pesar suyo, el resumen que de una cultura proponía un *close-up* de Greta Garbo, una irrupción brillante de Marlene Dietrich, un gesto lascivo de Jean Harlow, todas grandes mitos."<sup>67</sup>

De las historietas se puede decir lo mismo, no todos sus realizadores tienen la misma capacidad para plantear una historia y plasmarla en el papel. Existe entre la mayoría de los directores de cine, tanto mexicanos como extranjeros, un consenso acerca de los filmes estadounidenses; la mayoría de ellos están realizados con gran calidad pero lo que cuentan son historias absurdas en muchos casos, que poco o nada tienen que ver con la realidad, con base en temas superficiales. Un fenómeno similar ocurre con los *cómics* y la ideología que pretenden hacer pasar como realidad. Por eso se debe tener en cuenta que así como existen *cómics* valiosos por su contenido, la gran mayoría carece de cualidades.

El *cómic* "ha propiciado, entre frenos y manejos, el desarrollo del sentido del humor; ha sido, en países carentes de tradición artística y museos, una oportunidad —mínima, pero puntual— de atender al arte popular, ha permitido un orden imaginativo de alcance no determinado pero evidente. Ante el chiste adocenado de Pepita o Educando a papá, el humor jovial, la inventiva cómica de Al Capp en *Li'l Abner*; ante las tediosas y sumisas aventuras de Mickey y Tribilín contra Pete Pata de Palo, el fervor escenográfico de *Flash Gordon*, en el *cómic* y en las series de episodios; ante el vacío esplendor académico de *El Príncipe Valiente*, los juegos de luces y sombras, la sabiduría, en el manejo de zooms y *medium-shots* de Milton Caniff."<sup>68</sup>

<sup>66</sup> *Ibidem*, pág. 17.

<sup>67</sup> *Ibidem*, pág. 18.

<sup>68</sup> *Ídem*.

En resumen, lo que Monsiváis pretende decir es, que el contenido de ningún *cómic* es inocente o carente de intención, la mayoría de ellos poseen mensajes ocultos que son aceptados por los lectores sin el menor cuestionamiento. Pero, hacer una descalificación de las historietas en general es un grave error, pues muchas de ellas poseen un gran valor artístico que es olvidado, en ocasiones, en nombre del rechazo a todo posible mensaje ideológico; o al contrario aceptar cualquier obra sólo por la gran calidad estética con que está realizado es caer en una generalización errónea.

Lo que se pretende dejar en claro es que toda generalización lleva consigo un peligro muy serio, aún con la obra de un mismo autor puede haber cambios a lo largo de su vida, como lo muestra el caso de *Li'l Abner*, que a pesar de ser realizada con calidad por sus trazos sencillos pero de gran expresividad, su autor llegó a ser parte de aquello que él tanto criticó en sus primeros trabajos: un conservador semifascista. Por eso ante este caso y para cualquier otro que se refiera al análisis e interpretación de mensajes, se debe tener como meta llegar al conocimiento de la realidad, producto de una observación, para evitar las descalificaciones sin argumentos sólidos o la aceptación de cualquier obra sólo porque fortalece a la ideología capitalista.

## 2.5 Cómics mexicanos, realidad e ideología

La historieta en México nace como en otras partes del mundo como ilustración de un texto y con el tiempo se fue inclinando hacia el llamado cartón político en el cual se criticaba algún aspecto de la vida política, social o administrativa, del país. En este trabajo, los caricaturistas mexicanos alcanzaron gran fama, en especial aquellos que se dedicaban a publicar sus dibujos en los periódicos, lo cual provocó que en repetidas ocasiones los diarios fueran comprados por los cartones. Durante el porfiriato las críticas de estos personajes se sumaron a las de muchos periodistas, quienes a pesar de la gran censura trataban de divulgar la penosa situación imperante en la época. De esta forma la crítica social siempre estuvo ligada al entretenimiento.

La censura en México siempre ha estado presente, en especial cuando se trata de evitar la crítica al desempeño y malos manejos de recursos o autoridad de un funcionario del gobierno de cualquier nivel, ya fuera federal o local. Pero a pesar de ello, los historietistas no han abandonado su intento por expresar sus ideas y transmitir las al resto de la sociedad. Dentro de este grupo de artistas preocupados por la situación diaria, la economía, la pobreza, la marginación, la desigual distribución de la riqueza y demás temas de interés nacional algunos dibujantes que se han ganado un lugar importante por su trabajo son: Eduardo del Río ("Rius"), Helio Flores, Rogelio Naranjo, Bulmaro Castellano, Rafael Barajas ("El Fisgón"), Antonio Helguera ("Helguera") y José Hernández, entre otros.

De todos ellos uno de los más conocidos, por la publicación de sus libros, es Eduardo del Río. Uno de sus mayores éxitos fue la historieta *Los Supermachos*, con la cual empezó a acercarse al pueblo, combinando el humor y la política. El éxito fue inusitado, alcanzándose un tiraje semanal de 250 mil ejemplares. El editor de la revista, presionado por el gobierno, le quitó los personajes a Rius, quien se vio obligado a fundar un nuevo cómic: *Los Agachados*.

*Los Agachados* son la clave para entender la gran producción editorial de "Rius". En esta revista *Del Río* abordó, de 1968 a 1981, todos los temas imaginables: política, religión, sexualidad, música, fútbol, economía, filosofía, historia, ecología, y naturismo, por mencionar algunos.

A pesar de que en nuestro país el *comic-book* no ha tenido un gran "despegue" como en los Estados Unidos, y de la voraz competencia que representan las publicaciones estadounidenses en suelo propio, es necesario mencionar dos cómics que han logrado hacerse de gran popularidad como lo demuestran sus tirajes y su fama dentro y fuera de nuestras fronteras: *La familia Burrón* y *Kalimán*.

La creación de Gabriel Vargas, *La familia Burrón*, es sin duda, una de las más famosas historietas mexicanas. Desde su aparición en 1940 y hasta la década de los ochenta este cómic agotaba su tiraje semanal de 500 mil ejemplares, aunque en la actualidad se ha tenido que limitar a los 15 mil actuales.<sup>69</sup>

<sup>69</sup> <http://www.jornada.unam.mx/1998/dic98/981207/esp-burron.html>.

*La familia Burrón* es una historieta con el objetivo de entretener al lector, al tiempo que lo invita a reflexionar acerca de la vida cotidiana. Con el frecuente recurso del lenguaje coloquial Vargas logró exponer la idiosincrasia del mexicano de una forma insuperable. En las páginas de este *cómic* y por medio de sus 55 personajes el autor cuenta como sobreviven los sectores de más bajos recursos económicos de la sociedad mexicana.

En *La Familia Burrón* no se santifica la pobreza como una bendición ni se cae en una división generalizada de los personajes en buenos (los pobres) y malos (los ricos), por el contrario en pocas ocasiones se califica a los personajes, la mayoría de las veces es el lector quien puede valorar al personaje basándose en sus acciones dentro de la historia.

Así, esta historieta puede tener como protagonistas a la familia Burrón cuyos miembros sufren las penurias propias de su clase, al presidente municipal de un pueblo, que se gasta el dinero de los impuestos en tinajas de pulque; a una familia de millonarios con dinero suficiente para pagar la deuda externa mexicana; o a personajes con un gran poder político tanto en medios rurales como urbanos. Con una enorme gama de personajes, fáciles de identificar con los actores de la vida pública o con los vecinos, Gabriel Vargas muestra los vicios y cualidades de los mexicanos. En repetidas ocasiones toma como base de sus argumentos las fiestas populares y las tradiciones con lo cual demuestra que no es necesario importar costumbres de otros países para tener una cultura y una identidad propias.

Con estos elementos, la historieta ha expuesto por más sesenta años los abusos de las autoridades, la caída de una posición favorable a una de completa miseria (tema constante sobre todo cuando los protagonistas son los Burrón ya que Borola siempre está anhelando regresar a su antiguo estado financiero, en el cual disfrutaba de más comodidades); el tipo de alimentos en los que se basa la dieta de una gran parte de mexicanos y la manera en que se debe disputar por el pan de cada día. Estos son algunas de las cuestiones sobre las que trata una de las mejores historietas mexicanas.

Por su parte, antes de hacer su aparición como uno de los *cómics* mexicanos más famosos, Kalimán era uno de los héroes más conocidos gracias a ser el protagonista de una serie radiofónica en la época de oro de la radiodifusión mexicana. Por su gran popularidad paso a la historieta y luego al cine, siempre con una fama espectacular.

Sus extraordinarias aventuras fueron publicadas en revistas de historietas, que mantuvieron por más de veinte años consecutivos una venta semanal superior al millón y medio de ejemplares, y en ocasiones llegó a los 3 millones en sus aventuras de mayor éxito.<sup>70</sup> Comparado esto con el *cómic* estadounidense de mayor venta, *El Capitán Marvel* que llegó a una circulación máxima de dos millones, la historieta mexicana logró lo que ninguna otra ha hecho. Además *Kalimán* circuló sólo en el mercado de habla hispana de América. Si se suman en conjunto las revistas vendidas hasta la fecha se llega a la cifra aproximada de más de mil millones lo que es un indiscutible récord mundial para un mismo héroe de aventuras en su propia revista semanal, sin repeticiones de series.

<sup>70</sup> Tomado de <http://www.kaliman.org.mx>.



Kalimán, alimentó la imaginación de sus seguidores, llevándolos a mundos fantásticos y exóticos, pues tan pronto resolvía un caso difícil en la India, como se veía transportado al pasado de la China legendaria, enfrentado a los más poderosos dioses de la mitología griega, en lo profundo de las selvas africanas, en las misteriosas ruinas incas, o en los sórdidos barrios de las grandes capitales del Mundo. Es un ser que parece saberlo todo, protagonista de sucesos al parecer fantásticos, y sin embargo es solo un hombre, pero un hombre que ha llevado su mente y cuerpo hasta los límites de la realización de un ser humano, es por eso, "El hombre increíble".

Kalimán viaja siempre acompañado de un niño egipcio descendiente de faraones, llamado Solín, cuyo nombre verdadero es "Rabán Tagore", hijo del príncipe Jassaf, al que salvó en su primera aventura titulada "Profanadores de tumbas". Solín recibe de su mentor enseñanza escolar y conocimientos de los fenómenos paranormales, y tal vez con el tiempo se convierta en su sucesor.

La gran aceptación de este personaje en el público mexicano se cree que se debe a "esa dosis de aventura y de realidad, sus poderes son maravillosos pero no increíbles, se mueve en un mundo fantástico, pero con los arquetipos de nuestra cultura. Otro importante factor es el fundamento parasicológico de sus aventuras y la íntima relación establecida con sus admiradores como consejero indirecto de influencias positivas y esperanzadoras a través de sus sentencias y enseñanzas a Solín."

La conducta de Kalimán procede de satisfacer ansias íntimas del ser humano, por los conceptos de paz, razón y el respeto y admiración por lo desconocido, que surgen de la actitud de "El Hombre Increíble" frente a la vida: poner siempre por encima de la fuerza bruta y del materialismo, la fuerza superior del espíritu y el poder inconmensurable de la mente humana, su doctrina está expresada en dos de sus sentencias preferidas: "Serenidad y paciencia" y "Quien domina la mente lo domina todo".

La revista de historietas de *Kalimán* comenzó a publicarse en México el 17 de noviembre de 1965, con fecha de edición del 4 de diciembre del mismo año, con un tiraje de 100.000 ejemplares, duplicado en la misma semana del lanzamiento, hasta alcanzar un promedio de millón y medio de ejemplares, lo que a lo largo de 20 años nos lleva a la cifra total de mil millones de ejemplares vendidos.<sup>71</sup> Esta primera serie concluyó con el número 1348.

*La Familia Burrón* y *Kalimán* son dos historietas de entre gran una variedad de títulos que se publicaron o se publican aún en México. Ambas tienen una relación muy estrecha con la realidad aunque sus personajes y las aventuras en que intervienen sean ficticias. Es cierto que estos y otros *cómics* han realizado aportaciones, junto con el cine, a la denominada "identidad nacional". Pero también es posible encontrar en ellos una ideología equiparable con la de los *cómics* estadounidenses y la sociedad en la cual son producidos.

La idea equivocada que se tiene del individuo mexicano en varios lugares del mundo ha sido promovida en gran medida por las historietas, películas y series de televisión. Entonces

<sup>71</sup> *idem.*

se puede decir que también tienen un contenido ideológico, pues distorsionan la realidad en beneficio de un grupo o clase social dominante.

La imagen del mexicano en un permanente festejo, sin otra preocupación que consumir bebidas embriagantes, en permanente descanso y con sus inseparables sombrero y asno, es habitual en varios países incluido en el vecino del norte. El mexicano no es capaz de competir ni con sus habilidades ni con sus conocimientos. Así lo pensaban los conquistadores españoles y después de cinco siglos la situación ha cambiado muy poco. Y lo que es más lamentable, en ocasiones resulta tan poderosa la difusión de estas falsas ideas que los propios mexicanos terminan convencidos de tal situación, sin la menor posibilidad o intención de cambiarla.

Otra de las ideas aceptada como real es la valoración del individuo a partir de las posesiones con que cuenta. Son comunes las valoraciones del tipo, los ricos son malos y los pobres son buenos; o los habitantes de los medios rurales son incapaces de obrar con maldad, los habitantes de las urbes son siempre tramposos y mentirosos. Este tipo de generalizaciones forman parte de la ideología impuesta por las clases dominantes en nuestro país. La pobreza siempre se ha aceptado como una virtud, y esto ha sido aprovechado por los dueños del capital, llámeseles empresarios, hacendados, caciques, etc., para mantener el poder, su posición de privilegio y para seguir explotando a las clases más desprotegidas.

Terminar con la ideología no es una tarea fácil, debido a la gran penetración que ha logrado en los habitantes. Cuando en el pasado se trató de dejar atrás la ideología por un mejor examen de la realidad, los mecanismos de control, dirigidos por las clases dominantes y ejecutados o defendidos, a veces, por las mismas clases desfavorecidas, siempre reaccionaron de inmediato. Los caricaturistas, por ejemplo, al criticar los vicios de la clase política y de la sociedad que los permite, han sido reprimidos en varias formas, incluso por la vía de la violencia y las agresiones.

Pero existen también otros casos como el ocurrido con la realización de la película *Los Olvidados*, del director español Luis Buñuel, quien en su filme captó una parte del México que muchos políticos y empresarios niegan. Estos últimos personajes serían quienes elevarían sus protestas ante semejante agravio, pues decían que el cineasta no podía retratar en su película un México inexistente con extrema pobreza. Sin embargo el tiempo le ha dado la razón a Buñuel ya que su cinta, al contrario de exponer una situación irreal, recuerda la existencia de los sectores marginados de la población y la manera en que deben luchar en ocasiones para sobrevivir.

Por todo esto se puede afirmar que las historietas mexicanas, al igual que sus películas, sus telenovelas, etc., tienen una carga ideológica difícil de eliminar, aunque no imposible cuando se tienen los conocimientos para hacerlo.

### 3 Las convenciones en los cómics

A pesar de que en su integración los *cómics* han adoptado elementos de la pintura, la fotografía y el cine, por su propia naturaleza narrativa y por ser un medio impreso no todos los aspectos pueden ser reproducidos en su totalidad en las historietas.

En este capítulo será expuesto el lenguaje de los *cómics* con los diversos códigos que lo integran, algunos han sido adoptados de la fotografía y del cine y otros son exclusivos de los *cómics* y no pueden ser encontrados en otros medios. La exposición de los códigos y del lenguaje en general permitirá que durante el análisis del *cómic Batman*, se pueda saber del personaje y su historia más allá de lo que se puede obtener de una lectura superficial. Se podrán conocer cómo las líneas y los puntos son la base en una lámina de *cómics*, de ahí a las viñetas y las diversas estructuras que forman dentro de una página y la importancia de los colores y las texturas.

Para la construcción del modelo de análisis de *cómics* se tuvo en cuenta el modelo propuesto por Francesco Casetti<sup>72</sup> para el análisis de filmes, debido a que una gran parte de las categorías utilizadas pueden ser retomadas en el caso de las historietas. Es de gran relevancia el hecho que el mismo Casetti aclare al principio de su exposición que los análisis de lo visual y en particular del cine (y por supuesto también de los *cómics*) están creados a partir de un cierto sincretismo, es decir, para analizar un medio tan diverso es necesario recurrir a metodologías diversas, de las cuales se tomarán algunos elementos aplicables y se dejarán fuera otros.

Del modelo construido por Francesco Casetti los códigos considerados fueron los visuales, tanto los referentes a la iconicidad como a la fotograficidad. Estos no sufrieron ninguna modificación por ser comunes a todos los medios visuales. En cuanto a los códigos relativos a la movilidad y al montaje se debió realizar una adecuación debido a la naturaleza de los medios impresos, en este caso el *cómic*. Por último para los códigos gráficos se revisaron algunos de los trabajos realizados por Roman Gubern.

La base de este análisis son los distintos códigos que integran el lenguaje de los *cómics*. Un código cuenta con tres características<sup>73</sup>:

- a) un sistema de equivalencias, gracias al cual cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente (cada señal tiene un significado)
- b) una serie de posibilidades; las elecciones activas llegan a referirse a un canon (las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario, etc.)
- c) un conjunto de comportamientos ratificados, gracias al cual el remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común (ambos usan la misma lengua, etc.)

Sólo por la presencia simultánea de estos tres aspectos puede funcionar un código; esto permite definir el área en el que se encuentra, describir las fórmulas usadas y referirlo a otras elecciones posibles.

<sup>72</sup> Francesco Casetti es un semiólogo italiano, docente de las Universidades de Milán y Brescia, Italia.

<sup>73</sup> Francesco Casetti y Federico di Chio. Cómo analizar un film, pág. 72

A continuación se exponen los puntos contemplados en el modelo de análisis, organizados de acuerdo al tipo de códigos que conforman el lenguaje de los *còmics*:

## I. Códigos tecnológicos de base

Códigos del soporte - papel  
- formato

## II. Códigos visuales

### Iconicidad

1. Códigos de la denominación y del reconocimiento icónicos.
2. Códigos de la transcripción icónica.
3. Códigos de la composición icónica
  - presentación
  - distorsión
  - figuración
  - plasticidad
4. Códigos iconográficos
5. Códigos estilísticos

## III. Códigos visuales

### Fotograficidad

1. Organización de la perspectiva
2. Márgenes del cuadro
3. Modos del dibujo
  - Campos y planos
  - Grados de angulación
  - Grados de inclinación
4. Formas de iluminación
5. Blanco y negro y color

## IV. Movilidad

1. Tipos de movimiento en el interior del cuadro
2. Tipos de movimiento del cuadro

## V. Códigos gráficos

1. Gestuario
2. Globos y didascalias
3. Metáforas visuales
4. Rotulación
5. Onomatopeyas
6. Signos cinéticos

## VI Montaje

1. Movimiento dentro del cuadro.
2. Movimiento del cuadro.
3. Estructuras espaciales de montaje.
4. Estructuras psicológicas de montaje.

### 3.1 Códigos de la serie visual

#### a) Códigos de la denominación y reconocimiento icónico

Sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua, permiten a los espectadores del *cómic* identificar las figuras en el pictograma y definir aquello que representan. Por medio de estos códigos es posible identificar los objetos, los personajes, los lugares, etcétera.



Estos códigos permiten que el lector reconozca la figura humana del conjunto de habitaciones en el fondo.

#### b) Códigos de la transcripción icónica

Aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características. El efecto de estos códigos es a menudo el de dar una impresión de transparencia e inmediatez a las imágenes que los activan: éstas son bastante convencionales, como lo demuestran la recurrencia a ciertos esquemas fijos (la forma casa cuadrada techo agudo). En esta área se incluyen aquellos que regulan la eventual distorsión de la imagen, es decir, aquellos que tienen como objetivo reproducir un objeto limpio y definido en sus contornos y a la vez incierto y borroso.

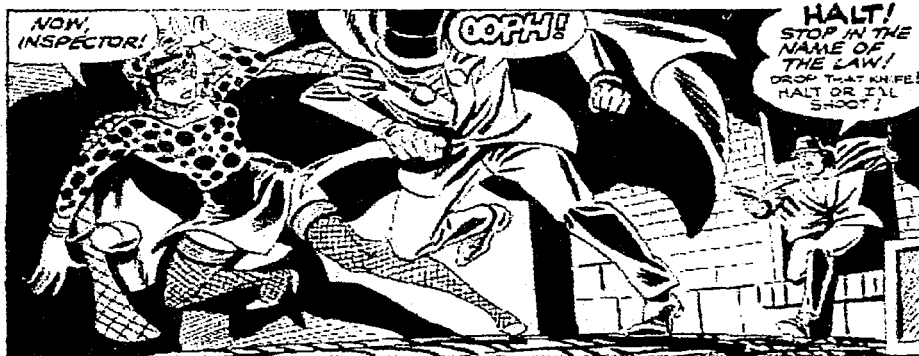


La casa de cuadrada de techo agudo es un esquema recurrente en los *cómics*.

### c) Códigos de la composición icónica

Organizan las relaciones entre los diversos elementos en el interior de la imagen y como consecuencia regulan la construcción del espacio visual. Operan sobre la dislocación de las figuras, sobre la forma que éstas asumen, sobre la relevancia de cada una de ellas etc. Estos códigos están subdivididos en varios tipos:

- Los códigos de la figuración que trabajan sobre todo en la manera en que se reagrupan los elementos y se disponen sobre la superficie de la imagen. El resultado es convertir en problemática la distribución de los objetos en el campo.
- Los códigos de la plasticidad de la imagen, estos trabajan sobre la capacidad de ciertos componentes para destacarse de los demás e imponerse sobre el conjunto con una relevancia específica. Están en juego las relaciones entre la "figura" y el "fondo" (las cuales se expondrán en el apartado referente a la Gestalt); algunos elementos atraen la atención del observador, y en cierto modo avanzan hacia él. Procedimientos como la colocación permiten que una parte de la imagen sea convertida en figura y centro de atención.



Códigos de la plasticidad. La distribución de los objetos y personajes en este caso produce un efecto dinámico.

Códigos de la figuración. Esta viñeta en blanco y negro necesita una mayor atención del lector para identificar los personajes de los fondos. Sin embargo los adecuados trazos de un buen dibujante son capaces de hacer olvidar la carencia de color por medio de los claroscuros.

#### d) Códigos iconográficos

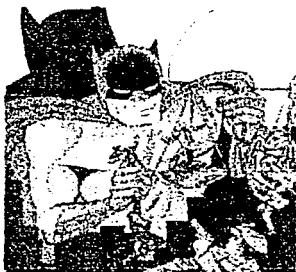
Regulan la construcción de las figuras definidas, pero convencionalizadas y con un significado fijo. Consiguen, por ejemplo, que un personaje, por sus rasgos fisionómicos, su comportamiento, su vestimenta, etc., aparezca desde el principio como un villano, y otro como el héroe.



Durante mucho tiempo los individuos de rasgos orientales fueron considerados en los *cómics* como un sinónimo de maldad.

#### e) Códigos estilísticos

Asocian los rasgos que permiten reconocer los objetos reproducidos con los que revelan la personalidad y la idiosincrasia de quien ha operado en la reproducción. En algunos *cómics* el estilo de los trazos del autor es permanente y tan definido que con dificultad se encontrarán variaciones lo cual permite la identificación de la obra del dibujante.



Tanto el particular estilo de Bob Kane en Batman (izquierda), como el de Tod McFarlane en el de Spawn (derecha) pueden ser reconocidos por sus respectivos lectores.

Estos códigos en su conjunto permiten que el lector logre el reconocimiento de los elementos en un *cómic* —personajes, objetos, fondos, etc.— ya que a diferencia de las imágenes cinematográficas y fotográficas los *cómics* y los dibujos que los conforman requieren de un mayor esfuerzo para reconocer, interpretar y relacionar las imágenes con los objetos "reales".

### 3.2 Códigos tecnológicos de base

En estos códigos se ubican los códigos de soporte y forman parte de los códigos propios del *cómic* que no pueden ser encontrados en ningún otro medio.

#### a) Papel

En las historietas el soporte es el papel sobre el cual se dibuja, por lo cual se deben considerar aspectos como su capacidad o incapacidad de reflejar la luz, su textura o su reacción ante la tinta y los instrumentos utilizados para realizar los trazos ya que a partir de estos últimos se pueden tener distintos resultados con efectos variados de acuerdo con el objetivo que plantea la narración.

#### b) Formato

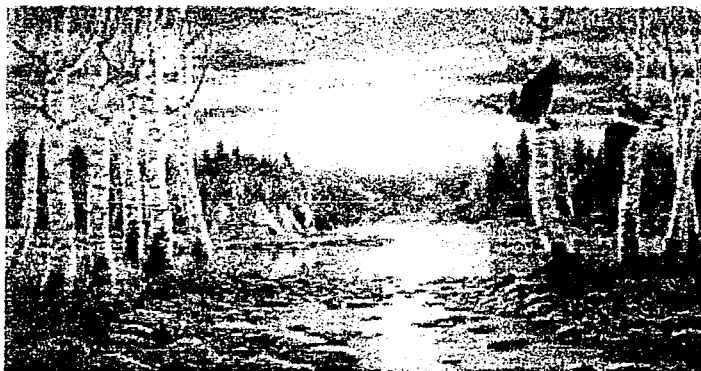
Junto con las propiedades del papel, se consideran dentro de estos códigos los formatos de los *cómics*, es decir, su forma y dimensiones. A diferencia del cine en donde los formatos están ya establecidos debido al formato de la cinta y a las dimensiones de la pantalla, en los *cómics* el tamaño es de una gran variedad. Si se recuerda las primeras tiras cómicas aparecían en las páginas de los diarios con un formato tabloide. Tiempo después los primeros *comic-books* tendrían mayores dimensiones, sobre todo si se les compara con los actuales. Sin embargo, a pesar de la enorme gama de formatos, las casas editoriales de mayor permanencia han conseguido publicar ejemplares con un formato estándar con una medida de 17 X 25.8 centímetros.



### 3.3 Profundidad y perspectiva

Las reglas para la composición de la profundidad y la perspectiva en los *cómics* han sido heredadas de la pintura como primer medio y de la fotografía y del cine después. Sin embargo, con el paso del tiempo, los creadores de historietas han dado muestras de un manejo muy particular de los cánones en estos dos ámbitos ya que los han asimilado, los han reproducido en sus propios trabajos. Pero también los han utilizado para confundir la visión del lector, al cambiar el uso de las líneas, los ángulos, la proporción entre objetos y el punto focal, entre otros elementos, con lo cual se pueden llegar a conseguir efectos inverosímiles y perspectivas "antinaturales".

Todo uso de la perspectiva ya sea normal o anormal se encuentra en función del efecto que se pretende producir y la sensación a despertar en el lector. La profundidad por su parte, influye en la visión del lector para que este perciba. Perspectiva y profundidad están presentes en los trazos de las líneas y en su tipo, ya sea ortogonal —que se considera de mayor quietud y se le encuentra a menudo en las líneas que representan las paredes de los edificios— o diagonal —de gran dinamismo e identificada con las escaleras—. En los *cómics* es posible encontrar ambos tipos de ordenamientos, pero en los *cómics* de acción, y en especial los de superhéroes, se recurre al orden diagonal por contribuir a la idea de constante movimiento.



ESTA TESIS NO SALI  
DE LA BIBLIOTECA

### 3.4 Encuadres y angulaciones

Los códigos correspondientes a los encuadres y a las angulaciones han sido adoptados por los dibujantes de *cómics* de su uso en la fotografía. Casetti dice acerca de los modos de filmación: "filmar un objeto significa también decidir desde qué punto mirarlo y hacerlo mirar (ya sea de frente, desde lo alto, desde abajo, de cerca, de lejos, etc.); y estas elecciones no están exentas de consecuencias, pues subrayan o añaden significados al objeto encuadrado."<sup>74</sup> De los elementos plasmados en una página de historieta se puede concluir algo semejante: cuando un dibujante realiza un trabajo elige una imagen y el modo en que debe ser vista por el lector, pero la elección por lo regular está sujeta al sentido dramático requerido por la historia.

Así como en el cine lo encuadrado tiene una gran importancia, en los *cómics*, y con mayor precisión en una viñeta, es fundamental tanto lo que se ve, como lo que no se ve pero se supone. Se había ya tratado la incidencia de la elección del momento por parte del autor cuando se hace un dibujo. La elección se vuelve fundamental por depender de ella la posibilidad de mostrar figuras dinámicas o estáticas. Pero también es significativo el hecho de que cuando se encuadra algo se le ponen límites a una imagen y entonces es posible ver una parte (lo que está adentro de los márgenes) y dejar fuera todo lo demás (todo lo que está fuera de los márgenes). Tanto lo que se halla dentro como lo que se encuentra afuera requiere de una gran participación del lector, aunque la participación aumenta cuando se debe imaginar lo que hay fuera del margen, a partir de lo que se ve en el interior. Este aspecto permite la creación de situaciones como las voces en *off*.

La elección del encuadre, como otros elementos del *cómic*, obedece a la intención del autor de enfatizar un suceso o un detalle trascendental en la narración. Las tomas abiertas (panorámica, full shoot son utilizadas para la identificación del contexto en que se encuentran el o los personajes, los planos americanos y medios se usan para ver las acciones realizadas por los personajes y es común encontrarlos en los diálogos. Los planos más cerrados (plano cerrado y plano detalle) se emplean para obtener una mejor perspectiva del rostro del personaje y establecer su estado de ánimo y sus cambios emocionales.

El uso de los planos depende de cada dibujante. Algunos como Gabriel Vargas, creador de la Familia Burrón, prefieren los planos medios y americanos, y en raras ocasiones se les verá utilizar planos demasiado abiertos o a detalle. Sin embargo un uso adecuado de ellos permite una narración más variada de la historia y contribuye a acentuar el dramatismo de la narración.

Es común encontrar la denominación de los planos en inglés por ello a continuación se enumeran los tipos de planos en español con su respectivo nombre en inglés.

Gran plano cerrado o *Big close up*  
Plano cerrado o *Close up*

<sup>74</sup> *Ibidem*, pág 87.

Plano medio o *Medium shot*

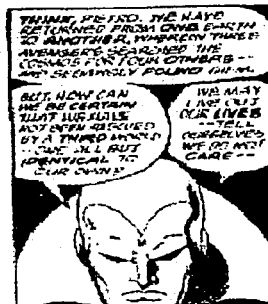
Plano americano

Plano general o *Full shot*

Plano lejano o *Long shot*



Gran plano cerrado



Plano cerrado



Plano americano



Plano medio



Plano general



Plano lejano

Por su parte, los grados de angulación son de tres tipos:

- a) El frontal que corresponde a una toma en la cual el personaje se encuentra a una igual altura a la del punto desde donde es observado.
- b) El picado en el cual el punto de observación se encuentra por arriba del personaje.
- c) El contrapicado que se presenta cuando el personaje es visto desde abajo.

Los grados de inclinación son de igual forma un aspecto a considerarse cuando se quiere mostrar algo. Los tipos de inclinación también han sido tomados por los dibujantes de *cómics* de su aplicación en el cine y pueden ser: normal cuando la dirección tanto del eje del personaje del observador es la misma, es decir, la inclinación del observador es nula; oblicua (diagonal) cuando la dirección del eje del observador se encuentra inclinada con relación a la derecha o izquierda del personaje y vertical cuando el personaje es visto desde arriba.

La decisión de filmar a una persona o un objeto en picado o en contrapicado determina toda una serie de connotaciones: el encuadre desde abajo, más o menos acentuado, puede contribuir a poner de relieve la majestuosidad de un personaje o su soberbia, para manifestar sobre el espectador un "dominio" de la figura engrandecida, marcado de manera positiva o negativa. A su vez el encuadre desde arriba empequeñece al personaje y se utiliza para subrayar la debilidad o cobardía del sujeto.



**Picada**



**Contrapicada**



**Inclinación Oblicua**

### 3.5 Línea, texturas y color

Estos tres elementos son la base de cualquier dibujo y de ellos depende en gran medida el efecto que pretende conseguir el dibujante.

Existen distintos tipos de línea y su grosor obedece al uso que se le quiera dar, por ejemplo las funciones de la línea pueden ser:

- 1) La línea objeto. Este tipo de línea representa un objeto en sí mismo como los brazos y piernas en los dibujos infantiles. Es por lo regular una línea delgada y se obtiene con instrumentos como el rotulador y pinceles finos.
- 2) La línea contorno. Estas líneas representan el borde de los objetos y personajes, por lo que su grosor es variable, pues además de poner límites entre un objeto y otro, también influyen en la noción que el dibujante pretende dar de volumen en un cuerpo. Este tipo de líneas se obtienen con el uso de pinceles.
- 3) La línea relleno. Se pueden usar las líneas para rellenar objetos y cualquier espacio. Los rellenos se distinguen en dos grandes categorías: a) los sombreados, realizados a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos, realizados con plumillas o pinceles en la mayoría de las ocasiones; y b) los tramados, superficies punteadas o rayadas, más o menos densas, trazadas a veces a mano pero por lo regular obtenidas en la imprenta o bien con ayuda de superficies móviles.

El negro compacto puede ser considerado el caso límite del relleno, aún cuando a menudo los autores que utilizan el negro evitan los sombreados y las tramas. El trazo del relleno, del tipo que sea, se lee de manera diferente del trazo de contorno. Este último puede tener significado incluso solo, mientras que el trazo relleno lo tiene tan sólo dentro de su contexto. Un trazo de contorno aislado puede representar el contorno de cualquier objeto, mientras que un trazo de relleno solitario no significa nada: es el conjunto de los trazos lo que determina el efecto.

En algunos casos es posible reconocer los objetos representados aunque en el dibujo no existan rellenos, y en otras ocasiones el relleno dificulta la lectura al hacer más compleja la imagen. La línea modulada es un esbozo de relleno, ya que por medio de sus modulaciones da una idea de iluminación de las superficies, y en consecuencia también proporciona datos de su consistencia, volumen, etcétera. El relleno es expresivo: cuando se han reconocido los objetos, es decir, cuando se sabe lo que son, se conocen también sus características, si son lustrosos, opacos, luminosos u oscuros, si están cerca o lejos.

Además el relleno permite crear zonas oscuras que resalten las más claras, o viceversa. El contraste se convierte en el elemento crucial, que permite subrayar algo y por lo tanto dirigir la mirada del lector hacia lo más importante. Un caso particular de contraste claro-oscuro con fines expresivos es el relleno "emotivo" de algunas imágenes. Las líneas o zonas negras que rodean el centro de la imagen representan al mismo tiempo la oscuridad circundante y la tensión de la escena, y crean, por contraste, la zona luminosa donde actúan los personajes.

Los rellenos y las texturas se han convertido en un elemento de gran importancia pues ayudan al lector a identificar los objetos, los fondos, además de contribuir en la creación de un ambiente al aportar detalles de la iluminación del momento captado.

Las líneas pueden ser de dos tipos: la línea pura y la línea modulada. La línea pura dibuja las figuras; es una línea contorno que permite distinguir entre lo que forma parte de la figura del fondo que no forma parte de ella. Con la línea modulada se da al dibujo un espesor tridimensional. Cuando la lámina está elaborada con líneas puras, el signo gráfico no indica el espesor de los objetos o su lejanía. La línea contorno, no dice sólo donde acaban las figuras y comienza el fondo, proporciona también información, en muchos casos, sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia dentro del conjunto de trazos.

Para la gráfica, la relación entre textos e imágenes es fundamental. En la página publicitaria, por ejemplo, todo está planteado para poner de relieve y atribuir matices semánticos o emotivos al producto publicitario. O en la gráfica de los diarios en donde la relación entre textos e imágenes es vigilada con atención se han creado patrones basados en el tipo, tamaño y grosor de la letra, para diferenciar un título, de un subtítulo o del cuerpo del texto.

En el *cómic*, dicha relación es importante desde el punto de vista gráfico, además del narrativo. Las palabras o los ruidos son elementos significativos para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico.

Desde el nacimiento de la caricatura, la necesidad de incluir palabras para elaborar un mensaje con el cual se pueda comunicar el personaje, ya sea con otros personajes en la historia o con el lector mismo, es un aspecto a considerarse por la relación literatura-imágenes. En los *cómics* no se pueden leer por separado textos e imágenes, ambos forman de un todo. Una de las funciones del texto es reforzar el sentido de la imagen. En ocasiones la relación en vez de ayudar al entendimiento del mensaje original la contradice o no concuerda, lo cual crea un estado de ambigüedad en el lector. Sin embargo esto ocurre en casos poco frecuentes y la mayoría de las veces texto e imagen van dirigidos en una misma dirección.

En la historia de la pintura se pueden encontrar diferentes usos y significados para cada color. A continuación se enuncian algunos de los más frecuentes significados otorgados a los colores en la cultura occidental<sup>75</sup>. Cabe mencionar que los colores no tienen un significado único y constante, cada dibujante utiliza los colores en función de los efectos que quiere producir o de sus preferencias, los descritos a continuación se incluyen en este apartado como un ejemplo.

Blanco. Es un color acromático producido por la reflexión, transmisión y emisión de toda la luz en la proporción en la cual existe en el espectro. Por lo general se le asocia a la pureza y a la inocencia. La metáfora "tan blanco como la nieve" es utilizada para ejemplificar un

<sup>75</sup> Augustine Hope y Margaret Walch. The color compedium.

objeto blanco de gran pureza. Este color no tiene ninguna connotación negativa. La magia blanca como oposición a su contraria, la magia negra, es considerada benigna.

Negro. Representa la ausencia de color o de reflexión de luz por un material. Es frecuente encontrarlo asociado al desconocimiento y lo negativo. Pero también puede ser, según el contexto, signo de calma, neutralidad o autoridad y, en algunas circunstancias, horror o un toque erótico.

Azul. Se dice que este es un color de gran profundidad y es empleado con regularidad en las comunidades desarrolladas. También se le relaciona a la confianza y a la tranquilidad.

Rojo. Se le relaciona con el signo de atención y en todo el mundo es reconocido como señal de alto en los semáforos (excepto en China donde el rojo es un símbolo nacional del comunismo y en donde el verde indica alto y rojo siga). También se le asocia con el fuego, el poder, la agresión y la sangre. Las más antiguas asociaciones del rojo fueron con el calor, la carne, las emociones como el amor y el coraje. En la Edad Media reemplazó al púrpura como color de la realeza.

Amarillo. Es el más reflexivo y luminoso de los colores primarios. La luz amarilla da al ojo humano su gran agudeza visual. Puede significar el amanecer y el oro. Se le ha relacionado con la inteligencia pero con *The Yellow Kid* se le asoció al sensacionalismo. También es signo de esperanza e inteligencia.

Verde. Es el más ambiguo de los colores. En Estados Unidos se asocia al crecimiento económico. En 1928, por ejemplo, el verde era el color favorito de autos. Para 1933, durante la gran depresión, su posición fue reservada. En 1950 el boom económico trajo consigo el uso de verdes claros y oscuros. En los interiores el verde institucional es considerado como calmante. Color de las verduras y la naturaleza. Puede significar frescura, salud, regeneración y crecimiento, pero también es signo de enfermedad y celos. Es el color más suave para el ojo humano. En la ciencia ficción representa a los *aliens* (extraños, reptiles, monstruos, bestias del espacio). También se le relaciona con el dinero.

Naranja. Es un color de gran intensidad, muy luminoso. También es usual encontrarlo en anuncios y señales de alerta y seguridad. Es un color energético, asociado a la excitabilidad, la actividad y la fertilidad en algunos países como Francia. Se le relaciona con la naturaleza y la comida: mandarinas, duraznos, etc.

Gris. Es un color acromático. Sugiere inteligencia (asociado a la materia gris del cerebro) y edad (cabellos grises por la edad). Es un símbolo de abundancia (por los colores de la plata y el oro). Un significado más reciente asocia al gris con el concreto y el metal del medio ambiente urbano, así como con los negocios y la industria.

Café. Asociado con el confort y la cordialidad, fue muy popular en la ropa de hombres y mujeres durante la Gran Depresión porque era signo del trabajo. Se le relaciona con la naturaleza por elementos como el tabaco, el café, el chocolate y el otoño. También indica vitalidad, receptividad y sensualidad.

### 3.6 Viñetas y página

Los *cómics* son un medio expresivo cuyo origen es la integración del lenguaje icónico y el lenguaje literario. Nacieron cuando texto e imágenes se integraron de un modo orgánico. Roman Gubern define a los *cómics* como una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética."<sup>76</sup>

Aunque algunos *cómics* son descriptivos, la mayoría tienen una función narrativa. La diferencia de los *cómics* con las llamadas aucas y las pinturas con carácter narrativo es la narración secuencial, rasgo de la estructura narrativa de los *cómics*, en donde la lectura está determinada por una prioridad de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior.

En el caso de los *cómics* la estructura narrativa está formada por "pictogramas". El pictograma constituye la forma más primitiva de escritura y se define como un "conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se tratan de designar."<sup>77</sup> El pictograma precedió al invento de la escritura fonética, sistema comunicativo mucho más abstracto y que reproduce, uno a uno, los elementos sonoros constitutivos de las palabras. La escritura fonética está integrada por un sistema de signos convencionales y por ello mismo es menos universal que el pictograma como instrumento de comunicación.

Por signo icónico se entiende, de acuerdo con la definición de Morris "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado", definición que lleva la relativa universalidad e inteligibilidad del signo icónico, comparado con otros signos lingüísticos, como es la palabra. Gubern establece un paralelismo con el lenguaje verbal y define como "iconema" (equivalente al fonema) el "mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo (por ejemplo una pequeña curva, puede adquirir en el contexto de un rostro diferentes significados, puede ser una boca, una ceja, etc.)

Aunque la escritura fonética de los *cómics* constituye su parte literaria no es un elemento indispensable en un *cómic* como lo demuestran varios autores con sus obras carentes de textos. Además existen casos en los cuales hay letras pero sin ningún carácter de discurso lingüístico como las onomatopeyas.

#### a) Unidades significativas

Como cualquier estructura narrativa, los *cómics* pueden ser fragmentados a efectos de análisis en un número determinado de unidades con un significado propio. Gubern distingue en tres los tipos de unidades: macrounidades significativas, unidades significativas y microunidades significativas.

<sup>76</sup> Roman Gubern. *El discurso del cómic*, pág. 107.

<sup>77</sup> *Ibidem*, pág. 108.



Las macrounidades significativas hacen referencia a la totalidad del objeto estético y tienen por lo tanto un carácter sintético. Pertenecen a esta categoría las formas de definición de estética global, como son la estructura de la publicación adoptada (página de *cómics*, media página, tira diaria)

Las unidades significativas son las viñetas (o pictogramas) y las microunidades significativas son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta: el encuadre (que comprende la composición, decorados, vestuario), las adjetivaciones (angulación e iluminación) y ciertos códigos específicos de los *cómics*: el globo, las onomatopeyas y las figuras cinéticas. De la relación de unas unidades significativas con otras surge el montaje y con él se crea el discurso sintagmático del *cómic*. Las macrounidades de montaje pueden serlo según un criterio gráfico (página de *cómics*) o según un criterio narrativo (secuencia).

Es importante señalar que en la definición de la viñeta o pictograma no ha sido considerada la línea que la rodea y delimita, elemento indispensable de la viñeta para algunos investigadores. Sin embargo para Gubern esa línea no es un elemento necesario ya que como se puede observar en algunos *cómics*, las viñetas carecen de la línea que delimite y "contenga" las imágenes. Los dibujantes han reconocido el carácter convencional y prescindible de dicha línea, bien sea mediante su eliminación o al hacer que los personajes, objetos y globos quiebren la frontera espacial por ella establecida, o han jugado con ella como Winsor McCay.

Sin embargo aquellas historietas con viñetas enmarcadas son un elemento más de estudio debido a la información que aportan y el aporte visual producido.

## **b) Equilibrio de la página**

La página de *cómics* está integrada por una o varias viñetas. En ellas se deben considerar algunos aspectos como son su orientación horizontal o vertical, su número, la proporción en un conjunto de viñetas, su forma y el marco que las limita en el caso de que este exista.

A lo largo de su historia la página ha tenido grandes modificaciones, como la manera en que se ha construido. Las primeras páginas eran rígidas ya que las dimensiones de sus viñetas eran regulares al igual que sus formas, por lo común cuadradas o rectangulares organizadas en tiras horizontales; un esquema regular que pocas veces era quebrado, por viñetas más anchas o más estrechas que rompieran la regularidad de la tira.

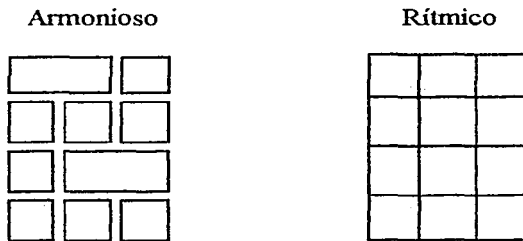
Los autores franceses, argentinos e italianos de los años sesenta invirtieron la tendencia de construir páginas con esquemas demasiado rígidos. La hiperdinamicidad de este tipo de láminas se volvió agotadora, se buscaron entonces formas más delicadas y expresivas. De aquellos experimentos quedó la costumbre de jugar con la dimensionalidad del espacio de la página. Hay juegos de tridimensionalidad entre las imágenes mismas, y no solo en su interior. En una página construida así es posible atribuir a las imágenes la función de fondo

incluso desde un punto de vista narrativo. Todas las otras viñetas representan comentarios o desarrollos de ese fondo que proporciona el tema central.

### c) Esquemas dinámicos

Algunos grafistas hacen uso de una estructura de página muy libre, en la que se puede pasar de las seis a las dos tiras de una página a la otra, o a estructuras verticales, diagonales o irregulares. La división característica y más tradicional de la lámina —y también la más difundida en los primeros decenios del *cómic*— es aquella que aparece en cuatro tiras.

Las estructuras pueden remitir a un modo de contar diverso: modulado y armonioso (cuando la división vertical entre las viñetas no coincide); y rítmico e insistente (cuando coinciden divisiones y número de viñetas):



### d) Ritmo gráfico

Las elecciones gráficas influyen de manera directa sobre un aspecto relacionado con la secuencialidad de las viñetas: el ritmo gráfico. El ritmo gráfico se orienta más a la secuencialidad que al impacto global. El ritmo está relacionado con la línea que demarca una viñeta, el posible blanco entre viñetas y su contraste con el blanco y el negro utilizados en el interior de la viñeta. El blanco puede ser utilizado como separación y como fondo.

En las viñetas despegadas, de forma total o parcial sin límite, a las cuales hace de fondo y límite abierto el blanco de la página, se convierte en algo más que un simple espacio divisorio, pues puede extender o comprimir la imagen de la viñeta.

### 3.7 Textos y ruidos

Los textos en los *cómics* representan las palabras o pensamientos de los personajes y constituyen su parte literaria. Como en el caso de las viñetas los textos no siempre aparecen dentro de los globos pero son pocos los autores que no hacen uso de ellos. Existen otros dos tipos de funciones que cumplen los textos: las didascalias y las onomatopeyas.

#### a) Didascalias

Las didascalias son textos didácticos, que por lo general pueden ser encontradas dentro de la viñeta o pictograma, y son empleadas para situar al lector dentro de un lugar o tiempo específico al proporcionar datos de la fecha, lugar u hora en que ocurren los acontecimientos.

#### b) Onomatopeyas

Las onomatopeyas son definidas por el investigador Roman Gubern como "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal" o también como "representación mediante la escritura fonética de ruidos o de sonidos emitidos por animales".<sup>78</sup>

Ejemplos de onomatopeyas son las que se refieren al sonido de disparos de un arma (bang), de golpes (plop), de un silbido (fiuu), o al ladrido de un perro (gua, gua) entre otros.

Algunas onomatopeyas tienen su origen en la palabra que designaba tal sonido, por ejemplo el "crash" del encontronazo de autos significa en inglés choque, o el "ring" producido por una campana o timbre se refiere al verbo en inglés ring, que se traduce como tañer o repicar. En los *cómics* actuales existe un gran número de onomatopeyas y cada autor tiene sus preferidas, aunque algunas se han vuelto inseparables del sonido del evento a que se refieren.

La presentación gráfica de las onomatopeyas, como sonidos producidos por una acción, rara vez se encuentra dentro de un globo y es común encontrarlas "flotando" en el aire. Al igual que en el caso de los globos, el tamaño de las letras que forman la representación de los sonidos designa el volumen del sonido y las letras pueden indicar si es un sonido molesto o armonioso.



<sup>78</sup> *Ibidem*, pág. 151

### 3.8 Globos

El globo o *balloon* se define como una "convención específica de los *cómics* destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta"<sup>79</sup>

En su definición de indicador visual del emisor fonético, el globo tiene un ilustre antecedente histórico en la filacteria. El investigador Michel Butor, al estudiar las filacterias de la pintura occidental, ha observado que al alejarse de una figura, la filacteria nos permite seguir su discurso, e incluso, gracias a sus meandros, su dicción. Si este hablante se dirige a alguien también representado, es necesario que el movimiento de la lectura me conduzca hacia este oyente. Por desarrollarse su inscripción de izquierda derecha, la filacteria está dibujada del personaje al hablante. Este recurso fue utilizado por los dibujantes satíricos estadounidenses desde finales del siglo XVIII, tomada a su vez de los ingleses, que la utilizaron desde el siglo XVII.

Cuando se estudia la morfología del *balloon* es conveniente distinguir con claridad la silueta (o continente) y los signos en ella albergados (contenido). La silueta puede revestir las formas más caprichosas (circular, ovalada, cuadrada, de dientes de sierra, oblonga entre otras), observándose que algunas de estas formas contribuyen a adjetivar su contenido. Por ejemplo un *balloon* dientes de sierra puede servir para expresar o acentuar la colérica locución de un personaje o que proviene de un altavoz.

El globo consta también de un signo, la mayor parte de las veces, en forma de delta invertida (aunque también hay quien la representa con una simple línea) llamada flecha, que indica la procedencia de los signos emitidos. Este signo es por ello más importante que la figura del globo en sí, y varios dibujantes conservan sólo el delta o "rabo" pero prescinden de la silueta del globo. En algunos casos se le aplican al *balloon* varios deltas dirigidos a varios personajes con lo cual se debe leer esta convención como un "*balloon* colectivo".

"La utilización del *balloon* y de su contenido como "materia" narrativa (letras que caen, *balloon* que se rompe, etc.) ha sido empleado por los dibujantes que gustan problematizar esta convención semiológica, para convertirla en elemento activo integrado a la historia relatada".<sup>80</sup>

La forma, tamaño y colocación de los globos en la página es variada y se halla en profunda correspondencia con el estilo gráfico del autor. Algunos prefieren los globos de contornos bien definidos, otros por el contrario colocan los textos de los diálogos "en el aire".

La forma de los globos y su disposición en la página de manera que no estorben demasiado en ninguna zona, pero que tampoco dejen vacía ninguna, ha sido para algunos dibujantes y grafistas una constante preocupación. En los años sesenta y setenta, con una parte de la producción innovadora francesa de historietas, la compleja relación con las palabras se hace

<sup>79</sup> *Ibidem*, pág. 140.

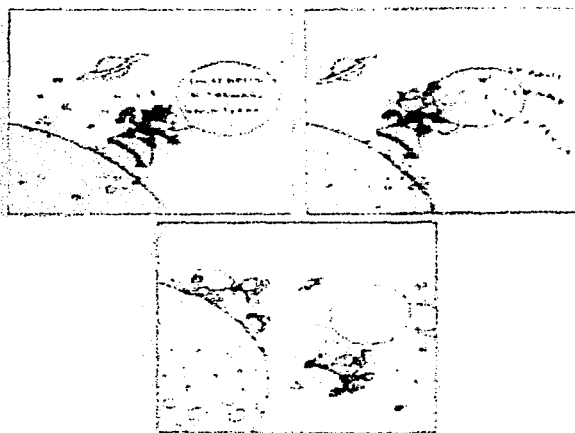
<sup>80</sup> *Ibidem*, pág. 143.

más evidente, algunas veces excluyéndolas del todo, otras integrándolas también de forma gráfica de acuerdo a la estructura de la página.

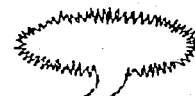
Los globos han jugado un papel esencial en los *cómics* de los superhéroes estadounidenses de los últimos veinte años. Hay en ellos un uso excesivo de los globos porque así lo ameritan las historias con largos monólogos de los personajes, pues deben expresar todo acerca de sus pensamientos, intenciones y motivaciones, con lo cual han logrado un mayor acercamiento del lector que conoce su vida personal y las ventajas o desventajas de ser un superhéroe.

Los espacios-texto invaden la escena, convirtiéndose a menudo en los objetos más significativos. En algunos autores los espacios-tiempo son invasores determinantes al ser un modo de expresar la idea de que no hay acción como tal, sino que está señalada por la reflexión o por el diálogo; no es suficiente el mostrar los acontecimientos, es preciso describirlos, y la descripción cuenta más. En tal sentido, los *cómics* estadounidenses son por sus diálogos y monólogos de gran teatralidad.

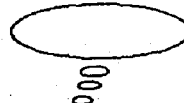
Pero el globo puede albergar también pensamientos, fantasías, recuerdos, sueños y una curiosa convención llamada "metáfora visualizada". Cuando esta materia psíquica se materializa de manera icónica en el globo en forma de pictograma se le denomina *dream-balloon*, aunque a veces se reserve esta denominación sólo para los sueños. La naturaleza psíquica y no material de estas representaciones suele estar reforzada en los *cómics* por una señal figurativa, que sustituye la flecha del globo por una sucesión de nubecitas circulares, que parten del globo y trazan una línea discontinua que apunta al sujeto de tales pensamientos y otorga un carácter evanescente e inmaterial.



Normal



Gritos



Pensamiento



Susurros

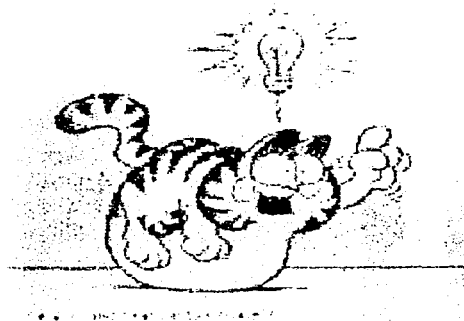
El *ballon* es empleado como un elemento más dentro del relato

### 3.9 Metáforas visuales

En la composición de los personajes de *cómics* adquiere una enorme importancia una aplicación particular de la metonimia, en concreto, la que expresa lo físico y lo moral, como cuando decimos de una persona que "no tiene corazón". Es este un antiguo principio residente en la iconografía de todas las mitologías y artes populares, en las cuales los valores éticos encuentran una eficaz traducción comunicativa en valores (y signos) estéticos por ejemplo: el héroe de rasgos físicos agradables conforme a la tradición popular, el malvado con características repugnantes.

El lenguaje de los *cómics* ha adoptado el principio de sustitución de la metáfora hasta llegar a crear verdaderos ideogramas abstractos y conceptuales. Esta sustitución analógica se utiliza para expresar vivencias y estados de ánimo tales como el amor y el dolor. En varios casos se trata de una traducción icónica de expresiones verbales comunes, como "ver las estrellas" (a causa de un golpe) o "tener una idea luminosa" (expresada por un foco).

También es posible representar la duda y la sorpresa de un personaje mediante la colocación, en la parte superior de su cabeza, de un signo de interrogación o de admiración.



### 3.10 Rotulación

Un aspecto esencial de la comunicación y de la gráfica del *cómic* se refiere al tipo de letra. El rotulado es la operación de escritura material de los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias. Por extensión, el término es usado también para definir el estilo con el que ha sido realizada esta escritura.

Aunque en general, la rotulación es realizada a mano por personas especializadas, algunos autores, y sobre todo algunas revistas por su línea editorial, imponen un rotulado impreso a todos los *cómics* por ellos publicados. Cuando es un autor quien elige el tipo de letra, la elección se debe en general a problemas de coherencia gráfica. El estilo tipográfico en armonía con el resto de los dibujos da un resultado gráfico más agradable a la lectura.

La cuestión es distinta cuando el editor impone la propia elección de rotulado en los *cómics*, con independencia de la efectuada por el autor. Cuando el dibujante proyecta sus láminas de manera global, no cómo imágenes con espacios para las palabras sino como una integración de los dos componentes, el producto gráfico acentúa el ambiente de la narración. Por ello, es importante considerar el tipo de letra no como un componente secundario o con poco valor, la forma de las letras, su colocación e incluso su relleno tiene un peso emotivo en la lectura al proporcionar información acerca de la emotividad del personaje o de la situación.

Es posible, por ejemplo, saber el momento en que el personaje tiene miedo, está nervioso, enojado o alegre por medio de la forma de las letras que forman sus palabras pronunciadas o pensadas. En consecuencia, se pueden encontrar varios tipos de letras, en ocasiones formadas por líneas finas y rasgos simples y puros o también letras inclinadas o en clara desproporción respecto de los textos. Incluso por medio de su tamaño pueden dar una idea acerca del volumen de la voz del personaje que habla. Si las letras son grandes se sugiere que el personaje está gritando, y por el contrario cuando son pequeñas representan susurros.

Otra característica de los distintos usos de la rotulación es su función auxiliadora para el caso de identificar a varios narradores. Cuando un personaje lee una carta o cualquier otro mensaje escrito, dicho mensaje es presentado por el dibujante con otro tipo de letra para diferenciar este texto del resto de la historia y puede recurrir a letras elaboradas a mano o a caracteres tipográficos de una máquina de escribir.



### 3.11 Gestualidad

Los gestos faciales y de las extremidades son uno de los elementos que más información pueden aportar al lector. Semejante al caso de las onomatopeyas, los gestos faciales de los personajes de historietas se han convertido con el tiempo en un aspecto de interpretación casi universal para un lector regular de *cómics* y en ocasiones su expresividad es de tal precisión que incluso un lector eventual las puede identificar.

Una gran parte del repertorio gestual de las historietas se ha tomado de la caricatura. Los caricaturistas tienen como principal objetivo resaltar las características físicas —y aún psicológicas— de los personajes que dibujan, razón por la cual para subrayar un aspecto del individuo dibujado deben exagerar los rasgos físicos más significativos.

A partir de la distinción del semiólogo Roland Barthes entre "funciones" e "índices", Claude Bremond ha estudiado de modo pertinente el gestuario de los *cómics*. "En un código gestual dado —escribe Bremond— tendremos gestos y actitudes que serán únicamente "funcionales": serán efectuados de modo idéntico por todos los personajes cuando se encuentren comprometidos en la situación correspondiente como tal vez la mímica de la cólera, del miedo y de todos los sentimientos fundamentales. Otros complejos de gestos y de mímicas serán puramente "indiciales": caracterizan un tipo de personaje independientemente de su participación en la historia; por ejemplo, los personajes que no desempeñan ningún papel en la intriga y que figuran en la imagen a título meramente decorativo o ambiental (orientales en cuclillas). Aquí deberían incluirse las expresiones y actitudes y gestos que indican una disposición caracterológica permanente: rostro patibulario o ingenuidad, expresión traviesa. Muchas veces, gestos, actitudes y mímicas desempeñarán a la vez un papel "funcional" en la intriga e "indicial" en relación con los personajes.<sup>81</sup>

La expresión del rostro humano es el más poderoso complejo comunicativo, a partir de él los dibujantes de *cómics* no realistas (es decir, de estilización caricaturesca) han llegado a adoptar un código de signos esquemáticos que son un *analogón* simplificado de la gestualidad facial humana. Algunos ejemplos son:

Cabello erizado = terror, cólera  
 Cejas altas = sorpresa  
 Cejas fruncidas = enfado  
 Mirada ladeada = maquinación  
 Ojos muy abiertos = sorpresa  
 Nariz oscura = borrachera, frío  
 Boca sonriente = complacencia, confianza

Estos rasgos admiten múltiples montajes en el óvalo facial, mediante los cuales se obtienen expresiones de diferentes significados psicológicos. Hay signos cargados de mayor significación que otros, capaces de contrarrestar signos de significado opuesto.

<sup>81</sup> *Ibidem*, pág 136.



### 3.12 Movimiento

En los *cómics* el movimiento no puede ser reproducido como en el caso del cine, lo cual no impide que el dibujante de *cómics* logre representarlo por medios propios. Tanto el movimiento de los personajes como el del cuadro mismo es sugerido e imitado del cine pero los recursos para conseguirlo son exclusivos del *cómic*.

#### a) Movimiento dentro del cuadro

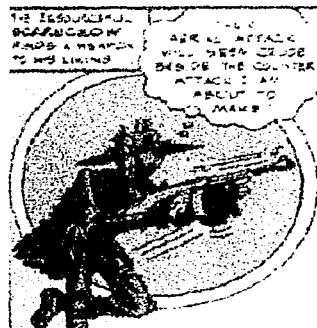
Este movimiento se presenta dentro de los límites del pictograma y se refiere a las acciones de los personajes o a los objetos en movimiento como autos o aviones. Se logra sugerirlo por medio de las figuras cinéticas.

Las figuras cinéticas son una "convención gráfica específica de los *cómics*, que expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles". Las figuras cinéticas no son signos icónicos en sentido estricto, sino "iconemas", pues no poseen semejanza figurativa con la realidad, tal como lo sugiere la definición del signo icónico. Desde un punto de vista lingüístico, estas huellas del movimiento deben considerarse como una metonimia que a diferencia de las metáforas visualizadas, no procede del lenguaje verbal, sino de un proceso físico (el desplazamiento), indicado por la señalización del vacío espacial que ha recorrido el cuerpo. Las figuras cinéticas han nacido como réplica expresiva a la naturaleza estática de los signos icónicos que componen los *cómics*, obligados como están a representar una realidad casi siempre dinámica.

La señalización del movimiento de los cuerpos en el espacio se expresa por medio de líneas y en ocasiones por conjuntos de líneas en forma de nubes, el objetivo de esta representación es decirle al lector que la rapidez del movimiento ha ocasionado que el polvo se levante.

Los dibujantes tienen el recurso de representar el movimiento dentro una riña por medio de una enorme nube de polvo que impide la visión de los personajes. Los únicos elementos visibles en este caso pueden ser las extremidades o cabezas de los personajes.

Por último el desplazamiento de un objeto en el espacio, también es sugerido mediante la descomposición de la imagen de la figura en contornos múltiples y a veces incluso en figuras que plasman las diferentes fases consecutivas de su acción física. De este modo, el personaje genera una especie de "eco óptico" de gran expresividad plástica. Los primeros en emplear este procedimiento fueron los pintores futuristas, cuyos experimentos los llevaron a plasmar la impresión de movimiento en imágenes fijas.



Representación del movimiento por duplicación de la figura (der.) y por signos cinéticos (izq.)

## b) Movimiento del cuadro

En el cine es posible seguir los acontecimientos más de cerca por medio del movimiento de la cámara la cual le va indicando al espectador hacia donde ver y que es lo que debe ver. En los *cómics* las viñetas se encuentran fijas pero es posible, mediante un recurso denominado *racord* que es la división de una imagen en varios fragmentos, irle mostrando paso a paso la imagen. Con ello se logra una lectura más pausada y enfatizar la acción.



Las líneas que seccionan esta página invitan a leerla en cinco pasos

### 3.13 Montaje y tiempo

El montaje en los *cómics* puede ser estudiado desde dos ángulos muy distintos, pero separables sólo por razones metodológicas: desde el ángulo gráfico y desde el ángulo narrativo. El aspecto gráfico del montaje se refiere al estudio de las modalidades de montaje de las unidades gráficas de los *cómics* (montaje de páginas, montaje en el interior de las páginas, montaje de las viñetas), con todos los problemas relativos a la concordancia y la plástica del montaje. El aspecto del montaje como estructura narrativa, será expuesto por el número e interés de las soluciones que plantea.

El montaje, tanto en los *cómics* como en el cine, se basa en la selección de espacios y de tiempos significativos, articulados de una forma particular entre sí, para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de lectura. En este sentido, "las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de los *cómics* son la secuencia, definida por su unidad de acción dramática, la escena, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, el plano y la viñeta, que guardan cierta analogía entre sí."<sup>82</sup>

La progresión del relato puede operarse mediante la narración lineal, caracterizada por la progresión cronológica en unidades de acción, o mediante la narración paralela, que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen simultáneas

La conexión ideal de una viñeta con la siguiente puede ser lógica o arbitraria, y plantea su yuxtaposición lógica con algunas posibilidades gráficas. Formas peculiares de enlace lógico son:

- a) Los espacios contiguos. En la conexión de viñetas consecutivas esta forma constituye una estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio temporal en la acción al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.
- b) El fundido. Consiste en la alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas.
- c) La apoyatura. Es un texto integrado en la viñeta, que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador.
- d) El cartucho. Es una apoyatura ubicada entre viñetas en un espacio dado. Tanto los cartuchos como las apoyaturas son factores de economía narrativa. El cartucho es una pieza de montaje cuya función es la de enlazar. Sus textos están redactados siempre en tercera persona y de acuerdo con las convenciones clásicas del relato novelesco, como aclaración del autor transmitida al lector.
- e) Sonidos y voces en *off*. Enlace acústico que representa en una viñeta, sonidos procedentes de un lugar no mostrado en tal viñeta pero que se supone próximo.

<sup>82</sup> *Ibidem*, pág. 162.

### a) Estructuras espaciales de montaje

En relación con un mismo espacio representado en dos viñetas, una forma característica de montaje consiste en la variación de la amplitud del encuadre, a fin de obtener una ampliación o bien una concentración del tema representado. Esta opción se establece en función de la acción de los personajes o de la importancia del ambiente.

### b) Estructuras temporales y psicológicas de montaje

Las estructuras temporales de montaje están ligadas a las estructuras espaciales, el *ralenti* temporal es un ejemplo, no violenta el tiempo real sino el rito usual de desarrollo de la acción, según las convenciones de la lectura de *cómics*. El montaje analítico se desarrolla, no por una acumulación de detalles significativos, sino por una dilatación artificiosa del tiempo usual, obtenida mediante acumulación de viñetas (multiplicación de espacios). El *ralenti* puede definirse como una estructura de montaje que crea al lector la ilusión de que la narración discurre en un tiempo irreal, dilatado de manera artificiosa.

El *flash back* (evocación del pasado) y el *flash forward* (anticipación del futuro) constituyen violencias ejercidas sobre el tiempo lineal presente futuro. Ambos son considerados en su calidad de estructuras de montaje y no tienen la misma función que el *dream-balloon*. El *flash back* y el *flash forward* son representados en el *cómic* por medio del cambio de colores en una viñeta o página, por ejemplo si la historieta es a colores el salto temporal será sugerido por medio de la variación a blanco y negro.

### c) Elementos para la lectura de *cómics*

En la lectura de *cómics* intervienen aspectos similares a la lectura de cualquier otro texto como un libro. Sin embargo los *cómics* no se integran sólo de palabras sino también de imágenes. La lectura de ambos elementos como totalidad, se realiza de igual forma a como se leería un libro: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La lectura realizada de esta manera implica que las acciones ocurridas en una viñeta a la derecha de otra le son posteriores, al igual que los diálogos. Por ejemplo, dentro de una viñeta, los diálogos de la derecha siempre serán posteriores a los de la izquierda. Esta situación provoca que en ocasiones los gestos de los personajes, al estar estáticos, no correspondan al momento en que escuchan las palabras sino a su reacción. Este tipo de asincronías no perturban al lector, salvo que su aberración sea excesiva.

Estos problemas implican la noción de la "línea de indicatividad", que puede definirse como la "línea ideal que ordena el trayecto de lectura, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior". Este principio deriva de las convenciones de escritura y de la lectura occidental, pero resulta extraña a otras culturas (por ejemplo: los árabes escriben de derecha a izquierda).<sup>33</sup>

<sup>33</sup> Roman Gubern. El discurso del cómic, pág. 123.

### 3.14 La Gestalt en la lectura de *cómics*

La Gestalt es una corriente psicológica surgida en Alemania en 1912. Sus principales promotores fueron Max Wertheimer, Kurt Koffka, Wolfgang Köhler quienes proponen como objeto de estudio la experiencia consciente entendida como un todo o configuración.

Esta corriente "introduce las nociones de forma y estructura tanto en la interpretación del mundo físico como en la del mundo biológico y mental, y establece la afinidad de hechos que las concepciones tradicionales separan, fundando sobre esas aproximaciones una filosofía monista de la naturaleza."<sup>84</sup>

"La Gestalttheorie parte de formas o estructuras consideradas como datos primeros considera una materia sin forma, una pura multiplicidad caótica, para luego buscar el juego de qué fuerzas exteriores a esos materiales indiferentes los agruparía y organizaría. No hay materia sin forma."<sup>85</sup>

El problema de la percepción consiste en determinar la constelación física de excitantes correspondiente a cada forma percibida, y las variaciones de la primera que modifica la lectura de la segunda. Cada forma es una función de algunas variables y no ya una suma de varios elementos. Para que esta búsqueda pueda llegar a leyes y permitir previsiones precisas no es de ningún modo necesaria una correspondencia.

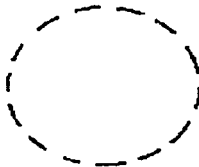
Algunos de los principios de la Gestalt son los siguientes.

**Proximidad.** La tendencia a considerar las cosas que están juntas como si formaran un grupo.

**Semejanza.** Es común agrupar los objetos por su semejanza.

**Cierre.** Se refiere a la tendencia a advertir las formas incompletas como si fueran completas.

La líneas en esta figura son percibidas como parte de un todo, como si fueran un círculo.



**Contexto.** La percepción de cualquier estímulo es influida por el contexto o características de lo que rodea a ese estímulo.

<sup>84</sup> Paul Guillaume. *Psicología de la forma*, pág. 7.

<sup>85</sup> *Ibidem*, pág. 26

**Constancia del tamaño.** Cuando se sabe que un objeto es de un tamaño determinado, sin importar la lejanía a que se encuentre respecto al observador, siempre se le percibirá de ese tamaño.

**Constancia de la forma.** Cuando se sabe que el objeto tiene determinada forma siempre se verá con la misma forma sin importar la posición en que sea visto.

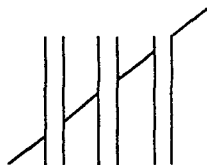
**Constancia del color.** Los colores de los objetos tienden a permanecer cuando se conoce el verdadero color.

**Identidad.** Si existen varios factores de diferentes clases hay una tendencia a la reunión en grupos de los elementos iguales.

**Totalidad.** Las líneas que circundan una superficie son percibidas, por lo general y en circunstancias iguales, con mayor facilidad como unidad que aquellos que no se unen.

**Ley de la buena curva o del destino común.** Aquellas partes de una figura que forman una curva o tienen un destino común forman unidades con mayor naturalidad.

El conjunto de líneas inclinadas en la misma dirección parecen ser una sola línea.



**Ley del movimiento común.** Se reúnen aquellos elementos que se mueven juntos y de modo semejante o general, los que se mueven en oposición a los que se hallan en reposo.

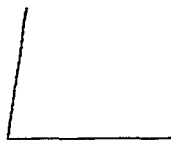
**Ley de la experiencia.** El reconocimiento está ligado a una determinada orientación en el espacio si se desvían de ella, el reconocimiento ya no funciona de manera tan simple.

Si se gira 90° ya no se percibe como letra E



**Ley de la precisión.** La organización psicológica será siempre tan buena como las condiciones lo permitan.

Un ángulo de 87° o de 93° aparenta uno de 90°



Los seguidores de la teoría Gestalt han realizado grandes aportaciones al conocimiento de la psicología humana, en especial en materia de percepción, con la permanente idea de que la experiencia y el conocimiento previo influyen en gran medida tanto en el aprendizaje como en el reconocimiento e interpretación posteriores.

En la lectura de *cómics* se confirman varios de sus postulados, por ejemplo, los códigos visuales referentes a la iconicidad y reconocimiento icónico demuestran que aunque las figuras que vemos en un dibujo no sean reales podemos relacionarlas con las reales a partir de la identificación de las nociones adquiridas con anterioridad. En el mismo sentido la lectura e interpretación de una historieta requiere del conocimiento previo de sus códigos para una mayor y mejor comprensión.

La propuesta de esta teoría psicológica, "el todo es más que la suma de sus partes", también puede ser aplicada a los *cómics* y en varios niveles: una línea por sí sola no puede aportar mucha información y es difícil representar objetos con ella, pero un conjunto de líneas pueden servir para representar varios objetos con mayor facilidad. Por su parte una viñeta aislada tiene un significado, pero en un conjunto de pictogramas dispuestos en secuencia la misma viñeta adquiere otro significado ya que en este caso la rodea un contexto distinto. La lectura y reconocimiento de la disposición de las formas en la viñeta, la distribución de las viñetas en las páginas y el montaje de viñetas son por lo tanto acciones realizadas como producto del aprendizaje previo del código convencional, de la significación del gestuario y la recreación psicológica del tiempo representado.

En la lectura e interpretación de *cómics* se realizan procesos de percepción con todo lo que esto conlleva. Cuando se lee una página de *cómic*, una tira completa o una viñeta, se hace una selección de los elementos expuestos. Algunos de ellos no harán grandes aportaciones a la historia —por lo menos no desde el punto de vista del lector—, otros, por el contrario, serán esenciales para la comprensión del argumento y serán tomados e interpretados por el lector, quien a partir de ellos recreará la trama. En este ejercicio el lector se encargará de reconocer personajes y objetos, relacionar acontecimientos, e incluso adelantarse a las acciones, a partir de la selección de los trazos que conforman las imágenes y los textos de la historieta.

Cuando se analizó la doble naturaleza del *cómic* formada por imágenes y textos (en el caso de aquellas obras en que este último elemento está presente), se dijo que esos componentes no pueden ser leídos por separado. Esto se debe, y de acuerdo a lo expuesto en este apartado, a que imágenes y textos adquieren un significado diferente al encontrarse relacionados en una historieta. Este y otros aspectos, como la importancia de la rotulación o el color, serán revisados más a detalle en el siguiente capítulo, cuando el modelo de análisis gráfico de *cómics* propuesto, sea empleado para examinar algunas páginas.

## 4. Las convenciones en el *cómic* Batman

### 4.1 Aplicación del modelo de análisis

En este apartado, el modelo propuesto en el capítulo anterior será aplicado en cinco páginas del *cómic* *Batman*, elaboradas por varios dibujantes y correspondientes a distintas épocas, con el fin de señalar algunas de las transformaciones gráficas y narrativas del *cómic*. Con ello se podrá apreciar la utilidad práctica de una herramienta de análisis como lo es este modelo.

De la aparición de Batman en el *cómic* en 1939, al año 2002 los cambios en el personaje se han sucedido en gran número. Se pueden encontrar modificaciones en las historietas tanto en el nivel gráfico como en el nivel argumental y a continuación serán expuestas algunas de las más representativas.

En 1939, aparece en el número 27 de *Detective Comics*, por primera ocasión, Batman. El dibujante Bob Kane creó al ahora famoso personaje basándose en varios antecedentes. Por ejemplo el traje del "Señor de la Noche" fue diseñado según los bocetos que el propio Kane había visto de un rudimentario planeador de Leonardo da Vinci. En cuanto a las características del héroe, sería un individuo hábil en la lucha cuerpo a cuerpo y con una gran capacidad deductiva semejante al detective Sherlock Holmes, el personaje del escritor Conan Doyle.

Con el paso del tiempo los dibujantes y grafistas han logrado crear páginas más atractivas en el aspecto visual, pero también ha crecido el grado de concentración que necesita el lector para interpretar las imágenes y los textos. Cuando se conocen, aunque sea de forma mínima, los códigos de los *cómics* cualquier posible dificultad desaparece.

Las páginas del primer *cómic* de Batman pueden producir dos reacciones: al ser una página de trazos simples y con fondos poco elaborados, la lectura de las acciones, se realiza sin grandes complicaciones. Aunque, por otro lado, esa ausencia de "escenografía" alrededor de los personajes invita al lector a terminar el proceso creativo iniciado por el dibujante al ser necesario imaginar lo que rodea a los personajes.

La página analizada<sup>86</sup> está formada por viñetas de formas simétricas rectangulares o cuadradas, de diferentes tamaños, delimitadas en su mayoría con claridad, por una delgada línea negra o por espacios en blanco.

Los colores son utilizados en forma de relleno uniforme y en pocos espacios se mezclan entre sí para formar tramados. El color negro se emplea para las líneas contorno de personajes y objetos, en cambio su empleo para sugerir el volumen de los objetos es poco frecuente y menos aún se utiliza para la creación de claroscuros.

Se aprecia un uso limitado de los planos; los más frecuentes son el medio y el general, con lo cual el lector puede darse cuenta de las acciones, pero las ve de una manera global y en

<sup>86</sup> "El caso del sindicato químico". Versión original de Bob Kane (Argumento y dibujo) *Batman*, número 170. pág. 8.



cierta medida hasta "plana". La falta de planos cerrados como el *close up* para acercarse a la expresión facial de los personajes, o la toma cerrada de objetos clave, crea una "distancia" del lector hacia la historia, al no ser apreciadas con mayor precisión las emociones experimentadas por los rostros. Pero como el autor no ubica de inmediato a Batman dentro de un espacio físico o temporal, y al recurrir las acciones en el interior de lugares cerrados, las tomas lejanas o demasiado abiertas no son necesarias.

Los globos y cartuchos son formas regulares, con rellenos de colores en forma arbitraria, lo cual complica un poco la lectura en especial cuando se necesita identificar a la persona a quien corresponden los diálogos en el interior. Sin embargo, como en este caso hay un solo narrador y cuenta la historia en tercera persona, el problema se reduce.

La acción domina la escena, los textos presentes o hacen referencia a los diálogos de los personajes o proporcionan datos para precisar el motivo de los acontecimientos.

El autor presenta en la primera página al protagonista de este *cómic* como Batman "un misterioso aventurero que lucha por la justicia, y que aprehende a los malvados, en una batalla solitaria, contra las fuerzas del mal. Su identidad es desconocida." Más adelante la identidad del encapuchado es revelada y así termina su primera aventura. Es curioso que este Batman este equipado más con un disfraz que con un traje, la supuesta reacción de terror de los criminales parece algo improbable ante la apariencia del héroe.

En las páginas de esta primer episodio de Batman, el lector puede darse cuenta de que Bruce Wayne, el hombre tras el disfraz, no es una persona común y corriente. El joven Wayne es un millonario con habilidades físicas y la inteligencia de un buen detective. En apariencia, el personaje combate al crimen por su cuenta, pero no se sabe con certeza por qué lo hace, ni tampoco se precisa un posible nexo con la policía. Lo cierto es que por sus acciones no hay mucha dificultad para identificarlo dentro de la categoría de los "buenos", mientras que sus contrincantes, son criminales sin duda alguna, cometen algunos delitos como robo y homicidio.

Las onomatopeyas en esta página son empleadas aunque no en todos los eventos en los que se supone la presencia del sonido.



La información proporcionada por los creadores del *cómic* a lo largo de 30 años ha creado toda una leyenda alrededor del personaje. Se ha ubicado a Batman en un tiempo (aunque en realidad no todos los involucrados en el proceso creativo de la historieta han respetado la cronología), y en un espacio determinados. Para la década de los sesenta ya se conoce la historia de Batman, los motivos que lo llevan a realizar sus actos y su meta en la vida. Su principal actividad consiste en vigilar cada noche la ciudad en donde vive: Ciudad Gótica.

Batman debe recorrer la ciudad en cualquiera de los vehículos a su disposición y cambia con frecuencia de lugar. Esta ha sido una de las razones para incluir planos más abiertos en esta página<sup>87</sup>, en los cuales sea posible presentar al lector todo el contexto alrededor del personaje. Por su parte la acción ha cedido importancia a las emociones y estados de ánimo de los personajes. Para una mejor lectura de los cambios anímicos en los individuos, los dibujantes también han recurrido a planos cerrados con el fin de comunicar, con un mayor dramatismo, los gestos faciales y su modificación según las circunstancias.

El empleo variado de planos, le da un mayor dinamismo a la historia, acerca al lector en los momentos clave y le indica que algo importante para la historia está ocurriendo. También le proporciona una gran cantidad de información acerca del lugar en donde ocurren los hechos y las condiciones del ambiente en general.

Resalta también el uso de angulaciones, como en la segunda viñeta en la cual se puede apreciar el uso de la contrapicada, esto permite enfatizar la molestia y arrogancia del joven, o en la tercera viñeta donde una inclinación oblicua le da a la escena un efecto dinámico

Esta elección de momentos importantes, se ve reflejada en el tamaño y forma de las viñetas. Aunque continúan siendo figuras geométricas como cuadrados y rectángulos siempre delimitados, el tamaño ya se encuentra en función del peso del momento "atrapado", dentro de la historia. El tamaño de las viñetas ya no es elegido de manera arbitraria sino con el fin de contar en su interior un momento determinado.

A excepción de dos páginas, en este *cómic* las viñetas continúan formando un esquema rígido bien definido. También los límites entre pictogramas siguen presentes por medio de líneas de diversos grosores o espacios en blanco. El color negro ya no se utiliza sólo para las líneas contorno o como relleno, sino también para los cada vez más frecuentes sombreados de los dibujos.

Las posiciones en que son dibujados los personajes están más cuidadas al ser considerada con mayor detenimiento la anatomía del cuerpo humano. La mayoría de los fondos, son por su parte, más elaborados, al representar un papel esencial en la descripción de las circunstancias alrededor de los protagonistas e influyen en la creación de ambientes.

Las acciones de los personajes tienen ahora un sustento, y las motivaciones que los llevan a actuar de una determinada manera, son expresadas por medio de los textos contenidos en

<sup>87</sup> "El caso del sindicato químico" versión de Mike Friedrich (argumento), Bob Brown y Joe Giella (dibujo) *Batman*, número 170. pag. 14. Número conmemorativo del 30 aniversario de la publicación del primer episodio de Batman.

los cartuchos y globos. Éstos dos elementos están dibujados y coloreados de una forma que es posible distinguirlos con facilidad.



En 1989 aparece la segunda de las historias en donde el superhéroe Batman es colocado en un contexto ajeno al tiempo o espacio de costumbre. La historia del asesino en serie Jack The Ripper es retomada por un grupo de argumentistas y dibujantes con el fin de crear un *cómic* en el cual Batman debe descubrir y atrapar al famoso asesino nocturno.

Las características del *cómic* de Bob Kane, ya conocidas por los lectores, encajan a la perfección en esta aventura: Batman utiliza al máximo sus conocimientos de detective para encontrar a uno de los personajes que en más ocasiones logró burlar a la policía; un asesino que opera de noche, de la misma manera que el vigilante de Ciudad Gótica.

Gaslight<sup>88</sup> es una historieta con páginas construidas de manera heterogénea, algunas están formadas con esquemas poco flexibles, con viñetas de límites claros. Otras por el contrario siguen el método de colocar un fondo negro y dibujar viñetas de modo que parezcan sobrepuestas sin un orden simétrico. La página analizada se encuentra entre las dos posibilidades: hay en ella un fondo negro sobre el cual están colocados los pictogramas, de forma que se le puede considerar como parte de las líneas divisorias en los cinco primeros pictogramas y como fondo en el último, por cierto de gran tamaño.

Esta página también es un ejemplo de las combinaciones que se pueden lograr al variar el tipo de plano y el espacio para cada viñeta de acuerdo al propósito del autor. La primera viñeta muestra a una mujer en la calle y aunque se trata de un plano americano en relación con el cuerpo del personaje el espacio captado alrededor de ella permite conocer el lugar. En la segunda viñeta se aprecia el tórax de un hombre con un cuchillo en la mano, este acercamiento da la posibilidad de reconocer mejor el arma al mismo tiempo que determina su importancia en los acontecimientos. La tercera es un plano medio de la mujer que gira su cabeza para ver quien está detrás. Esta es una toma subjetiva pues muestra al lector la manera en la cual el asesino está viendo a la mujer. La cuarta también es un plano cerrado, lo suficiente para ver de cerca el rostro de la víctima y la mueca causada por el ataque.

En la quinta viñeta se observa un plano americano por medio del cual la visión de la situación se aprecia de modo más general; es posible plantear esto en un plano más cerrado porque en las anteriores viñetas ya se dieron los suficientes detalles para conocer a fondo las circunstancias. Hasta aquí todas las viñetas son además, con excepción de la primera, de un tamaño más o menos similar pues el tipo de encuadre posibilita ser dibujado en un espacio reducido. La sexta y última viñeta es la más grande de todas y la que más información proporciona. La mujer y su atacante ya son conocidos pero es introducido un tercer personaje quien cambiará por completo los acontecimientos, por eso el espacio para este último pictograma es de mayor tamaño.

Habría que agregar además, que la aparición de Batman es enfatizada por medio de los elementos alrededor de la escena, hasta ese momento no se había podido apreciar el viento capaz de hacer volar hojas de papel, ni tampoco se daban indicios de la bruma, aspectos reconocibles dentro de la escena por medio de un encuadre más general. La figura del héroe también es subrayada por la angulación en contrapicada de la escena: mientras que tanto la

<sup>88</sup> "Gaslight" pág. 17

víctima como el victimario, en el primer plano, son presentados de un menor tamaño, el efecto conseguido con la angulación muestra un Batman de gran estatura.

Los colores predominantes son los oscuros, en especial el negro, en las líneas contorno y en los tramados o rellenos uniformes. Ambos elementos son abundantes para la creación de los claroscuros que sugieren sombras y oscuridad. El negro en algunas páginas forma verdaderas manchas uniformes, sin la combinación de otras tonalidades. Los amarillos aunque menos frecuentes también son esenciales, pues de ellos dependen algunos efectos luminosos.

Los dibujos están elaborados con líneas delgadas, moduladas en su mayoría. Unos cuantos trazos son suficientes para dar la idea de una casa en la primera viñeta o para formar un rostro como en la tercera.

La forma de los globos es ovalada o circular y la línea contorno es delgada y curva. Sólo cuando los globos indican que el personaje está gritando las líneas se vuelven dentadas. Este efecto sirve también para indicar que el personaje atraviesa por un estado emocional fuera de lo normal.



El tamaño de las viñetas en esta lámina<sup>89</sup> depende en su totalidad de lo que el dibujante pretende representar: cada una tiene como objetivo el comunicar algo en específico, y de eso depende su extensión dentro de la página. Los planos utilizados son variados y también responden a la intención del autor.

En el primer y segundo pictogramas, por ejemplo, el plano medio permite ver más de cerca las características físicas de los personajes, lo que facilitará al lector identificarlos como los villanos. En el tercero y cuarto pictogramas por medio del uso de los planos general y lejano la situación de los personajes es presentada de una manera más global, pues tanto el número de personajes como la necesidad de determinar su contexto así lo requiere. El quinto pictograma aunque presenta un plano general ya no es tan abierto como los anteriores porque ya ha sido determinado el espacio físico en donde ocurren los acontecimientos. En el sexto pictograma el empleo otra vez de un plano más cerrado como el americano acerca al lector a un encuentro entre Batman y un vigilante que será eliminado con rapidez. La gran velocidad de los movimientos se acentúa por medio de estos planos más cerrados, sumados al uso de planos en picada y angulaciones diagonales como en la quinta viñeta.

En esta página, además, las viñetas son construidas con características particulares para cada una de ellas. La línea que delimita las viñetas, así como el espacio que las separa, puede o no estar presente. En ocasiones como en el primer y tercer par de viñetas los personajes rebasan los límites marcados. Los pictogramas además parecen estar colocados sobre un fondo uniforme de color blanco, situación que junto con los elementos antes mencionados son imposibles de encontrar en los primeros *cómics* de Batman.

Los colores de los objetos y cuerpos de los personajes, en esta lámina, son más parecidos a aquellos que tanto el autor como el lector creen cercanos a la realidad. El color negro ya no forma parte sólo de la línea contorno o de la línea relleno, sino que se recurre con mayor frecuencia a él para formar tramados y crear así texturas, en particular cuando de señalar los claroscuros se trata. Incluso en viñetas como la cuarta el empleo del color negro y de otros tonos oscuros es la base para crear la sensación de oscuridad.

Pese a que en esta página los globos siguen presentes para indicar los diálogos de los personajes y los cartuchos sus pensamientos, en otras páginas de este mismo ejemplar los textos de diálogo que rodean a los personajes ya no están dentro de un globo ni poseen la flecha que indique quien pronunció las palabras. El color de relleno usado tanto en los globos como en los cartuchos es uniforme, situación que evita confusiones en la lectura. La forma de los globos es diversa, algunos son del tipo nube, otros tienen contornos dentados, y otros más poseen una doble línea contorno.

Desde el punto de vista gráfico esta página resulta más atractiva que las anteriores por la distribución de las viñetas, un variado uso de los planos, una mayor atención al diseño anatómico de los personajes y la aplicación de los colores —reflejado en un dibujo más "realista"—. Sin embargo hay un aspecto interesante en cuanto a ese acercamiento hacia la

<sup>89</sup> "El contacto Deadman". pág. 57.



realidad por parte de los dibujantes: nótese que la capa de Batman y los dos picos que representan las orejas del murciélago son demasiado grandes en comparación con anteriores trajes, este es un factor substancial si se toma en cuenta que mientras en algunos sentidos los dibujantes pretenden reproducir lo mejor posible la realidad, sería casi imposible que un individuo, aún con una enorme habilidad, fuera capaz de realizar los movimientos que Batman efectúa con ese enorme lienzo. El autor está recurriendo en este caso, sólo a algunos puntos para hacer más creíble su historia, ya que en ocasiones prefiere plasmar su propia idea del personaje, sin la necesidad de establecer nexos con la realidad.



Una de las últimas novelas gráficas con Batman como personaje central es *Batman Deadman*, publicada en septiembre del año 2000<sup>90</sup>. El artista creador de esta obra se vale de un gran repertorio de técnicas y recursos para contar una historia ilustrada situada entre el *cómic* y la pintura. Las páginas cuentan con esquemas muy diversos, que van desde la cuadrícula formada por elementos idénticos, con divisiones coincidentes, hasta las imágenes de página completa semejantes a una pintura.

Las páginas aquí analizadas corresponden a este último tipo. Uno de los aspectos más notables es la desaparición de las viñetas: aunque el autor podría haber optado por mostrar algunos de los personajes del circo en varios cuadros, ha preferido mostrarlos a todos en uno solo, lo cual podría ser motivo para leerlo como si todas las acciones estuvieran ocurriendo al mismo tiempo.

Las líneas contorno utilizadas por la mayoría de los dibujantes han desaparecido y las diferentes tonalidades son las encargadas de dar forma a las figuras y dotarlas de cierto volumen. El número de espacios en donde se encuentran los colores uniformes es reducido, por el contrario casi todos se mezclan entre sí con lo cual el efecto conseguido es muy diferente a las páginas analizadas con anterioridad. Las líneas delgadas le han cedido paso a líneas moduladas o "manchas" de distintos tamaños, con las cuales se logra representar un rostro por ejemplo. La cara del hombre con sombrero dista de tener un color uniforme; por el contrario las manchas oscuras representan las ondulaciones en su rostro, situación que le da cierto realismo.

Pero la gama de tonalidades es producto de la utilización de varios tipos de técnicas como el dibujo elaborado con lápices de colores, tinta china, acrógrafo, etc. El efecto de *collage*, ya planteado antes por medio de la superposición de pictogramas, llega a su cúspide con el empleo de imágenes creadas con varios tipos de técnicas. Algunas de las páginas de este ejemplar son semejantes a una pintura a la cual se le han sobrepuesto fragmentos de rostros fotografiados. A esta manera tan peculiar de representación se le conoce como *photo-realistic style* o estilo fotorealista, debido a que los resultados alcanzados por medio de este proceso de impresión se acercan en gran medida a los obtenidos en una fotografía. Para aumentar el efecto visual y el parecido a la fotografía, la impresión se hace sobre papeles reflejantes.

---

<sup>90</sup> "Batman, Deadman", Editorial Vid



## 4.2 Narración

Este apartado tiene como fin el análisis del montaje en algunas páginas del *cómic* Batman, para determinar como se lleva a cabo la lectura de una historieta. Más adelante también se analizarán dos aspectos relacionados con la narración y el montaje: la linealidad y los saltos temporales. Al final se revisarán algunos de los aspectos que acentúan los momentos clave a lo largo de la historia.

### a) Montaje

Como se veía en el apartado referente a la relación entre los *cómics* y algunos medios de comunicación como el cine, la fotografía y la pintura, puede darse el caso de que los creadores de los *cómics* utilicen algunos de los códigos de dichos medios para reproducirlos en las historietas, o crear códigos propios para recrear los efectos de aquellos.

En el cine por ejemplo, la actividad de unir las escenas entre sí para formar una unidad, denominada montaje es semejante a la que se realiza en los *cómics* para unir los pictogramas y formar la historia. La diferencia entre ambos procesos es que en el cine la reproducción del movimiento es captada por la vista humana y en los *cómics* es sugerida ya sea por los signos cinéticos o por la formación de secuencias por medio de las viñetas.

Las figuras a continuación expuestas, corresponden a dos páginas del *cómic* Batman, titulado "El regreso del Caballero Nocturno", estas ilustraciones serán analizadas desde el punto de vista del montaje.

Cuando se lee un *cómic* es necesario tener un mínimo conocimiento previo de sus códigos. Se debe tener en cuenta la similitud entre la forma de leer un texto formado por palabras, enunciados, párrafos, etc., y la lectura de una página de *cómic*: ambos elementos son leídos de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo (aunque por supuesto existen algunas excepciones).

Una página de *cómic*, al igual que un enunciado, está regida por un orden sintagmático, es decir, cada uno de sus elementos integrantes tiene un espacio determinado para facilitar la lectura. Si un elemento es extraído de su lugar original, la lectura se complica o se modifica el sentido original de la obra, pues tanto los elementos precedentes como los subsecuentes no van a tener ninguna correspondencia.

En esta página el protagonista Bruce Wayne está viendo un programa de televisión y al mismo tiempo recuerda la forma como murieron sus padres, las dos primeras viñetas hacen referencia a este último suceso. Las viñetas representan dos momentos: el presente y el pasado. La intercalación de viñetas correspondientes a ambas épocas acentúa el sentido dramático de la historia, esta manera de acomodar las viñetas sería equivalente a las escenas de velocidad relampagueante en el cine, presentadas una tras otra mediante cortes sin ningún elemento de transición.



La anterior secuencia también sirve para comprender los procesos realizados durante la lectura de una página. Como ya se dijo los dibujantes parten del trazo de elementos simples como puntos y líneas para construir formas más complejas como círculos, cuadros, tramados, etc. Pero estas figuras adquieren un significado específico según el contexto de cada una. Por ejemplo, la séptima viñeta, la más simple por su contenido gráfico, tiene cuatro formas circulares dos blancas y dentro de ellas dos negras, también hay dos semicírculos de los mismos colores. Estas figuras aisladas son ambiguas y pueden adquirir muchos significados. Si se ven la quinta y la decimoctava viñetas las figuras en el interior son semejantes pero en este caso su mayor número y cercanía entre sí da una idea más cercana del objeto que están representando.

Como el lector sigue un orden sintáctico en la lectura de las viñetas el problema del significado de las figuras se reduce ya que en los dos primeros pictogramas esos elementos forman parte de un collar. Las figuras básicas como los círculos que forman el collar son el principio de cualquier dibujo. Véanse, por ejemplo, los ojos del rostro de la tercera y sexta viñetas, las figuras empleadas para su representación son semejantes a las del collar: una figura circular negra dentro de una de una blanca. Esto quiere decir que el contexto en ambos casos es el que determina el significado de cada figura.

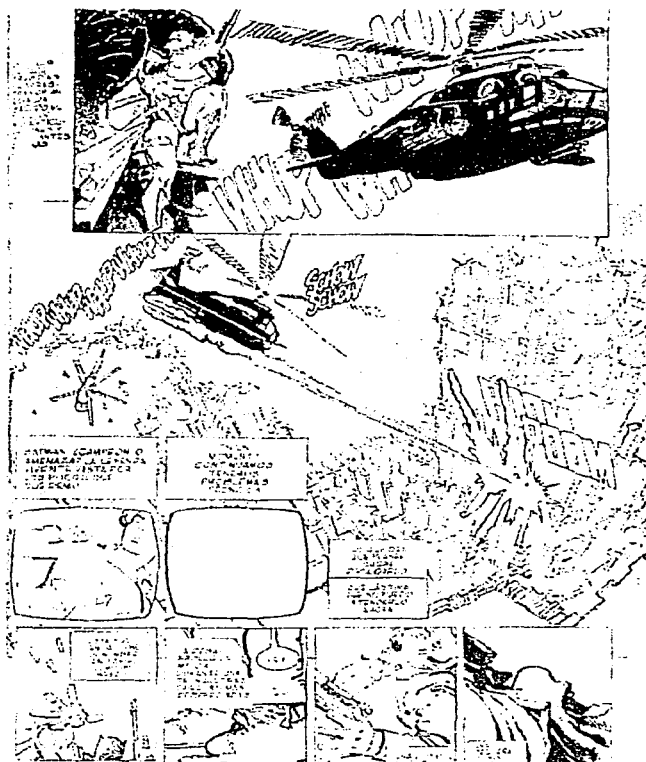
El proceso de selección y asociación de figuras dentro de una viñeta parte pues de las formas simples, continúa con las formas complejas e incluye el papel de los textos. En las viñetas novena, undécima, decimotercera y decimoquinta aparece la palabra "klik". Fuera de las viñetas y su contexto, esta palabra no tiene un sentido claro, pero dentro de la viñeta y especial en la novena la situación representada sugiere que el "klik" está representando el sonido producido cuando el dedo oprime el control remoto del televisor. Pero aquí crece la importancia del contexto no sólo de lo que hay en el interior de los pictogramas sino la secuencia formada por ellos. Si las figuras de la viñeta undécima se ven de manera aislada de la secuencia, el "klik" tan cercano al ojo podría sugerir el sonido del parpadeo, o en la decimoquinta la presencia de una dentadura tal vez represente el sonido producido por el choque de los dientes del personaje.

Por último, veáse la secuencia completa, el estado de tensión sugerido por el autor es sólo apreciable cuando se ve la página en su totalidad, es producida por la repetición de figuras, los planos cerrados del personaje y los objetos, la contracción del tamaño de las viñetas y el incremento en su número en la tercera línea (de cuatro a ocho). Cuando el lector interpreta el estado de tensión experimentado por el personaje ha realizado ya un proceso en el cual ha reconocido formas, las ha agrupado y les ha otorgado un significado, ha traspasado entonces el plano gráfico para llegar al plano argumental.

Con estos ejemplos los puntos expuestos en el apartado correspondiente a la gestalt han sido aplicados en una página de *cómic*. El lector realiza una serie de acciones complejas inconscientes que le permiten interpretar la narración de una historieta

El orden tanto de las acciones en el interior de las viñetas, como de las viñetas en la página, permite ubicar las acciones en un orden cronológico. Por ejemplo, en la primera viñeta de la ilustración, Batman está ascendiendo por un edificio y a su derecha en el fondo se ve un helicóptero volando. En la siguiente viñeta, de mayor tamaño para dar una mejor idea de la acción, el mismo helicóptero hace fuego contra un conjunto de edificios. Dentro de esa gran viñeta existen dos más pequeñas con sus respectivos globos y dos cartuchos; todos a manera de recuadros sobrepuestos. En la primera de ellas hay una mujer que reacciona ante la amenaza del disparo, en la segunda la imagen de la mujer ha desaparecido. El orden sintagmático de todas éstas viñetas permite al lector interpretar como sucedieron los hechos según un orden lógico: si la mujer salió del aire fue a consecuencia del disparo del helicóptero. Si el orden de los pictogramas fuera cambiado la idea original no sería comprendida.

Las últimas viñetas presentan una vez más a Batman en su ataque a los criminales, ha llegado a la cima del edificio y arremete contra un individuo. Las viñetas previas son también un punto a considerarse, pues son las que sitúan los personajes y los acontecimientos.



## b) Ritmo

El ritmo, al igual que el montaje, es un factor primordial en las sensaciones que el autor pretende transmitir. En los *cómics* de Batman el ritmo es un elemento considerado en muchas ocasiones para conseguir efectos singulares.

La página muestra al Comodín en dos situaciones: las tres viñetas verticales de la izquierda muestran una secuencia del personaje emergiendo del agua; las tres del centro son idénticas, con la única diferencia de los globos y el texto en su interior, en ellas el personaje se encuentra navegando en un barco; a la derecha se halla una sola viñeta de gran tamaño y muestra un plano cerrado del rostro del Comodín.

Al leerse la página según las convenciones (de izquierda a derecha y de arriba abajo), el factor ritmo es apreciado. Las acciones presentes en las viñetas de la izquierda sugieren un recuerdo del personaje que se halla en las viñetas del centro. El ritmo es finalizado con la viñeta de la derecha.





### c) Sentido dramático

El *cómic* de Batman, como cualquier otro de superhéroes, tiene como tema central las aventuras de un héroe y sus enfrentamientos con delincuentes. La acción es uno de los elementos principales para mantener el interés del lector a lo largo de la historia. Pero las acciones de los personajes suelen tener también menos dramatismo que ciertas situaciones. Por ejemplo la amenaza de peligro hacia los héroes puede mantener un interés constante. Atrapar al lector de *cómics* de principio a fin es el objetivo de todo creador. Sin embargo no siempre se logra atraer su atención.

En los seriales de televisión, protagonizados por Batman, en los años 60, los programas se estructuraban a partir de dos episodios que se continuaban uno a otro con la clásica disposición de los seriales antiguos: los héroes eran dejados "colgados" mediante el recurso denominado, en la jerga del medio, como *cliffhanger* (literalment, "colgado del precipicio", por ser ésta una de las constantes argumentales más asiduas). Desde entonces los finales con los héroes en situaciones de peligro se han convertido en un recurso utilizado con regularidad.

El *cliffhanger* también ha sido adoptado por los creadores de *cómics*, y se recurre a él con frecuencia en las historias contadas en varios números. Tanto en las historias narradas en un solo número como las que abarcan más de uno, se sigue el esquema de aumentar la tensión dramática hacia el final del *cómic*, como ya se ha hecho en la literatura con novelas y cuentos.

Otros factores que aportan dramatismo a la historia son los ambientes, éstos por lo general son creados a partir de los fondos y los escenarios. Cuando se analizó la página del *cómic Gaslight*, por ejemplo, se mencionó que la llegada del superhéroe era enfatizada por medio de signos que dieran como efecto la presencia de neblina y viento, estos dos elementos son suficientes para crear un ambiente de misterio y oscuridad, dándole a la escena una posición por encima del resto de las viñetas en la página.

### 4.3 Algunos personajes

Dentro del gran universo de Batman existe una gran cantidad de personajes, algunos de los cuales han tenido apariciones fugaces en algún ejemplar de *cómic* o capítulo de serie televisiva. Otros por el contrario se han ganado un lugar entre los seguidores del *cómic* del Hombre Murciélago. La vida, personalidad y características de los personajes se han nutrido de distintos argumentistas y dibujantes. Al principio solo se tenía una idea muy primaria del héroe y los villanos, pero con el tiempo la historia de cada personaje se ha ido formando. Hay que aclarar que no todos han tenido el mismo tratamiento, por eso no todas las historias han sido desarrolladas. Recuérdese la observación de Eco a la concepción del tiempo en los *cómics*: en este medio se narran historias que no siempre siguen una cronología entre sí, son como fracciones extraídas, de una gran historia.

Se debe considerar además, que algunos personajes polarizados pueden ser definidos con claridad por sus características y remitidos a las categorías de villano o héroe. Sin embargo no todos pueden ser "etiquetados" con alguno de los calificativos por tener actitudes y comportamientos ambiguos.

En este sentido los héroes (analizados en el punto 4.3.1) y sus ayudantes (punto 4.3.2) corresponderían a los personajes polarizados dedicados a "hacer el bien". Los personajes del punto 4.3.3 son personajes ambiguos que pueden estar, según sean las circunstancias, del lado de los héroes o de los villanos. Por último los villanos (punto 4.3.4) también son personajes polarizados, aunque en ocasiones puedan presentar matices.

#### 4.3.1 El dúo dinámico

##### a) Batman

El primer Batman del dibujante Bob Kane era un hombre que luchaba contra el crimen sin ninguna posible justificación. Su actividad parecía hasta "divertirle", se dedicaba a luchar contra el crimen porque creía que era su deber. Después de algunos años, los argumentistas otorgaron a Batman/Bruce Wayne un pasado. Bruce Wayne es el hijo de uno de los hombres más poderosos —en el aspecto económico— de Ciudad Gótica. Una noche los Wayne fueron al cine y en el viaje de regreso a su casa, un asaltante —bautizado como Joe Chill— intento despojar de sus pertenencias a la familia. El padre, Thomas Wayne, trató de evitar el atraco, pero el ladrón sorprendido ante la reacción de sus víctimas asesino al padre y a la madre de Bruce.

El joven quedo al cuidado del mayordomo Alfred Pennyworth y más adelante el argumentista Dennis O'Neil crearia el personaje de Leslie Thompkins, una figura femenina que hiciera las veces de la madre de Bruce.

Después del éxito de los personajes de la editorial Marvel, los editores de Detective Comics tomaron la decisión de "marvelizar" a algunos de sus personajes. Era necesario darle al lector *cómics* con personajes más complejos, justificar sus acciones, darles un pasado.

Frank Miller fue uno de los encargados de desarrollar y evolucionar en más de un sentido el personaje de Batman, y así lo hizo en *cómics* como "El regreso del Caballero Nocturno". Miller piensa que el origen de Batman es distinto al que se contaba en la edad de oro: "Es un hombre para el que el mundo dejó de tener sentido cuando mataron a sus padres y quiere que tenga sentido. Es un hombre con una misión pero no la de la venganza. Bruce no busca ninguna clase de desquite personal, no quiere castigar a todos los Joe Chill del mundo por matar a sus padres. Tiene un propósito más noble que todo esto. Quiere que el mundo sea un lugar mejor para que el joven Bruce Wayne no sea una víctima, ni sus padres asesinados. Batman es un héroe que desea no haber tenido que existir."<sup>91</sup>

Y agrega: "Para él, cada víctima es el joven Bruce Wayne y Joe Chill es un miembro más de la armada enemiga que dio la casualidad que mató a sus padres. La decisión de Batman de luchar contra el crimen es moral y política y muy personal, pero no es una decisión nacida de la venganza".

Cuando los padres de Bruce Wayne mueren, él también muere de alguna manera; su vida a partir de entonces no es la de un hombre común y corriente. Si estudió en las mejores escuelas, y nunca terminó los ciclos escolares, si tomo cursos con los mejores detectives del mundo y si se adiestro con los grandes maestros de lucha fue sólo para tener los conocimientos y habilidades que lo ayudarían a luchar contra la delincuencia.



Según Starlin: "Desde mi punto de vista, está al borde de la psicosis. Cualquiera que haya visto a sus padres asesinados ante sus ojos cuando era un niño pequeño lo estaría. Pero él ha tomado ese horror y lo ha cambiado a un impulso obsesivo. Todo lo que hace o ve en la vida implica, de manera directa o indirecta, resolver un crimen. Si acude a una cita es para cubrir el que es Batman. Si asiste a una cena política, es para desenmascarar a alguien. Así que resulta mucho más difícil orientar la historia hacia el personaje que orientar el personaje a la historia"<sup>92</sup>

Este personaje es uno de los más importantes de la Edad de Oro, además de ser junto con Superman, quien mantuvo en pie a la editorial DC Comics, durante los tiempos de crisis. Su preponderancia sobre otros superhéroes se debe sin duda a su carencia de poderes sobrenaturales, substituida por sus grandes dotes detectivescas y su dominio de técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo su favorable posición económica es un factor para no olvidar, un individuo sin los alcances económicos sería incapaz de desarrollar la tecnología con que cuenta Batman en su lucha contra el crimen.

En *Año Uno* y *Año Dos* los autores aportaron datos más precisos acerca de Batman, con lo cual se logró conocer más de cerca de la vida de Bruce Wayne, su infancia, su relación con su padre, su formación física y académica como superhéroe, se expuso el origen de su

<sup>91</sup> Maroto, Carlos D. y Luis F. Op cit. pág. 79

<sup>92</sup> Ibidem

amistad con James Gordon y su relación inicial con los cuerpos de seguridad y con una ciudad incrédula de tener un "oscuro vigilante".

El concepto *crossover*, iniciado en *Luz de Gas*, en donde dos superhéroes de revistas distintas e incluso de editoriales diferentes son los personajes centrales de un mismo *cómic*, ha dado grandes resultados, reflejados en las enormes ventas. Junto con los *crossovers* surge otro concepto en DC Comics los llamados *elseworlds* (Otros mundos). En estos *cómics* se proponen historias, en las cuales los personajes están fuera de su localización espacio-temporal de costumbre. En los *crossovers* y *elseworlds* Batman ha llegado a aparecer al lado de Drácula de Bram Stoker, Tarzán, Deadman, Punisher y Superman entre otros. También ha sido trasladado a la época de los faraones egipcios, del renacimiento junto a Leonardo da Vinci, de los piratas ingleses que asaltaban los galeones españoles, etc.

En el cine las incursiones más actuales del personaje de Kane suman ya cuatro: *Batman* (1989) y *Batman Returns* dirigidas por Tim Burton; *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997) dirigidas por Joel Schumacer. A decir de los seguidores del "Caballero de la Noche", las dos primeras fueron parte del renacimiento del personaje, que había quedado un poco relegado por las nuevas generaciones, ajenas a este *cómic*, y reafirmaron la "reconstrucción" que había elaborado Frank Miller. En cambio las dos últimas producciones provocaron una gran polémica por la carencia de un argumento que sostuviera el gran despliegue de efectos especiales. Así los filmes de Schumacer no hacen aportaciones trascendentales a la leyenda del "Hombre Murciélago".



Las series animadas también han sido una parte importante en la creación de la leyenda, muchos aficionados a Batman conocieron al héroe por este medio antes que por los *cómics*. Su alcance ha permitido que las historias de algunos personajes fueran desarrolladas de una forma independiente a los *cómics*. Las producidas por Warner Bros han sido transmitidas en dos temporadas la primera en 1992 y la segunda en 1993 y tuvieron gran aceptación de parte de los televidentes.

La última, producida en 1999, denominada *Batman Beyond*, está basada en obras previas como *The Return of the Dark Knight* de Frank Miller. La serie está ambientada en el siglo XXI, tiempo en el cual Gotham es una megalópolis corrupta, donde las compañías dominan casi todo. Batman es ya un hombre maduro pero prosigue con su lucha contra el mal y la corrupción, pese a haberse retirado del trabajo de vigilante justiciero. La serie presenta a un nuevo personaje, Terry MacGinnis, estudiante universitario que descubre la identidad secreta de un Bruce Wayne de setenta años.

Los padres de Terry también fueron asesinados y, de igual modo que Wayne, también ansía la venganza. Pese a las reticencias iniciales del antes superhéroe, éste al final accederá a que el muchacho adopte la personalidad de Batman. Mientras en su vida normal, Terry aparece como el ayudante personal de Wayne, por la noche se convertirá en el "Caballero

del Mañana", como le conocerá la ciudad Gótica. Bruce por su parte permanece en la baticueva frente al ordenador, facilitándole la vital información al nuevo Batman.

Esta serie, transmitida ya en México, parece seguir la moda implantada por otras compañías que han creado historias alternas para los superhéroes. Ante el imparable proceso de envejecimiento, los héroes deben ceder su lugar a jóvenes con la capacidad para continuar su lucha contra el mal. Sin embargo, la calidad de esta serie es mala porque presentan a los mismos personajes con "nueva " vestimenta pero personalidades simplificadas (los personajes son otra vez polarizados sin lugar para matices), situación que significa un retoceso en el tratamiento de las historias, pues existe sólo una "nueva imagen", sin argumentos consistentes o innovadores, que no muestran la evolución de los personajes sino la explotación de un mismo tema.

Existen también, para suerte de los adeptos a Batman, un gran número de títulos de *cómics*, capítulos de series animadas, varias películas y hasta una serie de televisión, en las cuales han intervenido personas de ámbitos y formaciones distintas. Esto da lugar a una obra variada acerca de un personaje, de quien se han hecho y se continúan haciendo interpretaciones y teorías como si de un hombre de la vida real se tratara. Y es que las características de este héroe no son tan lejanas al hombre común: ha demostrado ser un mortal con la capacidad de experimentar dolor físico y emocional, capaz de equivocarse, aunque su astucia para resolver los casos mas complicados o sus victorias en momentos de peligro, en ocasiones demuestran lo contrario.



## a) Robin

Esto es lo que piensa O'Neil sobre la utilidad del chico maravilla: "Robin sirve para un par de funciones muy valiosas, si es utilizado de manera juiciosa y correcta. Por supuesto, por correcta quiero decir a mi manera, algún otro podría opinar algo diferente. Pero con tal que permanezca la relación mentor/maestro y que no degenere en demasiado sentimentalismo, pienso que Robin es una adición valiosa a los mitos; o por la única razón que Batman es inherentemente oscuro, y Robin es útil para proporcionar algo de luz al personaje".<sup>93</sup>

Robin era un muchacho que servía para que los jóvenes lectores se identificaran con él y como interlocutor de Batman. Así lo recordaba Finger: "Robin fue producto de una combinación de Fairbanks y Sherlock Holmes. Holmes tenía a su Watson. A mí me molestaba bastante que Batman no tuviera a nadie con quien hablar, y era un poco aburrido que siempre estuviera pensando. Sobre la marcha descubrí que Batman necesitaba un Robin con quien hablar. Así es como apareció Robin.

Cuando apareció la primera historia de Robin al lado de Batman, el *comic book* que presentaba al nuevo superhéroe se convirtió de inmediato en un éxito comercial (DC 38 abril de 1940) se vendió casi al doble de lo que Batman se había vendido en solitario.

La aparición de Robin también cambió el tono de la serie: las bromas entre los dos héroes eran comunes dentro de las historias. Batman y Robin eran una pareja que se mantuvo intacta durante casi toda la era clásica, y ambos participaron en casi todas las aventuras en los títulos *Detective Comics*, *Batman* y *World's Finest*. Todas las historias donde participaron se continuaban una tras otra, pero nada cambiaba, eran inmutables. Fue hasta la llegada de Englehart a la editorial DC cuando el joven y su mentor evolucionaron un poco. Pero su marcha lo dejó huérfano y sin saber qué hacer. Su cambio de identidad a Nightwing no ha hecho más que enfatizar su mimetismo sobre Batman: Dick Grayson es el mismo niño de *Detective Comics* 38, un poco más crecido, pero igual de vacío, en gran medida porque los editores de DC no han permitido su desarrollo.

El segundo Robin fue Jason Todd, su historia también se fue construyendo con las ideas de varios argumentistas. Jason era otro huérfano que sufrió la desgracia de ver morir a sus padres, esta vez asesinados por Killer Croc; este evento aconteció en el número 500 de *Detective Comics*, pero poco después decidieron cambiar el origen del joven: ahora era un ladronzuelo que se atrevió a robar las ruedas del batimóvil.

Según O'Neil: "El Robin de Collins era dramático, tenía potencial, pero los lectores no lo aceptaron. No se por qué, y probablemente nunca lo sabré. Jason fue aceptado mientras fue un clon de Dick Grayson, pero cuando adquirió una historia distinta —o al menos Collins y yo seguimos creyéndolo así—, más interesante, la afición más se enfrió. Puede que hubiéramos debido haber trabajado más duramente para hacer a Jason agradable. O puede que, supongo, a un nivel subconsciente nuestros lectores más leales sintiesen que Jason era un *usurpador*. Sea como fuere, Jason no era el favorito del público que Dick había sido".

<sup>93</sup> *Ibidem*, pág. 83.

La historia del segundo Robin demuestra en cierto sentido el funcionamiento de la industria de los cómics: si un personaje cumple con su objetivo comercial, su permanencia está asegurada hasta el agotamiento; por el contrario cuando el personaje no es del gusto del público y su rechazo se ve reflejado en las ventas, la reacción de la editorial se encamina hacia su eliminación. Las historietas son como se planteó desde el principio un producto de grandes compañías editoriales y los beneficios comerciales siempre son considerados.

Como consecuencia la DC convocó a los lectores a participar en una encuesta telefónica, para decidir el futuro de Jason Todd, y con un reducido número de votos en contra, se decidió desaparecer a este Robin. Fue encargada por los editores una serie en la cual Robin muere en manos del Comodín, la que por cierto es catalogada como una de las historias más violentas, terminaba así su breve etapa de compañero de Batman.

El tercer Robin, Tim Drake, tal vez sea uno de los personajes más queridos del actual universo Batman. Fue creado para hacer olvidar al fallecido Jason Todd, y a su vez, para llenar el hueco que su muerte había provocado. Pero el problema era formar un Robin que gozara de la aceptación de los lectores.

Pero este Robin sólo aparece cuando se le precisa además de ser una copia de Grayson. Su trabajo es estar siempre disponible para el guionista de turno. Mientras tanto vive sus aventuras en su propia colección, que no difiere de cualquier *cómic* de adolescente.

Batman y Robin conforman el Dúo Dinámico. La interacción entre ambas personalidades es tal que cada personaje es el apoyo del otro, y el carácter de los dos se enriquece y equilibra. Con Robin, el terrible "Señor de la Noche" consiguió un compañero.

El muchacho sigue una larga tradición: Watson era el compañero y amigo de Sherlock Holmes, así el detective, al contarle al doctor Watson cómo descubría las pistas, en realidad se lo relataba al lector. Cuando los autores crearon a Robin ésa era la intención, Batman en vez de pensar permanente explicaría las situaciones a Robin y, de ese modo, al lector.

Cuando se formó el Dúo Dinámico algo nuevo sucedió en el mundo del *cómic*, infinidad de compañeros comenzaron a surgir: Bucky, se convirtió en el compañero del Capitán América; Sandy The Golden Boy, del Sandman original; Speedy de Flecha Verde. Muchos son conocidos en la actualidad, otros han quedado olvidados, pero al primer Robin se le recuerda y otros han seguido la tradición.



La vida del Dúo Dinámico era común como la de los otros superhéroes de la edad de oro. Batman, un hombre obsesionado con el crimen, disponía de alguien con quien compartir la terrible carga de su soledad, Porque Robin sirve a las historias del guardián como algo más que ser el Watson, pues también humaniza al hombre bajo el disfraz; sin el Joven Prodigio, Bruce Wayne se volvería loco, perdería el ancla que lo mantiene aferrado a la realidad.

### 4.3.2 Los hombres que apoyan al héroe

#### a) Alfred

Alfred Pennyworth (en un principio su apellido era Beagle que significa sabueso) es sin duda el hombre más importante en la vida de Batman/Bruce Wayne. Siempre ha estado a su lado, como mayordomo, médico, confidente, pero en especial como amigo. Cuando apareció por vez primera en *Batman* 16 (abril - mayo de 1943), lo hizo casi al mismo tiempo en las tiras de prensa y el serial cinematográfico. "Este primitivo Alfred suponía el contrapunto humorístico, el bufón, el clásico mayordomo torpe y regordete. Sus aficiones detectivescas, debidas a su predilección por la lectura de novelas de misterio serían utilizadas para mostrar la sabiduría de Batman y evidenciar que el pobre era un incompetente como investigador."<sup>94</sup>



Mister Pennyworth fue eliminado por Julius Schwartz como parte del *new look*: los rumores sobre tres hombres que viven en la misma casa pueden ser desastrosos. Pero la popularidad que alcanzó gracias a la interpretación de Alan Napier en la serie televisiva de los 60 propició su resurrección (mediante una explicación poco creíble). Alfred es por lo tanto un personaje que también ha sido moldeado en función de los intereses económicos de la editorial y no de la propia historia.

A la re-interpretación de Alfred por parte de Frank Miller, aparecida en "El Señor de la Noche", donde el mayordomo no dejaba de burlarse de su amo, otros guionistas prosiguieron la estela formada por Miller. El Alfred actual es más sarcástico, también más inteligente y hábil (tiene nociones de medicina, mecánica automotriz, sabe cocinar y un sin fin de conocimientos prácticos), pero está más unido a Bruce Wayne, al que cuida desde que quedó huérfano. Después de la derrota de Batman por parte de Bane, Alfred se marchó para no asistir a la auto-destrucción de quien más que amo o amigo, era casi un hijo. Como el fiel mayordomo no puede ser olvidado, y Bruce Wayne nada sabe hacer por sí solo, aquél regreso cuando las cosas volvieron a la normalidad.

#### b) Comisionado Gordon

El comisionado Gordon es el personaje secundario más antiguo del universo de Batman, pues apareció desde el número 27 de *Detective Comics*. "Su papel en la época clásica era decorativo: el oficial honrado en un mundo donde la policía suponía la integridad en estado puro. Este Gordon, un hombre mayor, con bigote y gafas se mostraba como la personalidad de la autoridad, pero a su vez, cuando se veía incapacitado para hacer frente a los problemas, llamaba a un justiciero enmascarado con la batiseñal y le informaba de su ineptitud para controlar el crimen. Gordon nunca salía de su despacho y nunca arrestó a nadie; tampoco se sabía nada de su vida privada. Sólo una vez salió a combatir al crimen,

<sup>94</sup> *Ibidem*, pág. 88



disfrazado como Mysteryman, en la historia "The Dinamic Trio" (*Detective Comics* 245, julio de 1957).<sup>95</sup>

Con el *new look*, Gordon fue asumiendo una identidad y comenzó a desarrollarse. Este comisario poco a poco fue saliendo de su despacho, implicándose en los casos y, en ocasiones, fue co-protagonista de las aventuras. Ahora se sabe que tiene una familia, mujer e hijo, y también una hija adoptiva, Barbara. La relación de Gordon y Batman se solidifica, se sabe por qué le ayuda y la razón de la amistad que se establece entre ambos.

En la historia de "Año Uno" se le da una mayor importancia, sus apariciones son más frecuentes y primordiales, llega incluso a aparecer más veces que Batman y le quita una parte del protagonismo. Su mundo se torna más complejo y tal vez más completo, porque ahora ya tiene motivaciones y anhelos.

"James Gordon está evolucionando de una forma que Batman nunca logrará alcanzar, tal vez porque los guionistas no lo dejan o porque sencillamente, no puede. El comisionado Gordon es una persona real inmersa en un mundo bidimensional."<sup>96</sup>

Existe la duda de si Gordon conoce la identidad secreta de Batman; la convención más aceptada es que ambos son conscientes de ese conocimiento, pero obvian tratarlo para seguir manteniendo su relación como hasta ahora. Aunque Gordon ha demostrado en muchas ocasiones su ineficacia en la lucha contra el crimen, es uno de los elementos que le dan legitimidad a las acciones de Batman. Si el comisionado no interviniera a favor del "Señor de la Noche", éste tendría en las fuerzas de seguridad no aliados sino perseguidores.



La única ayuda prestada, en la mayoría de las ocasiones, por el representante de la ley a Batman es el acceso a la información. A pesar de las diferencias, Gordon no solo ha demostrado ser un excelente contacto, sino también alguien en quien Batman puede apoyarse, una persona sincera, y, sobre todo, lo más cercano a un amigo que el superhéroe hubiera llegado a tener.

### c) Leslie Thompkins

En más de cuarenta años, ningún cambio ha sido tan significativo dentro de los personajes de apoyo del "Hombre Murciélago", como la aparición de Leslie Tompkins. Creada por Dennis O'Neil, esta mujer se ha convertido en algo más que una doctora y trabajadora social preocupada por la vida de Bruce Wayne. Así como Alfred fue la figura paterna de Bruce desde su niñez, Leslie se convirtió en la madre que perdió, pues aunque su presencia no era tan constante dentro de su vida, se encontraba siempre pendiente del joven,

<sup>95</sup> Ibidem, pág. 95

<sup>96</sup> Ibidem

ayudándole hasta donde le era posible. Era también la ocasión de que Batman contará con médico particular, situación muy necesaria, dado el tipo de vida que llevaba.

Al contrario de Alfred, quien es siempre irónico en sus llamadas de atención, Leslie es directa, de pocas palabras y acciones inmediatas, representa toda la disciplina característica del joven Bruce.

Su apoyo en los primeros años, le dio al niño la determinación para llevar su proyecto a buen término. Al ser amiga cercana de la familia Wayne, le fue otorgada a la doctora Thompkins la custodia legal del joven Bruce. Durante cinco años ella cuidó de cerca al joven y le dio una educación enfocada en ayudar a las personas de menos recursos y más desfavorecidas.

En la serie llamada "Fe", Leslie se enteró de la doble identidad de Bruce Wayne. A partir de entonces la doctora parece redoblar sus esfuerzos para estar cerca del joven, en especial en los momentos difíciles. A pesar de esto, cuando Batman quedó paralítico, ella no pudo intervenir porque estaba siendo atendido por otra doctora.

Por medio de la reconstrucción del pasado de Bruce Wayne, en la actualidad se tiene mayor información de su relación entre él y la doctora Thompkins. Se conocen más datos acerca de la vida de Leslie que de la verdadera madre de Bruce, figura que por cierto continúa en el misterio.



**Leslie Thompkins una de las aportaciones de Dennis O'Neil a la historia de Batman**

### 4.3.3 Entre el bien y el mal

#### a) Azrael

Cuando el villano conocido como Bane desató un gran caos en Ciudad Gótica Batman intervino de inmediato. El esfuerzo físico y mental realizado por el superhéroe para atrapar a los más peligrosos delincuentes y regresarlos al Asilo Arkham, provocó que fuera derrotado con facilidad por un villano llamado Bane. La lucha fue tan dura que Bruce Wayne sufrió una lesión en la columna vertebral. La posibilidad de volver a portar el traje del murciélago para combatir a la delincuencia desapareció de las manos del hasta entonces mejor vigilante de la ciudad.

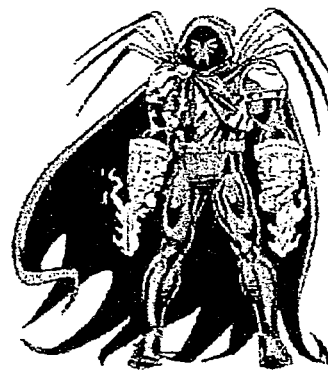
Bruce Wayne quedó con pocas esperanzas de rehabilitación, situación que lo llevó a pensar en nombrar a un sucesor. Los conocimientos acerca de un hombre llamado Jean-Paul Valley, llevaron a Bruce a elegirlo como el nuevo Batman.

Jean-Paul había sido preparado toda su vida mediante un método conocido como "el sistema" para defender los derechos de una organización secreta, la Orden de San Dumas bajo la forma del ángel vengador Azrael. Al reconocer Bruce la capacidad de Jean-Paul para continuar su cruzada contra el crimen, no dudó en nombrarlo su sucesor.

Las consecuencias no pudieron ser peores: Azrael demostró tener la capacidad para librar a Ciudad Gótica de la amenaza de los villanos, pero sus métodos fueron reprobados de inmediato por la policía, los ciudadanos en general y hasta el mismo Wayne. El nuevo Batman demostraba ser un hombre violento y sanguinario cuando portaba el traje del superhéroe o del mismo Azrael. Para Bruce fue un golpe terrible ver cómo su sucesor recurría a los medios de sus enemigos, tan odiados para él; la lucha era legítima pero no le disponer de las vidas de los delincuentes.

Después de varios tratamientos médicos y un largo periodo de rehabilitación Bruce Wayne regresó a Ciudad Gótica para reclamar su antiguo puesto de vigilante. Pero Jean-Paul perdía toda la capacidad de razonamiento cuando se ponía el traje y fue necesario un enfrentamiento para definir al futuro Batman. Jean-Paul probó ser un excelente peleador pero al final fue vencido por la astucia de Bruce. Al final aceptó su derrota y se retiró para continuar siendo Azrael.

Azrael y Batman se han aliado, en varias ocasiones, para detener las acciones de los supervillanos o en el auxilio a la población en los casos de desastres, como cuando un terremoto sacudió Ciudad Gótica o cuando una plaga azotó a sus habitantes.



Por todo esto Azrael no puede ser considerado como un personaje de comportamientos y personalidad simples, su complejidad aunada a sus reacciones inesperadas lo sitúan como un ser de características muy particulares.

## b) Gatubela

La delincuente denominada Gatubela o Catwoman tal vez sea la mujer más importante en la vida de Batman/Bruce Wayne: ella está por encima de cualquier novia o hasta de su madre —a quien nunca hemos conocido, en realidad—, pero Selina Kyle —su verdadero nombre— ha cambiado tanto como el propio Señor de la Noche.

Gatubela fue creada por Bill Finger y Bob Kane en *Batman 1* (1940), aunque en esta primera aventura no tenía disfraz y se hacía llamar The Cat, una ladrona de joyas. Kane explicaba la creación así: "Sabíamos que necesitábamos una némesis femenina que fuera un poco amistosa y que cometiera crímenes, pero que al mismo tiempo fuese un interés romántico en la más bien estéril vida de Batman. Era una especie de Batman femenino, excepto que era una villana y Batman un héroe. Pensamos que debería haber un juego del gato y el ratón entre ellos. Él intentaría reformarla y atraerla al lado de la ley y el orden. Pero ella nunca sería una asesina o completamente malvada como el Joker"<sup>97</sup>

Las causas por las cuales se creó este personaje son contadas por el mismo Kane "Pensamos que debería atraer a las lectoras, para que se identificaran con ella como los lectores con Batman. También pensamos que los lectores agradecerían poder recrearse la vista con una mujer sensual. Así que entró en la serie tanto para los chicos como para las chicas como una contrapartida femenina de Batman".



Gatubela fue una presencia constante en los *cómics* de Batman, pero nunca fue tomada en serio y acabó dejando de nuevo el mundo del crimen para ser la eterna novia de Bruce Wayne u otra vez más una villana. Es además el personaje más sensual para muchos seguidores, situación que le ha impedido un mayor desarrollo dentro de la historia a favor de presentarla sólo como una mujer poseedora de un cuerpo voluptuoso.

La vida de Gatubela no puede ser valorada como algo uniforme pues los constantes cambios de actitud y sus patrones de conducta no permiten calificarla como una villana, sobre todo si se le compara con cualquier otro de los supercriminales. Esta mujer de intrincada personalidad no es una persona inconforme con su forma de vida, con las condiciones económicas y aún sociales, por supuesto que ella pretende obtener beneficios cuando roba, pero por lo general sus acciones no afectan la vida de sus víctimas. En cierta forma es la versión femenina de

Robin Hood, pues en más de una ocasión el botín obtenido ha ido a parar en manos de personas de pocos recursos.

<sup>97</sup> *Ibidem*, pág. 91 y 92

### 4.3.4 El panteón criminal

Los villanos de *Batman* son trascendentales en la historia del protagonista pues sus acciones están ligadas entre sí, de hecho el nacimiento de este superhéroe se debe al gran poder de la delincuencia en Ciudad Gótica —como en cualquier otra ciudad del mundo—, que ha debido enfrentar a partir de la muerte de sus padres.

Algunos de los nombres a los cuales Batman se ha tenido que enfrentar son: La Parca, Matadero, Ratcatcher, Zsasz, Fango, Maxie Zeus, El Hombre Obeah, Mister Gélido, Hugo Strange, Croc, KGBestina, NKVDemonio, El Sombrero Loco. La lista de delincuentes en este *cómic* es larga, pero existen algunos que por sus enfrentamientos con el héroe sus continuas apariciones y sus repercusiones en la historia ocupan un lugar importante. Los que más han trascendido y han llegado a incursionar con el Hombre Murciélago en otros medios son los siguientes.

#### a) El Comodín

El Comodín o Joker —por su nombre en inglés— es sin duda el villano más conocido del *cómic* Batman, y es considerado por muchos lectores como el mejor malvado creado para una historieta. Apareció por primera vez en dos de las aventuras de Batman 1 (primavera de 1940). En pocas ocasiones ha sido desarrollado todo su potencial como personaje. Su gran peso en la historia puede apreciarse en "El Señor de la Noche", donde se demuestra lo que hay oculto detrás de su sonrisa: un loco, asesino cruel y despiadado, sin ninguna duda moral, que disfruta con la masacre de inocentes.



El Comodín de la Edad de Oro y el actual.

Uno de los títulos en los que el Comodín ha sido mejor utilizado es en "La broma asesina", en la cual se expone su posible origen. Existen varias versiones de la creación del Joker, según Bob Kane, quien se autonombra co-creador de este personaje, el nacimiento fue más o menos así: "Yo había tomado el original de *El hombre que ríe*, de Victor Hugo. Era una película muda [de 1928 dirigida por Paul Leni], de cuando yo era niño, pienso que tenía once o doce años cuando la vi, con Conrad Veidt, el actor alemán. Era algún tipo de historia sobre una banda de gitanos y aparecía un cirujano que recortaba en las bocas de los niños una horrible sonrisa —por alguna razón no logro recordar la historia completa— y crecían con ojos fúnebres y esas sonrisas espantosas".<sup>98</sup>

El Comodín es el villano más impredecible del universo Batman, no sigue ningún patrón de actividades como otros malhechores, y es capaz de cualquier acto por descabellado que este parezca. Eterno admirador de los cómicos clásicos de los Estados Unidos como Charles Chaplin, Harold Lloyd, Laurel y Hardy, etc., en algunas historias del *cómic* o de las series animadas, el Joker se porta como un verdadero payaso, con el único objetivo de hacer reír a los espectadores.

Pero su conducta puede cambiar de un momento a otro; es despiadado, cínico y tiene el suficiente ingenio para provocar grandes problemas al departamento de policía y al mismo Batman. Calificar al Comodín como un "loco" sería limitar su personalidad y sus actitudes, pues es un personaje de quien se puede esperar cualquier cosa y ése término es tan utilizado en la actualidad, de una manera tan común, que no sería tan significativa como para englobar tanta maldad y astucia. Si algún término se acerca a la definición de lo que es el Comodín es la espontaneidad e inteligencia puestas al servicio del mal.

## b) Dos Caras

El exfiscal de distrito Harvey Dent es uno de los criminales más perseguidos por Batman, debido a su gran habilidad para dirigir bandas criminales. Dos Caras es un villano que comete crímenes basados en el número dos. Su historia junto a Batman ha tenido grandes altibajos, en alguna época desapareció por completo. Es hasta 1990 cuando se establece como uno de los personajes más importantes en la leyenda del "Señor de la Noche".

Bob Kane (a quien se le atribuye la creación del personaje a pesar de haberse discutido este punto) se inspiró en la película *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de 1941. Ésta película era un remake de la versión de 1932, ganadora de un Oscar, las dos basadas en el libro de Robert Louis Stevenson escrito en 1886.

En muchas ocasiones es un personaje bastante predecible debido a que tiene un patrón de conducta definido basado en la dualidad. Pero uno de los elementos presentes, en la aparición de Dos Caras es el gran valor que el personaje le atribuye a la suerte; demostrado con el hecho de que nunca toma decisiones, sino que prefiere lanzar una moneda de plata

<sup>98</sup> *Ibidem*, pág. 89.

con la misma cara por los dos lados —uno de los cuales está tachado para su identificación—, para saber que camino tomar.

En un capítulo Dos Caras sabotó los sistemas de archivos de la policía con lo cual provocó que cientos de delincuentes fueran declarados inocentes, y por el contrario muchos inocentes fueron declarados culpables. La acción fue planeada para demostrar la ineficacia de los sistemas de seguridad —que lo habían dejado libre—, y por otro lado, deseaba mostrar a Ciudad Gótica "de otra forma el crimen y el castigo. Castigo y rehabilitación, la paradoja de dos fuerzas, en un mismo sistema legal con dos caras al que una vez sirvió como Harvey Dent."<sup>99</sup>



Dos Caras es un ser que sufrió un atentado y su rostro quedó desfigurado, hecho que para algunos argumentistas, fue el detonante de su doble personalidad. Algunas veces se le hace actuar como se supone que lo haría Harvey Dent, un ciudadano común y corriente con conflictos internos pero vigilante del orden social, pero en otras ocasiones los creadores del *cómic* lo presentan como Dos Caras y es cuando actúa como el peor de los delincuentes, sin ningún tipo de remordimiento frente a sus crímenes y carente de cualquier tipo de código moral.

Dos Caras es en opinión de algunos lectores el enemigo perfecto de Batman. Primero fue su amigo, ahora es su enemigo. Hay sentimientos que chocan en la mente de Batman, quiere salvarlo, pero también detenerlo. Se siente culpable por lo sucedido a Harvey Dent, además en el papel de Bruce Wayne, era su único amigo y, como su familia, lo ha perdido también.

Los conceptos psicológicos ello y superyo pueden servir para comprender un poco como actúa este personaje: un lado aún le recuerda que fue un fiscal de distrito, y en consecuencia no actúa con precipitación, tiene la mente puesta en los valores impuestos por la sociedad y todo aquello que frena los impulsos (superyo). El otro lado, por el contrario, se rige por los instintos, es irracional y nunca piensa en las consecuencias (ello).

### c) El Pingüino

El Pingüino es uno de los villanos más antiguos del *cómic*, recordado por su gran arsenal formado de sombrillas con trucos como gases adormecedores, cuchillos, ácido corrosivo; o por cometer algunos de sus crímenes con el auxilio de varias especies de aves. Su primera aparición en *Detective Comics* 58 (diciembre de 1941) causó gran expectación al hacer gala de su sangre fría y gran salvajismo ya que cuando escapa del Dúo Dinámico, deja tras de sí un reguero de muertos. "Con la creación del Pingüino se dio un paso adelante en lo que

<sup>99</sup> "Hijo Prodigio", tomo II. pág. 6 y 8.

debe de ser un villano: es pequeño y ridículo, la gente se burla de él y piensa que no es una amenaza, hasta que demuestra lo salvaje, criminal y despiadado que es."<sup>100</sup>

El aspecto físico de Oswald Chesterfield Cobblebot, nombre real de este delincuente, le ha acarreado problemas desde la infancia, por lo cual el Pingüino no tiene muchas razones para ser amable con la gente, pero de eso a convertirse en un asesino hay una gran distancia.

Las actividades delictivas con las que más se relaciona el Pingüino son tráfico de drogas y administración de casinos clandestinos. La principal característica de este villano es su capacidad para formar bandas criminales. Con frecuencia el Pingüino es atrapado por Batman, pero sus habilidades quedan demostradas al mantener el control de sus "negocios" aún desde su cautiverio en el centro de readaptación denominado Arkham Asylum, lugar en donde ha pasado una gran parte de su vida.



El Pingüino de la Época de Oro y el actual

El Pingüino es en la actualidad uno de los personajes más conocidos del universo Batman, y su trascendencia se reafirmo con su aparición en la película *Batman Returns*, en la cual se cuenta una hipotética historia de cómo llego a convertirse en criminal y cuales fueron los motivos que lo llevaron a ser uno de los seres más temidos de Ciudad Gótica.

#### d) Ventrilocuo/Scarface

Un hombre con habilidades de ventrilocuo y con ciertos trastornos mentales se convierte en un jefe criminal gracias, a creer que el muñeco al que maneja es quien en realidad gobierna su personalidad. El Ventrilocuo se ha convertido en uno de los más grandes criminales sin

<sup>100</sup> *Ibidem*, pág 94.



contar con grandes artificios o superpoderes como otros villanos, su mayor ventaja es contar con el liderazgo y habilidad suficientes para organizar grandes bandas delictivas.

Fieles seguidores y lectores ocasionales del *cómic* han señalado el hecho de que varios personajes sufren de alguna perturbación de la personalidad, de ahí que utilizan máscaras y tengan una identidad secreta como El Espantapájaro, El Acertijo o el mismo Batman. El Ventrilocuo es quizá el personaje en quien más se enfatiza la personalidad dividida: este individuo no puede actuar por sí mismo, sino que recurre a su muñeco Scarface (clara referencia al cine de *gánsters* estadounidense) para organizar una banda criminal y cometer grandes asaltos, traficar con armas y drogas y cometer toda una serie de ilícitos.

Cuando el Ventrilocuo quiere ordenarle algo a sus cómplices se dirige a ellos por medio del muñeco o les dice que ha recibido instrucciones del títere para actuar de determinada manera. Sin su muñeco el villano es inofensivo, es un hombre cobarde incapaz de cometer el más mínimo delito, pero con él en las manos se trasforma y se convierte en uno de los personajes más sanguinarios de la ciudad.

La relación entre El Ventrilocuo y su muñeco Scarface representa no sólo el desdoblamiento de personalidad de un hombre sino la facilidad con que se pueden manipular los delincuentes de menor talento e intelecto. Los hombres que integran la banda tienen la convicción de recibir ordenes de Scarface y se dirigen a él como si fuera una persona y no un objeto. Esto lleva a cuestionarse quien rige en verdad la banda de Scarface y al crimen organizado en general, pues no siempre los verdaderos líderes son reconocidos como tales aunque su influencia siempre determine las acciones de los demás.



Una de las parejas criminales más sanguinarias a quienes se ha enfrentado Batman Scarface y El Ventrilocuo

### e) Hiedra Venenosa

La peligrosidad de esta mujer es extrema, al ser producto de un experimento con plantas y venenos adquirió sus propiedades, y su beso es mortal. La presencia de esta villana, de nombre Pamela Isley, representa un constante peligro para Batman, pues él se ha convertido en su obsesión, por lo que se han enfrentado en repetidas ocasiones.

Hiedra Venenosa es una criminal resentida con aquellos científicos que la convirtieron en una persona anormal. Dos de las mejores armas de esta mujer son su apariencia física y su capacidad para "regular sus toxinas y su nivel de feromonas, lo que le dio un control casi sobrenatural sobre el sexo opuesto."<sup>101</sup> Estas ventajas sumadas a su astucia le han permitido manejar a su antojo a muchos hombres para lograr sus fines. Otra de las cualidades de la Hiedra es su inmunidad a enfermedades comunes para el resto de las personas.

La Hiedra Venenosa representa la idea de la "venganza de la naturaleza". Es bien sabido que las grandes corporaciones privadas y también los laboratorios con financiamiento gubernamental que trabajan con químicos, generan grandes cantidades de desechos tóxicos imposibles de desaparecer de la faz de la tierra sin generar daños ecológicos. Ella es una obra de experimentos científicos y quiere destruir a sus creadores, por lo tanto también puede ser una interpretación, en cierta forma, de la historia del monstruo Frankenstein quien se vuelve contra su creador.

La meta de la Hiedra es terminar con la vida de aquellos individuos que afectan a la ecología mundial, esto la ha enfrentado con Batman. Entre ellos existe una extraña relación ya que él ha llegado a reconocer la validez de los fines de la villana, pero no así los medios de los que se vale. En alguna ocasión el trabajo en equipo entre ambos personajes fue necesario para evitar daños severos en la ecología de Ciudad Gótica.



## f) Rā's al Ghūl

Rā's al Ghūl, que significa La Cabeza del Demonio, fue creado por Dennis O'Neil y Neal Adams. Aunque su primera aparición tuvo lugar en Batman 232 (septiembre de 1971), ya fue mencionado en DC 411 (mayo de 1971).

<sup>101</sup> Especial Batman, "Poison Ivy".

O'Neil dice acerca de su personaje: "Pienso que comprendimos que, aunque las historias de Batman eran interesantes sus enemigos habían sido de poca monta. Y, como todo el mundo sabe, la medida de un personaje heroico son sus enemigos. Cuanto más fuerte es el enemigo, más fuerte y noble es el héroe capaz de vencerlo. Así que recuerdo que, quizá por orden de Carmine Infantino [director editorial de DC en esos días], o más probablemente por Julie [Schwartz] y yo, decidimos que necesitábamos otro villano realmente bueno para Batman. Y nos pusimos a crear uno".<sup>102</sup>

Rā's es un misterioso emperador africano de 600 años, que al sumergirse en el Pozo de Lázaro resucita una y otra vez. Su objetivo final es restituir el orden mundial, para lo cual decide destruir a la humanidad, a la que considera una plaga, o al menos a su mayoría, por supuesto él sería el gobernante.

La saga de Rā's al Ghūl finalizó en DC 490 (mayo de 1980), o al menos así lo considera su creador, O'Neil: "Iba a cambiar de editorial [se fue a Marvel], así que esa última historia de Rā's al Ghūl/Talia/La Liga de los Asesinos era mi manera de decir que esos personajes estaban muertos. Eran mis personajes, yo los inventé. Tanto Sensei como Rā's mueren en el terremoto. Lo hice para que quedaran bien muertos, y muertos están. Ya no viven, y por supuesto que posteriormente los han traído a la vida, pero esos son impostores. Los auténticos murieron en el terremoto."



Este personaje es tal vez el más peligroso enemigo al que se ha enfrentado Batman. Pero también es uno de los pocos que poseen poderes mágicos; es decir, es un tanto atípico dentro de la galería de personajes de *Batman*. La lucha entre Batman y Rā's al Ghūl representa de alguna manera la lucha entre la magia y la tecnología. El triunfo del héroe por lo tanto no significa sólo el triunfo del bien, sino del pensamiento moderno y del constante progreso, alcanzado mediante los avances científicos y tecnológicos. Aunque es necesario aclarar que la relación entre el héroe y el villano no es tan "áspera" como sucede con otros criminales, existe cierta admiración de parte de ambos personajes pues Rā's reconoce la inteligencia y obstinación de Batman cuando se trata de combatir al crimen.

## g) El Espantapájaros

El Espantapájaros es un criminal que puede lograr sus fines por medio de la manipulación de las fobias de sus oponentes. Ha desarrollado sustancias químicas, drogas y aparatos que lo ayudan a inspirar el terror que muchas veces pone a sus víctimas al borde del suicidio.

Dentro de la categoría de científicos dementes el Espantapájaros (aparecido por primera vez en *World's Finest Comics* #3) es uno de los más sobresalientes. Sus estudios clínicos

<sup>102</sup> *Ibidem*, pág. 90, 91.

enfocados en el área psicológica le han dado al Espantapájaros la habilidad de adentrarse en las mentes de las personas y manipularlas. Los miedos de la gente son aprovechados por este villano para incitar a cometer un crimen, realizar un acto determinado o llevarlos al suicidio como el único camino de liberación de sus miedos.

El Espantapájaros o Scarecrow ha utilizado los miedos de Batman para luchar contra él y ha llegado a vencerlo en más de una ocasión aunque sea de forma temporal. Los químicos que utiliza este científico para aumentar las fobias de la gente, han surtido efecto aún en la mente del héroe, el recuerdo de la muerte de sus padres ha sido utilizado en su contra y ha estado a punto de ser derrotado de forma definitiva. El gran poder mental del héroe lo ha sacado a flote en los encuentros con el Espantapájaros, pues al enfrentar sus propios miedos y temores ha dejado sin oportunidades de triunfo al malhechor.

Sin embargo la fuerza y el control mental de la población de Ciudad Gótica ha sido amenazado por los "gases del miedo" del Espantapájaros, pues pretende provocar histerias colectivas que lleven a los habitantes a su propia destrucción. Pero sus planes siempre se han visto interrumpidos por la intervención del Hombre Murciélago.

El Espantapájaros no representa un enemigo a vencer para Batman, en el fondo el héroe debe vencerse a sí mismo mediante la superación de sus miedos y de aquellos recuerdos que lo limitan y le impiden el desarrollo integral de su mente.

En una sociedad como la estadounidense el Scarecrow debe tener un gran campo de acción: la eterna paranoia de sus habitantes sería perfecta para que el villano usara las sustancias que maximizan los miedos y las fobias.



## h) El Acertijo

Este personaje no resultaba en realidad peligroso y, en ocasiones, llegaba a ser hasta gracioso. Su manera de actuar es el cometer crímenes y dejar pistas a manera de adivinanzas. La vez que ha representado mayor peligro, fue al intentar apoderarse de Ciudad Gótica por medio de la magia negra.

El Acertijo es uno de los mayores retos para Batman, no por el esfuerzo físico que deber hacer para vencerlo, sino por las verdaderas batallas mentales que debe librar en cada encuentro. Edward Nigma, alias The Riddler —nombre real del personaje y seudónimo en el cómic original— personifica el ingenio, demostrado con la creación de un gran número de acertijos, adivinanzas, preguntas capciosas y juegos de destreza mental con los cuales reta al héroe.

Pareciera que el Acertijo desea estar libre por las calles de Ciudad Gótica, con el único propósito en mente de vencer a Batman: pretende hacer un crucigrama, rompecabezas o adivinanza tan complicados como para derrotar al superhéroe y demostrar así que puede llegar a ser más ingenioso que él, o cualquier otro delincuente.

Las diferencias entre el Acertijo y otros villanos son tan marcadas que cuando los reos del Asilo Arkham se fugaron y huyeron en grupo hacia Ciudad Gótica, para vengarse de quienes los tenían apresados, él fue el único que prefirió tomar un camino distinto, para evitar ser atrapado otra vez por Batman.



#### 4.4 Sombras y ambientes: Ciudad Gótica

Batman y Gotham City tienen una relación de alguna forma simbiótica: la ciudad es tan oscura y tenebrosa como su guardián, pero también le sirve como vivificador, y en otros lugares Batman se siente agobiado y su personalidad varía.

En un principio esta urbe no tenía nombre, era mencionada como "La Ciudad". También fue llamada Nueva York en los primeros meses (*Detective Comics* 31 de septiembre de 1939, y otros), hasta que tomó el nombre definitivo de Gotham City en los primeros meses de 1941, dentro de la cuarta parte de la historia del número 4 de la colección *Batman* y en *Detective Comics* 48.

Esta ciudad es descrita de modos muy distintos según cada argumentista o dibujante. En el número 53 de *Detective Comics* (julio de 1941) es mencionada con una casi mística fascinación: "Brillante irresistible: este vaso imán que es Gotham City atrae hacia sí a un ejército de millones anualmente, desde cada ciudad o pueblo de América".

Con el paso de los años la ciudad ha tomado un gran protagonismo, y su aspecto ha experimentado varios cambios, pero siempre vuelve a los orígenes góticos, de donde toma su nombre. Ciudad Gótica es un lugar oscuro y tenebroso donde cualquier sombra puede significar peligro, pero un guardián no menos oscuro lucha contra los criminales y protege a los inocentes.

Es una ciudad con grandes problemas, como cualquier otra gran urbe de la actualidad. En Gotham hay edificios emblemáticos como la Torre de la Fundación Wayne, donde Batman tuvo durante algún tiempo su segunda "Baticueva"; el Arkham Asylum, el manicomio en donde, desde los años 70, se encierra a los criminales dementes con los que se enfrenta Batman, un lugar donde parece que ningún enfermo se cura. Y por supuesto la gran mansión Wayne.

El director estadounidense Tim Burton en la película *Batman* (E. U., 1989) dio su propia interpretación de la ciudad: "Intentamos encerrarlo todo en un solo concepto, nuestro propio concepto, tomando la idea de Nueva York, fusionándolo todo, yendo al mayor de los extremos"<sup>103</sup>.

La ciudad propuesta por Burton tiene su punto culminante en la catedral. Parece inspirada en la película *Metrópolis*, similitud que el director artístico Anton Furst no desaprovecho al convertir el templo en el principal foco de atención de la ciudad tal como sucedía en el film de Fritz Lang. No hay en ella ningún tipo de control urbanístico. El propio Furst lo enunciaba así: "*Metrópolis* parece enteramente diseñada por una sola persona. Pero Nueva York, como cualquier otra metrópoli real, aparece como algo que ha sido diseñado por centenares de arquitectos durante cientos de años. Por eso nosotros buscaremos un *poutpurri* de estilos diferentes."<sup>104</sup>

<sup>103</sup> *Ibidem*, pág. 135.

<sup>104</sup> *Ibidem*, pág. 136.

El componente arquitectónico de la película *Batman* fue el punto de debate de una polémica levantada por algunas revistas de arquitectura. Éstas percibieron la antítesis producida por el choque de estilos arquitectónicos que se da entre el conjunto de edificios vanguardistas seleccionados entre todo el siglo XX que constituyen la ciudad de Gotham y la mansión gótica habitada por el *alter ego* de Batman. Para las tomas del interior de esta última, se utilizaron dos de las más elegantes y grandiosas haciendas de Gran Bretaña: la casa Hatfield (1607-1612) y la mansión Knebworth (1942). Así la dualidad bien-mal (Batman-Gotham) se traslada a la arquitectura, con un implícito ataque contra el diseño contemporáneo.

Para finalizar cabe decir que, los edificios y el conjunto urbanístico en general de la Ciudad Gótica, de algunos dibujantes, no difiere en ningún sentido del panorama urbano del resto de las ciudades de los Estados Unidos. Pero las interpretaciones que de Batman hicieron Frank Miller y Tim Burton, en el *cómic* y en el cine, han sido el punto de partida para que, argumentistas y dibujantes otorguen más valor a la Ciudad. El resultado puede verse, por ejemplo, en la serie *Destructor*<sup>105</sup> en donde un delincuente pretende derribar las modernas construcciones de la ciudad, que a su juicio "afean" la urbe. Esta serie incluye además una parte de la historia de Gotham propuesta por el propio editor y argumentista Dennis O'Neil.

Ciudad Gótica es en la actualidad, para muchos lectores, un sinónimo de oscuridad y misterio. Un conjunto urbano desequilibrado con grandes y modernos edificios al lado de edificios en ruinas. Un lugar apropiado para la lucha entre Batman y la legión criminal.



La Ciudad Gótica imaginada por Anton Furst que sirvió al director Tim Burton para crear los escenarios de la película *Batman*.

<sup>105</sup> Aparecida en *Batman* números 217, 218 y 219 de la editorial Vid.

## Conclusiones

Desde el inicio de esta investigación se plantearon algunas de las funciones del *cómic* en la sociedad actual, la historieta es un medio de comunicación, una gran industria, y además de ofrecer diversión se le ha convertido en un excelente medio para la difusión de ideologías. A lo largo de este texto se trató de demostrar la relación de la historieta con las ideologías, siempre con la idea en mente, de las otras funciones y como un producto elaborado en una sociedad y en un tiempo histórico determinados. Haber realizado una investigación del *cómic* sin una revisión de su historia, hubiera dado lugar al surgimiento de dudas acerca de la forma en que los *cómics* llegaron a convertirse en lo que hoy son.

Uno de los objetivos planteados al inicio de este trabajo era exponer la existencia de una conexión entre los códigos del lenguaje de los *cómics* con otros lenguajes como el cinematográfico, el de la fotografía y el de la pintura. Para ello fue necesario primero conocer los códigos operantes en las historietas, así como los códigos de los otros medios de comunicación. Con la investigación acerca de los diversos lenguajes se pudo concluir que si bien cada medio expresivo cuenta con códigos propios, los de los *cómics* son compartidos por los otros medios, ya sea por una adecuación, una inclusión, una generación o por una convergencia. Pero la relación entre estos medios no se limita al aspecto de los códigos, más allá de ellos hay además una retroalimentación en lo referente a los relatos y a los personajes.

También se demostró cómo existen en las historias, constantes que se repiten, tanto en lo referente al suceso narrado, como en los personajes que intervienen en la narración. Al exponer la forma en que fue creado el personaje Batman, se reconoció el hecho de que los autores de los *cómics* de superhéroes también recurren a las constantes narrativas, algunas de las cuales forman parte de las leyendas populares y de los mitos.

Con base en la propuesta de Cassirer de que el hombre es un animal "simbólico" que recurre al pensamiento mítico para explicar su mundo y su vida, y para crear modelos a seguir, se encontró que en las historias de *Batman* se apela a este pensamiento. Aspectos míticos como la lucha de fuerzas entre el bien y el mal, los héroes, los dioses y los demonios, tienen cabida en las páginas de las historietas. Batman es un ser con una inteligencia y habilidades físicas superiores al promedio, es un ser tan grande y con tanto poder dentro de su propio mundo como lo han sido los héroes bíblicos como David o el Hércules de la cultura romana.

El mismo protagonista de *Batman* se formó a partir de las aportaciones no sólo de los *cómics* anteriores, sino que además su creador fue influenciado por la literatura y el cine. También el mismo Batman sería copiado para crear nuevos superhéroes, con lo cual se prueba el constante reciclaje de personajes y la permanente apropiación de los mismos de un medio a otro.

En el mismo sentido de los personajes, en el proyecto inicial se propuso analizar algunos de los personajes más representativos de la historieta. Conforme avanzó la investigación, algunas de las características de los personajes, conocidas desde el inicio, fueron



reafirmadas y se encontraron nuevas. Esto permitió una mejor explicación de la importancia de cada sujeto dentro de la historia y demostrar que algunos de ellos son auténticos arquetipos, dada la clara definición de su configuración física y psicológica. Así cuando se analizaron los villanos se encontró que algunos representan la astucia, como El Comodín o la dualidad como Dos Caras, o el modelo de la mujer que utiliza su belleza para alcanzar sus fines o para delinquir como en los casos de Gatúbela o Hiedra Venenosa

Sin embargo, también fueron analizados algunos personajes que junto con el protagonista han sido más "trabajados" en cuanto a su personalidad, por lo que definir sus características psicológicas resulta por demás complicado, son estos los que realizan acciones imprevisibles y cuentan con una personalidad ambigua. Los personajes de este tipo, aunque no en su totalidad, son de reciente creación, situación que no ha influido para que sus intervenciones en el *cómic* lleguen a tener gran trascendencia en los acontecimientos.

Establecidos los antecedentes históricos y los códigos del lenguaje de los *cómics*, el siguiente paso fue definir algunos conceptos importantes de la investigación referentes al papel de los *cómics* en la sociedad. Uno de los objetivos proponía que el *cómic* es un vehículo utilizado para la transmisión de ideologías. Era entonces necesario proporcionar una idea clara del concepto ideología y de la manera en como se presenta en la sociedad.

Cuando el significado de la ideología fue analizado, la identificación de este elemento en las historias de los *cómics* fue posible. En las historietas de Batman la ideología está presente en varios aspectos, pues se ha llegado a convertir a esta publicación en uno de los "portavoces" del *American dream of life*, que es la manera en como se "sueñan" algunos sectores de la sociedad estadounidense. ¿O qué persona sin los recursos económicos de Bruce Wayne —el protagonista de *Batman*— podría llevar su doble vida? Por un lado es un superhéroe que dedica su vida por completo a la lucha contra el crimen sin preocuparse nunca por conseguir lo necesario para pagar alimentación, habitación, ropa, etc., y por otro lado lleva una vida social en la cual, entre otras actividades asiste a eventos para recaudar fondos para instituciones de beneficencia o a la inauguración de un centro de investigación científica patrocinado por él.

Batman es uno de los personajes más parecidos a un individuo "real", y a pesar de eso siempre se acentúan sus grandes cualidades por encima de otros personajes extranjeros como los policías rusos o ingleses, los guerrilleros de Haití, etc, y en más de una ocasión se deja en claro que si logra luchar contra el mal de forma extraordinaria es por su origen anglosajón. Si esto ocurre con este personaje "sin poderes" fantásticos con los superhéroes tipo Superman la situación se dispara a niveles increíbles.

Durante la Segunda Guerra Mundial una gran parte de la legión de los superhéroes de los *cómics* estadounidenses entró al combate en el papel, para defender a la nación americana y al mundo entero del dominio nazi. En las páginas de las historietas los superhéroes estadounidenses tomaron parte en la guerra antes de iniciado el conflicto. Cuando Estados Unidos declaró la guerra a Japón y a los otros países del Eje los personajes de los *cómics* aumentaron su participación, lo mismo se les veía atacar fortalezas o regimientos enemigos que ayudar a los heridos o al abastecimiento de los aliados. Esta era una forma de apoyar a sus fuerzas armadas en el frente de batalla, en donde el gobierno se aseguraba de dotar con

suficientes publicaciones que cumplieran con una doble misión: eran una diversión para los soldados, pero además se les decía con sus historias que no estaban solos, que su lucha era justa y que al final, como todo héroe, saldrían victoriosos.

Un hecho significativo de este fenómeno fue que en el número uno de *Captain America*, en 1941, el superhéroe del mismo nombre —uno de los más populares entre otras situaciones por portar en su uniforme los colores de la bandera de los Estados Unidos— apareció golpeando a Hitler. La propaganda de los *cómics* fue tan importante que incluso en 1942 y poco después de uno de los triunfos de Superman sobre los alemanes, Goebbels escribe furioso: "*Dieser Uebermensch ist ein Jude*" (Superman es un judío)<sup>106</sup>, dado el apoyo que el héroe daba a los aliados en las páginas de sus historietas.

Hasta aquí los mensajes de apoyo transmitidos en los *cómics* parecen tener un fin positivo y justificado, pero al terminar la guerra el contenido de los mensajes se encaminó a exaltar la grandeza de los Estados Unidos y a dar como un hecho el que los demás países del mundo —incluidos por supuesto los latinoamericanos— debían aceptar su dominio, impuesto por medio de políticas internacionales o la intervención militar directa como en Panamá, Cuba, Granada, etc.

Desde el momento en el cual en las historias de los *cómics* la realidad es distorsionada se debe poner atención en sus mensajes, pues existe el riesgo de aceptar la ideología del país dominante como una idea verdadera y fundamentada. Para encontrar la ideología en los mensajes sólo existe el camino del permanente cuestionamiento de lo expuesto en las historias y su acotación con la realidad. Sin embargo esto último se complica en gran forma si se toma en cuenta que no toda la población tiene acceso a la información fidedigna de los acontecimientos políticos, sociales, económicos y demás.

Se hacen dos exhortaciones para considerarse durante la lectura de una historieta: a) los *cómics* no pueden ser rechazados en su totalidad porque existe un gran abanico de publicaciones con temáticas, personajes, historias y formas de tratarlas distintas y, b) su contenido no puede ser aceptado siempre como parte de una realidad concreta, porque aún las historietas que no son de ficción recurren a la fantasía en ocasiones.

Las generalizaciones siempre acarrearán juicios erróneos y por tanto una historieta no siempre va a difundir mentiras en sus páginas. En *Batman*, por ejemplo, no se puede hablar de un *cómic* uniforme ni en el sentido estético ni en el argumental. Esta publicación ha cambiado a lo largo de sus 60 años de existencia, la entrada y salida de dibujantes argumentistas, entintadores, etcétera, ha dado como resultado una publicación diversa que ha tratado temas ficticios como la invasión de alienígenas rosas y otros más cercanos a la realidad como la posibilidad de una epidemia o un terremoto en una gran ciudad.

El tratamiento de los temas también ha sido variado y un gran número de los artistas considerados hoy en día como los mejores en el género han participado alguna vez en la publicación del *cómic*. Cada uno de los creadores ha aportado en menor o mayor medida aspectos importantes a la historieta y muchos números pueden ser considerados de gran

<sup>106</sup> Masotta, *Op cit.*, pág. 91.

valor estético por sus láminas. La historia de un *cómic* es de gran importancia, pero no se puede calificar la totalidad de una obra sólo por este factor, los gráficos también son trascendentales para considerar a una publicación como buena.

En cuanto a su contenido, los *cómics* como otras obras narrativas, están basados en la realidad y mantienen con ella un vínculo en grados diversos. Así la historieta *Batman* ha cambiado no sólo en lo referente al aspecto de la distribución gráfica de la página, a las técnicas empleadas en los dibujos o a la tecnología utilizada para su reproducción masiva, como quedo demostrado con el análisis de las páginas creadas en diferentes épocas, esta publicación también ha cambiado en su contenido. Atrás quedó la época de lucha contra los nazis, contra las mafias traficantes de licores, e incluso la lucha contra los comunistas, porque esas historias al no tener ya ningún sustento con la realidad no gozan del interés de los lectores. Aquí es donde se debe pensar en los *cómics* como una gran industria, que llegó a estar en verdadera crisis como en el caso de la editorial DC Comics y de la misma historieta *Batman*.

Si los cambios en el contenido de los *cómics* se han presentado, ha sido en gran medida porque las editoriales han modificado sus líneas de trabajo y se han ajustado a los tiempos. Es común encontrar en la actualidad un *Batman* diferente al de los años cuarenta o sesenta, porque un personaje sin cambios sería anacrónico y el pretendido elemento de veracidad se habría desgastado después de tantos años. Si los editores han decido no poner fin a la historia de "El Señor de la Noche", a cambio han tenido que representar en él, de una manera u otra, el transcurrir del tiempo. Incluso algunos argumentistas han llegado a escribir las posibles historias de Bruce Wayne cuando este ya no pueda portar más el traje del superhéroe.

Estos intentos por finalizar la historia de *Batman* no han llegado a buen termino dado que la publicación ha tenido un resurgimiento y darle un final a la historia de uno de los personajes más rentables en términos económicos no sería adecuado para la editorial. *Batman* tiene en la actualidad cinco publicaciones regulares en los Estados Unidos y en México continúa también la circulación de sus revistas, lo que habla de la vigencia del personaje.

La causa de esta vigencia se debe en parte a que la industria se ha encargado de diversificar sus temáticas para ofrecer una publicación para cada sector. Además en muchos países como México son el único estímulo a la lectura; casos como el de la historieta *Kalimán* demuestran que tienen, por mucho, un tiraje superior a los de cualquier libro o periódico. Aunque los *cómics* pueden ser un auxiliar en el proceso de aprender a leer y escribir, un individuo preocupado por los problemas de su tiempo no puede limitarse sólo a la lectura de textos de este tipo, ya que nunca va a encontrar en ellas la exposición en su totalidad de los problemas cotidianos como lo haría en un periódico o en un noticiero radiofónico o televisivo, con todo y que estos medios de información puedan tener también limitaciones o cometer omisiones.

Pero de vuelta con el problema de la realidad en los *cómics*, aceptar en su totalidad lo que se expone en una historia de cualquier obra como verdadero lleva un gran riesgo. Los *cómics* como los filmes, las series de televisión o radiofónicas de ficción tienen como

origen la realidad, cualquier individuo tendría dificultades para crear algo, sin recurrir a sus conocimientos de la realidad. Para crear un objeto se debe echar mano de los conocimientos previos acerca de colores, texturas, volumen, formas, etc. Lo mismo ocurre con la creación de una historia de ficción, la base siempre será la realidad y en el proceso de construcción el creador podrá alejarse poco o mucho de ella pero no se podrá separar en su totalidad de ella. Es por eso que se recurre con frecuencia a los mitos en la creación de historias, pues son estos una forma de explicar la realidad, pueden tener una vaga relación con la realidad, pero no terminan por desligarse de ella por completo.

Este acercamiento con lo real se convierte en una de las dificultades a las que se enfrenta el lector de *cómics* o el público en una sala de cine para discernir entre la ficción y la realidad. Algunas ideas están fuera de toda discusión como el que un hombre como Superman pueda volar, ya que están comprobadas, pero existen otras más complejas y de tanta repercusión en el mundo que son aceptadas como algo válido. Un ejemplo de esto es la creencia tanto de los estadounidenses como de sus aliados de ser la nación que debe dirigir el destino del mundo., pero, ningún científico hasta el momento ha demostrado la validez de esta idea.

Existe a pesar de toda la fantasía y la ideología una profunda relación del contenido de los *cómics* con la realidad. Ya se ha mencionado que el personaje principal de *Batman* ha sufrido cambios de la misma manera que lo han experimentado otros personajes secundarios o los mismos villanos. Existen nuevos malhechores porque existen nuevas maneras de delinquir como por ejemplo los delitos de tipo cibernético, en el pasado este tipo de delinquentes habrían sido imposibles o de nula credibilidad porque no existía la tecnología con la que operan en nuestros días.

Se pueden encontrar entonces en el *cómic* varios tipos de delinquentes, algunos son criminales comunes quienes sólo en grandes grupos representan un problema serio para los cuerpos de seguridad, otros por el contrario se encuentran por arriba de lo normal, ya sea porque cuentan con avanzada tecnología, por sus habilidades para controlar grandes grupos de criminales o porque su inteligencia rebasa los estándares y está puesta al servicio del mal. Ambos tipos de criminales son combatidos por Batman, los primeros debido a su creciente número, no pueden ser atacados siempre por la policía, los segundos porque la policía ha demostrado ser incapaz de controlarlos.

Esta situación no se aleja tanto de la realidad, es común que los delinquentes estén mejor organizados y cuenten con mejor equipo que los encargados de establecer el orden y la seguridad. Es decir, hay fenómenos sociales expuestos en el *cómic*, que no pueden ser calificados de imposibles o ficticios. Una vez más se invita a mirar la publicación como una obra heterogénea. Verla de esta manera permitirá acercarse con mayor facilidad a la realidad que presentan y encontrar en ella lo verdadero y lo falaz.

Por eso a pesar de esa falta de credibilidad hacia las instituciones encargadas de impartir la ley y la justicia en algunos títulos de *Batman*, algunos escritores han colocado al protagonista en una situación en la cual ha tenido que buscar el apoyo del Comisionado James Gordon, pues esto legitima su cruzada contra el crimen, lo acerca a las instituciones establecidas y lo coloca dentro de la ley, como en la versión de Frank Miller en *Año Uno*.

En el apartado correspondiente a la historia de Batman se expuso la manera en que el personaje sufrió algunas modificaciones en el transcurso del tiempo. Una de las aportaciones más importantes para la historia del superhéroe la hizo el director Tim Burton y el encargado de crear el guión para la película *Batman*. Este filme mostró otra vez un héroe humano sin poderes sobrenaturales; pero también sirvió para reinterpretar al personaje. El Batman de la cinta de Burton ya no es tan amable con los criminales como su antecesor del *cómic* o el de los seriales de televisión.

Hay además en este filme, una presencia notable de violencia y muerte. En los *cómics* de los años cincuenta y hasta los de los ochenta, el héroe sería incapaz de matar a un villano y si lo llegara a hacer sería por accidente. Pero en esta nueva recreación el "Caballero de la Noche" parece experimentar sentimientos y estados de ánimo bastante humanos, a pesar de que Bruce Wayne/Batman siempre ha demostrado un gran control físico y mental, el héroe de Burton tiene la capacidad de sentir tristeza, alegría o ira, este última es la que lo lleva a enfrentarse al Comodín —uno de los villanos clásicos y su peor enemigo— en una lucha a muerte, en donde el criminal terminará perdiendo la vida.

En la primera aparición del Comodín en el *cómic* también terminó muerto. Pero ninguna muerte de un criminal había sido tan cruda y explícita como la del Comodín en la película *Batman*. A partir de entonces y como resultado del éxito obtenido por el filme y su continuación en *Batman Returns* las líneas editoriales comenzaron a relajarse permitiendo la presencia más frecuente de conductas agresivas y violentas.

Este cambio en el contenido de las historietas tiene cierta correspondencia con la realidad. Uno de los temas centrales de los debates contemporáneos es la influencia en el público de la violencia presentada en películas, programas de televisión, prensa escrita, etc. En las primeras décadas del siglo XX el papel todopoderoso de los medios en el público no era cuestionado, sin embargo investigadores como Joseph Kappler, autor de un estudio sobre los media, han revalorado el peso de los medios en la sociedad.

Las actuales investigaciones se dirigen, en mayor o menor medida, a la teoría de que los medios no son determinantes en la conducta de los individuos, al menos no de una manera inmediata y por exposición eventual, sino más bien mediante un proceso más complejo, como declara Lazarsfeld acerca de los efectos de los programas televisivos "El problema verdadero es el efecto acumulativo de la televisión, los efectos que tiene sobre los chicos después de seis años de exposición no después de seis minutos."<sup>107</sup>

De cualquier forma las historietas de nuestros días presentan un mayor grado de agresividad y violencia en comparación con la época anterior a la censura, y a pesar de ello las editoriales continúan con esta línea de trabajo. Esto habla de un efecto doble: de los *cómics* hacía la conducta de los individuos en una sociedad, y de esta en las historias de los *cómics*.

Batman puede ser considerado como uno de los personajes de historieta más importante no sólo del medio sino de la sociedad contemporánea. La editorial DC Comics asegura que la

<sup>107</sup> Mauro Wolf. Los efectos sociales de los media. pág. 10.

historia de *Batman Año Uno* es la más vendida de todas sus publicaciones. Esta aseveración es confirmada por muchos lectores que prefieren este personaje sobre otros, por el grado de veracidad en sus páginas.

Esta condición humana con la latente posibilidad de morir es uno de los principales atractivos de la historia. Es cierto que no cualquier hombre puede contar con los recursos económicos o tecnológicos de Bruce Wayne, pero la idea de que un individuo cualquiera alcance el dominio físico y psicológico de su cuerpo por medio de la disciplina, acerca al lector hacía un héroe de características humanas, diferente de aquellos poseedores de poderes sobrenaturales.

Finalmente se puede concluir que la hipótesis planteada al inicio de este trabajo se comprobó con la presentación del modelo de análisis. El conocimiento de los códigos que integran el lenguaje de los *cómics* permite al lector una mejor interpretación de un texto, tanto en el nivel narrativo como en el gráfico.

Al recurrirse al estructuralismo como metodología se pudo elaborar el modelo y se aplicó en la historieta *Batman*. El conocimiento del modelo permite al lector un mejor manejo de los códigos, y en consecuencia un adecuado empleo de su lenguaje, la aplicación en el *cómic*, por su parte, demostró su uso práctico. A diferencia de las tesis existentes sobre el tema, en ésta se analizaron algunas láminas y se pudo comparar la evolución de los dibujos de acuerdo a diferentes épocas y creadores. Además, se realizó una investigación en los dos ejes planteados desde el principio: a) el referente a los códigos, cuáles son los elementos en una página, cuál es la función de cada uno, cómo se integra una lámina, etc. y b) el referente al de la narración, en el cual se analizó al protagonista del *cómic*, algunos de sus personajes más relevantes y los temas tratados.

El modelo puede ser aplicado en *cómics* de cualquier género, ya que al construirse no se tuvieron en cuenta casos particulares, sino aspectos generales a cualquier publicación. Su aplicación permitirá al lector interpretar los códigos presentes en una historieta y adentrarse más en sus estructuras gráficas y argumentales. Los elementos que integran una lámina pueden ser interpretados pero no siempre en su totalidad porque no se tienen las herramientas para ello. Por ejemplo, durante la investigación se pudo reconocer la importancia del uso del color para algunos dibujantes, o la aplicación de un determinado tipo de letra. Parecerían aspectos de menor importancia si son considerados de manera aislada, pero adquieren un gran peso dentro de la estructura gráfica de una página.

La exposición de un suceso frecuente que se presenta cuando un *cómic* es reeditado, puede ayudar a entender mejor lo anterior. En el libro ya citado de Barbieri, el autor presenta tres páginas de la misma historia de *Flash Gordon* de distintas ediciones. La primera, el original del dibujante, esta realizada en blanco y negro; la segunda y la tercera son reediciones coloreadas por las editoriales locales. Para Alex Raymond, creador del personaje, la composición de la imagen dentro de la viñeta y el claroscuro eran elementos esenciales para la creación del ambiente alrededor de los acontecimientos y tenían significados muy definidos, eran manejados para acentuar la diferencia entre personajes buenos y malos, o principales y secundarios. Pero los encargados de las reediciones pasaron por alto este aspecto, los *cómics* en la segunda edición aunque ya tenían color estaban realizados con

trazos toscos. Por su parte en la tercera edición los trazos eran más finos pero el significado original de los claroscuros se había perdido en su totalidad por el empleo arbitrario de colores.

La anterior situación fue causada por el desconocimiento del lenguaje de los *cómics* y es lo que se propone remediar con la presentación del modelo de análisis y con una lectura global de todos los elementos que integran una historieta. Si se conocen a fondo sus códigos se pueden entender mejor sus mensajes y utilizar sus cualidades como un instrumento auxiliar en la enseñanza. En algunas tesis ya se ha tratado la utilidad didáctica de este medio de comunicación, pero al parecer sus aportaciones no han sido consideradas, pues continúa siendo menospreciado en las actividades educativas. Son pocos los profesores del nivel básico que recurren a los *cómics* y, por el contrario es habitual su uso en la enseñanza de lenguas extranjeras en la cual se les aprovecha con buenos resultados. Si las autoridades educativas y sobre todo los maestros en las aulas, valoran el papel de las historietas con justicia, podrán ser situados sus alcances reales, calificado el uso para el cual están actualmente creadas y explotadas sus ventajas en procesos de aprendizaje como el de la lectura.

Queda hacer un reconocimiento a aquellos quienes vieron en el *cómic* un medio de comunicación de fácil acceso para el público masivo, con todo lo que esto implica. Gracias a esos investigadores, el análisis de este medio ganó importancia no sólo en el campo de la comunicación, sino también en el de las investigaciones sociales. Los puntos propuestos en un principio fueron cubiertos pero no se puede decir de ninguna manera que el trabajo está terminado. Aún falta mucho por analizar e investigar de las historietas pues además de existir una gran variedad de ellas, muchas sufren cambios continuos, como en el caso de la analizada en esta tesis. Es decir los *cómics* son un medio en constante cambio, al igual que la sociedad que inspira sus historias y las lee.

## Cuadro Cronológico Comparativo

	Acontecimientos internacionales.	Momentos significativos en la historia de los <i>cómics</i> de Batman.
1939	Inicia la II Guerra Mundial con la invasión Nazi a Polonia. (sep 1)	Aparece Batman por primera vez en Detective Comics #27 (mayo del 39).
1940		En la primavera se publica el #1 de <i>Batman</i> . En este mismo número hace su debut el más famoso villano de los <i>cómics</i> : El Comodín.
1943	Comienza la participación de Estados Unidos en el conflicto mundial.	Es producido el primer serial cinematográfico de Batman producido por Columbia A mediados de la década el Hombre Murciélago comenzó a aparecer en tiras dominicales de algunos diarios de la capital mexicana.  Inicia la Edad de Oro de los <i>cómics</i> estadounidenses.
1945	El Tercer Reich es derrotado en el frente europeo (mayo 7), y tras sufrir el efecto de las bombas atómicas sobre Hiroshima (ago 6) y Nagasaki (ago 9) Japón se rinde en el frente asiático. (sep 2)	Termina la Edad de Oro.  Para finales de la década la DC Cómics adopta como política no matar a los delinquentes y Batman se convierte en un miembro honorario de la policía.
1950	Invasión a Corea. (jun 27)	Editorial Novaro publica en su número cinco <i>Batman</i> , apegándose a la campaña de castellanización que la SEP promoviera en aquellos años Bruce Wayne es rebautizado como Bruno Díaz y Dick Grayson como Ricardo Tapia.
1960	John F. Kennedy es elegido presidente en EU.	
1961	E U rompe relaciones con Cuba.  La RDA comienza a erigir el Muro de Berlín para evitar la fuga de conciudadanos al sector occidental.	
1962	Crisis de Octubre entre E U y la URSS.	
1963	John F. Kennedy es asesinado en Dallas TX.  Aumenta la presión militar sobre Vietnam.	
1964		Julius Schwartz encabeza el llamado <i>new look</i> , son modificadas por primera vez la apariencia de Batman, las historias y los villanos.
1965	Es asesinado Malcom X.	



1967		Televisión (actual Televisa) adquiere la serie de la ABC.
1968	Muere asesinato del reverendo Martin Luther King	
1968	En la administración Nixon se produjeron en E U graves tensiones sociales ocasionadas, entre otras causas, por la guerra de Vietnam y la cuestión racial.	Concluye la serie de televisión <i>Batman</i> y la llamada batmanía llega a su fin. (mar 14)
	Estalla la "Revolución de Mayo" en París.	
	Las fuerzas del Pacto de Varsovia invaden Checoslovaquia y aplastan el movimiento llamado "La Primavera de Praga". (ago 21)	
	En Tlatelolco, Cd de México, es reprimido el movimiento estudiantil. (oct 2)	
1969	Astronautas de E U descienden en la Luna.	Comienza la nueva era de Batman con Neal Adams.
1973	Abandonan Vietnam los últimos soldados estadounidenses. (mar 29)	Con Dennis O'Neil como escritor y Neal Adams como dibujante, Batman recupera y recrudescen sus cualidades originales: oscuro, impredecible, etc.
		Robin se separa de Batman, ingresa a la Universidad, se preocupa por problemas sociales y participa en movimientos políticos.
1981	Ronald Reagan se convierte en presidente de E U, su política económica, que llevaría a un gran déficit al país, se basaría en un liberalismo a ultranza, en la reducción de impuestos y en el aumento de presupuesto para la defensa.	
1983	Tropas de E U invaden Granada. (oct 25)	
1985	E U realiza un embargo comercial contra Nicaragua. (mayo 1)	Novaro desaparece y deja los derechos de sus publicaciones al mejor postor. Después de un tiempo Editorial Vid retornó a los superhéroes.
1986	E U impone una sanción económica a Libia.	Es publicado <i>Year One</i> de Frank Miller.
		Es publicado <i>The Dark Knight Return de Frank Miller</i> .
1987		Es publicado <i>Year Two</i> .
1989	Gorbachov continúa con su política de reformas como la Perestroika.	Después de un gran periodo de inactividad cinematográfica, Batman vuelve al cine en <i>Batman</i> de Tim Burton.
	Se acuerda derribar el Muro de Berlín que separó por casi tres décadas a Alemania en dos territorios.	

1989	Un terremoto destruye puentes, edificios y carreteras y causa la muerte de cientos de personas en San Francisco y sus alrededores. (oct 17)	En el <i>cómic</i> : mediante una alianza con la policía rusa Batman vence al exagente de la KGB el villano ruso KGBestia.
1991	Inicia la Guerra del Golfo. (ene 15)	
	Los presidentes Bush, de E U, y Gorbachov se reúnen por primera vez después de la terminación de la guerra fría para firmar el Tratado de Reducción de Armas Nucleares. (jul 31)	
1992	Se disuelve de manera oficial la URSS y es reemplazada por la CEI, integrada por 11 repúblicas.	Se estrena la película <i>Batman Returns</i> de Tim Burton.
1993		Se produce el <i>boom</i> de los <i>cómics</i> en México.
1995		Se estrena el filme <i>Batman Forever</i> de Joel Schumacer.
1997		Es presentada la cuarta cinta del Caballero de la Noche <i>Batman y Robin</i> de Joel Schumacer.
1998		Comienza a publicarse en México la saga "Cataclismo": un terremoto de 7.6 grados destruye Ciudad Gótica y causa graves daños.
1999		Es realizada la serie animada <i>Batman Beyond</i>
2001	Un atentado terrorista al World Trade Center en la ciudad de NY provoca severos daños y un número incuantificable de víctimas (sep 11) El gobierno estadounidense reacciona y declara la guerra al terrorismo, su primer objetivo es Afganistán.	Se anuncia la filmación de la película <i>Year One</i> .

## BIBLIOGRAFÍA

1. Barbieri, Daniele. Los lenguajes del cómic. Barcelona. Paidós. 1993. Págs. 288.
2. Barthes, Roland. *et al.* Análisis estructural del relato. 2ª Edición. México. Premia. 1982. Págs. 238.
3. Casetti, Francesco y Federico di Chio. Cómo analizar un film. Barcelona. Paidós. 1991. Págs. 278.
4. Cassirer, Ernst. Antropología filosófica. 3ª Reimpresión. México. FCE. 1992. Págs. 418.
5. Colle De Sch, Raymond. Iniciación al lenguaje de la imagen. 2ª Edición. Santiago. Ediciones Universidad Católica de Chile. 1998. 201 Págs. 201.
6. Coma, Javier. Del gato Félix al gato Fritz Barcelona. G Gili. 1979. Págs. 258.
7. Curiel, Fernando. Mal de ojo. México. U.N.A.M. 1989. Págs. 219
8. Dorfman, Ariel y Armand Mattelart. Para leer al Pato Donald. 24ª Edición. México. Siglo XXI. 1983. Págs. 162.
9. Dorfman, Ariel. Readers nuestro que estás en la tierra. México. Nueva Imagen. 1980. Págs. 189.
10. Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Barcelona. Lumen. 1975. Págs. 403.
11. Feldman, Simon. La composición de la imagen en movimiento. Barcelona. Gedisa. 1995. Págs. 117.
12. Foucault, Michel, El orden del discurso. Barcelona. Tusquets. 1973. Págs. 64.
13. Gasca, Luis y Roman Gubern. El discurso de los cómics. Madrid. Cátedra. 1991. Págs. 714.
14. Geertz, Clifford. Conocimiento local. Barcelona. Paidós. 1994. Págs. 297.
15. González Reyna, Susana. Manual de redacción e investigación documental. 2ª reimpresión. México. Trillas. 1994. Págs. 204.
16. Ginger, Serge y Ane Ginger. La Gestalt. 2ª Edición. México. El Manual Moderno. 1993. Págs. 343.
17. Gubern, Roman. El lenguaje de los cómics. 4ª Edición. Barcelona. Península. 1981. Págs. 185.

18. Guillaume, Paul. Psicología de la forma. Editorial Psique. Buenos Aires. 1964. Págs. 268.
19. Hoffman, Donald. Inteligencia visual. Paidós. Barcelona. 2000. Págs. 381.
20. Hope, Augustine y Margaret Walch. The color compedium. Van Nostran Reinhold. New York. 1990. Págs. 360.
21. Maroto, Carlos D. y Luis F. Alboreca. Batman. De Bob Kane a Joel Schumacer. Madrid. Nuer. 1999. Págs. 207
22. Masotta, Oscar. La historieta en el mundo moderno. 1ª Reimpresión. Barcelona. Paidós. 1982. Págs.175.
23. Mattelart, Armand. La cultura como empresa multinacional. 4ª edición. México. ERA. 1983. Págs. 177.
24. Monsiváis, Carlos. *et al.* El comic es algo serio. México. EUFESA. 1982. Págs. 198.
25. Prieto Castillo, Daniel. La fiesta del lenguaje. México. U. A. M. 1986. Págs. 246.
26. Rojas Soriano, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales. 24ª edición. México. Plaza y Valdés. 1999. Págs. 286.
27. Rojas Soriano, Raúl. Métodos para la investigación social. 10ª edición. México. Plaza y Valdés. 1990. Págs. 122.
28. Sabin, Roger. Adult Comics. Londres. Routledge. 1993. Págs. 321.
29. Schaff, Adam. Introducción a la semántica. FCE. México . 1983. Págs.399.
30. Silva, Ludovico. Teoría y práctica de la ideología. 6ª Edición. México. Nuestro Tiempo. 1978. Págs. 222.
31. Traversa, Oscar, et al. Click! El sonido de la muerte. Buenos Aires. La Marca. 1992. Págs.132.
32. Wolf, Mauro. Los efectos sociales de los media. Barcelona. Paidos. 1992. Págs. 108.

## Hemerografía

Farfán H. Rafael. "Batman, el cómic". El Nacional. México. 22 de febrero; 5, 12, 19, 26 de abril; 3, 10, 17 de mayo de 1993, pág. 11 cultura.

Ponce Roberto. "Ya sesentón Batman se convierte en un héroe para público adulto". Proceso. México. 8 de febrero de 1998. Núm. 1110, págs. 70, 72, 73

## Tesis

1. Escárcega Pérez, José Luis. Algo en que creer: la historia de Norteamérica a través de sus historietas. Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación. México. F.C.P. y S. UNAM. 1997. 213 págs.
2. López Mani, Angélica María. Evolución icónica del cómic. El Hombre Araña en tres décadas. Tesina de licenciatura en Ciencias de la comunicación. México. F.C.P. y S. UNAM. 1996. 67 págs.
3. López Ocampo, Sofia. El mito de Superman. Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación. México. F.C.P. y S. UNAM. 1997. 198 págs.
4. Vázquez de la Parra Marcín, Luis Gonzalo. La función del mito en la historieta, análisis de un cómic contemporáneo en México. Tesis de maestría en Ciencias de la Comunicación. México. FCP y S. UNAM. 1998. 159 págs.

## Páginas web

[http://217.126.98.187/~batmanweb-guia\\_per-guia\\_index.html](http://217.126.98.187/~batmanweb-guia_per-guia_index.html)

<http://www.dccomics.com>

<http://angelfire.com/az/monjeloco/index.html>

<http://www.comic-art.com><http://angelfire.com/az/monjeloco/index.html>

<http://www.granavenida.com/flashgordon/index.htm>

<http://www.jornada.unam.mx/1998/dic98/981207/esp-burron.html>

<http://www.kaliman.org.mx>

<http://www.monsterscollectibles.com/websiteart/gouldtracy71862.jpg>

<http://www.pbs.org/>

## **Cómics consultados**

### **Editorial Vid**

- 122 "Apókolis e integrados". Apókolis ahora
- 126 "Basura"
- 128 "Cuando muere la tierra" Parte 2. Bajos Mundos.
- 140 "El caballero oscuro ciudad oscura". Parte 3
- 141 "Rito de iniciación". Parte 1. Una sombra sobre el sol.
- 142 "Rito de iniciación". Parte 2. Más allá de las creencias.
- 143 "Rito de iniciación". Parte 3. La hechura de un héroe.
- 144 "Rito de iniciación". Parte 4. Prueba de fuego.
- 145 "Crisis de identidad". Parte 1.
- 146 "Crisis de identidad". Parte 2. Sin miedo a las consecuencias
- 156 "Gótico". Parte 4. El relato del ahorcado.
- 163 "Presa". Parte 1.
- 164 "Presa". Parte 2.
- 168 "Sábado en el cine"
- 169 "El regreso del electroejecutor"
- 170 "El caso del sindicato químico" Dos versiones
- 171 "El caso del sindicato químico"
- 175 "Corazones"
- 176 "El pasto hambriento"
- 178 "El espíritu de la bestia". Parte 2. Fantasma.
- 179 "El espíritu de la bestia". Parte 3. Sacrificio.
- 181 "Veneno". Parte 1.
- 182 "Veneno". Parte 2.
- 183 "Veneno". Parte 3.
- 184 "Veneno". Parte 4.
- 185 "Veneno". Parte 5.
- 186 "Debut"
- 187 "El golem de Ciudad Gótica". Parte 1.
- 190 "Crisis de identidad"
- 209 "Réquiem por un asesino".
- 217 "Destructor" Parte 1.
- 218 "Destructor" Parte 2. Solomon
- 223 "El regreso de Scarface". Parte 1. ¡Adiós a los gángsters!
- 224 "El regreso de Scarface". Parte 2. Sangre en las guenas.
- 225 "El regreso de Scarface". Parte 3. ¡Golpe guiolento!
- 226 "Biblioteca de almas"
- 227 "Un relato gótico". Parte 1. Gárgolas.
- 228 "Un relato gótico". Parte 2. Espíritus vengativos.
- 231 "Caras". Parte 1.
- 232 "Caras". Parte 2.
- 233 "Caras". Parte 3.
- 242 "Contagio". Parte 1. La peste del Apocalipsis.
- 243 "Contagio". Parte 2. El área gris

- 247 "Contagio". Parte 6. Lágrimas de sangre.  
 252 "Contagio". Parte 11. Heces amargas.  
 269 "Volverse cuerdo". Parte 1. Dentro del río.  
 270 "Volverse cuerdo". Parte 2. Lecciones de natación.  
 271 "Volverse cuerdo". Parte 3. Rompiendo la superficie.  
 272 "Volverse cuerdo". Parte 4. El diluvio.

### Números especiales. Editorial Vid

- Azrael. Tomo 5.  
 Batman "Año dos"  
 Batman. El contacto Deadman.  
 Batman. Deadman.  
 Batman. La espada de Azrael.  
 Batman. "Hora Cero". Tomo 0  
 Batman. "Hora Cero". Tomo 1  
 Batman. La máscara del fantasma.  
 Batman. Nosferatu.  
 Batman. Poison Ivy.  
 La cruzada del murciélago. "Cacería". Parte 1.  
 Duelo de murciélagos. Parte cuatro. Climax  
 El regreso del caballero nocturno. Parte 1.  
 El regreso del caballero nocturno. Parte 2.

### Ediciones originales en inglés. DC Comics

- Batman. Gotham by Gaslight.  
 Batman. Year One  
 Detective Comics. Annual #7. Elseworlds. 1994  
 Detective Comics. Annual #18. Elseworlds. 1994  
 Detective comics. #637  
 Legends of the dark night. #47. Heat. Parte 2.  
 Legends of the dark night. #52. Tao. Parte 1.

### Otros cómics consultados

- Kalimán #79  
 Kalimán #80  
 La familia Burrón #1156  
 La familia Burrón #1162  
 La familia Burrón #1170  
 La familia Burrón #1182  
 La familia Burrón #1184