



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

POSGRADO EN ESTUDIOS LATINOAMERICANOS

**EL NAVEGANTE DE LA ETERNIDAD:  
VAGAR SOLITARIO DEL HÉROE COLECTIVO**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
MAESTRO EN ESTUDIOS LATINOAMERICANOS

PRESENTA

**ÉDGAR ADRIÁN MORA BAUTISTA**

ASESOR DE TESIS:

DR. HORACIO CRESPO



CIUDAD DE MÉXICO  
PRIMAVERA DE 2009



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.

En algún lugar de los vastos arenales de Marte hay un cristal muy pequeño y muy extraño.

Si alzas el cristal y miras a través de él, verás el hueso detrás de tu ojo, y más adentro luces que se encienden y se apagan, luces enfermas que no consiguen arder, son tus pensamientos. Si oprimes entonces el cristal en el sentido del eje medio, tus pensamientos adquirirán claridad y justeza deslumbrantes, descubrirás de un golpe la clave del Universo todo, sabrás por fin contestar hasta el último porqué.

En algún lugar de Marte se halla ese cristal.

Para encontrarlo hay que examinar grano por grano los inacabables arenales.

Sabemos, también, que, cuando lo encontremos y tratemos de recogerlo, el cristal se disgregará, sólo nos quedará un poco de polvo entre los dedos.

Sabemos todo eso, pero lo buscamos igual.

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD, “Ciencia”

A mis amigos, los que navegan con velas desplegadas y no se cansan. A pesar de lo mucho que duran las tormentas.

## AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de México. Por la persona en la que me ha transformado. Por su generosidad infinita.

A la Universidad Iberoamericana y a FICSAC. Por haber emitido el impulso necesario para que este trabajo fuera una realidad.

A mis padres y hermanos. Por la conciencia de que su presencia es constante y dirige, cuida y bendice mis pasos.

A la familia Jurado Ortega. Por ser el siempre oportuno refugio a mis frecuentes desvaríos.

A Laura. Por la luz.

A Horacio Crespo. Por la generosidad de su inteligencia.

A Andrés Kozel y familia. Por permitirme vislumbrar de mejor manera eso que se llama América Latina.

A las atentas sinodales lectoras de este trabajo: Norma de los Ríos, Hortensia Moreno y Elvira Hernández.

A la gente desconocida personalmente en Argentina que, sin embargo, con una generosidad infinita compartieron puntos de vista, información y materiales valiosísimos para la presente investigación: Roberto Von Sprecher, Mariano Chinelli, la comunidad eternauta, La Bañadera del Cómic, el grupo de investigación del proyecto “Historietas realistas argentinas: estudios y estado de campo” de la Escuela de Ciencias de la Información en la Universidad Nacional de Córdoba y los muchos que por mala memoria no anoto aquí.

A mis compañeros de trabajo.

A Nibardo Chávez, por la amistad.

A Mauricio Aranguren. Por su pasión periodística y por su convicción acerca de las cosas que se pueden decir de y desde América Latina.

A *Nostramo. Revista crítica latinoamericana*, por darme la sensación de que algunas cosas que sé sirven para algo.

Al Posgrado en Estudios Latinoamericanos.

A todos los saben, con absoluta certeza, que no los odio.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>I</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>SOBRE LA HISTORIA DEL COMIC Y SU RECEPCIÓN EN EL CAMPO DE LA CULTURA</b>	<b>1</b>
1.1 Estaba un día el comic... (Generalidades acerca del medio)	2
1.2 Breve historia del cómic	5
1.3 El álbum europeo y la polémica novela gráfica	20
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>LA HISTORIETA ARGENTINA, EL ROL DEL GUIONISTA Y EL PAPEL QUE DESEMPEÑA LA IDEOLOGÍA EXPRESADA EN EL MEDIO</b>	<b>36</b>
2.1 <i>Mientras tanto...</i> (la historieta en la Argentina)	37
2.2 Era de madrugada, apenas las tres... (El guionista y la ideología dentro de la producción de historietas)	56
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>77</b>
<b>UN HOMBRE ÉTICO QUE ESCRIBÍA</b>	
3.1 El héroe que quería demasiadas cosas	78
3.2 La faz de la aventura	87
<i>Sargento Kirk</i> . La ética salvaje del Oeste	95
3.3 1957: Año Cero	101
<i>Sherlock Time</i> . Hacia el universo y más allá	111
3.4 Tener más lectores que Borges...	118
<i>Mort Cinder</i> . Morir duele, mucho...	124
3.5 All You Need is Justice	135
<i>Vida del Che</i> . El sueño posible	141
3.6 La aventura chilena	157
3.7 La paloma blanca ¿de la paz?	159
3.8 El principio del fin	161
<i>Nekrodamus</i> . Las mazmorras del nuevo castillo	169
3.9 Epílogo donde nada termina y todo se fragmenta	181

<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>ACERCA DEL HÉROE COLECTIVO EN <i>EL ETERNAUTA</i></b>	<b>194</b>
4.1 El peregrinar del navegante de la eternidad	196
4.1.1 El origen	196
4.1.2 Los paréntesis del tiempo	201
4.1.3 Revolución en un medio burgués	202
4.1.4 De la necesidad ineludible del sacrificio	206
4.2 Estar a la altura de los sueños: la Aventura en Oesterheld	214
4.3 Vagar solitario del héroe colectivo	228
<b>REFLEXIONES FINALES</b>	<b>244</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>252</b>

## INTRODUCCIÓN

Era una tarde de domingo... hacía calor. Y fue ahí, en la explanada semejante a un inmenso comal caliente del Zócalo de la Ciudad de México que el Eternauta se corporizó. No estoy haciendo ficción, ni planteando que Juan Salvo haya aparecido repentinamente en el ombligo de la ciudad más poblada del mundo. O al menos no apareció en carne y hueso. Su presencia fue en tinta y papel. En un puesto de los márgenes de la Primera Feria del Libro del Zócalo de la Ciudad de México. En medio de laminitas de heráldica y multitud de mangas residuales. Era un libro de más de 200 páginas que narraba la historia de la invasión de los Ellos aludiendo al desastre financiero que en México se conoció como “Efecto Tango” y que afectó seriamente la economía argentina durante 2001. Se trataba de *El eternauta. El regreso*, firmado por Pablo Maiztegui y Solano López. La historieta resultó impresionante.

Nunca había leído una historia que hiciera una analogía tan transparente acerca de la situación que vivían los pueblos de América Latina con respecto a los países desarrollados y a la política neoliberal que impulsaron diversos gobiernos durante la década de los noventa.<sup>1</sup> La trama era, como el título lo menciona explícitamente, una secuela de otra historia. Después de leer el texto quise saber más sobre el origen de los personajes representados en ésta.

Así fue que di con Héctor Germán Oesterheld. Y así fue que di con *El eternauta*. Y me quedó claro que la capacidad de evocación que el guionista Maiztegui utilizaba para impulsar la acción dentro de su obra, era un homenaje regularmente logrado a las intenciones que Oesterheld tuvo al escribir el primer Eternauta. La referencia política era clara en la versión de 2003, aludía al presente de la Argentina y hacía guiños imposibles de pasar por alto a situaciones vividas durante el Proceso. La versión de 1957, sin embargo, implicaba (si nos ubicamos en una lectura desde su tiempo de producción) un esfuerzo más grande. Hablaba de la esperanza de que las elecciones, vía Frondizi, se convirtieran en una opción real de cambio democrático.

---

<sup>1</sup> Acerca de este texto y de las implicaciones con la realidad social planteaba Solano López: “Estamos echando una mirada sobre la actualidad, basados en una metáfora explícita: el país invadido por extraterrestres, que son en realidad las finanzas internacionales. En esta parte nos interesó mostrar cómo lograron los invasores perpetuar la dominación a través de los mecanismos de la democracia. Tal como pasó en América Latina con Collor de Melo, Alan García o Menem”. Solano López, “El eternauta. El regreso”, <http://www.historieteca.com.ar/Novedades/eternautaelregreso.htm>, consultado el 22 de marzo de 2009.



Pero muchos la leyeron en clave de ciencia ficción. Y de una ciencia ficción que se dibujaba, en apariencia, inofensiva. Tan inofensiva que la revista *Gente* le pidió a Oesterheld que realizara una nueva versión en 1969, ahora junto a Alberto Breccia. Una versión que no gustó a los militares y que tuvo que ser suspendida por presiones de la dictadura de Onganía. Oesterheld hace malabarismo para que la nueva versión pueda salir a la luz. Los dibujos de Breccia mostraban un mundo sombrío, al mismo tiempo que el discurso de Oesterheld se politizaba de manera más clara que en la primera versión.

Después vendría *El eternauta. Segunda parte*, en donde el guionista decide meterse a las viñetas e impulsar la lucha de la “gente de las cuevas” en contra del dominio esclavizante del Mano del Fuerte y de sus sicarios, los Zarpos. Juan Salvo, el eternauta, vuela por los aires al lado de Héctor Germán, disparando ametralladoras y justificando el sacrificio de unos cuantos en beneficio del colectivo. Es el momento de Montoneros y de la necesidad de impulsar el movimiento revolucionario desde las páginas de la historieta. Es el momento también de la desaparición del guionista a manos de la dictadura del 76 y de su reclusión y muerte a manos de la maquinaria represiva del régimen.

Pero esto lo supe después de esa tarde de domingo. Lo supe revisando diversos artículos de internet, visitando sitios especializados en comics, leyendo las versiones guionadas por Oesterheld, admirado cada vez más, no sólo de la obra creativa del autor sino, también, de la sincronía que tejieron ésta y su propia vida. Como bromas macabras, las ficciones de Oesterheld comienzan a saltar de las viñetas a su realidad cotidiana. Después supe, también, que sus cuatro hijas y sus cuatro yernos habían sido desaparecidos por la dictadura. Que su esposa Elsa sólo había podido recuperar el cuerpo de una de ellas. Que sólo sobreviven dos nietos y su mujer de toda aquella pesadilla. Lo supe después. Hasta realizar este trabajo. Después, incluso, de haber decidido dedicarle tiempo, esfuerzo y reflexión a la vida y obra del más grande autor de historietas de aventuras de Argentina y, muy probablemente, de América Latina. Al inventor de la novela gráfica, al fundador del oficio de guionista, al artífice del “cambio de domicilio” de la aventura.

Muchas preguntas surgieron en el origen y el desarrollo de la presente investigación. Cuando alguien inquiría el tema sobre el que trabajaba y mencionaba que se trataba de un comic de ciencia ficción de los años cincuenta y de su autor. Las caras de sorpresa, incredulidad o abierta desaprobación no se hacían esperar. A pesar de hablar de un medio que tiene más de un siglo de existencia como tal. A pesar de que muchos de los relatos de historieta

estén incluidos actualmente en listas canónicas de obras maestras del siglo XX. Sin tomar en cuenta la elaboración de investigaciones sesudas y profundas acerca del papel que la historieta juega en la historia contemporánea. A pesar de todo eso, la historieta sigue siendo un producto sospechoso de superficialidad y carente de significados profundos que puedan ser investigados con seriedad. No digo que no haya estudios brillantes (Eco, Gubern, Massota, entre muchos otros, tendrían varias cosas que decir), digo que a la historieta se le sigue desdeñando como objeto de estudio.

El primer objetivo de este trabajo consiste en realizar una revisión de la historia de la historieta a nivel mundial. Desde su aparición en la prensa industrializada norteamericana en los albores del periodismo de masas, hasta su encumbramiento en los circuitos más exclusivos de distribución bajo la forma de novelas gráficas. Esta primera parte del trabajo explora también la relación tensa que han mantenido la literatura y la historieta, y cómo ésta última ha tenido que adaptarse a los requerimientos de análisis de la primera antes de comprender que tenía que ser analizada y estudiada como una manifestación distinta, es decir, como un medio de comunicación con características propias y separado de la literatura. El debate incluye la descripción del momento en que la historieta se convierte en un objeto válido de estudio, a partir de la proliferación de formas alternativas de producción y de nuevas manifestaciones creativas. De tal forma, la revisión de los distintos estadios del medio (*cartoon, daily strip, comic strip, comic book, álbum, graphic novel*) nos darán una visión panorámica de un medio que en ningún momento ha permanecido estático, sino que ha modificado de manera constante y continua los elementos que la definen y configuran.

Lo siguiente tenía que ser, necesariamente, ubicar nuestro objeto de estudio en su contexto determinante. De tal forma, el segundo capítulo hace una revisión de la historia de la historieta en Argentina, tomando como metodología la revisión de las publicaciones que fueron apareciendo de manera continua a lo largo de su historia y el papel que tuvieron dentro de la construcción de una tradición que aún hoy se mantiene viva y que sigue siendo editada y valorada. Esa revisión incluye, por supuesto, la revisión de las revistas y medios en los que Héctor Germán Oesterheld participó y la manera en cómo su trabajo modificó los estándares, temáticas y dirección de las revistas dedicadas a publicar historietas realistas y de aventuras.

Esa revisión nos permitió, asimismo, plantear la necesidad de describir el papel que el guionista de historietas tiene dentro del proceso de elaboración de las historietas. La entrada a una nueva forma de producción que se serializó de manera inevitable debido a la naturaleza del

medio implicó la necesidad de realizar una división del trabajo en donde el guionista tendrá un papel fundamental. Oesterheld funda el oficio de guionista, ha dicho Juan Sasturain. De tal forma, cabe en ese segundo capítulo la revisión de los métodos utilizados por los guionistas y la forma en que se incorporan al proceso de creación de la historieta. Ese involucramiento en el proceso implica, también, la transmisión de ideas a través de las historias que se narran; independientemente del público al que la publicación esté dirigida.

El papel de la ideología en las historietas será abordado en este segundo capítulo, así como los diversos acercamientos que se han dado para tratar de interpretar este fenómeno en relación con el medio. Se considera de importancia fundamental esta mención a la transmisión de mensajes ideológicos a través de la historieta, en tanto la mayor parte de los estudios plantea la forma en que la industria hegemónica norteamericana de comics ha transmitido valores fundamentales de su visión del mundo a través de los productos culturales asociados a las publicaciones norteamericanas y sus reediciones periféricas. Sin embargo, cabe mencionar que esa transmisión de mensajes a través del medio de la historieta funciona también como una posibilidad de resistencia ante el avasallamiento cultural norteamericano en la industria de los comics. Eso fue lo que Oesterheld realizó en la mayor parte de su obra: oponerse a los presupuestos conceptuales del medio y modificarlos de tal forma que se pudiese observar una visión alternativa del mundo, una visión distinta a la pretendida por el pensamiento hegemónico.

El tercer capítulo describe de manera extensa la vida y obra de este autor argentino. Uno de los objetivos del presente trabajo consiste en poner énfasis en la manera en que la vida, el quehacer profesional y los contenidos de las obras que Oesterheld realizó a lo largo de su existencia se complementan en una construcción vital por completo coherente. No hay contradicciones en cuanto al discurso, las ideas expresadas a través de los personajes producto de su imaginación y los hechos que constituyen su vida. Se incluyen voces diversas que ayudan a dibujar el perfil del autor, los desacuerdos existentes entre sus colaboradores e incluso en el seno de la vida familiar. Se hace un recorrido por su obra de manera pretendidamente exhaustiva, lo que implica un sumario gigantesco de los personajes e historias que su imaginación creó. Se plantean, de la misma manera, revisiones críticas de algunos de sus trabajos más importantes en diversas etapas de su vida (*Sargento Kirk*, *Sherlock Time*, *Mort Cinder*, *Vida del Ché*, *Nekrodamus*) y una crónica de la historia política del país que se ubica a manera de contrapunto sincrónico de los hechos de la vida de Oesterheld.

Y es que, como idea central de esta parte se encuentra poner en evidencia la forma en que la historia política del país modificó la manera de escribir de Oesterheld y cómo la escritura se transformó en un reflejo de sus ideas y de su propia vida. Oesterheld se vuelve personaje (aludido como en *Ernie Pike*, literal como en *El Eternauta. Segunda parte*) de una aventura que se escenifica no solamente en las viñetas, sino en el contexto de la historia argentina de los cincuenta años anteriores a 1977, año de la desaparición del autor. Una parte importante de este capítulo lo constituye el relato de su desaparición y la de sus cuatro hijas, así como la memoria que se guarda de él en el campo de la defensa de los derechos humanos y en el campo de la creación de historietas. Resulta ocioso e improductivo tratar de separar la vida del autor de su obra, ambos aspectos se manifiestan de manera indisoluble, una no es posible sin la otra. Es precisamente en esa relación, que Oesterheld configura el concepto que anima la elaboración de esta investigación: el héroe colectivo. Su idealización de una sociedad solidaria que busca el bien común, aliándose de manera organizada y utilizando los mejores elementos de cada individuo para contrarrestar los efectos de un dominio violento y que no busca el beneficio colectivo.

Y es precisamente en el último capítulo de este trabajo donde se aborda la pertinencia y la forma en que Oesterheld concibe y moviliza el concepto de héroe colectivo. Partiendo de una declaración del autor, donde menciona que la obra en la cual ese héroe opuesto al tradicional superhéroe se manifestaba de manera más evidente era *El eternauta*, el cuarto capítulo se dedica a desentrañar las marcas discursivas y narrativas que otorgarían significado a tal declaración. Así es como se hace un recorrido por las diversas partes que conforman la saga de *El eternauta* y las características del contexto de producción de las mismas. Se hacen notar las diversas transformaciones en el discurso y la configuración de los personajes en las distintas versiones. Dos serán los conceptos básicos que se analicen en esta parte: la idea de la aventura para Oesterheld y la noción de héroe colectivo.

En la primera queda claro que el autor reconfiguró diversas tradiciones que se consideraban inamovibles a fin de hacer cercano el relato al lector. La Aventura (con esa mayúscula que para el guionista tendrá un significado de la misma magnitud) se desvela como la posibilidad de modificar, incluso, la manera en que el lector de historietas interpretaba y asimilaba las historias que el autor le contaba. Conceptos como el de “domicilio de la aventura” tendrán un papel fundamental en esta revisión. De la misma forma, se intentará significar de manera compleja la expresión de Oesterheld acerca del héroe colectivo.

V

El objetivo fundamental de este trabajo es, en resumidas cuentas, poner en perspectiva la relación de tres temas que se encuentran íntimamente relacionados: la historieta como medio efectivo de transmisión de ideas, la vida de Héctor Germán Oesterheld como reflejo fiel de su obra y la coherencia del pensamiento del autor con respecto a la necesidad de construir una sociedad solidaria en donde los protagonismos individuales pudieran ceder su lugar a la cooperación y participación colectiva. Medio, obra y vida se entretajan en esa Aventura que para Oesterheld significó pensar otra forma de relacionar a los personajes en sus historias. Las intenciones han sido declaradas, espero poder llevarlas a cabo. Queda pues a juicio lo que **Continúa...**

# CAPÍTULO I

## SOBRE LA HISTORIA DEL COMIC Y SU RECEPCIÓN EN EL CAMPO DE LA CULTURA

No podemos comprender la trascendencia de un medio o un género creativo mientras no podamos poner en perspectiva el proceso que le ha dado significado. En el caso de la historieta (comic, tebeo, *quadrinho*, *fumetti*; dependiendo del lugar donde se manifieste) esto no puede ser pasado por alto. Incluso reviste mayor importancia en tanto la evolución del medio ha tenido características exclusivas y definidas por elementos ubicados casi en extremos opuestos: la voracidad del mercado y el reconocimiento artístico. A lo largo de la historia, la historieta ha pendulado entre estos dos extremos.

En el presente capítulo intentaremos dar una perspectiva general de lo que el comic ha significado a lo largo de su historia, poniendo énfasis en cuestiones medulares como la evolución del lenguaje, su desarrollo industrial en los Estados Unidos a partir del crecimiento de la industria periodística, las particularidades del género en Europa y, por supuesto, el reconocimiento que esta manifestación ha obtenido en los últimos años. La llegada de la novela gráfica a las librerías generales, el advenimiento de una generosa cantidad de productos cinematográficos, televisivos e, incluso, de manifestaciones incluidas en la denominada *alta cultura* basados en las historias desarrolladas en viñetas, ubican a la historieta en un contexto histórico que no podemos pasar por alto.

Para comprender un poco el impacto y la importancia que un autor como Héctor Germán Oesterheld tuvo en la historia del comic mundial, es necesario conocer los avatares de esa historia. Para comprender el lugar de este guionista argentino dentro de la historia general de la historieta es necesario tener el panorama general del medio. Sólo así podremos aquilatar, al menos en parte, la trascendencia de este personaje.

## 1.1 ESTABA UN DÍA EL COMIC... (GENERALIDADES ACERCA DEL MEDIO)

Los libros, según dijeron los críticos *snobs*, eran como agua sucia. No es *extraño* que los libros dejaran de venderse, decían los críticos. Pero el público, que sabía lo que quería, permitió la supervivencia de los libros de historietas.

RAY BRADBURY, *Farenheit 451*

Ray Bradbury, si cabe uno de los autores de ciencia ficción más importantes de todos los tiempos, fue uno de los primeros intelectuales en levantar la voz en contra de lo que él consideraba el avance indetenible de la cultura de la imagen dentro de un mundo letrado que se suponía ideal. En *Farenheit 451*, la televisión ha desbordado todas las formas de expresión artística y los libros son la máxima amenaza que se cierne sobre un Estado fascista cuya principal lógica es la del fuego. La lectura atenta contra la felicidad, afirma una de las tesis principales de los encargados del orden, y en ese sentido, la crítica y el pensamiento autónomo se convierte en una amenaza real para un Estado que finca en la hipnosis colectiva la posibilidad del control. Sin embargo, como apunta nuestro epígrafe, las historietas son tomadas como una cuestión inofensiva. Es decir como parte de una cultura que no puede amenazar de ninguna forma el orden establecido.

Bradbury estaba del lado de los pensadores que veían en las historietas una manifestación cultural que iba por el lado de hacerle el juego al poder. De plantear más posibilidades de alienación (en el sentido de masificación, de desaparición de un yo con libre arbitrio que pudiera cuestionar los mecanismos de administración de la violencia en un Estado de aparente paz). Los argumentos se conservan mucho más allá del año 1967, que es cuando se publica por primera vez la brillante obra de Bradbury. Miguel Ángel Gallo plantea, ya entrados los años ochentas, la inclusión de los cómics dentro de la llamada cultura de masas. No como parte de la cultura popular, la que tiene un proceso histórico que parte del pueblo, de la masa consciente de sí misma y que se niega a ser simplemente folklore. La diferencia entre una cultura popular, que emerge de “abajo” y una cultura masiva que se gesta desde el poder, es, en cierto sentido, otra forma de descalificar al cómic como manifestación cultural con posibilidades de transgresión por sí misma.<sup>1</sup> Apunta Gallo:

---

<sup>1</sup> “Dentro de ciertos límites, la *masscult* es una continuación del arte popular, pero las diferencias son más importantes que las similitudes. El arte popular crece desde abajo, como producto autóctono, salido del pueblo para satisfacer sus propias exigencias, aun cuando muchas veces padezca la influencia de la Cultura Superior. La

La llamada “cultura de masas” o “cultura popular”, como su nombre lo indica, implicará la serie de productos culturales de una amplia difusión, puestos al servicio del comercio, con una pobre calidad artística. Algunos especialistas, como McDonald, Edward Shils, Umberto Eco, han desarrollado teóricamente una subdivisión más. El *kitsch* y la *masscult*. La primera es cultura de masas disfrazada de alta cultura, plagia de elementos digeridos tomados aisladamente de los logros vanguardistas o esotéricos. La segunda es decididamente masificada y uniforme, fácilmente asimilable y consumible. *Kitsch* (cursi), serían los *Best Sellers*, *masscult* las fotonovelas y los comics.<sup>2</sup>

Marshall McLuhan utiliza otro concepto para referirse al papel de los comics dentro de la cultura popular: el *arte amable*. A partir de éste, trata de argumentar en el sentido de que estas manifestaciones, al tener su origen y principal foco de atención dentro de la sociedad industrializada, pierden su posibilidad crítica o de transformación de los supuestos que le dan origen. El arte amable funciona como puro entretenimiento, pero no consigue, desde la perspectiva de McLuhan, trascender más allá de lo que sus capacidades de género bastardo e incompleto le permiten.

Por otra parte, el arte “amable” tiende simplemente a eludir y desaprobar los modos gritones de acción en el seno de una sociedad con una definición poderosamente alta o “burguesa”. El arte amable es una especie de repetición de las acrobáticas hazañas especializadas de un mundo industrializado. El arte popular es el payaso que nos recuerda la vida y posibilidades que hemos omitido en nuestra rutina cotidiana. Se aventura a poner en escena la rutina especializada de la sociedad, actuando como lo haría un hombre íntegro. Pero el hombre íntegro es totalmente inepto en una situación especializada. Ésta es, al menos, una manera de llegar al arte de las historietas y al arte del payaso.<sup>3</sup>

Ese prejuicio es el mismo del que no ha podido desprenderse la historieta en una época en la que existen obras como *The Watchmen* de Alan Moore,<sup>4</sup> ganadora del prestigioso premio Hugo, considerada como una de las cien mejores novelas del siglo XX por la revista *Time Magazine*.<sup>5</sup> En el mejor de los casos, el cómic es referido como un producto que refleja a una parte de la

---

*masscult* descende desde lo alto. La fabrican técnicos puestos al servicio del hombre de negocios. Dichos técnicos investigan por uno y otro lado y si algo obtiene éxito de taquilla, tratan de obtener ganancias con productos similares, igual que hacen los expertos de consumo con un nuevo cereal, o un biólogo de escuela pavloviana, encaprichado con un reflejo que según su modo de ver puede condicionarse”, Dwight McDonald citado por Miguel Ángel Gallo, *Los cómics: un enfoque sociológico*, México, Quinto Sol, 1986, p. 43

<sup>2</sup> Gallo, *op. cit.*, p. 43.

<sup>3</sup> Marshall McLuhan, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Diana, 1989, p. 201.

<sup>4</sup> Alan Moore y David Gibbons, *The Watchmen*, New York, DC Comics, 1986-1987.

<sup>5</sup> *Time*, “100 Best Novels 1923 to the present”, <http://www.time.com/time/2005/100books/>, consultado el 6 de mayo de 2008.



sociedad, pero cuyo valor artístico sigue en entredicho. “Literatura de monitos” implica una clasificación que pone por debajo al cómic de la “literatura de a deveras”.<sup>6</sup> A pesar de que se intente matizar dicho prejuicio, las bases que lo fundamentan sigue teniendo ese tufo de inclusión a sabiendas de su inferioridad. Paco Ignacio Taibo II lo mencionaba en la introducción a un libro que daba noticias de la realización de un congreso realizado en México en el que trataba de desentrañarse las posibilidades del cómic como objeto de estudio.

Satanizada por los más, la historieta no ha tenido en los estudiosos de la comunicación, ni demasiados defensores apasionados, ni siquiera serios objetores. Su condena a priori, su inserción en los avernos de la “subliteratura”, prejuzgan y determinan qué tipo de aproximación puede esperar de la inteligencia local.<sup>7</sup>

Pareciera, en este sentido, ocioso tratar de justificar al cómic como un objeto de estudio “serio”. Terenci Moix lo pone en términos transparentes: “¿Cómo pensar en el cómic si no es en términos de vulgarización literaria y, en última instancia, usurpador de los derechos históricos de la Madre Literatura?”<sup>8</sup>

Sin embargo, el cómic comienza a cuestionar estos supuestos desde la propia creación. Desde el interior de las páginas de sus obras, se plantean tesis que amenazan, éstas sí, con subvertir, en cierto sentido, los supuestos de “inferioridad” del cómic con respecto de su

---

<sup>6</sup> Udo Jacobsen clasifica las relaciones que pueden establecerse, en términos tanto formales como de contenido, entre la literatura y el cómic al establecer tres posibles formas de abordar estas conexiones: “Primer casillero: escritores que han realizado cómics (los han escrito y/o los han dibujado) e historietistas que han escrito (normalmente guionistas o guionistas /dibujantes).

Segundo casillero: adaptaciones de obras literarias a cómics (en este punto me remití a algunos favoritos sin tomar en cuenta, de manera irresponsable, aquellos casos más normales que enuncio en este espacio acotado para dejar mi conciencia tranquila: a) adaptaciones de *pulps* o literatura de consumo masivo, como *Conan, el bárbaro* de Robert E. Howard o las novelas de Zane Grey; b) adaptaciones de obras clásicas o de consulta escolar, como *La Odisea* o *El Cid campeador*; c) adaptaciones de obras *cult* que ofrecen interés literario, como *Frankenstein* o *Informe sobre ciegos*).

Tercer casillero: cómics que revelan el traspaso de recursos y mundos literarios o que aportan interesantes innovaciones narrativas. A ellos podrían acompañarles todas aquellas obras literarias que, de algún modo, hacen uso de recursos nacidos o fuertemente enraizados en el cómic. Respecto de este último punto me considero lo suficientemente ignorante como para solicitarle al lector especializado que recurra a sus propios conocimientos para ubicar los casos. Aquí van algunos datos de guía respecto de los cómics para que el lector entienda qué es lo que debe buscar: estereotipos de personajes, situaciones límite constantes, uso de onomatopeyas, tendencia al uso de la elipsis, cierta caricaturización típica de algunos cómics de humor satírico, animales antropomórficos, etc. En todo caso, y con cierto cuidado, me atrevería a mencionar las posibles relaciones existentes entre los cómics de Guido Crepax y las novelas de Alain Robbe-Grillet”, “Cómic y literatura”, [www.ergocomics.cl/sitio/index.php](http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php), consultado el 19 de mayo de 2008. Conviene revisar el artículo completo, en tanto logra articular el papel que escritores como Enrique Lihn, Alejandro Jorodowski, Julio Cortázar, Dashiell Hammet y otros han tenido dentro de la realización de cómics; así como la influencia que autores como Frank Miller, Alan Moore y David McKean han tenido en el nuevo uso de los recuadros del comic, utilizados anteriormente sólo para descripciones de un narrador en tercera persona que hoy ha devenido en primera persona que da una visión subjetiva y concreta de lo relatado en las viñetas por la imagen.

<sup>7</sup> Paco Ignacio Taibo II, “Introducción”, *El cómic es algo serio*, México, Eufesa, 1982, p. 8.

<sup>8</sup> Terenci Moix, *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007, p. 90.

referente inmediato: la literatura.<sup>9</sup> Parece que la contradicción principal de pensar a los cómics como objeto de estudio se encuentra en esa contraposición casi natural: Literatura (preexistente, perteneciente a la alta cultura, con derecho de piso); y cómic (relato que se subordina a la imagen y, en esa conjugación bastarda, pierde su valor como objeto artístico).<sup>10</sup> Sin embargo, el cómic es y no es literatura. Es una manifestación que busca, y encuentra, su propia forma de expresión. Sus propios signos y su propio lenguaje. La tensión entre imagen y texto nos lleva a plantearnos la dificultad de interpretar el objeto cómic con las herramientas de uno o de otro. Bien lo dice Pablo de Santis: “Al enfrentarnos con las historietas nos tientan dos modos posibles de lectura. El primero: la historieta como relato. El segundo: la historieta como productora de imágenes”.<sup>11</sup>

Conviene que nos detengamos en este punto para mirar en retrospectiva el momento en que el cómic pasó de ser un objeto que podía describirse en términos “históricos”, es decir en términos de descripción de su desarrollo dentro de la cultura de masas, y comenzó a configurarse como una manifestación autónoma que tenía que diseccionarse con herramientas distintas. En este punto es en el que dejamos atrás la opción monocromática de utilizar elementos de análisis de la literatura para interpretar el cómic y configuramos la idea de generar un código propio del medio que tratamos de explicar. Ahí está la palabra clave: *medio*. El cómic no puede analizarse con la lógica de la literatura porque su proceso histórico y de inserción dentro del campo cultural no coincide con el proceso literario. Tiene más puntos de acercamiento con el nacimiento de los Medios Masivos de Comunicación. Y nace, en ese sentido, como una manifestación asociada a éstos. Veamos algunos elementos que nos permitan poner en perspectiva el rol del cómic dentro de la historia.

## 1.2 BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

El cómic surge dentro de un contexto en el cual podemos situar el nacimiento, y por tanto la influencia mutua, de medios que conservan hasta hoy mucha del influjo que tenían en esos

---

<sup>9</sup> Apunta Joaquim Marco: “El cómic se acerca a la literatura, no sólo por su forma de divulgación —la imprenta—, sino también por su carácter literario, ya que va generalmente acompañado de texto. Sin embargo, no quisiera insinuar que el cómic constituya un nuevo género literario, ni tan siquiera que la literatura y el cómic puedan sostener en un futuro inmediato relaciones serias”, “Prólogo”, *Historia social del cómic*, p. 16.

<sup>10</sup> Y cuyas metodologías son, incluso, distintas. Por ejemplo: “[...] el novelista francés Stendhal dijo: ‘Yo me limito a implicar a mi gente en las consecuencias de su propia estupidez, y luego les doy sesos para que puedan sufrir’. Al Capp [creador de *Li'l Abner*] decía, en efecto: ‘Yo me limito a implicar a mi gente en las consecuencias de su propia estupidez, y luego les *quito* los sesos para que no puedan hacer nada para remediarlo’”. Citado por Marshall McLuhan, *op. cit.*, p. 208.

<sup>11</sup> Pablo de Santis, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 1998, p. 12.

lejanos años de su origen. En el nacimiento del cómic se cruzan una serie de referencias mediáticas que aluden con conocimiento de causa al nacimiento de la radio, el auge del cine y la importancia de la televisión. Roman Gubern, en uno de los textos básicos para la comprensión del fenómeno de los cómics, apunta:

[...] los cómics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros *mass media* fundamentales de la sociedad actual. Los comics comienzan a adoptar sus más características convenciones y forma actual hacia 1895, el año en que nace el cine, un poco antes que el invento de la radio (1896) y unos años después del de la televisión de Nipkow (1884).<sup>12</sup>

Dentro de ese contexto, los comics comienzan a tener un auge impresionante. Los medios aludidos se convierten en referente necesario para la comprensión de los cómics como un medio independiente de éstos. Aunque en épocas distintas, pensar que el auge de la televisión, probablemente su influencia más directa y más importante, no se dará sino hasta finales de los años cincuenta y principios de los sesenta en el siglo XX.<sup>13</sup> Óscar Massota, otro de los estudiosos imprescindibles del género, apunta una influencia más; aunque ésta tendrá un efecto más duradero y claro en la forma visual que adoptan las primeras viñetas del cómic: la publicidad.

A partir de 1920 el comic norteamericano sufre la presión de factores diversos, que revelan la situación concreta de un medio masivo de información en el interior de una sociedad donde la información se intensifica, y donde dos medios en especial cobran una importancia creciente: el cine y la publicidad. El cine transforma, a lo largo de la década, las formas narrativas de la historieta: alienta el corte rápido de escena a escena y la acción continuada en episodios. Auspicia al mismo tiempo el documentalismo.

La búsqueda, y el gusto por la exactitud de la historia y el presente, se vería retenida por el peso del dibujo y la gráfica publicitaria. Por otra parte, a partir de los años veinte la historieta norteamericana se hará más ideológica, por un proceso que se generaliza y que por momentos parece la obra de un pacto concertado. Es como si, y a nivel bastante consciente, gran parte de los dibujantes norteamericanos hubieran decidido convertir la historieta en el más extenso y

---

<sup>12</sup> Roman Gubern, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Península, 1981, p. 15.

<sup>13</sup> “La televisión descargó un duro golpe en el mundo de los cuadernos de historietas. Fue un verdadero rival más que un complemento. Pero la televisión afectó aún más duramente al mundo del anuncio ilustrado desalojando lo preciso y brillante a favor de lo áspero, lo escultórico y lo táctil. De aquí la súbita importancia de la revista *MAD* que se limita a presentar un ridículo y frío refrito de las formas de los medios cálidos de la fotografía, la radio y el cine”. McLuhan, *op. cit.*, p. 207.

poderoso intento de promoción publicitaria —para ambos consumos, interno y externo— de los Estados Unidos.<sup>14</sup>

Sin embargo, nadie podrá negar que el verdadero germen del comic se encuentra en el seno de, si se puede concebir de tal forma, el medio de comunicación más poderoso de finales del siglo XIX y el principio del siglo XX: la prensa escrita. El cómic nace en términos de estrategia de ventas para un periodismo que está viviendo, también, el paso de una estructura de debate y análisis en sus contenidos, a una de información que se supone “objetiva” que pervive casi sin modificaciones hasta el día de hoy. La aparición de los comics en los diarios norteamericanos (resulta casi ocioso afirmar que esta manifestación nace en el seno de la sociedad capitalista norteamericana) supuso la posibilidad de impulsar las ventas de los impresos a partir de dos características: por un lado la especialización de las informaciones al interior de los diarios y, por el otro, la diversificación de los públicos que tal especialización trajo consigo.<sup>15</sup> Apunta Gubern: “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”.<sup>16</sup>

Será en el periódico *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer, donde el cómic vería la primera luz.<sup>17</sup> En plena era de diversificación de contenidos y de la conceptualización de las “notas calientes” y la información sensacionalista, la inclusión de material gráfico fue una novedad que no pasó desapercibida para un público que comenzaba a integrarse de manera natural a las propuestas mediáticas que parecían surgir como cascada en un país en el que la

7

---

<sup>14</sup> Óscar Massota, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1982, pp. 36-37.

<sup>15</sup> Y se acomodan de tal forma que se confunden en el conjunto del medio que los vio nacer, en la época en que surgieron y con las intenciones con las que fueron creadas. Apunta McLuhan: “Las historietas, por ser de definición baja, son una forma de expresión con gran participación perfectamente adaptada a la forma de mosaico del diario. Proporciona también un sentido de continuidad de un día para otro. Cada una de las partes del relato es de contenido informativo muy bajo y requiere ser completado y llevado por el lector exactamente tal como sucede con la imagen de la televisión a la telefotografía”. McLuhan, *op. cit.*, p. 207.

<sup>16</sup> Gubern, *op. cit.*, p. 13.

<sup>17</sup> Conviene revisar la figura de un hombre tan polémico como Joseph Pulitzer que, junto a Randolph Hearst, sentó las bases del periodismo moderno. Con unos inicios dentro de un periódico de habla alemana, Pulitzer pudo integrar la visión del “hombre común y corriente” a sus escritos, lo que le granjeó una buena cantidad de seguidores. Ya millonario, incluso fue elegido al Congreso de Representantes, al cual renunció porque la política no llenaba sus expectativas personales. Su mayor triunfo lo tuvo como editor, en específico como introductor de cambios dentro de los medios periodísticos de aquel entonces. En 1883 adquiere el periódico *New York World* y con cambios que incluían la contratación de periodistas con propuestas nuevas y alejados de un periodismo fundamentalmente de debate, como Nellie Bly (seudónimo de Elizabeth Jane Cochran, pionera del periodismo de investigación y del llamado *periodismo encubierto*); pero, sobre todo, con la inclusión en la nómina de Richard Felton Outcalt, el padre de *Yellow Kid*, el primer comic de la historia. Para darnos una idea de la relevancia de la influencia de Pulitzer en esta industria, baste darnos cuenta de que elevó las ventas de su periódico de un número de lectores inicial de 15 000 a los 600 000 que tenía al momento de su retiro de la vida periodística.

inmigración, entre otras dinámicas sociales, comenzaban a dar forma a la sociedad norteamericana.

Los avances técnicos también contribuyeron a la inclusión de elementos gráficos más complejos dentro de los medios periodísticos. Uno de ellos fue la posibilidad de introducir más de una tinta en la impresión final de los monocromáticos diarios. El primer elemento de ensayo de este método fue una creación de Richard Felton Outcault,<sup>18</sup> una serie de dibujos (megaviñetas) que reflejaban la aparición de un niño que tenía sobre sí algo parecido a un camisón de dormir sobre el cual se ponía a través del texto, anotaciones humorísticas o que desvelaban algún aspecto de la obra en conjunto. En un principio, la propuesta de Outcault llevaba el nombre de *Hogan's Alley*, pero fue tal el éxito de la camisa amarilla del personaje principal, que el público comenzó a llamarlo *The Yellow Kid*,<sup>19</sup> por lo que fue el nombre que pasó a la historia.

---

<sup>18</sup> Los inicios de Outcault no serían en la historieta, sino en el dibujo técnico. Muchos de los esquemas que realizó Outcault serían para el inventor estadounidense Thomas Alva Edison. Inició en el periodismo en 1895 y sería, junto a Pulitzer y Hearst, un elemento indiscutible de la evolución de la comunicación en general y de la historia del periodismo en particular.

<sup>19</sup> “Los editores del *New York World* incorporaron la creación de [Richard Felton] Outcault a su suplemento dominical, ensayando sobre la camisa del niño el empleo del color amarillo, el único color cuya impresión no había sido bien resuelta técnicamente con su rotativa de Hoe para cuatro colores comprada en 1893.

Esta superficie sirvió, pues, de banco de pruebas cromático a un procedimiento técnico ideado por Charles Saalburgh, y el 16 de febrero de 1896 apareció, por vez primera y en una viñeta de tres cuartos de página, el muñeco con su camisa amarilla, de donde surgiría el nombre de “Yellow Kid” (niño amarillo) y más tarde el apelativo de “prensa amarilla” otorgado a los periódicos de carácter sensacionalista”. Gubern, *op. cit.*, p. 21.



*The Yellow Kid* (Richard Outcault, 1823-1928)

Sin embargo, no será a Pulitzer a quien quepa el crédito de la invención del comic dentro de su diario, sino a su acérrimo rival, Randolph Hearst.<sup>20</sup> Será éste el que incidirá en Outcault para que, primero abandonara a Pulitzer y, después, transformara al dibujo gigante de *Hogan's Alley* en una serie de viñetas donde el Yellow Kid sería el personaje principal.

El impacto de los cómics sería evidente sobre todo en un público que nadie había previsto: los analfabetos y los no angloparlantes (y anglolectores, habrá que añadir). Randolph Hearst, al llevar a su emporio periodístico a Outcault y a George McManus, trajo consigo, también, la posibilidad de añadir a sus compradores habituales a las masas de inmigrantes analfabetos o monolingües. Los efectos en los compradores de diarios se vieron casi de inmediato. Las cifras por ventas de los diarios se encontraban en relación directa a los extras de “fácil digestión” que los medios proveían. Y aquí era donde las historietas habrían de acomodarse.

De este modo nacieron los comics norteamericanos, cuya cuna debe ser localizada en el *New York World* de Pulitzer, pero que la astucia y visión comercial de Hearst transportó al centro de gravedad de su negocio, arrebatando dibujantes de talento a su rival (como Outcault o George McManus), lo que le permitió convertir al *New York Journal* (con la ayuda de campañas sensacionalistas: guerra de Cuba, ataques a McKinley, Theodore Roosevelt y la Standard Oil) en el primer diario del país y a su negocio en la primera potencia periodística nacional. Los nuevos

---

<sup>20</sup> Desde el momento en que William Randolph Hearst recibió un periódico que su padre había ganado en una apuesta (el *San Francisco Examiner*), este personaje se convirtió en una de las figuras más polémicas de la entrada al siglo XX. Inspirado por los métodos de Joseph Pulitzer para atraer más lectores a sus publicaciones, se convirtió en el principal propulsor de la llamada “prensa amarilla”. Hombre de contrastes, tenía en su nómina a escritores de la talla de Jack London que colaboraba en varios de las 46 publicaciones que poseía a nivel nacional en los Estados Unidos; y al mismo tiempo una ideología xenófoba, contra las minorías y cercana al nazismo. “*I make news*” era una de sus máximas; a esta máxima corresponde, por ejemplo, la teoría de que desde sus periódicos instó al presidente McKinley, después asesinado, a entrar en guerra con España, a raíz de la lucha independentista cubana; solamente para acrecentar la venta de sus diarios. Orson Wells hará un retrato inclemente de él en la considerada por muchos la mejor película de todos los tiempos: *Citizen Kane*.

comics, que ofrecían un pasatiempo ideal para vastas capas de emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro, encontraron una amplísima aceptación social.<sup>21</sup>

Tal sería el éxito de los comics que más tarde que temprano tendrían que emanciparse de esa simbiosis de nacimiento. El desarrollo posterior de los comics estará signado por la naturaleza de los tiempos que les tocará vivir y reflejar. De tal forma tenemos que, la aventura iniciada con *The Yellow Kid* comenzaría a tomar formas distintas; maneras diversas de transmitir mensajes que ya no podrían quedarse solamente en la función cómica o de ornamento de las páginas dominicales de los diarios. Aún no ha nacido el comic como tal, es decir, el objeto estético que pueda atender las definiciones que hace, por ejemplo, Roman Gubern acerca de éste: “[una] estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”.<sup>22</sup>

De tal forma, tenemos que revisar el proceso mediante el cual los comics se convirtieron en un objeto autónomo desligado de sus referentes periodísticos. Tal análisis debe incluir los diversos estadios en los que los comics se han configurado: la megaviñeta de Outcault, el *daily-strip*, el *comic-book*, y, finalmente, la *graphic novel*.<sup>23</sup>

Acerca de los primeros dibujos de Outcault ya habíamos hablado líneas atrás. En éstos prevalece la visión de una viñeta<sup>24</sup> (sin que pueda denominarse aún de esta forma) en la que los elementos se mezclan entre sí dando una visión general del acto que se pretende representar o narrar. Esta forma de representación tiene puntos de cercanía más relacionados con la pintura o con los retablos, que con el comic como lo conceptualizamos actualmente.<sup>25</sup> La diferencia

---

<sup>21</sup> Gubern, *op. cit.*, p. 26.

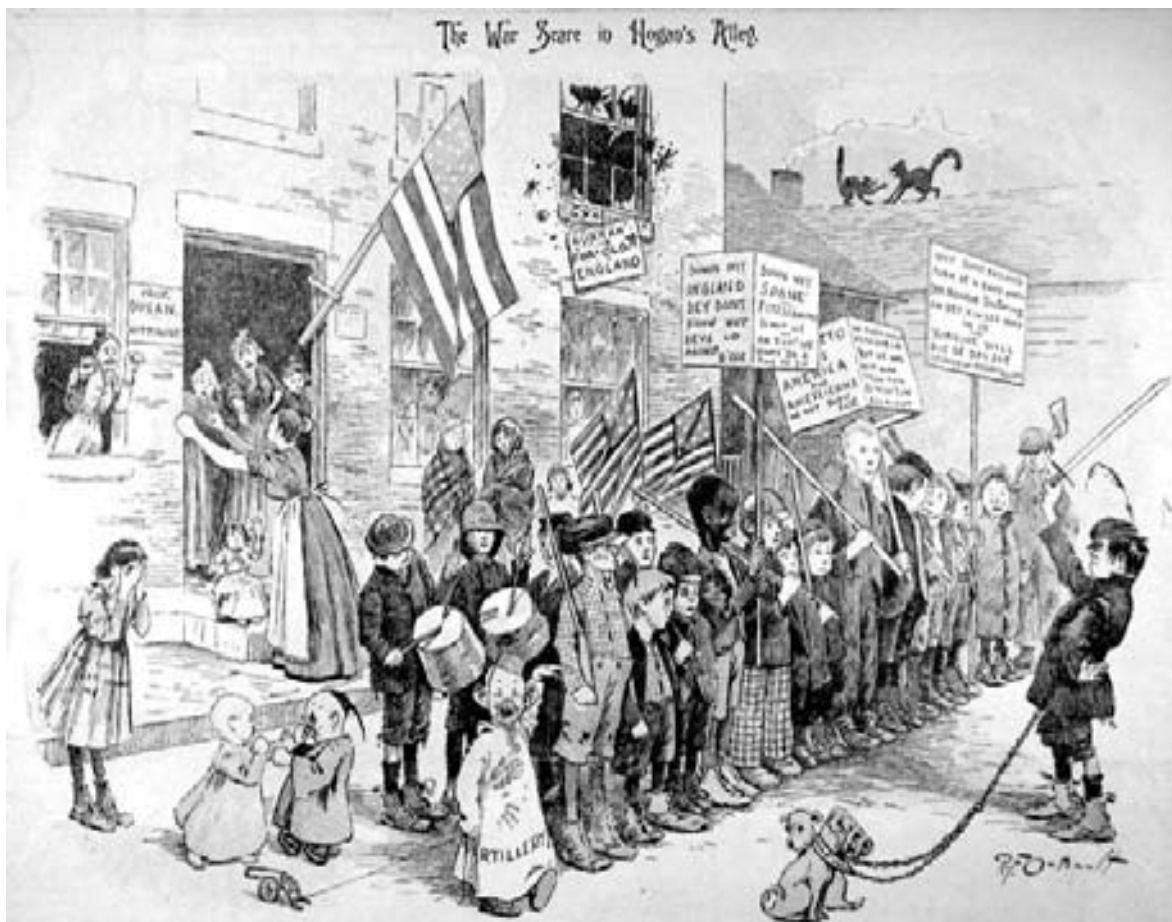
<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Conviene apuntar acá el advenimiento de nuevas materializaciones de los comics que se presentan acorde con la era tecnológica y la herramienta insoslayable de la red internet. La posibilidad de crear, distribuir y publicar cómics en la red es algo que se encuentra en etapa embrionaria pero que constituye, sin lugar a dudas, el nuevo estadio de este medio. Consúltese para esto, por ejemplo, la nota de Antonio Solano, profesor de Lengua y literatura española titulada “Comics en línea” en *repasodelengua.blogspot.com*, publicada el 26 de enero de 2008, consultada el 15 de mayo del mismo año; o, en el mismo tenor, el comentario que Tebeonauta realiza acerca de la publicación de una gran cantidad de comics por parte de las empresas DC y Marvel en línea en “Comics del futuro”, <http://tebeonauta.blogspot.com/2007/11/los-comics-del-futuro.html>, publicado el 13 de noviembre de 2007 y consultado el 16 de mayo de 2008.

<sup>24</sup> Llamaremos *viñeta* a la “representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic”. Gubern, *op. cit.*, p. 115.

<sup>25</sup> Apunta Gubern al respecto: “[Podemos] Definir la página de comics [comics en una plana] como una “estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr una unidad gráfica con coherencia plástica global”. *Op. cit.*, p. 37.

principal radica en la inclusión de texto que acompaña a la representación gráfica. Tal como podemos ver en esta *megaviñeta* del Yellow Kid.<sup>26</sup>



11

Como también habíamos mencionado líneas arriba, la influencia que Hearst tendrá sobre Outcault llevaría al hecho de que éste transformara su visión de cuadro único para el Niño Amarillo en una serie de viñetas que diera la ilusión de continuidad en términos de relato de una anécdota o un hecho gracioso. Es de esta forma que nace la *comic-strip* (tira cómica), asociada de manera irremediable también al nombre de *daily-strip* (tira diaria), en el sentido de que ilustraba una situación chusca y, al mismo tiempo, aparecía de manera periódica (por lo regular diariamente) en los periódicos. La aparición de esta nueva modalidad la describe en extenso Terenci Moix cuando menciona que esta forma será la primera a la cual se le pueda llamar, propiamente, comic.

El cómic es originariamente [...] una tira de cuatro cuadros o viñetas —*comic strip*— que aparece diariamente en un periódico, en la página dedicada a tal efecto, de forma permanente, y, a

---

<sup>26</sup> Richard Felton Outcault, "War Scare in Hogan's Alley", *New York World*, 15 de marzo de 1896.



medida que se afianza la aceptación popular, en suplementos dominicales de cuatro o cinco páginas en color.<sup>27</sup>

La *comic-strip* añadiría un elemento imprescindible del que los comics nunca más podrían desprenderse: la cuestión del montaje.<sup>28</sup> En ese sentido, el primer montaje que experimentará el comic será el de uno lineal que describe, de manera general y sin saltos temporales la anécdota o *gag* que se pretende representar. Tal como se presenta en esta nueva versión del Yellow Kid,<sup>29</sup> que apareció en el *New York Journal*, ya con Outcault bajo las órdenes de Hearst.



12

En esta tira comienza a delinarse otro de los elementos que darán características específicas al cómic: el globo o *balloon*.<sup>30</sup> Si observamos la camisa del niño, podemos apreciar que Outcault

<sup>27</sup> Moix, *op. cit.*, p. 101.

<sup>28</sup> El montaje es uno de los elementos que vinculan al comic de manera irrenunciable con el cine. El montaje en comic debe ser entendido como “la selección de espacios y de tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de lectura”, Gubern, *op. cit.*, p. 162. En este sentido cabe destacar que el hombre que se considera el fundador de la idea de montaje dentro del cine, Serge Mihailovich Eisenstein, comenzó su carrera como dibujante de comics. Y señalar, en esos términos, las declaraciones que Robert Rodríguez hizo acerca de la facilidad que le supuso filmar *Sin City* (2005), un comic de Frank Miller (Dark Horse Comics, 1993-1997), al advertir que sólo tuvo que darle movimiento a las viñetas, ya que incluso el montaje estaba hecho.

<sup>29</sup> Richard F. Outcault, "The Yellow Kid's New Phonograph Clock," *New York Journal*, 14 de febrero de 1897.

<sup>30</sup> El globo es una convención que el lector de comics establece con el texto, es en éste en el cual la integración de los diálogos y los pensamientos de los actores del comic dan una continuidad narrativa que no se

sigue acomodando el texto sobre la superficie de ese camión, aunque ya una especie de globo se configura en las expresiones, tanto del loro, como del despertador. La *comic strip* posteriores a estos experimentos o primeras manifestaciones tendrán ya al globo como uno de sus elementos inamovibles. Tal como podemos observar en esta tira de Quino.<sup>31</sup>



La *daily strip* representa el papel que los comics tuvieron en su relación con el medio periodístico. Relación de la que no se han podido desprender incluso hasta el día de hoy, cuando las tiras aparecen a lo largo del diario con temáticas diversas o, en algunas publicaciones, manteniendo su sección fija. Sin embargo, debemos atender, también, la definición estética de esta manifestación.

La *daily strip* debe obviamente este nombre a su periodicidad originaria, pero tal periodicidad carece de relevancia para una definición de su naturaleza estética. Por consiguiente, la *daily strip* puede definirse como una “estructura de montaje horizontal peculiar de ciertos comics, que constituye una unidad de publicación” y que se caracteriza por:

- a) Ocupar un fragmento de página de contenido heterogéneo (otras *daily strips*, chistes, pasatiempos, etc.),
- b) Puede constituir una narración completa o seriada. La elección de una de estas dos fórmulas va generalmente asociada al género; así, por ejemplo, las tiras cómicas exponen una narración completa (en realidad, un *gag*) en cada tira, mientras que las tiras de aventuras forman un episodio que continúa en el ejemplar siguiente.<sup>32</sup>

La *daily-comic-strip* por tanto, marcará, también, la entrada del comic a una nueva etapa dentro de su desarrollo: el de la multiplicidad de temáticas. Alertados por la popularidad que los comics tenían dentro de un grupo bastante grande de lectores, los comics comenzaron a reclamar un lugar cada vez más grande y preponderante dentro de los diarios. De hecho, se

---

supedita sólo a la imagen. Dentro de esas convenciones que permiten al comic desarrollarse como un medio autónomo, los globos serán de las más importantes. Apunta Gubern: “[el globo es la] convención específica de los comics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta”. *Op. cit.*, pp. 139-140.

<sup>31</sup> Quino, *Toda Mafalda*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1993, p. 193.

<sup>32</sup> Gubern, *op. cit.*, p. 39.

integrarán a una nueva sección de los diarios que tenía autonomía, incluso, con respecto al resto de los contenidos periodísticos. El *plus* que ofrecía la adquisición de un ejemplar se convirtió, en algunos casos, en la motivación más fuerte para comprar el diario.

Esto no pasó desapercibido para los editores. El comic estaba listo para dar el siguiente salto, el de su independencia del medio periodístico. Esta situación tendrá como consecuencia la aparición de la forma de difusión más importante, hasta la fecha, de los comics: el *comic book*.

También el éxito de los comics periodísticos (y particularmente de los comics de aventuras) engendró un nuevo género: el *comic book*. Su origen se remonta a la experiencia de George Delacorte, propietario de la Dell Publishing Company, que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada *The Funnies* y conteniendo comics, a cuatro colores, de la que se publicaron cuatro números.<sup>33</sup>

*The Funnies* no era sino la recopilación de diversos *daily strip* en un solo volumen.<sup>34</sup> En un principio se entregó como regalo de determinadas marcas comerciales o, en otros casos, como un regalo para los suscriptores o compradores habituales de los diarios en los cuales los personajes que aparecían en *The Funnies* tenían una presencia constante.



*The Funnies* (#1), publicada en formato tabloide, como los periódicos más comunes.



*Detective Dan* (*Secret Operative No. 48*) (#1) [1933], el primer *comic book* que comenzaba a adquirir las dimensiones de los posteriores. Éste era de 10x13".

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 48-49.

<sup>34</sup> La idea no era nueva, George McManus, una de las cartas fuertes de Hearst, había hecho lo mismo siete años antes, en 1922 con la serie *Comics Monthly*, aunque los resultados no fueron los mismos que con *The Funnies*. "In January of 1922 *Comics Monthly* #1 appeared on the newsstands for 10 cents. Inside this issue were 1921 reprints of a successful comic strip called *Polly and her Pals* by Cliff Sterrett. The strip was printed in black and white, but the cover was done in two colors (red and black). The book was 8 ½ by 9 (or 10) and was 24 pages. [...] The series would only last 12 issues, ending in December of 1922". [www.thecomickbooks.com/nsp1-01.html](http://www.thecomickbooks.com/nsp1-01.html), consultado el 13 de mayo de 2008.

El *comic book* se convirtió en el vehículo ideal para dar salida a series de personajes e historias que no tenían lugar, ni en el interior de los diarios, ni en las secciones destinadas a las historietas semanales. Entre los comics más demandados, y cuya producción comenzó a ser masiva en extremo, se encontraban los comics de aventuras y de héroes de acción.

Si algo diferencia la historia y los avatares de la historieta norteamericana de sus semejantes europeos, es la importancia que cobrará la aparición de historietas en un novísimo canal gráfico, en la segunda mitad de los años treinta; el *comic book*, la revista dedicada generalmente a un solo héroe o tema, y con aventuras completas.<sup>35</sup>

La aparición del *comic book* representa uno de los hitos de la historia de los medios de la época contemporánea. El impacto que tuvo en el público fue tal que varios autores (Massota, Moix y Umberto Eco,<sup>36</sup> entre ellos) han considerado que éste se puede considerar al mismo nivel que el impacto que tuvo la televisión, por ejemplo, con respecto a la radio durante los años cincuenta; o la transformación del cine mudo en un medio audiovisual. Al emanciparse de los diarios, el *comic book* se convirtió en un medio que construía su propia historia y su propio canal de acción.

El *comic book* desnudó la existencia de un público lector que se diferenciaba del público estándar de los diarios.<sup>37</sup> Es decir, los periódicos tenían un perfil de lectores que obedecían a los intereses y filiación de los propios diarios, el comic generó sus propios públicos y éstos se convirtieron en legión.

El *book* constituye una verdadera revolución y una inversión del orden de prioridades. En primer lugar la historieta en el interior del *book* transforma radicalmente la definición misma de la audiencia a la que se dirige. Ella define aquí a su público; mientras que para el caso que va desde el *New York Journal* hasta el *Daily News*, es el periódico el que determina el público virtual y real

---

<sup>35</sup> Massota, *op. cit.*, pp. 78-79.

<sup>36</sup> Apunta Eco, por ejemplo: “El que [...] esa literatura de masas [los comics] consiga una eficacia de persuasión paragonable únicamente con aquellas grandes reproducciones mitológicas compartidas por toda una colectividad, nos es revelado por ciertos episodios altamente significativos. No pensamos ahora en las modas que derivan de ella, en los objetos fabricados inspirándose en los personajes de mayor celebridad, en los relojes conteniendo la imagen del héroe, en las corbatas o en los juguetes; pensamos en los cuales toda la opinión pública ha participado históricamente en situaciones imaginarias creadas por el autor de comics, como se participa en hechos que afectan de cerca a la colectividad, desde un vuelo espacial al conflicto atómico”, Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1999, p. 224. O lo que plantea Massota al afirmar que: “El *book*, propiamente hablando, constituye en sí mismo un medio de comunicación, lo que confiere propiedades diferenciales tan profundas como las que van de la televisión a la radio. Sin duda, se podría afirmar que tratándose de historietas, el *book* es a los grandes diarios norteamericanos lo que la TV ha sido con respecto a la radio”, Massota, *op. cit.*, p. 79.

<sup>37</sup> Pablo de Santis es más clarificador al respecto: “La aparición del *comic book* —la clásica revista de 32 páginas, tapa blanda, en general dedicada a los superhéroes norteamericanos y con una sola historia por número— marcó la independencia de la historieta de los periódicos”. *Op. cit.*, p. 19.

al que se dirige. Y esto textualmente, en el sentido de que para los periódicos de gran alcance masivo es ese alcance mismo el que los hace conservadores.<sup>38</sup>

Esta diversificación de públicos llevó a los *comic books* a diferenciarse de manera total de sus contrapartes periodísticas. De la misma forma, se reveló como una de las empresas más lucrativas hablando en términos de mercado. Para la década de los treinta, el *comic book* alcanza ya su configuración en términos generales, al dejar atrás el gran formato de la plana del diario y convertirse, por sí mismo, en un medio con un tamaño, contenido y público determinado.

La modalidad del *comic book*, que conviene distinguir netamente de los comics periodísticos, consiste en fascículos mensuales que miden 26 por 17.5 cm. y que suelen contener tres episodios completos en color. Su difusión en Estados Unidos ha sido vastísima, estimulada particularmente como lectura de los soldados durante la Segunda Guerra Mundial, llegando a representar en la actualidad un tercio de la venta de todos los magazines del país, con una cifra superior a los 700 000 000 de ejemplares anuales. Su ejecución está altamente industrializada, con una rigurosa división del trabajo, y el hecho de contener episodios completos le aleja del ritmo propio de los comics periodísticos para aproximarle al “libro ilustrado”. Una variante del *comic-book* fueron los *Big Little Books* aparecidos en los años treinta, de formato casi cuadrado, en los cuales cada página de la derecha contenía un dibujo, mientras la de la izquierda estaba ocupada por un texto continuo.<sup>39</sup>

A partir de su surgimiento en la década de los treinta, los *comic book* comienzan un desarrollo que llega, prácticamente, hasta nuestros días. Varios son los elementos que configuran ese desarrollo a lo largo de las más de siete décadas que transcurre desde el nacimiento de este medio y hasta el auge que ha obtenido al día de hoy. El florecimiento de géneros, la multiplicación de personajes, el nacimiento y complejización de los superhéroes, la extensión geográfica de este medio a prácticamente todos los confines del planeta<sup>40</sup> y, en última instancia, el reconocimiento por parte de la academia de los comics como un objeto de estudio. De tal manera, tenemos que:

---

<sup>38</sup> Massota, *op. cit.*, p. 79.

<sup>39</sup> Gubern, *op. cit.*, p. 50.

<sup>40</sup> Apunta, por ejemplo, Terenci Moix, en el caso de España: “Junto a las *comic-strips*, el *comic-book* es la fórmula que ha demostrado ser más válida desde un punto de vista comercial. Bajo su forma moderna —y no en el sentido infantil de los *comic-books* ingleses del XIX— apareció por primera vez en 1937 (EE.UU.) con el nombre de *Detective Comics*, y en nuestras latitudes, antes de la invasión de *comic-books* mexicanos importados por Editorial Novaro, se presentó como antología de aventuras de personajes ya hechos famosos en episodios semanales (*El Hombre Enmascarado*, *Flash Gordon*, *Amok*), sólo que encuadrados en cartoné para presentar cuatro o cinco cuadernos seguidos de aquellas aventuras ya conocidas”, *op. cit.*, pp. 105-106.

Desde entonces [1939] hasta la fecha la historia del *comic book* debe ser dividida en tres amplios periodos. El primero, el que recorre los años cuarenta y que fue sin duda, la edad de oro del *book*. Se multiplican las casa editoras y las ventas alcanzan cifras tope. El segundo periodo señala una depresión, en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta en especial, de la que algunas de las mayores editoras no han podido recuperarse. El tercer periodo arranca desde el comienzo de los años sesenta y se halla fuertemente coloreado por el signo exitoso de los superhéroes de Stan Lee y de Jack Kirby, el “editor” y el jefe de arte respectivamente de Marvel Comics Group.<sup>41</sup>

Es claro que la primera etapa de ese desarrollo se haya ligado, al auge que editoriales como DC Comics<sup>42</sup> tuvieron hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial. Esta denominada “Época de oro” del comic coincide con la sobreexplotación de los denominados superhéroes y el desplazamiento paulatino de las publicaciones que atendían temas humorísticos o con clara filiación a sus antecedentes en los diarios.

DC se convirtió en un referente para las editoriales de comics que en esto años explotaron al máximo las posibilidades del exotismo, del nacionalismo a ultranza y la posibilidad de obtener superpoderes a partir de la evolución que la ciencia estaba teniendo en diversos ámbitos. La industria creció de manera exorbitante y se convirtió, tal vez sin proponérselo, en un referente inmediato de la cultura popular de los Estados Unidos.

La cima de ese culto hacia los comics es, sin lugar a dudas, Superman.<sup>43</sup> La aparición de este superhombre extraterrestre que lucha contra el crimen y defiende a los débiles, será la cúspide del éxito económico y de popularidad del *comic book*. Superman establecerá un hito que sólo será desplazado por los diversos frentes que Stan Lee y Jack Kirby abran al integrar a sus superhéroes a un universo que podría considerarse paralelo al del héroe de DC: Marvel Comics.

En 1938, J. S. Liebowitz y Harry Donnenfeld, editores de *Detective Comics*, decidieron una nueva publicación: *Action Comics*, donde en el número uno de junio de 1938 aparece *Superman* por primera vez. El éxito es completo, en pocos meses se duplica la circulación y en 1940 aparecería

---

<sup>41</sup> Massota, *op. cit.*, p. 84.

<sup>42</sup> “[En 1937 se crea *Detective Comics*] Una página editorial aclara la política editorial de la revista que marca, sin lugar a dudas, “el comienzo de una época en que los *comic books* se alejarían definitivamente de las historietas de diarios y el origen de algo nuevo, audaz y sensacionalista”. *Detective Comics* fue el primero de los títulos dedicados a un solo tema, perseguidores del crimen. Y tenía un aspecto diferente. Se luchaba contra el crimen en amplios paneles, de casi una página entera” (Feiffer) Dos años más tarde, en el número de 1939 de *Detective Comics* aparecía *Batman*”. *Ibidem*.

<sup>43</sup> Sobre Superman es sobresaliente el trabajo de interpretación que Umberto Eco realizará sobre todo en dos trabajos: “El mito de Superman”, *Apocalípticos e integrados*, pp. 219-256; y, de manera sesgada, en “Ascenso y decadencia del superhombre”, *El superhombre de masas*, Barcelona, De Bolsillo, 2005, pp. 93-116.

*Superman Quarterly Magazine*. Comienza entonces la época de los “*costume héroes*”. [...] El *book* se revelaría entonces como el medio adecuado para los superhéroes. Los propietarios de la sigla *Superman*, D. C., se ven entonces lanzados a la competencia con una plétora de editoriales y de nuevos superhéroes. Entre 1939 y 1940 Superman cuenta con alrededor de sesenta epígonos; en 1941, 168. Algunos coleccionistas calculan en más de 400 el número de superhéroes aparecidos entre 1940 y 1944. Pero la cantidad de ejemplares que *Superman* vendía no era fácil de alcanzar; ya en 1940, 1 400 000. El personaje estaba construido inteligentemente. Dibujado con talento por Shuster, su brillo particular no consistía solamente en que había sido el primero de los superhéroes, sino “*en el concepto de su alter ego*”. En efecto, los otros superhéroes, en un sentido, introducían la idea de identidad falsa. Los *costume héroes* precedentes como *The Phantom* o *The Lone Ranger* escondían la verdadera identidad detrás del disfraz o el antifaz. Estos héroes necesitaban separarse de quienes verdaderamente eran, convertirse en otros para poder luchar contra el crimen. En *Superman* la operación era al revés: las ropas civiles son su disfraz y sus ropas de superhéroe las verdaderas. Superman no es el doble de Clark Kent, sino al revés.<sup>44</sup>

Viene después de la Segunda Guerra Mundial, en específico durante la década de los cincuentas, una depresión en la industria de los comics. Tal cuestión coincide con la aparición de la televisión, por lo que es probable que esa depresión de mercado y de interés esté directamente relacionada con este fenómeno.<sup>45</sup> No será sino hasta principio de los años sesentas que el comic tendrá un nuevo impulso.

Los responsables de tal impulso son los fundadores de la casa Marvel. Lo anterior ante un escenario donde el lector promedio había perdido la inocencia, después de lo que significó la Segunda Guerra Mundial en múltiples aspectos, y en el que la excesiva frialdad como medio de la televisión exigía una nueva sacudida temática y narrativa.

Los comics de la casa Marvel tendrán un éxito inmediato debido a que mostraban a superhéroes que tenían que lidiar, ya no sólo como Superman con el crimen de Metrópolis o Batman con sus inversiones en Ciudad Gótica, sino con problemas reales como el desempleo, la desorientación adolescente e, incluso, la duda acerca de la vocación del superhéroe. Spiderman es, sin lugar a dudas, el epígono de estas creaciones.

Durante la época de afluencia de superhéroes, hemos visto que algunos poseían ya ciertas características que serían retomadas, acentuadas por el Marvel Comics Group de los años

---

<sup>44</sup> Massota, *op. cit.*, pp. 85-86.

<sup>45</sup> Apunta al respecto Marshall McLuhan: “Son muchísimas las cosas que no darán resultado desde la aparición de la televisión. No sólo el cine, sino también las revistas de circulación nacional de Estados Unidos han recibido un muy duro golpe descargado por este medio. *Incluso los cuadernos de historietas han declinado*”. *Op. cit.*, pp. 380-381, las cursivas son mías.

sesenta. Supercuerpos relacionados con “elementos” cósmicos como el fuego, el agua, el tiempo. Una cierta contaminación, al 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. El más original de los superhéroes actuales, en esta línea, es Spiderman. El superhéroe hace su primera aparición en el número 15 de *Amazing Fantasy* (septiembre de 1962), y a partir de junio de 1963 aparecerán en un *book* con su nombre como título. Creación de Stan Lee y dibujado en su origen por Steve Ditko, Spiderman parece más una reflexión sobre el concepto de superhéroe que un superhéroe auténtico: ridículo, detenta la personalidad de un solitario asocial. Objeto de persecuciones y odio bajo su personalidad real, víctima del odio unánime bajo la máscara de Spiderman, lleva una vida desgraciada y frustrada. Las aventuras, de sabor cáustico, son de un humor inestable.<sup>46</sup>

Marvel Comics devolvería la posibilidad al lector de identificarse con esos personajes que, de cierta manera, compartían la problemática propia de sus propias vidas, edades y épocas. Estados Unidos entra a una etapa posindustrial y eso origina la configuración de un nuevo marco de interpretación y concepción del mundo. Los héroes de Marvel parecen estar sintonizados con esta necesidad.

La concepción de una sociedad norteamericana en la que la movilidad social: emergencia del triunfo del *american way of life* a partir del impulso económico de la posguerra, ascenso social de la masa inmigrante, exceso de demanda de mano de obra, crecimiento de una clase media que se fortalece en las siguientes dos décadas. Los años cincuenta marcan la necesidad de generar productos culturales que puedan homogeneizar las propuestas de consumo, pero, que al mismo tiempo, impongan una visión sobre la posibilidad del individualismo como valor imprescindible. “Despersonalizados, y simultáneamente, individuos neuróticos —a la dostoiéwskiana, como se ha dicho— los superhéroes de Marvel, indican todavía hoy, y con bastante precisión, estos mismos vectores.”<sup>47</sup>

De tal forma podemos, antes de revisar las características de la *graphic novel*, hacer un recuento de las fases que hemos revisado hasta este momento respecto del *comic book* y de las implicaciones estético-mediáticas que ha tenido a lo largo de la historia de los comics.

---

<sup>46</sup> Massota, *op. cit.*, pp. 98-99.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 95



Atendiendo una progresión cronológica tendríamos estos estadios diferenciados de la siguiente manera:

- 1) Una primera etapa en donde el medio parece reciclar los contenidos de sus antecedentes periodísticos.
- 2) Una etapa en la que se descubren las posibilidades comerciales y de público del medio y se realiza una producción exacerbada de superhéroes y otros temas. Las publicaciones de DC, sobre todo los editados bajo el sello *Action Comics* son lo más representativo.
- 3) La aparición de *comic books* en los cuales la cuestión humorística refiere a la parodia y de la cual la revista *Mad*<sup>48</sup> es el ejemplo más representativo.
- 4) La aparición de *comic books* con temáticas específicas como el terror o la ciencia ficción. Las publicaciones *Creepie* y *Eerie* estarían en esta subdivisión.
- 5) La influencia que Jack Kirby y Stan Lee tendrán en el medio, esto es, el replanteo del concepto de héroe y la aparición de *best sellers* a la altura de la mejor época de Superman.
- 6) La aparición de nuevas formas de difusión del *comic book* como los libros de historietas “serias” o “intelectuales” que tendrán su antecedente en diversas publicaciones europeas (*Peanuts* y *Pogo*, por ejemplo) y el advenimiento de los comics fuera del *mainstream* [*The Merry Pranksters* o *American Splendor*, por ejemplo].

20

### 1.3 EL ÁLBUM EUROPEO Y LA POLÉMICA NOVELA GRÁFICA

Pareciera que, hasta este momento, la historia del comic estuviera ligada, sin posibilidad de conexión, con el desarrollo de este medio dentro de la sociedad y la historia norteamericanas. Pero no es así, Europa estaba generando su propia propuesta con respecto a la creación de comics. En términos incluso más radicales, son los europeos quienes se adjudican la paternidad de los comics en la época moderna. Tales antecedentes deben rastrearse hasta 1809, cuando Thomas Rowlandson<sup>49</sup> edita su libro *El viaje del doctor Syntax* en el que algunos de los elementos que definirían con posterioridad al comic ya estaban presentes.

---

<sup>48</sup> McLuhan utilizará en el libro que hemos mencionado en estas páginas la referencia a esta publicación, de hecho el subtítulo del apartado que analiza los comics se denomina “*Mad*, vestíbulo de la televisión”.

<sup>49</sup> Este artista y caricaturista inglés, nació en Londres en 1756, hijo de un comerciante. Estudió pintura en las academias reales de París y Londres. Hacia 1780, se apartó de la pintura, dedicándose a la ilustración y especialmente a las caricaturas de escenas de la vida cotidiana concebidas desde un punto de vista humorístico y realizadas con energía. Algunos dibujos, como “Los jardines Vauxhall” (1784) y “El café” (c. 1780-1785), fueron

Después de Rowlandson, se menciona la figura de Rodolphe Töpffer, un médico de Ginebra que editó una serie de novelas que él mismo ilustraba con intenciones didácticas y narrativas.<sup>50</sup> Posteriormente, algunos autores continuarían con la propuesta presentada tanto por Rowlandson como por Töpffer.<sup>51</sup>

Cabe aclarar en este punto, que la mención de estos autores europeos no entra en contradicción con la descripción precedente que hemos hecho de los orígenes del cómic. La diferencia estribaría en que hemos decidido analizar el papel de los comics como un medio de expresión antes que como un género. Es por eso que, para los fines de exposición de este trabajo, nuestro punto de partida de la historia de los comics es el momento en que establece su relación con los medios periodísticos y define sus objetivos a partir de las necesidades del gran mercado; lo que simboliza, en realidad, la concepción de un nuevo medio que comienza a desarrollar sus posibilidades expresivas y su papel dentro de la sociedad de consumo. Los trabajos de Töpffer o de Doré implicaban más una necesidad de impulsar un nuevo género literario en donde las imágenes se integraran de manera ilustrativa a la secuencia que el texto marcaba. Es probable que esta diferenciación aporte elementos para una discusión más amplia acerca de los antecedentes del comic o de sus pretensiones de inicio. Pero, tomando en cuenta los objetivos de este trabajo y el contexto en el que se desarrolla, hemos decidido tomar la línea planteada hasta este momento.

La intención de estas menciones a los primeros referentes europeos sirve de introducción necesaria para describir una forma de expresión que los comics como medio desarrollaron en Europa, sobre todo, a partir del final de la Segunda Guerra Mundial y que es el álbum. El álbum, en términos comerciales y de intención de lectura, tendría un equivalente histórico con respecto al *comic book* desarrollado en Norteamérica, con la diferencia de que su presentación era distinta, por lo regular más grande y con la cubierta más rígida que las de sus paralelos norteamericanos y con que, en muchos casos, las historias presentadas eran

---

muy populares, así como las láminas para “Las miserias de la vida” (1808) y “El viaje del doctor Syntax” (1812-1820). Murió en 1827.

<sup>50</sup> Se reconoce en Töpffer también, el ser el primer teórico del lenguaje icónico narrativo al publicar el libro *Ensayo de fisonomía* en 1845. Se dice que Wolfgang Goethe fue uno de los pensadores que animó a Töpffer a continuar con su tarea de ilustrador y narrador. Sus álbumes fueron copiados y plagiados a lo largo de toda Europa. Otro de los pioneros de este arte fue Gustave Doré, el famoso ilustrador francés que comenzó como caricaturista en el *Journal pour rire*, pero que prefirió la ilustración de obras literarias a explorar las posibilidades del nuevo género.

<sup>51</sup> Uno de los seguidores más importantes del trabajo de Töpffer fue Wilhelm Bush, quien laboró en revistas humorísticas de la Alemania de mediados del siglo XIX. A él se debe la creación, en 1865, de *Max y Moritz*, personajes cómicos que servirán de modelo posterior para diversos personajes ingleses y norteamericanos.

conclusivas y no aparecía el clásico “continuará...” que caracterizaba a las publicaciones norteamericanas.

Cabe mencionar, también, que las temáticas, en general, eran diferentes, tomando en cuenta temas que para el *comic book* eran tabúes o inexistentes, como el nacionalismo, el erotismo o la memoria con respecto a los crímenes de guerra. Gallo menciona que el origen de estas manifestaciones comienza a darse alrededor de los años cincuentas.

[En los años cincuentas] la época histórica había echado por tierra aquel simplista esquema vendido en todo el mundo por los yanquis. Un reflejo de las contradicciones que en Europa se empiezan a plantear con los Estados Unidos, sobre todo en los sesentas y setentas, es la proliferación de interesantes experimentos historietísticos que rebasan, con mucho, el estrecho marco de los comics norteamericanos.<sup>52</sup>

Ese nuevo giro dará características específicas a los cómics que se publican a partir de esta fecha en tierras europeas. Sin lugar a dudas, Francia, Italia e Inglaterra se convierten en punta de lanza de estas propuestas.<sup>53</sup> Asoma también un elemento que comienza a crear polémica, el hecho de que los álbumes europeos tendían más a presentar tramas y personajes que incitaban a la reflexión más que a la evasión que caracterizaba a los comics norteamericanos.<sup>54</sup> Esta intelectualización del comic, que incluirá algunos de los elementos mencionados líneas arriba y que, en muchos casos, comenzarán a plantear de manera directa la relación entre lo escrito y lo visual en el comic (el caso de *Valentina* de Guido Crepax es evidente),<sup>55</sup> así como su

---

<sup>52</sup> Gallo, *op. cit.*, p. 87.

<sup>53</sup> Conviene señalar acá la acotación que Pablo de Santis hace con respecto a la aparición en la década de los setentas en Francia de diversas manifestaciones que no podían incluirse en las definiciones tradicionales de comic: “En los años ’70, en Francia, y sobre todo a partir de la aparición de las revistas *Charlie Mensuel* (1969), *L’Echo des Savanes* (1972) y *Métal Hurlant* (1975) comenzó a hablarse de ‘cómico de autor’, para oponerlo a la historieta tradicional. Este concepto provenía directamente del ‘cine de autor’, expresión que había coincidido con la *nouvelle vague* francesa. En cierto sentido, el ‘autor’ nació con el público adulto”, (*op. cit.*, p. 18); esta definición, la de “cómico de autor”, es una de las concepciones que tendrán que enfrentarse en la discusión que incluye hoy a diversos creadores ingleses y norteamericanos a raíz de la popularización de la denominada *graphic novel*, cuyo principal antecedente, podría rastrearse, sin lugar a dudas en esta caracterización del cómic francés.

<sup>54</sup> La acusación a los cómics norteamericanos se dirigía, sin lugar a dudas, también al público norteamericano y a su supuesta ingenuidad y falta de crítica para enfrentar las incongruencias que con respecto a la realidad muchos de estos trabajos presentaban, afirma, por ejemplo, Terenci Moix: “El único irrealismo que el consumidor americano parece dispuesto a aceptar —y convengamos en que ya es mucho— es el de las criaturas titánicas tipo Superman o Capitán América, a las cuales se les exige, como precio a la evasión que proponen, un ir cada vez más lejos en el terreno de la fantasía desaforada”, *op. cit.*, p. 55.

<sup>55</sup> Resulta paradójico, sin embargo, que la llamada a un arte más crítico o más propositivo se relacione no con algún autor europeo, sino con un autor norteamericano, Burne Hogarth, y que tal concepción haya nacido en la producción de uno de los iconos del comic de evasión de las primeras épocas: *Tarzán*. Apunta Gubern: “[Burne] Hogarth es el padre del cómic “culturizado” y aristocrático, autor de una Capilla Sixtina forestal, en el afortunado símil de Enric Sió, y cuya ambición y límites aparecen muy claros en esta declaración suya: “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 Ángel en el techo de la

publicación en álbumes que se vendían en sitios como librerías y no en puestos de periódicos como ocurría en los Estados Unidos, comenzó a molestar y a crear suspicacias en autores como Roman Gubern, que veía el caso de los álbumes europeos como el inicio de un despojo de identidad de los comics como producto de la cultura popular. Apuntaba a finales de la década de los sesentas:

Las experiencias de los sofisticados álbumes de lujo para lectores especialistas podrán defenderse en nombre de los progresos del lenguaje, pero si recordamos algo tan obvio como que el lenguaje es un sistema dedicado a facilitar —y no a entorpecer— la comunicación entre un emisor y sus receptores y que los imperativos democráticos del mundo moderno aconsejan conducir esta comunicación hacia el área de la comunicación de masas, se verá que el saldo de la operación no puede estimarse como positivo.<sup>56</sup>

Esta aparente oposición no implica otra idea más que la comprensión amplia de que probablemente los intereses narrativos o la misma configuración cultural de los países europeos, pedían otra forma de expresión que fuera más allá de los *comic books* emergidos del mercado estadounidense. De tal forma, propuestas como *Barbarella* de Jean-Claude Forest, *Jodelle* de Pierre Bartier y Guy Peellaert, *Uranella* de Pierre Carpi y Floriano Bozzi, *Valentina* de Guido Crepax (en lo que respecta al comic erótico); y obras como *Tintín* de Hergé, *Corto Maltese* de Hugo Pratt, o *Asterix* y *Lucky Luke* de Uderzo y Goscinni, son inconcebibles si no es en el formato de álbumes que aún hoy encuentran su lugar en las librerías especializadas y, subrepticamente, en las tiendas de comics.

Por otro lado, tampoco implica que Europa haya sido inmune a la producción de comics de los Estados Unidos. De hecho, mucho del mercado de estos comics se planta en Europa, sobre todo en lo que respecta al impulso económico que supuso el Plan Marshall y a las facilidades que diversas mercancías, y manifestaciones culturales como los cómics, tuvieron para integrarse a la vida cotidiana de los europeos de la posguerra.<sup>57</sup> La diferencia radicaría, en

---

Sixtina, dividido en paneles 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 más impresionado por el manierismo y el barroco: Caravaggio, Rubens, Géricault y otros. Nunca he dejado de asombrarme ante Miguel Ángel”, *op. cit.*, pp. 90-91.

<sup>56</sup> Gubern, *op. cit.*, p. 183.

<sup>57</sup> La cuestión de cómo una manifestación cultural específicamente nacional o regional influye en la formación cultural de otra realidad social es una cuestión sumamente compleja. El acercamiento que hacemos a la manera en que el álbum se convirtió en un objeto netamente europeo es posible gracias a la distancia histórica que existe para observar tal fenómeno. Incluso evidencias como el hecho de que las primeras casas editoras de comics europeas que compraron los derechos de publicación de diversos comics norteamericanos eligieron publicarlos en formato de álbum antes que sacarlos al mercado en el formato de *comic book* norteamericano (*Cfr.* Moix, *op. cit.*), refuerzan nuestro dicho. Algo similar ocurre con el mercado actual del *manga* japonés, formato del comic que

específico, en que el álbum es un producto que se generaría en Europa y tendría el máximo de su influencia en ese sitio, llegando a otros lugares del mundo a través de canales especializados o en librerías cuya oferta estaba más dirigida a públicos “cultos”, que al consumidor medio de cómics.

Hablar del álbum implica, también, plantear la pertinencia de un concepto que se maneja en la actualidad como una novedad que busca poder conceptualizarse por medios propios, el de la llamada *graphic novel*. Más de un autor coincide en marcar a los álbumes europeos como la antesala de una de las manifestaciones más importantes en términos comerciales y en términos de evolución del medio en los últimos años. Esa emergencia se puede ubicar, sin lugar a dudas, durante la década de los sesentas, época en la cual los cómics adquieren una identidad que no habían tenido hasta ese momento. Pablo de Santis habla de tres elementos que califican la entrada a un nuevo estadio para el cómic, afirma:

Tomamos como puntos de partida de este panorama esa década, los años '60, en la que coinciden tres fenómenos: la construcción de la historieta como objeto de estudio (con sus cuestionamientos ideológicos y formales),<sup>58</sup> la presentación del autor como artista y el descubrimiento del lector adulto. Son también los años en que la televisión se adueña de las masas; y la historieta, ya libre del peso de la popularidad, puede especializarse, hablar un idioma incomprensible. Desde los '60 en adelante, la acompañará una tensión eterna entre popularidad e intelectualización.<sup>59</sup>

El álbum tenía un aspecto que lo acercaba más al libro (objeto reverenciado por la cultura europea) que al *comic book* (producto que se supone residual y característico de la cultura norteamericana).<sup>60</sup> Esta diferencia formal se convertirá con el tiempo en un antecedente que

---

representa en la actualidad un tercio de todo el comic que se comercializa en el mundo occidental (Cfr. Álvaro Pons, “Para estar al día”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007). La omisión con respecto a este género es consciente. La influencia que el *manga* tiene en el mundo occidental requiere un estudio profundo y que tome en cuenta parámetros y conceptos que no se incluyen en los objetivos del presente trabajo.

<sup>58</sup> Esta situación se verá reforzada, precisamente en los años sesentas, con dos eventos que resultan determinantes: el primero, el hecho de que en 1964 el *Club des Bandes Dessinées* se convierta en *Centre d'étude des littératures d'expression graphique (CELEG)* y que, en ese mismo año y de igual manera en Francia, surja la *Société d'études et de recherches des littératures dessinées (SOCERLID)*; el segundo, la realización en la ciudad de Buenos Aires de la Primera Bienal Mundial del Comic y la aparición de la revista *Literatura Dibujada*, ambos acontecimientos con la dirección y organización de Óscar Massota en el año de 1968.

<sup>59</sup> De Santis, *op. cit.*, p. 15.

<sup>60</sup> La tensión con respecto a la naturaleza de la cultura de masas se generará siempre en esta contradicción entre reconocer la aportación que hacen al desarrollo de los usos y manifestaciones culturales (algunas incluso artísticas) y la supuesta frivolidad y falta de crítica que emana de productos pensados y desarrollados a partir de una exigencia del mercado, más que de un interés artístico auténtico. Los parámetros, sin embargo, son difusos y no se puede determinar con toda claridad en qué momento lo comercial se convierte o añade elementos artísticos a su propuesta. O si el hecho de que los incluya de origen modifican en algún sentido la intención comercial que los inspira.

documentaría la aparición de un producto que haría que los comics entraran por la puerta grande a las librerías de prestigio y que se despojaran, de improviso, del mote de producto infantil o de manifestación cultural dirigida específicamente al público adolescente. Las primeras aproximaciones a esta nueva forma se encuentra, como habíamos mencionado anteriormente, en la publicación de álbumes que se alejaban totalmente del formato tradicional del *comic book*.<sup>61</sup>

Las primeras señales llegaron desde el continente europeo; la editorial francesa Le Terrain Vague asumió el creciente interés entre artístico y académico por la historieta, publicando desde 1964 diversos álbumes que respondían a una evidente inquietud experimental de forma y contenidos. Autores como Jean-Claude Forest (*Barbarella*), Druillet (*Lone Sloane*) o Guy Peelaert (*Les aventures de Jodelle*) plantearon obras atentas a las corrientes artísticas del momento, al tiempo que utilizaban géneros como la fantasía o la ciencia-ficción para ejercer una crítica entre social y política para un lector adulto.

Mientras una parte de la historieta europea iba asumiendo poco a poco tratamientos y asuntos que la acercaban al mundo real, Italia y Francia buscaron en la década de los setenta otras fórmulas de rentabilizar las series publicadas en revistas. La voluntad de crecer de autores como Hugo Pratt (*Corto Maltés*), Jacques Tardi ( *Ici Même, con Forest*), Dieter Comés (*Silencio*) o Muñoz y Sampayo (*Alack Sinner, El bar de Joe*) encontraron respuesta; aquellas historietas de larga extensión y en blanco y negro, ajenas al estandarizado álbum de 48 o 64 páginas en color de personaje fijo y temática juvenil, fueron recopiladas en álbumes de grueso lomo para una lectura completa de propuestas cuyo ánimo y razón de ser estaban en los motivos e inquietudes vitales de sus criaturas.<sup>62</sup>

Estas manifestaciones no pasarían desapercibidas. Tal como lo mencionaba Roman Gubern en párrafos anteriores, la aparición de estos “libros” de historietas que no eran ya ni álbumes ni *comic books* generaron la necesidad de plantear nuevas formas de comprensión para un producto

---

<sup>61</sup> Algunos autores ubican el nacimiento de este género incluso fuera del campo de los comics. Es el caso de Alberto Chimal que ubica el nacimiento de la novela gráfica en el campo de la pintura, en específico en la obra de Max Ernst. “Max Ernst fue el primero en conseguirlo [una narración gráfica de una historia autoconclusiva] –sin proponérselo, y partiendo del otro extremo de las artes visuales– en *Una semana de bondad* (1934), un libro de *collages* elaborados como reacción al ascenso del nazismo en Alemania; subtítulo “novela”, *Una semana de bondad* está hecho, en efecto, para leerse en orden: las imágenes, aunque desprovistas de texto y de ilación racional, muestran de manera recurrente a cierto número de figuras –personajes– enfrascados en diversas actividades; a medida que se avanza, a lo largo de siete partes equivalentes a cada uno de los días, la acumulación va dando la idea del transcurrir de un sueño”, “Ilusión de verdad: la novela gráfica”, <http://www.lashistorias.com.mx/ac/novelagrafica.html>, consultado el 16 de mayo de 2008.

<sup>62</sup> Antoni Guiral, “El comic que se independizó”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007.

que era comic, pero que rompía con los formatos tradicionales. En ese sentido, Terenci Moix planteaba ya en su texto *Historia social del comic* una definición que incluía estas manifestaciones.

La novela gráfica es ciertamente cómic, sólo que, como su pretencioso nombre indica, desarrolla un tema único (sentimental o de aventuras) siguiendo las coordenadas estructurales de la novela burguesa, buscando incluso una misma forma de penetración psicológica de los personajes. Este sistema altera notablemente la estructura original del cómic, no sólo por el formato (influencia y a la vez difusión del libro de bolsillo), sino por la exigencia misma del relato, que al prescindir de la serialización transforma la gradación de efectos dramáticos que caracteriza al *comic-strip*. En este aspecto, la herencia del *comic-book* es evidente, si bien las ambiciones de totalidad dramática de la novela gráfica exceden a la aventura corta de aquél, cuyas dimensiones, al fin y al cabo, no habían sido más que una prolongación mínima de una *comic-strip* narrada sin particiones impuestas por la aparición cotidiana.<sup>63</sup>

Esta definición es problemática porque tendría que incluir, si se toma literalmente, a manifestaciones que tenían objetivos didácticos o de masificación de historias arraigadas en relatos populares asociados a la nota roja o a la novela gráfica sentimental cuyo público no está incluido dentro del análisis que hemos realizado hasta aquí. Es indudable la necesidad de estudiar estos tópicos, que podríamos enunciar de manera amplísima: la adaptación en cuadernillos de sesenta páginas de obras capitales de la literatura; la proliferación a partir de seriales exitosos (el caso de las historias de Caridad Bravo Adams y su *Lágrimas y risas* será el epígono) de historietas que aludían a cuestiones de “educación sentimental” y de catarsis incluso de condición social; la aparición de comics que narraban las “aventuras” de personajes que tenían cierta relevancia dentro del mundo de los espectáculos (la televisión como el mayor proveedor), entre muchos etcéteras. Este comic residual, necesita analizarse desde una perspectiva distinta en tanto lo determinan tres condiciones fundamentales: la falta total de originalidad en términos de creación de personajes y desarrollo de tramas, es decir, la intención artística se veía hecha a un lado en pos, únicamente, de la ganancia económica; la influencia prácticamente regional delimitada por el público al que se dirigía; y la finalidad específicamente comercial de tales productos. Es decir, aplica acá una separación conceptual que se fundaría en la complejidad y la calidad de los títulos asociados al término de novela gráfica.

Este deslinde pone de manifiesto varias cosas, entre ellas la imposibilidad de hablar del comic refiriéndose a éste como un fenómeno cultural que se comporte de manera homogénea y, por otro lado, la tensión existente entre la pretensión culta de la novela gráfica y los

---

<sup>63</sup> Moix, *op. cit.*, pp. 108-109.

objetivos comerciales que persigue. El término se enfrentó, desde el momento de su concepción a dos situaciones que lo calificaban: por un lado, una cuestión que aludía a su posibilidad de comercialización en territorios distintos a los que tradicionalmente había ocupado; por el otro, la generación de un debate en el cual se observaría el uso del término como una estrategia para calificar al comic como un medio adulto que podía enfrentarse a públicos que no fueran exclusivamente infantiles o adolescentes. La molestia en lo que respecta al último enunciado por parte de los lectores habituales del comic implicaba que la industria editorial le otorgaba la mayoría de edad al género, cuando éste había conseguido tal estatus a partir del trabajo de los creadores y autores más importantes.<sup>64</sup>

El debate acerca del uso del término puede ubicarse durante la década de los sesenta. En un principio el uso del término implicaba simplemente establecer la diferencia entre los tradicionales *comic books* y las nuevas recopilaciones que se imprimían con formatos distintos.

¿Qué es una novela gráfica? Una pregunta en apariencia simple que debería tener una respuesta fácil y escueta: es un tebeo [comic]. Sin embargo, el nacimiento del término esconde un claro intento de huir de las ideas preconcebidas sobre la historieta para intentar abrazar el prestigio de la novela. Cuando el crítico y editor Richard Kyle<sup>65</sup> lo utiliza por primera vez en los años sesenta es para establecer diferencias entre el formato de edición tradicional existente hasta el momento para la historieta, el *comic-book* (cuadernillo de 24 o más páginas grapadas, de tamaño 17×24 centímetros) y nuevas publicaciones de temática más alternativa, que se editaban en formato de libro tradicional. La intención de Kyle era, en cierta medida, establecer las características del contenido en función del formato de publicación: el *comic-book*, fundamentalmente de género superheróico en el comienzo de los sesenta, era dirigido a una audiencia infantil y juvenil, mientras que el formato de la novela de siempre se ligaba con un lector adulto, más formado. Una identificación simplista que, sorprendentemente, ha funcionado en el subconsciente

---

<sup>64</sup> Esta llegada al mundo adulto había comenzado a gestarse, como era de esperarse, durante los años sesenta, específicamente con los llamados comics *underground*. Manifestaciones historietísticas que aludían a una situación marginal, en términos de industria, pero también en términos de temáticas. Dice Antoni Guiral: “Paralelamente a su periplo europeo, la formación y consolidación de la novela gráfica encontraba en Estados Unidos aportaciones definitivas. Curiosamente, fue el mercado alternativo del *comix underground* el primero en tomar la iniciativa, recopilando obras como *Fritz the Cat*, de Robert Crumb (Ballantine Books, 1969) o *Binky Brown meets the Holy Virgin*, obra de Justin Green (Last Gasp, 1972)”, *op. cit.*

<sup>65</sup> Crítico y autor inglés. En noviembre de 1964 utiliza el término *graphic novel* en un artículo del número 2 de la revista *Capa-Alpha*, enfocada a temáticas de ciencia ficción y fantasía y publicada por la Comic Amateur Press Alliance. En 1966 vuelve a utilizar el término en el número 5 de la revista *Fantasy Illustrated*. La polémica, sin embargo, del primer momento en el que un autor denominó a su obra historietística como novela gráfica se ha prestado a un sinfín de especulaciones. Por ejemplo, la que involucra a Phill Yeh, un autor de comics que bautizó a su obra *The Magic Gunball Machine* como “A Graphic Fantasy Novel” en el año de 1977, uno antes que Eisner. Yeh era amigo de Kyle, por lo que la idea no suena tan disparatada. *Cfr.* “Phil Yeh, a Godfather of the American Graphic Novel”, [www.wingedtiger.com/CAA/contacts\\_artists/godpa.html](http://www.wingedtiger.com/CAA/contacts_artists/godpa.html), consultado el 27 de mayo de 2008.



colectivo de los aficionados a la hora de definir qué es una novela gráfica, generando una controversia aún viva.<sup>66</sup>

La aparición de la novela gráfica puede fecharse en 1974. La primera vez que aparece el término será en una serie de cuatro historias que el artista Will Eisner<sup>67</sup> publicaría con el título de *Contrato con Dios* (*A Contract with God*),<sup>68</sup> en las cuales se narran escenas de la vida en el Bronx de los años 30 del siglo XX. El término tendría referencias específicas al nuevo género en dos situaciones concretas: el control creativo total del artista con respecto al objeto cultural y el cambio en el circuito de comercialización.

El punto de inflexión en el uso de la denominación de novela gráfica es la publicación en 1978 de *Contrato con Dios*, de Will Eisner, que define por primera vez el término, alejándose de cuestiones formales y centrándose en el control absoluto del artista en todos los aspectos de la creación -acercándose de esta manera al del escritor de narrativa- y la orientación adulta de la temática de la historieta. Esto último se potenciaba además por un formato que intenta evitar los canales habituales de distribución del *comic-book* (quioscos y supermercados), para entrar en las librerías generalistas y especializadas. Si bien es cierto que el libro pasó casi desapercibido en las librerías más populares, arrasó en las nacientes tiendas especializadas, impactando de forma indeleble en toda una generación de creadores y editores, que vieron en la novela gráfica un camino hacia una interpretación adulta de la historieta.<sup>69</sup>

Sin embargo, esta clasificación resultó polémica. Para los lectores de comics, e incluso para varios autores, la noción que encumbraba la existencia de un comic que iba más allá de la noción del propio comic y que se acercaba, igualaba y hermanaba con la literatura, es algo que no se puede concebir. La novela gráfica es un comic, aseguran, y el comic tiene su valía por sí mismo, sin que tenga que valerse del reconocimiento de la literatura para poder existir. Uno de estos convencidos irónicos de lo ambiguo, y en cierto sentido fútil, uso del término es Eddie

---

<sup>66</sup> Álvaro Pons, “Un tebeo escondido”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007.

<sup>67</sup> William Eisner nació en el barrio de Brooklyn en la ciudad de Nueva York el 6 de marzo de 1917. Es considerado uno de los más grandes historietistas, sobre todo a partir de la publicación de *The Spirit*, un héroe enmascarado sin superpoderes que se dedica a combatir el crimen. Las aportaciones de Eisner se refieren sobre todo a lo revolucionario de sus encuadres y la dinámica narrativa que inculcó a sus obras, las cuales se acercaban en más de un punto a la estética cinematográfica. En su honor se instituyeron los Premios Will Eisner que se entregan todos los años, desde 1988, en la Comic-Con que se lleva a cabo en la ciudad de San Diego en California. Murió el 3 de enero de 2005 en Lauderdale Lakes, Florida.

<sup>68</sup> Will Eisner, *The Contract with God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, New York, Norton, W. W. & Company, 2005. (Hay edición en español: *Trilogía Contrato con Dios: La vida en la avenida Dropsie*, Barcelona, Norma, 2007).

<sup>69</sup> Álvaro Pons, *op. cit.*

Campbell,<sup>70</sup> que se dio a la tarea de redactar un “Manifiesto de la Novela Gráfica”, todo escrito en tono irónico y que reproducimos acá totalmente:

Novela Gráfica es un término discutido. Pero lo emplearemos partiendo de la premisa que por “gráfico” no nos referimos a gráficos y que por “novela” no nos referimos a nada relativo a las novelas. (De la misma manera que “Impresionismo” no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado como desafío.)

En virtud de que no estamos en forma alguna refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica debe ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia los términos “novela” y “noveleta” no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo (ver más abajo), haciéndoles creer que estamos creando una versión ilustrada de literatura tradicional cuando en realidad tenemos un pez más grande que freír en la sartén; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior.

“Novela Gráfica” significa un movimiento y no una forma. De manera tal que podemos hacer referencia a “antecedentes” de la novela gráfica, como las de Lynd Ward<sup>71</sup> pero no tenemos interés en aplicar la clasificación de manera retroactiva.

Aún cuando el novelista gráfico se enorgullece de sus varios antecedentes como genios y profetas sin cuyo trabajo no pudiera haber visionado el suyo propio, no se siente obligado a colocarse en fila detrás de William Hogarth y su obra *Rake's Progress* cada vez que obtiene una mención o publicidad para sí mismo o el arte en general.

Ya que el término define un movimiento, un evento en evolución, a diferencia de una forma, no se gana nada con definirlo o “medirlo”. Tiene una antigüedad de aproximadamente treinta años, aún cuando el nombre y concepto ha comenzado a sonar aproximadamente diez años antes. Como aún se está desarrollando existe la posibilidad de que cambie su naturaleza para esta fecha el año que viene.

El objetivo del novelista gráfico es el de tomar la figura del *cómic book*, el cual se ha convertido en un engorro, y elevarlo a un nivel más ambicioso y significativo. Esto implica

---

<sup>70</sup> Eddie Campbell nació en Escocia el 10 de agosto de 1955, es reconocido como uno de los historietistas contemporáneos más críticos. Su obra más conocida es la ilustración que hizo de *From Hell*, la novela gráfica de Allan Moore sobre Jack el Destripador. Es autor también de los títulos: *Alec*, *Bacchus*, *The Fate of the Artist*, *The Black Diamond Detective Agency*. Actualmente vive en Australia.

<sup>71</sup> Lynd Kendall Ward (Chicago, Illinois, 26 de junio de 1905 - Reston, Virginia, 28 de junio de 1985) fue un artista e ilustrador estadounidense, dedicado principalmente a la xilografía y recordado sobre todo por sus libros sin palabras, novelas gráficas narradas exclusivamente con imágenes. Su obra tuvo gran influencia en la obra de importantes autores del cómic estadounidense como Will Eisner. En el prólogo de su primera novela gráfica, *Contrato con Dios*, Eisner manifiesta su deuda con la obra de Ward. Influyó también en la obra literaria de autores como Allen Ginsberg.

generalmente expandir su volumen, pero debemos evitar entrar en argumentos acerca del tamaño permisible. Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner con *A Contract with God*) no debemos descender a utilizar. Sólo debemos preguntarnos si su novela gráfica es un buen o mal par de historias cortas. Si él o ella utilizan un personaje que aparece en otra obra, como las varias apariciones de Jimmy Corrigan fuera del libro principal, o Gilbert Hernández, etc. O incluso personajes que nosotros no queremos permitir en nuestra “sociedad secreta”, no debemos descartarlos por esta causa. Si su libro se asemeja para nada a los *comics books* que nosotros conocemos no debemos utilizar tampoco sobre este tema. Sólo debemos preguntarnos si de alguna manera contribuye a la suma total del conocimiento de la humanidad.

El término novela gráfica no debe ser empleado para describir un formato comercial (como “*trade paperback*” o “tapa dura” o “*Prestige*”). Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes. Lo importante es la intención, aún si la intención llega después de la publicación original.

El sujeto del novelista gráfico es todo lo existente, incluyendo sus propias experiencias. Él o ella desdeñan el “género ficción” y todos sus feos clichés, aún cuando siempre buscan mantener una mente abierta. Resienten especialmente la noción, aún prevalente en muchos círculos, y no injustificadamente, que el *comic book* es un subgénero de la ciencia ficción o la fantasía histórica.

El novelista gráfico jamás pensará en emplear el término novela gráfica cuando hable entre colegas. Se referirán por norma general a su trabajo como “mi último libro” o su “trabajo en proceso” o “el viejo trasto” e inclusive “cómic”. El término se empleará como un blasón o una vieja bandera que deberá ser blandida a la llamada de la batalla o al mascullar la pregunta de la sección correspondiente en una librería desconocida. Los editores deberán emplear el término repetidamente hasta que signifique aún menos que la nulidad que representa actualmente. Aún más, los novelistas gráficos están muy conscientes que la próxima generación de *cartoonists* va a escoger trabajar en las formas más minimalistas y se mofarán de nuestra pomposidad.

El novelista gráfico se reserva el derecho de disentir alguno o todos los conceptos mencionados con anterioridad si ello representa una venta rápida.<sup>72</sup>

Como se puede observar, la molestia reside, fundamentalmente, en que la etiqueta de novela gráfica alude a poner por debajo la calidad artística del comic al acercarlo a la literatura. Todo esto, si hemos prestado atención, coincide con las reflexiones que abrieron este trabajo. Sin

---

<sup>72</sup> Eddie Campbell, “Eddie Campbell's (Revised) Graphic Novel Manifesto”, [www.experiencefestival.com/a/Eddie\\_Campbell\\_-\\_Manifesto/id/1351086](http://www.experiencefestival.com/a/Eddie_Campbell_-_Manifesto/id/1351086), consultado el 4 de abril de 2008.

embargo, y desde la perspectiva de los lectores y autores de comics, este supuesto acercamiento no añade nada a la discusión del estatus artístico del comic.

La desconfianza aumenta cuando el gran auge económico de la novela gráfica se da en los años noventa del siglo XX, un periodo oscuro para la industria del cómic, y donde la novela gráfica encontró un nicho que le redituó los dividendos más jugosos provenientes de un mundo que no era el de los habituales compradores de comics.<sup>73</sup> Sino de un mundo que, incluso, pertenecía a la élite intelectual y literaria. El descubrimiento de los comics y de las posibilidades del lenguaje creado por sí mismo en los años precedentes de su historia, hicieron que la novela gráfica apareciera como una invención despojada del precedente histórico que le podía dar significado. La tensión entre mercado (y sus exigencias) y el desarrollo de un medio que ya era autónomo por sí mismo, se hizo, una vez más, evidente.

Más allá de la estéril polémica sobre si una novela gráfica es o no un comic (por supuesto que lo es) lo más destacable del asunto es para mí la vigencia del término, surgido en una época en la que el comic seguía siendo visto como algo para niños y con connotaciones un tanto peyorativas, Eisner buscó con el concepto “novela gráfica” expandir los horizontes (sobre todo comerciales) de un medio de expresión que seguía siendo muy mal visto, el concepto nació asociado a una serie de claves, se editaría en formato álbum, sería un historia completa y tendría una temática más “adulta”, de la que se suponía que normalmente se podían leer en los comics, Eisner buscaba una equiparación a la literatura en forma y fondo, su discurso, válido tal vez en una época de desprestigio y arrinconamiento cultural, es hoy bastante cuestionable.<sup>74</sup>

La literatura vuelve a ser el referente a partir del cual se establece este esfuerzo desproporcionado por otorgarle características de legitimación cultural dentro de la alta cultura (en la que se encuentra la literatura) y dejar de considerarlo como un género menor. La insistencia acá es, tal vez a estas alturas, cacofónica. No estamos tratando con un género derivado de la literatura o que haya elegido crecer a la sombra de ésta. Estamos hablando de un nuevo medio. Y ese medio debe medirse, en términos de su evolución estética y formal, dentro de los parámetros que el propio medio ha construido para ello. La idea de que la novela gráfica

---

<sup>73</sup> “[...] la espectacular bajada de ventas del *comic-book* durante los años noventa provocó que los grandes sellos volcasen su atención en este formato [la novela gráfica], editando recopilatorios de series que tuvieron un gran éxito comercial. [...] En los últimos años, el público americano ha visto cómo las novelas gráficas encabezaban las listas de *best sellers*, acaparando el interés de editoriales que nunca se habían ocupado de la historieta y proyectando esta tendencia incluso en otros mercados muy distintos, como el francobelga, donde el tradicional álbum de 48 páginas, de ventas millonarias que auguraban una salud a prueba de crisis, se pone en entredicho ante las posibilidades que ofrece la novela gráfica.”, Alvaro Pons, *op. cit.*

<sup>74</sup> Fer1980, “Novela gráfica, ¿mera semántica?”, [miscomis.blogspot.com/2008/05/novela-grafica-mera-semantica.html](http://miscomis.blogspot.com/2008/05/novela-grafica-mera-semantica.html), consultado el 14 de mayo de 2008.

adquiere superioridad dentro del mundo de los diversos formatos que conforman el campo de influencia del comic es como pretender descalificar una obra por sus receptores potenciales y no por su contenido artístico o por sus intenciones artísticas. Continúan los argumentos en contra del sinsentido de pretender separar las novelas gráficas de las librerías corrientes, de los *comic books* del kiosco de la esquina.

Este remanente de desprecio viene a decir algo así como que las novelas gráficas son literatura, no son comics, están por encima; mientras que los comics en sí son mero entretenimiento, mero escapismo, esto sería como decir que *El nombre de la rosa* sí es una novela mientras que *Harry Potter* es un ente extraño. A nadie se le pasa eso por la cabeza, ambos son novelas, unas mejores, otras peores, unas dirigidas a un público, otras a otro, pero nadie cuestiona lo que son. Cuando la prensa generalista se acerca al comic, sin embargo y por muy de moda que esté hoy en día, ese lejano desprecio todavía subyace en cierta medida, es como si negara al comic la potencialidad de crear obras como *Watchmen* o *300*,<sup>75</sup> así que por fuerza, obras así no pueden ser comics, han de ser novelas gráficas.<sup>76</sup>

Pero estas nuevas publicaciones generaron, dentro de toda esta polémica e insertos en las nuevas exigencias de las editoriales, sus propios mecanismos de creación. El objeto denominado novela gráfica es un comic, pero ese comic tiene sus propias características. Así que, aun y en contra de lo que los entusiastas, y harto ofendidos seguidores fieles de los comics, manifiestan, es necesario establecer una descripción formal y estética para acercarnos al objeto denominado novela gráfica. Un estudioso y autor de novela gráfica dentro del mundo de internet la describe y define acertadamente:

Existen varios criterios que nos permiten distinguir esta forma de contar historias:

EXTENSIÓN. Una novela gráfica, igual que en el caso de las novelas tradicionales, es más extensa que una historieta, pues presenta un número mayor de personajes e hilos argumentales paralelos.

AUTOCONCLUSIÓN. Una novela gráfica no cierra jamás su última página con el tradicional "continuará..." de las historietas. Puede darse el caso de que la extensión y complejidad de la trama y sus subtramas obliguen a separar la historia en libros, pero cada uno de ellos cierra claramente y puede tratarse en forma independiente del resto.

---

<sup>75</sup> Novela gráfica escrita por Frank Miller y coloreada por Lynn Varley. Narra la resistencia que los espartanos tuvieron en la Batalla de las Termópilas en que intentaron detener el avance del ejército persa del rey Jerjes. Todo narrado desde la perspectiva del rey espartano, Leónidas. Fue llevada al cine y dirigida por Zack Snyder en 2007. *300*, Oregon, Dark Horse, 1999. (Hay ediciones en castellano: en México por Editorial Vid; en España, Norma; en Argentina, Gárgola).

<sup>76</sup> Fer1980, *op. cit.*

CALIDAD GRÁFICA Y NARRATIVA. Este puede ser el punto más controversial, pero tiene fundamento en la forma como opera el mercado editorial en su gran mayoría. La historia que se cuenta en un cómic es de rápido desarrollo y desenlace, sin demasiados vericuetos que confundan al lector. El dibujo, por lo general, se basa en el oficio de sus autores, pero no pretende descollar o explorar nuevas vertientes expresivas. Las fechas de entrega presionan tanto al guionista como al ilustrador. Una novela gráfica desde sus orígenes se plantea con un calendario más holgado y metas artísticas más altas, ya que se pretende entregar un producto definitivo y que merced a futuras reediciones pueda trascender o permanecer, tal como lo hace una novela tradicional.<sup>77</sup>

La definición y delimitación del objeto, sin embargo, no logra desasirse de su referente literario. Es claro que las características planteadas en estas líneas describen de manera satisfactoria a los comics que bajo el concepto de novela gráfica se han insertado en el mercado inaugurando un nuevo espacio dentro del mundo de la historieta, y generando, también, un nuevo público que comienza a reconocer las posibilidades del medio. Ese reconocimiento dentro de lo formal y conceptual del proceso creativo vendrá añadido a la andanada de premios que este nuevo formato narrativo comenzará a cosechar a diestra y siniestra. Premios Pulitzer, Premios Hugo, reconocimientos editoriales.

El comic se convirtió en otra cosa. En una puerta abierta a las posibilidades narrativas de quien quisiera explorarlas, tanto artistas como lectores. Las referencias, dentro de un mundo medianamente letrado y que se muestra atento a los cambios contemporáneos de la expresión artística dentro de los medios y la literatura, son reconocidas casi de inmediato. A partir de *Un contrato con Dios*, la novela gráfica adquirió una autonomía que no ha sido desaprovechada y que ha alcanzado niveles de trascendencia que no se había planteado con anterioridad. Hace un recuento Alberto Chimal.

Sin embargo, la consagración definitiva de la novela gráfica –si no como una revolución en la percepción del cómic, sí por lo menos como un nuevo “tipo” de historias en imágenes, tal vez un poco menos indigno que otros– se debió a editoriales especializadas en subgéneros de pacotilla, y en especial a la DC Comics, propietaria de Superman, Batman, la Mujer Maravilla y otros, que a mediados de los ochenta publicó, llamándolos también novelas gráficas, varios volúmenes muy ambiciosos de sus mejores guionistas y dibujantes. El más importante de todos fue *Vigilantes (Watchmen)*, 1986 de Alan Moore y Dave Gibbons: su estructura de fuga, en la que numerosos temas y símbolos se entrelazan a lo largo de varias tramas paralelas (y que se

---

<sup>77</sup> Maquenahuel, “¿Se puede hablar de novelas gráficas?”, [mythicaediciones.blogspot.com/2007/09/se-puede-hablar-de-novelas-grficas.html](http://mythicaediciones.blogspot.com/2007/09/se-puede-hablar-de-novelas-grficas.html), consultado el 21 de abril de 2008.

comentan unas a otras tanto en los textos como en las imágenes; su stirpe es la de Pynchon y Nabokov), es la base de una deconstrucción brutal y exacta de los superhéroes como iconos, que revela las fantasías de poder que se mantienen tras ellos y las hace volar en pedazos.

Muchas novelas gráficas de este periodo continuaron por el camino señalado por Moore y Gibbons: las más conocidas son la revitalización de la figura de Batman hecha por Frank Miller en *El regreso del señor de la noche* (*The Dark Knight Returns*, 1987), el vasto tapiz fantástico de *El Arenero* (*The Sandman*, 1988-1996) de Neil Gaiman y la fantasía posmoderna –mitad viaje iniciático y mitad cultura pop– de *Los invisibles* (*The Invisibles*, 1994-2000) de Grant Morrison. Pero otros historietistas, alejados de las grandes editoriales, consiguieron también que su trabajo fuese reconocido por sus cualidades literarias, y actualmente lo mejor de las novelas gráficas en inglés pueden hallarse entre las creadas por ellos. Algunos ejemplos: *Palomar* (1981-2003) de Gilbert Hernández, la historia detallada y extensa de un matriarcado, y sus tribulaciones a lo largo de muchos años, en algún lugar de América Latina; *El bulevar de los sueños rotos* (*The Boulevard of Broken Dreams*, 2002) de Kim Deitch, la historia de un animador de los años 30 que se ve atormentado por sus propias creaciones, en un choque violento de mundos ficcionales; o *Maus* de Art Spiegelman (1986-1991), el relato (autobiográfico) de la relación entre Spiegelman y su padre, sobreviviente del exterminio nazi pero marcado, al igual que el resto de su familia, por el horror.<sup>78</sup>

Esa trascendencia no le tocó a *El eternauta* de Héctor Germán Oesterheld. Al menos no hasta ahora. Es la primera vez que mencionamos nuestro objeto de estudio de manera literal. Y lo hacemos en el repaso histórico del comic, ya a punto de terminar el siglo XX. A pesar de que esta obra haya sido escrita y publicada entre 1957 y 1958. No es un descuido. Es completamente intencional.

Si he sido un tanto enciclopedista y descriptivo al momento de exponer este camino recorrido por los comics, debo dejar en claro que no ha sido con el sólo afán de llenar páginas de una historia que seguramente alguien contó mejor que yo. Lo hice con la intención de mostrar la importancia de esta obra de la historieta argentina. El día de hoy se concibe a *El eternauta* como la primera novela gráfica escrita en la historia del comic. Antes de Alan Moore y de Neil Gaiman. Antes, incluso que el propio Eisner. Y sin embargo, su difusión, más allá de la Argentina, España e Italia, resulta, para los latinoamericanos, prácticamente inexistente.

Se le reconoce, en círculos especializados, a esta obra y a su autor ser los pioneros de varias cosas: los pioneros de las historias autoconclusivas, cerradas y con cierta complejidad

---

<sup>78</sup> Chimal, *op. cit.*

narrativa conocidas hoy como novelas gráficas;<sup>79</sup> los pioneros, en el caso de Oesterheld, de haber inaugurado el oficio del guionista especializado de comics (Oesterheld no dibujaba);<sup>80</sup> los pioneros de plantear analogías crudas sobre hechos históricos concretos (Spiegelman lo hace con el terror nazi de manera retrospectiva en *Maus*; Oesterheld lo hace con la dictadura militar (las dictaduras militares) que asolaron a la nación argentina, pero de manera prospectiva, avizorando el terror que se cernía sobre su pueblo);<sup>81</sup> pioneros, finalmente, de romper las convenciones de géneros supuestamente estancos como el de la ciencia ficción, al transportar los escenarios, las motivaciones y los personajes a un territorio que no era ni industrializado, ni altamente tecnologizado, ni mínimamente poderoso: América Latina.

Cabe entonces mencionar que una de las intenciones principales de este primer capítulo ha sido, de manera un tanto esquemática y cronológica, mostrar un contexto general del desarrollo de la historieta industrializada para tener una perspectiva que nos permita situar a nuestro objeto de estudio, la obra de Oesterheld, en la dimensión de este contexto mundial, al mismo tiempo que lo ubicamos en el contexto próximo de su propia historia como medio. En el siguiente capítulo intentaremos desarrollar el camino que la historieta recorrió en Argentina y cómo se involucró nuestro autor en este proceso.

---

<sup>79</sup> “Tras el acuñamiento del término con la obra de Eisner se ha aplicado a otras obras de manera retroactiva. Obras que encajarían en este concepto moderno del término. *El Eternauta* de 1957, de Héctor Germán Oesterheld, es el antecedente más importante”. José Miguel, “Sobre el origen de la expresión ‘Novela gráfica’”, [www.supercomics.com.mx/?p=5275](http://www.supercomics.com.mx/?p=5275), consultado el 9 de mayo de 2008.

<sup>80</sup> Caben, por ejemplo, las opiniones de Juan Saturain: “Oesterheld es el mayor escritor de aventuras que ha dado Argentina. Oesterheld inventó una profesión y fue guionista de historietas como nadie lo había sido ni lo sería. El guionista es él. La historieta argentina es él”; o la de Eugenio Zoppi: “Fue un fenómeno que revolucionó el oficio. Oesterheld creó una técnica, un lenguaje. A partir de él ya tomó la profesión de guionista una característica propia. Lo que pasa con Oesterheld es que amalgama todo lo hecho, agregándole su personalidad, su técnica revolucionaria. Culmina una serie de hechos que hace a la creación del profesional del guión; lo culmina haciendo una cosa de elevadísima calidad, con un criterio distinto. Profundiza, deja de lado el argumento lineal. Es un hombre de una gran cultura y lo aplica al género, que estaba bastante menospreciado. Le da categoría, realce. A partir de él surgen otros guionistas, que con mayor o menor fortuna siguen dentro de esa línea”. “Oesterheld”, [www.historieteca.com.ar/HGO/hgo.htm](http://www.historieteca.com.ar/HGO/hgo.htm), consultado el 22 de abril de 2008.

<sup>81</sup> “Justo en el reverso [del apocalipsis cromático de *Akira* de Katsujiro Otomo], por su relativa oscuridad y por su sentido, se encuentra *El eternauta* (1957-1959) de Héctor Oesterheld y Francisco Solano López: este cómic argentino, probablemente la mejor novela de aventuras que se ha publicado en su país, comienza con otra premisa añeja de la ficción popular –la invasión extraterrestre– pero se dedica, durante numerosas entregas llenas de peligros y expectación, a caracterizar a los entrañables protagonistas humanos como un grupo que no puede sobrevivir sin cultivar sus mejores cualidades humanas”, Chimal, *op. cit.*



## CAPÍTULO II

### LA HISTORIETA ARGENTINA, EL ROL DEL GUIONISTA

#### Y EL PAPEL QUE DESEMPEÑA LA IDEOLOGÍA EXPRESADA EN EL MEDIO

Sería ingenuo dejar de lado los tres elementos mencionados en el título de este trabajo y no intentar relacionarlos al momento de hablar de la obra de Héctor Germán Oesterheld. Si “El Viejo”, como muchos han afirmado, es el más grande autor argentino de historietas, es necesario conocer de manera extensa cuál ha sido el contexto histórico en el que necesitamos ubicarlo para comprender la dimensión de declaraciones de ese calibre. ¿Cómo surge el medio en la Argentina y cuáles son los elementos que lo significan dentro de su proceso histórico?, ¿qué importancia tienen los acontecimientos sociopolíticos dentro de ese proceso?, ¿de qué manera afecta el trabajo creativo de sus autores? Éstas son algunas de las preguntas que intentaremos contestar a lo largo de esta parte.

También, como se mencionó en el capítulo anterior, se le atribuye a Oesterheld la invención del oficio del guionista dentro de la cadena de producción de la historieta. En ese sentido, conviene analizar cuál es el mecanismo mediante el cual la historieta comienza a especializar su producción y cómo los autores, dibujantes, impresores, incluso, comienzan a involucrarse en ese trabajo que encontrará retribuciones (económicas, artísticas, políticas) que es necesario revisar. ¿Qué función tiene el guionista y cómo interviene en el proceso de creación de la historieta?, es la principal cuestión que tendremos a bien tratar de desentrañar.

Si, como pretendemos, queda claro el papel que el guionista tiene dentro del proceso creativo del comic, será necesario revisar un aspecto que, para los objetivos de nuestro trabajo tiene una importancia fundamental: la forma en que la ideología se refleja en el producto cultural denominado historieta. El efecto que la expresión de las ideas tiene dentro de un género profundamente popular y con un alcance masivo en sus mejores épocas es una de las cuestiones que abordaremos. ¿De qué manera las ideas expresadas en un producto cultural como la historieta afecta la recepción en un lector promedio?, ¿qué papel tiene el guionista dentro de ese proceso?, ¿cómo se convierte la historieta en un vehículo transmisor de ideología y cuáles son los elementos que desnudan esa ideología impresa en el producto final? Para Oesterheld fue claro el poder de transmisión de ideas y conocimiento de la historieta. Al final

de su vida, también fue claro para él la utilidad política que el medio revestía. Sirva pues, el presente capítulo, como una forma de exposición de estas inquietudes.

## 2.1 MIENTRAS TANTO... (LA HISTORIETA EN LA ARGENTINA)

Para poner en perspectiva el papel que la obra de Héctor Germán Oesterheld, *El eternauta*, tiene dentro de la historia general y dentro del campo de la historieta en la Argentina, es necesario hacer un recuento de las vicisitudes históricas que ha experimentado este medio de expresión a lo largo del tiempo en el país sudamericano. El acercamiento a esta revisión puede hacerse de diversas maneras: como un acercamiento a los personajes (Judith Guciol y Diego Rosenberg),<sup>1</sup> un recuento cronológico (Néstor Giunta),<sup>2</sup> una recapitulación de los momentos más recientes de esta manifestación, a partir de la llamada “época de oro” (Oscar de Majo),<sup>3</sup> o una revisión de las publicaciones que han dedicado sus páginas a esta manifestación (Federico Reggiani).<sup>4</sup> Es precisamente a partir de la visión de este último de los autores que trataremos de establecer un horizonte de contextualización histórica de la historieta argentina. Esta revisión obedece a varios factores desde los cuales intentar una revisión de la historieta argentina se vuelve algo complejo. Por un lado está la cuestión creativa; por otro el de la generación de medios exclusivos para la difusión de la historieta;<sup>5</sup> el añadido de los artistas que le dan sentido a la evolución creativa y como medio a la historieta; el papel que el mercado (tanto el interno como el internacional) tiene en el desarrollo de las diversas etapas del medio; no se puede pasar por alto, en ese sentido, la forma en que los diversos regímenes de gobierno han influido en el desarrollo histórico de los productos historietísticos. Así pues, vayamos al origen.

El origen de la historieta argentina puede remontarse a mediados del siglo XIX, específicamente a los años posteriores a 1863, con publicaciones de caricaturas como *¡Muera Rosas!*, *El Mosquito* y *El Quijote*, cuyo sentido paródico, satírico y caricaturesco era más que

---

<sup>1</sup> Judith Guciol y Daniel Rosenberg, *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires, De La Flor, 2000.

<sup>2</sup> Néstor Giunta, “La historia del cómic en la Argentina”, [www.todobistorietas.com.ar](http://www.todobistorietas.com.ar), consultada en mayo-junio de 2008.

<sup>3</sup> Oscar de Majo, “Una visión de la historieta argentina de los últimos 40 años (1957-1966)”, *Signos Universitarios. Revista de la Universidad de El Salvador*, número 29, enero-junio de 1996, pp. 165-199.

<sup>4</sup> Federico Reggiani, “La historieta argentina. Un resumen”, <http://www.abysnet.com/recursos/comics/esp2argent.html>, consultada el 14 de mayo de 2008.

<sup>5</sup> “Hacer un repaso de la historia de la historieta argentina es, en buena medida, revisar las revistas que publicaron historieta: el predominio de la revista de antología sobre cualquier otro formato durante casi todo el siglo XX hace que pueda entenderse el desarrollo del medio a partir de la lectura de una cadena de “grandes revistas”, más que de autores u obras que, en muchos casos, ni siquiera han circulado en su país de origen.”, Reggiani, *op. cit.*

evidente.<sup>6</sup> Será éste el germen de la historieta argentina, el paso necesario para que de ese periodismo de tesis o de opinión surgiera el relato historietístico.

Pero más allá de estos casos aislados, es la propia aparición de ilustraciones humorísticas en revistas como *El Mosquito* o *Don Quijote* ([José María] Gutiérrez<sup>7</sup> detecta unas 660 publicaciones de este tipo entre 1880 y 1892) lo que abre las puertas a la publicación de historietas en los años siguientes,<sup>8</sup> en tanto construye un público para un nuevo medio gráfico.<sup>9</sup>

Es importante hacer notar en este momento, que la prensa argentina en lo referente a los cartones periodísticos recibiría más influencia de los periódicos europeos (franceses e ingleses, sobre todo), que de los periódicos norteamericanos. Esto es importante en más de un sentido. El más evidente se refiere a la génesis de la historieta argentina en un medio distinto al de los periódicos, es decir, la historieta argentina nacerá vehiculada hacia revistas especializadas en el género o de interés general, contraponiéndose en esta situación a la historieta norteamericana que se desarrolla en un principio, como ya hemos visto, en los grandes periódicos amarillistas de principios del siglo XX. Hay que mencionar, también, que estas publicaciones no tendrían la carga periodística que sí incluían las litografías publicadas en los medios mencionados líneas atrás. La primera revista reconocida como cuna de la historieta argentina es *Caras y Caretas*. Apunta al respecto Reggiani:

El modelo y principal ejemplo de un nuevo tipo de revista que sería vehículo para la historieta lo ofrece *Caras y Caretas*, que publicó su primer número en Buenos Aires en 1898. Aunque continuó incluyendo caricaturas políticas, no tuvo como principal objetivo la lucha política. Montada sobre diversas innovaciones tecnológicas en materia de impresión, incluyó en sus páginas fotografías, mucha publicidad, notas de sociedad y, además, las primeras historietas argentinas.<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> Apunta Néstor Giunta: “Los primeros relatos gráficos publicados en la Argentina aparecen en los periódicos de sátira política, a mediados del siglo XIX. Estos periódicos basaban su éxito en la publicación de caricaturas litográficas que, en general, eran observaciones costumbristas. En 1863 aparecería la revista *El Mosquito*, considerada como la primera revista con humor político nacional. En *El Mosquito*, que se publicaría hasta el año 1893, serían populares los dibujos de Henri Stein y las caricaturas de Meyer. Por otro lado, en 1884 llegaría la revista *Don Quijote*, que duraría hasta el año 1905.”, *op. cit.*

<sup>7</sup> José María Gutiérrez, *La historieta argentina: de la caricatura política a las primeras series*, Buenos Aires, Página/12, 1999, p. 18.

<sup>8</sup> A este respecto apunta Oscar de Majo: “En todos casos comienza a darse la particularidad de que a los dibujos, ya muy expresivos de por sí, empieza a incorporarse un texto y el *cartoon* único comienza a transformarse en secuencia. Así, de a poco, van apareciendo personajes que se mantienen a pedido de un público que se identifica con ellos y por eso permanecen.”, *op. cit.*, p. 165.

<sup>9</sup> Reggiani, *op. cit.*

<sup>10</sup> *Ibid.*

*Caras y Caretas* publicará la primera tira que puede considerarse como historieta (es decir con la característica del globo encerrando los diálogos de los personajes), a saber *Las aventuras de Viruta y Chicharrón* en 1912.<sup>11</sup> Sin embargo, esta tira no se convertiría en la constante de la creación de historietas. Insertos de manera más clara con la influencia europea, y en específico con las láminas de Töpffer y demás grabadores europeos, las primeras manifestaciones se presentan como láminas en las que los diálogos están al margen o ubicados en textos tipográficos al pie de las ilustraciones, muchas veces en verso y la mayoría de las ocasiones cercanas a los libros de cuentos ilustrados, incluso llegaron a llamárseles “cuentos vivos”.<sup>12</sup> En este sentido, la historieta argentina tendría una particularidad que no es compartida por la historia del medio en otros países: nace en un principio en revistas especializadas y después pasa a los diarios impresos. De hecho, el público tradicional de los diarios consideraba que la inclusión de “monitos” en los periódicos implicaba una reducción en la calidad de contenidos. Lo que abre otro punto de debate que comienza a tener tres vértices: comic, literatura y periodismo. De Majo menciona que:

Esto da a la historieta nacional una particularidad distintiva, ya que en todos los demás países el comic o (en este caso) “tira” nace en las páginas de un diario, mientras que entre nosotros aparece en una revista específica y representante del humor, gráfico y escrito, (que en otros lugares comenzarán a existir mucho después) y pasa a la prensa diaria recién en 1920, cuando el diario *La Nación* empieza a publicar tiras, con gran enojo de muchos de sus lectores, que pensaban que con estas “frivolidades” se desmerecía la “seriedad” de la publicación. A pesar de que *La Nación* es el diario pionero en la Argentina en cuanto a la publicación de historietas, el más importante para el género es *Crítica*, que desde mediados de la década del '20 y a lo largo de la del '30 albergará lo mejor de la producción nacional y extranjera, gracias al interés de su editor, Natalio Botana, por la historieta. Es precisamente en *Crítica* donde aparece, en la tira de Dante Quintero “Aventuras de don Gil Contento”, en octubre de 1928, un personaje

---

<sup>11</sup> “La primera historieta “secuencial” y con personajes fijos que perdura (o sea, una verdadera historieta) fue “Viruta y Chicharrón”, de Manuel Redondo (con la colaboración de Juan Sanuy), del año 1912, que aparecía en *Caras y Caretas*. En realidad, y contra lo que muchos creen, “Viruta y Chicharrón” no fueron los primeros personajes de la historieta argentina, ya que eran la versión vernácula de SpareRibs and Gravy, dos personajes de Geo MacManus. Los diálogos de la misma se desarrollaban únicamente por globos, y tenía más peso el juego lingüístico que el gráfico.”, Giunta, *op. cit.*

<sup>12</sup> Es el caso de, por ejemplo, “Don Goyo Sarrasqueta” de Manuel Redondo o “El Negro Raúl” de Arturo Lanteri, publicadas en revistas como *PBT* y *El Hogar*. Cfr. Reggiani, *op. cit.*

secundario que más tarde se transformaría en uno de los más famosos y queridos de nuestra historieta: el indio Patorozú,<sup>13</sup> que tendrá su propia tira en *La Razón*, en 1931.<sup>14</sup>

1928 marca el nacimiento de la editorial más longeva en lo que se refiere a la publicación de historieta en Argentina, nos referimos a *El Tony* de Editorial Columba.<sup>15</sup> De este periodo que inicia con la publicación de *El Tony* hasta inicios de los años cuarenta, la publicación más importante es *Patorozú*, la revista dirigida por el dibujante Dante Quintero a partir del éxito de su personaje. Será precisamente en esta publicación donde aparecerá el primer creador argentino que comenzará a dar de qué hablar en el exterior: José Luis Salinas.<sup>16</sup> Enfocado a la historieta seria (es decir, no humorística) publicó materiales que lo emparentaban con Harold Foster, el creador de “El príncipe valiente”, y que lo llevaron a ser contratado por el King Features Syndicate para dibujar durante décadas a *Cisco Kid*. En las páginas de *Patorozú* dibujó a *Hernán, el Corsario*, contribuyendo a la popularidad de la revista dirigida por Quintero.

A partir de la década de los 40 podemos comenzar a describir lo que De Majo denomina “la época de oro”. Aparecen al lado de *Patorozú*, las revistas *Patoruzito* y *Rico Tipo*. Es acá donde comienza a delinearse una división que aún hoy es visible en la historieta argentina: la que se refiere al humor gráfico (o al humor, a secas) y la que tiene que ver con la publicación de aventuras e historias “serias” y “adultas”. *Rico Tipo*, fundada por Guillermo Divito, transformaría el estilo y el anquilosamiento de ciertas tiras de humor que aparecían por aquellos años; mientras que *Patoruzito* se dedicará a la publicación de historieta de aventuras con la característica de que entre los autores que participarían en esta revista los creadores argentinos tendrían un papel fundamental. Es en esta época cuando aparecen nombres como los de Eduardo Ferro, Guillermo Battaglia y, referente fundacional, Alberto Breccia.

---

<sup>13</sup> Gran parte de la obra de este personaje se puede revisar en Varios, *Patoruzú, vera historia no oficial del grande y famoso cacique tehuelche*, Buenos Aires, La Bañadera del Comic, 2001; así como una recapitulación crítica en Fernando García y Hernán Ostuni, “La verdadera historia de Patoruzú”, *Comiqueando*, número 19, enero de 1996. La mención de este personaje es fundamental por representar un icono de la historieta argentina; para el interesado en un seguimiento histórico de los personajes más representativos de la época, lo remito al texto de Giunta que hemos citado en esta parte del trabajo, así como a la recopilación exhaustiva hecha por Judith Gociol y Daniel Rosemberg.

<sup>14</sup> De Majo, *op. cit.*, p. 166.

<sup>15</sup> “En 1928 nace el semanario *El Tony*, la primera revista exclusivamente de historietas de Argentina (que seguiría publicándose hasta la desaparición de la Editorial Columba en la crisis de la década de 1990 que demolió la industria de la historieta argentina). *El Tony*, basada en la publicación de historietas importadas y en la adaptación de obras literarias, eje de un sistema de legitimación que sería una marca de la editorial, fue un enorme éxito y marcó además el modelo para una explosión de publicación en las décadas siguientes.” Reggiani, *op. cit.*

<sup>16</sup> Salinas es, sin lugar a dudas, uno de los autores más sobresalientes. Nació el 11 de febrero de 1908. A lo largo de su carrera recibió el máximo galardón al que un historietista puede aspirar: el Yellow Kid en 1976. Murió en Buenos Aires el 10 de enero de 1985.

Es la época de los grandes números y tirajes, donde *Patoruzito* y *Rico Tipo* tenían tirajes de más de 100 000 ejemplares a la semana, lo que reflejaba también una posibilidad económica por parte de la población para hacerse de estos materiales de lectura. La especialización en lo referente a los públicos aparece con la publicación de la revista *Intervalo*, que se especializa en obras estéticamente valorables y en una intención de acceder al público adulto. De tal forma se podría pensar, junto con De Majo que:

Fundamentalmente, el inicio de la época de oro lo marca la aparición y consolidación de la historieta “seria”, “adulta”, que le valdrá el mote de “literatura dibujada”, y que se apoya en la fundación, en 1945, de la revista *Intervalo*, también de Editorial Columba, que viene a llenar el “bache” y completa el espectro que se da con *Billiken*, para los chicos; *Patoruzito*, para los jóvenes e *Intervalo*, para los adultos.<sup>17</sup>

El caso de *Billiken* será uno de los que mayor huella dejarán en el público consumidor de historietas en la Argentina, ya que el público al que se dirigía era el de los niños. Nacida el 17 de noviembre de 1919, se constituye como la primera revista de su tipo en todo el mundo de habla hispana. Su fundador, Constancio C. Vigil, tomó el nombre de un muñeco de la época que representaba a una especie de divinidad hindú creado por el estadounidense Florence Pretz. Una de las características más importantes de esta publicación radica en el material que publicaba, sincronizado con el calendario escolar, ofrecía una opción de entretenimiento didáctico a los niños, complementándolo con la publicación de estampas coleccionables y la aparición de diversos personajes que convirtieron a la publicación en una de las más vendidas. En la actualidad se sigue publicando y cuenta con su propio sitio en la red.<sup>18</sup> El número actual de publicación es el 4657 al 8 de mayo de 2009.

A finales de la década de los '40 aparecen dos de las revistas que serán un parteaguas en la historia de la historieta argentina: *Salgari* y *Misterix*. La primera en alusión directa al gran autor italiano, Emilio Salgari,<sup>19</sup> y la segunda como referencia a un personaje creado por la editorial Abril, que publicaba las dos revistas, y que alcanzó la celebridad necesaria como para tener su propia publicación.

---

<sup>17</sup> De Majo, *op. cit.*, p. 166.

<sup>18</sup> El sitio de la revista es <http://www.billiken.com.ar> donde se puede consultar la historia de la revista, datos sobre su fundación y la revisión de los números más recientes.

<sup>19</sup> Emilio Salgari (1862-1911), escritor italiano de una obra extensísima; alcanzó gran popularidad y se le ha hecho acreedor de la autoría de más de 82 novelas, todas ellas de aventuras. Su éxito se refiere sobre todo a las series que publicó y que se desarrollaban en lugares como los mares del Sur, las selvas de la Malasia, el Oeste americano, las grandes llanuras australianas. A pesar de su popularidad, siempre vivió en condiciones precarias. Su obra sigue viva el día de hoy sobre todo a partir de la realización de obras cinematográficas y de series televisivas.

Aires nuevos llegan a fines de la década, cuando se instala en Argentina la editorial Abril, que, a través de revistas como *Misterix* y *Rayo Rojo*, promoverá la difusión de la historieta nacional y significará lo que en su momento fueron *Caras y Caretas* o las publicaciones de Columba y Quinterno.<sup>20</sup>

Pero la relevancia de la editorial Abril, para la historieta argentina y para este trabajo, reside en que marca la llegada al medio de dos de los nombres más importantes para esta historia: Héctor Germán Oesterheld y Hugo Pratt.<sup>21</sup> Cuando se reúnen en esta editorial, el dibujante comenzará a dar vida a los guiones del autor argentino. El trabajo que Oesterheld tendrá en esta editorial le dará, posteriormente, la idea de fundar sus propias revistas (*Hora Cero* y *Frontera*) dentro de su propia editorial, Frontera.

En los '50 se afianza esta edad de oro, con la aparición de dos figuras fundamentales para la historieta nacional, que comenzarán a destacarse en los primeros años de la década y que, de alguna manera, iniciarán lo que después se conoció como “comic de autor”: el guionista Héctor Germán Oesterheld, que comienza a publicar en Editorial Abril, y el dibujante italiano recién llegado a la Argentina, Hugo Pratt, que empieza a dibujar “Sargento Kirk” en 1953, con guiones de Oesterheld. Además en estos tempranos cincuenta ya brillan con luz propia, sumándose a las ya existentes, revistas como *Pimpinela*, *Hazañas*, *Fantasia*, *D'Artagnan*, *Bucaneros*, etc.<sup>22</sup>

La importancia de Oesterheld comienza a configurarse en los inicios de esta época. Su producción masiva pertenece a este periodo, así como la colaboración con figuras de la historieta que aún hoy siguen vigentes y produciendo más obra. La década de los cincuenta es la década de Oesterheld, así como de la transformación radical de los contenidos tradicionales de la historieta argentina. El papel transformador de este creador es descrito de manera sintética, pero efectiva, por Federico Reggiani:

La importancia de Oesterheld en este período puede marcarse en varios aspectos. En principio, se rodeó de buena parte de los mejores dibujantes de historietas del momento, que además están entre los mejores dibujantes de la historia del medio: Hugo Pratt (*Sargento Kirk*, *Ticonderoga*, *Ernie Pike*), Alberto Breccia (*Sherlock Time*, *Mort Cinder*), Arturo del Castillo (*Randall*), Solano López (*El eternauta*), Carlos Roume (*Patria Vieja*). Esto da cuenta de un hecho fundamental: Oesterheld entendía a la historieta como un medio gráfico, en que la imagen interviene con una

---

<sup>20</sup> De Majo, *op. cit.*, p. 167.

<sup>21</sup> Hugo Pratt nació en Italia en 1927. Es uno de los dibujantes de comics más reconocidos a nivel mundial y uno de los cómplices más constantes de Oesterheld. El universo de Pratt, sin embargo, se encuentra ligado a la figura de *Corto Maltés*, un aventurero cuyo mundo se encuentra a medias entre lo real y lo imaginario-fantástico, aunque inspirado por los autores de principio de siglo XX como Melville, Stevenson o Conrad. Es éste, también, uno de los personajes imprescindibles en la historia de la historieta mundial. Pratt murió en 1995.

<sup>22</sup> De Majo, *op. cit.*, p. 167.

responsabilidad fundamental en el relato. A pesar de los extensos textos que utiliza (una marca de la historieta argentina en esos años que se mantendría por mucho tiempo), escribe los guiones pensando en las características del dibujante y resolviendo las secuencias a partir de la imagen.

En segundo lugar, Oesterheld construye historias de una complejidad y una riqueza que no se habían visto hasta el momento en la historieta argentina (y casi eran inexistentes en la historieta mundial: baste comparar la visión de la guerra en *Ernie Pike*). Aunque sus revistas estaban dirigidas a adolescentes (y no a niños, eso es en buena medida una diferencia) puede pensarse que es con Oesterheld que nace la historieta para adultos. No es casual que su influencia en Hugo Pratt sea determinante para convertir al italiano en un protagonista central de la historieta de autor en Europa. Las historietas de Oesterheld ofrecen personajes de psicologías complejas, recorridos por contradicciones y tragedias y alejados del paradigma del héroe folletinesco de individualismo exacerbado y expuesto a conflictos que pueden resolverse a golpes.<sup>23</sup>

Será precisamente en una de las revistas fundadas por Oesterheld, *Hora Cero*,<sup>24</sup> donde se publicaría, a partir de 1957 la que es considerada su obra maestra y la que le da sentido al presente trabajo: *El eternauta*. Más allá del dato histórico de referencia, la importancia de este trabajo radica en las posibilidades que se abrieron en torno a la manera en que Oesterheld dibuja a los personajes que participan de esta saga. Acerca de la trascendencia y particularidad de esta obra, menciona De Majo:

Con *El eternauta* llega a su cumbre el estilo narrativo de Oesterheld, que deja de lado las clásicas divisiones que hacía la historieta entre “héroes” y “villanos”, “pistoleros” e “indios”, y comienza a incursionar en la creación de personajes no tan “puros”, héroes que tienen miedo, villanos queribles, perdedores y marginados, hombres que luchan por encontrarse y, sobre todo, por “el cambio de domicilio” de la aventura, que ubica hechos que hasta entonces habían sido privilegio de lugares lejanos y exóticos, en sitios cotidianos. [...] Otro de los aportes incuestionables de Oesterheld es el hecho de haber agregado a una historieta que desde sus comienzos (dibujos de *Caras y Caretas* o *PBT*) fue *testimonial*, la característica de ser definitivamente *comprometida* con la

---

<sup>23</sup> Reggiani, *op. cit.* La intención de esta parte del trabajo es poner en perspectiva la relevancia de Héctor Germán Oesterheld en el contexto de la historia de la historieta argentina. Para las referencias biográficas y un análisis más puntual de algunas de las obras, es necesario remitirse al Capítulo 3 de la presente investigación.

<sup>24</sup> *Hora Cero* será una de las publicaciones que Oesterheld financiaría desde la editorial Frontera. En ella se desarrollaron las historias de diversos personajes como Ernie Pike y Sargento Kirk. Pero lo más importante será, sin duda, la publicación de *El eternauta* a partir de 1957. La revista comenzará a editarse el 4 de septiembre de 1957 y terminará el 18 de noviembre de 1959, después de 116 números y 10 semanas posteriores al final de la primera parte de la serie de *El eternauta*. La fecha del nacimiento de *Hora Cero* es el día que se eligió para conmemorar, en Argentina, el Día de la Historieta.



realidad. No es extraño encontrar en los guiones del maestro —sean realistas, de aventuras o de ciencia-ficción— alusiones y críticas constantes a la realidad política del país (en muchos casos, verdaderas predicciones de lo que ocurriría años más tarde), que se van haciendo cada vez más evidentes con el correr de los años y que le valieron figurar entre la nómina de desaparecidos, dos décadas después, durante los gobiernos militares.<sup>25</sup>

A partir de 1959, fecha que coincide con el cierre de *Hora Cero*, comienza la quiebra de la mayoría de las revistas dedicadas a la “historieta seria” (que llegó a vender hasta 16.5 millones de ejemplares anuales).<sup>26</sup> Terminan *Frontera* (1962), *Hora Cero* (en su versión mensual resistiría hasta 1963), *Misterix* (23 de abril de 1965), *Rayo Rojo* (1967). Las publicaciones semanales pasan a ser mensuales. Coincide con la pérdida de poder adquisitivo de una sociedad que consumía de manera importante este tipo de productos culturales. Esa recesión, aunada al papel importantísimo que la televisión tendrá en ese proceso de acaparamiento del tiempo libre, ocasiona que las ventas de las historietas se desplomen y que las que sobrevivan se concentren en unas pocas empresas.

La debacle, por otro lado, se da también en el plano estético, ya que los dibujantes pertenecientes a la industria argentina comienzan a emigrar o a trabajar para editoriales europeas que les pagaban mucho mejor su trabajo.<sup>27</sup> La debacle durante la década de los sesenta parece indetenible, el propio Oesterhel menciona, con respecto a la *Primera Biental de la Historieta* en 1968: “Aquello mostraba en Argentina la muerte de una hermosa época. Porque la exposición era en el '68 y la última historieta que había en exhibición era del '63 [y el material nuevo] venía tan lleno de implicancias de Breccia, tan lleno de Breccia, que aunque estuviera no era algo nuevo, no aportaba nada”.<sup>28</sup>

Roberto Von Sprecher, uno de los investigadores más importantes de la obra de Oesterheld, describe las causas probables de esta debacle de la historieta durante los sesentas.

La crisis se debió en parte a lógicas propias de la industria cultural, tales serían:

- a. La mayoría de los dibujantes importantes comienzan a trabajar (emigrando o no) para el mercado europeo, el cual comienza a recuperarse de la depresión de la postguerra y ofrece mejores pagos que el mercado local (que hasta fines de los sesentas había resultado muy atractivo, incluso para productores italianos o de países limítrofes [a Argentina]).

---

<sup>25</sup> De Majo, *op. cit.*, p. 168.

<sup>26</sup> *Cfr. Ibid.*, p. 171.

<sup>27</sup> La partida, por ejemplo, de Hugo Pratt en 1962 hacia Italia.

<sup>28</sup> Trillo y Saccomano, publicado en *Oesterheld en primera persona* (Buenos Aires, La bañadera del comic, 2005) y citado por Reggiani, *op. cit.*

b. Aumenta la oferta televisiva y muchos lectores, como también potenciales lectores, dejan de comprar historietas o reducen sus compras al optar por las series que ofrece la TV, y que son usadas como sucedáneos homólogos de los consumos de cómics.<sup>29</sup>

Al mismo tiempo que ocurre esta debacle de mercado, de lectores y de abandono de los creadores, comienza a dibujarse un interés académico por lo que representa la historieta. Uno de los intelectuales más interesados en el fenómeno es Oscar Massota que, además de organizar la *Primera Bienal de la Historieta* en el Instituto Di Tella en Buenos Aires, junto con Enrique Lipzyc de la Escuela Panamericana de Arte, funda la revista *LD (Literatura Dibujada)*<sup>30</sup> en la que se podían leer cuestiones de apreciación estética, de interpretación sociológica, de exploración semiótica e incluso de recuperación histórica con respecto a la historieta. La paradoja no podía ser más cruel: mientras la academia comienza a reconocer a la historieta como un medio vivo y original, ésta comienza a fenecer y a hacer necesaria una transformación que impida su total disolución.

Un papel fundamental dentro de este proceso lo tendrá la revista *Primera plana*, ésta, ante un estado deslegitimado (estamos durante la dictadura de Onganía), se convertirá, junto con instancias particulares como el Instituto di Tella, en una de las principales instituciones encargadas de emitir recomendaciones y formar públicos que se identifican con la línea editorial de la revista. Von Sprecher afirma que autores como Cortázar y Marechal encontraron un impulso efectivo a su obra literaria hasta que el papel de promoción de los semanarios como *Primera plana* comenzaron a involucrarse con estas manifestaciones artísticas. De hecho, este autor no se detiene al afirmar que la postura de tomar a la historieta como un producto “serio” dentro del campo de la cultura se le debe en gran parte a publicaciones como *Primera plana*.

Tres criterios de consagración funcionaron respecto de la historieta: a. El ser considerada objeto legítimo para la investigación científica; b. La “esteticidad” dada por la experimentación sobre el propio lenguaje. Y c. El “compromiso”, como demanda propia de las condiciones de producción de los sesenta y setenta. Así también, la consagración de la historieta fue compartida por el semanario *Primera Plana*, lugar clave de legitimación y espacio deseado por los editores por su efectiva influencia en el aumento de las ventas. *Primera Plana*, al anticipar la realización de la

---

<sup>29</sup> Roberto Von Sprecher, “H. G. Oesterheld, campo de la historieta y campo del arte en los sesenta”, *Tramas para leer la literatura argentina*, número 8, 1998.

<sup>30</sup> La revista tendrá una vida efímera: tres números publicados entre noviembre de 1968 y enero de 1969.

Bienal anunció, estruendosamente, la “elevación” de la historieta al sitial del arte y de objeto de estudio legítimo para la ciencia.<sup>31</sup>

Esa transformación pareció real desde el extremo opuesto de la “historieta seria”, el humor de autores (guionistas-dibujantes) como Quino y Fontanarrosa, vendrán a dar un matiz a la segunda mitad de la década de los sesenta y los primeros años de la década siguiente. El primero con su creación más famosa, *Mafalda*, que aparecerá por primera vez el 29 de septiembre de 1963 y se consolidará a lo largo de la década hasta su desaparición el 25 de julio de 1973. El segundo, con la publicación, en la revista *Hortensia*<sup>32</sup> a partir de 1971, de sus personajes Inodoro Pereira y Boogie, el Aceitoso.

Entrando la década del '70, sin embargo, la historieta adquiere un nuevo impulso. Impulso que tendrá que ver, sin duda alguna, con el papel que manifestaciones culturales como el arte pop, el comic *underground* estadounidense<sup>33</sup> y el “comic de autor”<sup>34</sup> europeo tendrían en los lectores y en la industria editorial de historietas. La historieta narrativa vuelve a encontrar su lugar en los kioscos de periódicos. Esto que Steimberg ha denominado “vuelta al relato” es el retorno que la historieta argentina tiene por las aventuras y el relato secuencial.

De este periodo resaltan dos editoriales de manera importante: Record y la sobreviviente Columba. La primera publica la revista *Skorpio*<sup>35</sup> a partir de 1974. Es significativa

---

<sup>31</sup> Von Sprecher, *op. cit.*, p. 11.

<sup>32</sup> *Hortensia* se consolida de manera importante como “la primera revista humorística que alcanza un éxito nacional desde una provincia [Córdoba]”, *Cfr.*, De Majo, *op. cit.*, p. 177.

<sup>33</sup> El movimiento *underground* estadounidense, unido bajo la bandera de la llamada contracultura de la década de los sesenta, tuvo sus principales bastiones en los creadores que se establecieron en San Francisco, California. Robert Crumb es el nombre que se liga de inmediato a este grupo, sin embargo, en él participaron también autores como Vaughn Bode, Kim Deitch, Jim Franklin, David Geiser, Justin Green, Roberta Gregory, Rick Griffin, Bill Griffith, Rory Hayes, Greg Irons, Jack Jackson, Jay Kinney, Denis Kitchen, Jay Lynch, Victor Moscoso, Dan O'Neill, Ted Richards, Trina Robbins, Spain Rodriguez, Gilbert Shelton, Art Spiegelman, Foolbert Sturgeon, Robert Williams, Skip Williamson y S. Clay Wilson. Al respecto apuntan Gociol y Rosemberg: “El espíritu del *underground* estadounidense estuvo representado por Robert Crumb, autor de historietas como *Mr. Natural* o *Fritz the Cat*, pese a que él nunca llegó a sentirse parte del movimiento que lo proclamó su portavoz. Su recurso principal fue la sátira, plasmado a partir de un estilo en apariencia desprolijo, de estética intencionadamente fea y con seres desproporcionados; logrado —según él mismo dijo— después de pasar por la experiencia del LSD. La omnipresencia del sexo en sus historias, su intencionada obscenidad y su provocadora mirada de la realidad no escandalizaron sólo al *establishment* sino también al movimiento hippie, al feminismo y a la cultura negra, grupos que padecieron la mordacidad de su humor. [...] De ese espíritu provocador y algo repulsivo de Crumb, bebieron muchos de los guionistas y dibujantes que publicaron en la Argentina de los 80, época en la que —además— hicieron irrupción los fanzines del *under* nacional.”, *op. cit.*, pp. 51-52. Conviene consultar también, la revisión realizada por Pablo de Santis en su libro *La historieta en la edad de la razón*, el capítulo se llama “La historieta y la vida: Crumb, Spiegelman, Lauzier”, pp. 39-49.

<sup>34</sup> Acerca de este término, remitirse a la parte que trata de la novela gráfica en el capítulo anterior.

<sup>35</sup> “Apareció el 5 de julio de 1974, dirigida por Alfredo Scutti [...]. Desde la tapa, donde se presentaban algunos personajes, la figura dominante de Corto Maltes, el personaje de Hugo Pratt, indicaba que la aventura tenía un lugar importante en la revista. *Skorpio* se publicó por más de 20 años, y por ella pasaron una gran parte de los más importantes autores argentinos. El último número es el 235 de enero de 1996. El primer número, junto a

la influencia de Oesterheld en la concepción de los personajes y los temas que pretendía manejar la revista. En el editorial del primer número, Alfredo Scutti saludaba a los grandes nombres de la historieta (nacionales e internacionales) y lanzaba este manifiesto fundacional que, en cierto sentido, tocaba varias de las cosas que Oesterheld había iniciado con sus obras.

No es mi intención decir qué tenemos, sino hacia quién nos dirigimos. Una buena revista de historieta marca una época; impone un estilo, se mete en el alma del lector y forma parte de su necesidad de evasión y de comprensión de su presente. *Skorpio* trae ocho historias donde el hombre es el protagonista, y el mundo su circunstancia. Por encima de héroes, tenemos hombres, corrientes, tal vez como quisiéramos ser o como somos, sin atrevernos a demostrarlo. *Skorpio* busca captar la música del hombre valiente aún en su debilidad, sólido en esos principios que cuesta tanto mantener y regalar a sus lectores -que saben mucho de historietas- el mayor homenaje: la mejor revista para darle acceso al MUNDO DE LA GRAN HISTORIETA.<sup>36</sup>

En *Skorpio* publicarán los nuevos nombres asociados a la historieta de aventuras como Domingo Mandrafina, Enrique Breccia y Carlos Trillo. Así como reediciones de las obras de la “época de oro”, de autores como el mismo Oesterheld, José Luis Salinas; también dará salida a los productos que viejos lobos de mar como Pratt y Alberto Breccia estarían produciendo en Europa; es en *Skorpio*, por ejemplo, donde *Corto Maltés* hace su aparición pública en la Argentina.

Por su parte, Columba tendría en Robin Wood,<sup>37</sup> uno de los autores más importantes del periodo y de la historieta argentina en general, al autor que trataría de hacer frente a las ediciones mexicanas<sup>38</sup> que acaparaban el mercado del formato de los *comic books*. Es así como

---

*Corto Maltés*, presentaba las series *El Cobra* (Ray Collins-Arturo del Castillo), *Kiling* (Ray Collins-Ernesto R. García), *Henga, el cazador* (Navarro-Zanotto), *Black Soldier* (Ray Collins-Ernesto R. García) y *Precinto 56* (Ray Collins-A. Fernández), más los unitarios *Una pesadilla para Miss Agatha* de Saccomano-Durañona y *El dulce color de las estrellas* de Grassi-Lucho Olivera.”, “El mundo de la gran historieta”, [www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpio.htm](http://www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpio.htm), consultado el 19 de julio de 2008.

<sup>36</sup> Alfredo Scutti, “Carta del Editor”, *Skorpio*, 5 de julio de 1974.

<sup>37</sup> Robin Wood es el nombre verdadero de este autor nacido en el Paraguay en 1944. Su vida es semejante a la de un personaje de historietas. Con ascendencia entre escocesa, irlandesa y australiana, Wood nace en una colonia de inmigrantes que habían acudido al interior de Paraguay a instalar una colonia socialista-comunista. Su madre no lo puede mantener por lo que su infancia transcurre en orfanatos y su educación formal es casi nula. Autodidacta, sin embargo, llega a convertirse en uno de los autores contemporáneos de comics más importante. Su trayectoria la resume la introducción biográfica de su sitio web: “Escribe más de cinco mil guiones de historietas, más de ochenta series, varias películas de largometraje y series de televisión, estudios históricos, novelas y piezas teatrales. Tras un par de años en Australia se encuentra viviendo ahora en Dinamarca. Por el momento.”, “Biografía”, [www.robinwoodcomics.org](http://www.robinwoodcomics.org), consultado el 14 de julio de 2008.

<sup>38</sup> Una parte de la responsabilidad de la debacle de la industria y del mercado de historietas argentinos se le adjudica a las importaciones de revistas mexicanas, en específico de la editorial Novaro, que introducía materiales a menor precio y con calidad de impresión superior a los productos nacionales argentinos. *Cfr.* De Majo, Giunta, *op. cit.*

nacen revistas que llevan el título de los personajes más populares de la editorial: *Nippur de Lagash*, *Dennis Martin*, *Dago*, entre otras. Las condiciones para estos creadores, sin embargo, cada vez empeoran más durante esta década. Incluso en estas editoriales que sobreviven a la desaparición.

Las condiciones de trabajo en ambas editoriales son pésimas, basadas en prácticas de explotación a los autores (usurpación de derechos, no devolución de originales, estímulo a tiempos rápidos de producción) y se produce un fenómeno que será definitorio para el desarrollo de la historieta argentina. Toda la producción de Record (que funciona en buena medida como una agencia para la publicación de historietas) y parte de la producción de Columba se realiza con la intención de ser vendida en el mercado europeo, en particular en Italia. El resultado de este sistema es un predominio de obras en que todo contacto temático con la realidad argentina desaparece en función de los géneros y ambientaciones neutros que homogeneiza la cultura de masas. De manera creciente, la historieta argentina será en buena medida historieta italiana, o europea.<sup>39</sup>

Y algo habrá tenido que ver el arribo de la dictadura militar en ese ambiente ya permeado por una fatalidad casi de historieta. Es el florecimiento de una sensibilidad que permite el éxito del género negro dentro del medio. Pero un policial que no hace referencia a la dura situación nacional, sino que establece sus escenarios en lugares alejados como Nueva York. Lo nacional comienza a difuminarse, porque resulta peligroso hablar de lo que ocurre en el país. Sin embargo, ese género negro rezuma el color y el sentido de esos años.

Carlos Trillo comentaba —remite Sasturain— que la historieta atrasa: trata con cierto retardo los mismos temas que otras formas de la literatura popular y el cine han desarrollado con antelación [...]. Para la historieta argentina, más allá de numerosos y dispersos antecedentes, el momento de irrupción casi compulsiva de la policial negra es la década del setenta. Y no es casual que el gesto acompañe con cierto retardo el movimiento de valorización editorial y crítica de las novelas y los autores clásicos del género: los cuadritos llenos de violencia y corrupción trabajan sobre la sensibilidad de un lector que conoce a Hammet y Chase, Chandler y Spillane, con todas las variantes.<sup>40</sup>

Es en ese ambiente de ambigüedad oscura entre lo escrito-dibujado y lo vivido, que aparece, anunciando el fin de la época, la figura de Oesterheld. Militante de la resistencia contra la dictadura, específicamente en la organización Montoneros, su desaparición representa tanto el

---

<sup>39</sup> Reggiani, *op. cit.*

<sup>40</sup> Judith Gociol y Diego Rosemberg, *op. cit.*, p. 50.

testimonio vivo del terrorismo de Estado ejercido en esos años, como el eclipse de una de las figuras más importantes de la llamada “época de oro” de la historieta argentina.<sup>41</sup>

Los ochenta comienzan con los ecos de lo que el comic está siendo en diversos lugares del globo. Aunados a los experimentos ya referidos de los dibujantes subterráneos de historietas norteamericanos, el medio experimenta una transformación que encuentra ecos en Francia, España e Italia, países con una producción y una historia importante en lo que se refiere a las historietas. *Métal Hurlant* y *Pilote* (de la editorial Dargaud) en Francia; *Heavy Metal* como la respuesta norteamericana a esta tendencia;<sup>42</sup> *Action* en Inglaterra; *Linus*, *Alter*, *Frigidaire* y *Alter Alter*, en Italia; *El Víbora* en la España post-franquista.

En Argentina, esa influencia se verá reflejada en publicaciones como *Superhumor* y *Cuero*. La primera dejará una marca importante, en tanto remite a una constelación de nombres que en su propio futuro posterior a la caída de la dictadura militar representará la vanguardia de la producción historietística argentina. Dice al respecto Oscar De Majo:

Con el inicio de la década se produce un fenómeno que influirá decisivamente en la historieta nacional, y que se da a partir de la consolidación de la revista *Superhumor*, suplemento de *Humor*, que aparece a mediados de 1980, con el asesoramiento creativo de Carlos Trillo, Guillermo Saccomano y Juan Sasturain, que querían una revista con material exclusivamente argentino, a diferencia de las otras publicaciones de Record, y que se caracterizará por la originalidad y una profunda creatividad y calidad. Juan Sasturain, en una nota de los primeros números, manifestaba la necesidad de convertir a nuestra realidad nacional en “materia aventurable”, o sea que toda historieta debía desarrollarse en un ámbito que reflejara no sólo la identidad, sino también la “geografía”, el “ambiente” cotidiano, que los lectores reconocieran y con el que se identificaran.<sup>43</sup>

Eso que Juan Sasturain llamará “el domicilio de la aventura”<sup>44</sup> y que identificará precisamente en el trabajo de Oesterheld, se convertirá en el punto de toque de *Superhumor*. Aparecen entonces (con una participación creativa importante de los Breccia [Alberto, Enrique y

<sup>41</sup> Anota Reggiani: “Como cifrando el fin definitivo de una época, Héctor Germán Oesterheld, militante de Montoneros, una de una de las organizaciones revolucionarias que actuaron en Argentina en los 70, fue secuestrado por la dictadura en 1977 y se encuentra desaparecido, al igual que sus hijas. Cuando se produjo el retorno a la democracia en diciembre de 1983, su figura se convirtió en el centro de la tradición argentina, puesto que era a la vez símbolo del horror de la dictadura y de la época de oro de la historieta argentina”, *op. cit.*

<sup>42</sup> Acerca de la relación entre *Métal Hurlant* y *Heavy Metal*, escribe Carlos Scolari: “En este link franco-americano que une dos grandes tradiciones —y dos universos productivos muy diversos— se encuentra uno de los nudos centrales de la nueva historieta de los años 80”, *Historietas para sobrevivientes*, Buenos Aires, Colihue, 1999. Citado por Gociol y Rosemberg, *op. cit.*

<sup>43</sup> De Majo, *op. cit.*, pp. 181-182.

<sup>44</sup> Sobre este tópico trataremos con un poco más de profundidad posteriormente.

Patricia]) historias que se sienten cercanas por hablar de los lugares que se veían cotidianamente y de los personajes que se miraban deambular por las calles. Títulos como “Un tal Daneri”, “Calle Corrientes”, “Sol de noche”, “Buscavidas” se mezclaron con notas críticas de Juan Sustarain (quien tiene una bibliografía respetable con respecto a la historieta argentina), Carlos Trillo y Guillermo Saccomano, éstos últimos dieron vida a una historia de la historieta incluso. *Superhumor* será la punta de lanza de una “relocalización” de los temas y los contextos que cristalizaría en la legendaria última página del diario *Clarín* donde se comenzaba a experimentar con la inclusión de autores y temas que hablaban de la situación del país.<sup>45</sup>

Por su parte, *Cuero* será una revista dirigida por Oscar Steimberg y Roberto Rollie que entre octubre y noviembre de 1983 dará a la luz tres números en los cuales temas como la ciencia ficción “dura”, la novela negra, el erotismo y hasta cierta insinuada pornografía coincidirían con el retorno a la democracia que se vivía en estos momentos. Ahí aparecerán, junto a las viñetas, artículos críticos tanto de Steimberg como de otros autores, como los mencionados Trillo y Saccomano.

Pero si una revista sintetiza el espíritu de renovación y la necesidad de la recuperación de “lo argentino”, sin duda tal misión le corresponde a la revista *Fierro* que a lo largo de sus exactos cien números se dedicó a publicar diversas visiones y múltiples enfoques de lo que los creadores argentinos estaban viviendo y describiendo.<sup>46</sup> *Fierro* apostó por la puesta al día de los referentes nacionales, una mirada crítica de los acontecimientos que transcurrieron durante la dictadura militar y una recuperación del pasado, en específico con los referentes de los años 40 y 50, la “época de oro”. Una época de la cual se desprenden también manifestaciones de la cultura de masas referidas al tango, la radio, el cine y ciertas formas de literatura y periodismo.

Es necesario acotar, también, que la revista comienza a romper con los formatos tradicionales y con los contenidos que se suponían exclusivos de estas publicaciones. Más allá de ser una revista de historietas, *Fierro* entraba sin trabajo en la categoría, siempre elusiva y en

---

<sup>45</sup> Cfr. De Majo, *op. cit.*, pp. 182-183.

<sup>46</sup> Dicen Gociol y Rosemberg: “La publicación mostró lo mejor de la producción argentina de entonces: Alberto Breccia —y también sus hijos Patricia y Enrique—, Carlos Sampayo, José Muñoz, Carlos Trillo, Domingo Madrafina, Francisco Solano López, Juan Giménez, Ricardo Barreiro, Sanyú, Eduardo Risso, Carlos Nine.

“Buscamos dos manos: una que dibuje, otra que escriba... *Fierro* busca dos manos. Una puede ser la suya. O las dos”, proponían las bases de un concurso lanzado en el primer número de la revista. Los ganadores fueron el escritor Pablo de Santis y el dibujante Juan Pablo González, conocido con el seudónimo de Max Cachimba: “los guiones imaginativos, sólidos desde lo conceptual y llanamente narrativos de uno (se notan, en ellos, las ganas de contar); las ilustraciones experimentales, desmedidas, complejas del otro. Más que oponerse, se complementan en ese desborde de anclajes y relevos que son sus viñetas. Juntos —asegura Sustarain— hicieron algo de lo mejor de los 80 en la historieta argentina”, *op. cit.*, p. 53.

muchos sentidos ambigua, de “revista cultural”, un lugar para la crítica literaria, cinematográfica, la crónica de la vida cotidiana e, incluso, la reflexión filosófica (fuera en cuadritos o en texto duro). Los contenidos de la publicación iniciaron también la posibilidad de establecer una retrospectiva desde la especulación histórica, la ucronía<sup>47</sup> como método de imaginación.

*Fierro* no fue una revista de historietas convencional: abundaron en sus páginas las notas de literatura y cine de culto, e incluyó una sección, *La Argentina en pedazos*, donde una nota del escritor Ricardo Piglia introducía al lector en cuentos y episodios de la literatura nacional convertidos en historieta. En *Fierro* apareció lo mejor de la producción argentina de esos años: *Perramus*, de Breccia y Sasturain, *Custer*, [...] *Alack Sinner*, de Sampayo y Muñoz, *Evaristo*, de Sampayo y Solano López y *Peter Kampf lo sabía*, de Trillo y Mandafrina. En esta puesta en abismo, Trillo imagina a un Adolfo Hitler que en lugar de fracasar como pintor, triunfó como dibujante de historietas. En las tiras de periódicos de Al Hit —seudónimo del personaje— un héroe ario derrota a los villanos, que son los judíos.<sup>48</sup>

La revolución que propuso *Fierro* no se remitía solamente a las formas de contar, de describir, de analizar o de pensar la realidad próxima. Existe detrás una postura ideológica que linda con la crítica descarnada con la historia anterior inmediata a su nacimiento. Hay una postura estética que revuelve las tradiciones de una narración “lineal” y que ya se prefiguraba con las viñetas de Breccia, *p. e.* Por tanto, y con una motivación distinta a la que impulsaba a la historieta humorística, los contenidos de *Fierro* se permiten la burla, la parodia, el sarcasmo y la sátira desde un terreno en el cual su efectividad está más que asegurada: la historieta que necesita ser descifrada para poder tener un significado que atañe a algo más que al escapismo inmediato.

Toda esta nueva historieta responde a una mezcla de la fascinación del antiguo material folletinesco con los armados de las nuevas técnicas audiovisuales, todo esto fusionado con la parodia, la sátira política y el “destape”. Así, la historieta deja definitivamente de ser del terreno de lo ingenuo o del entretenimiento puro para llegar a un campo estético e ideológico que,

---

<sup>47</sup> Se reconoce como ucronía a una parte de la literatura de ciencia ficción que plantea escenarios históricos en los cuales los acontecimientos hubiesen ocurrido de manera distinta a como realmente se dieron. Por ejemplo, que los ganadores de una guerra fueran los que resultaron vencidos. Se le ha denominado también novela histórica alternativa. Se relaciona de manera importante con la llamada historia contrafactual, método de revisión histórica propuesto por Niall Ferguson para revisar las motivaciones o hechos de determinados eventos históricos. Hay, sin embargo, una distancia evidente y clara entre la ucronía como metodología de reflexión histórica y la ucronía como herramienta de ficcionalización literaria.

<sup>48</sup> Pablo de Santis, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 1998, p. 117.



necesariamente, debe responder a una realidad “local”, que el lector debe conocer o reconocer sin dificultad.<sup>49</sup>

El subtítulo de la revista tendrá, entonces, un significado distinto y, más allá de ser literal, debe prestarse para la reflexión de lo que intenta proyectar: “Historietas para sobrevivientes”. Y se vuelve polisémica la leyenda que se ubica bajo el título en grandes letras de portada. Los sobrevivientes de una tradición historietística que antes del término de la dictadura había caído en una comercialización alejada de la reflexión de un público adulto que poco a poco, entre las crisis económicas y la propia convicción, se alejaban de las viñetas. Los sobrevivientes literales de una dictadura que impuso su posibilidad de existencia en métodos violentos y que no permitió a un número importante de ciudadanos, precisamente, la sobrevivencia. Los sobrevivientes, también, de un acoso constante por los estímulos “globales” que inundaban los quioscos de historieta con personajes surgidos de una realidad y un talento externo, esto es, la invasión mercantil e ideológica de los comics norteamericanos.

La dictadura impidió, en muchos sentidos, que la actualización en términos de tendencias artísticas, estéticas, intelectuales incluso, fuera un fenómeno cotidiano como en casi cualquier parte del mundo. *Fierro* pugna por la actualización de la Argentina en esos aspectos en los que se siente el relegamiento. Acercarse a *lo nuevo*. (Y lo nuevo, para esta época, ya no lo era tanto: uno de los referentes seguía siendo *Métal Hurlant* y su contraparte norteamericana.) En ese sentido, todo lo que no tuviera que ver con la dictadura y sus mecanismos de actuación. Acota Reggiani:

La revista *Fierro* responde a esta necesidad de modernización en tres campos: la publicación de historietas extranjeras, la publicación de argentinos exiliados o imposibilitados de publicar su material (sobre todo europeo) más reciente, la publicación de un colectivo calificado como “los jóvenes”, representación de un movimiento “subterráneo” gestado a partir de la apertura democrática. Esta “puesta al día” con las nuevas tendencias implica básicamente la publicación de material europeo (sobre todo de Moebius de los años 70, como un “nuevo clásico” y como uno de los principales argumentos de venta de la revista) y material argentino inédito en el país (autores como Horacio Altuna, Muñoz y Sampayo, Juan Giménez), así como la organización de un concurso y el espacio “Óxido” para historietas de autores jóvenes que, además, constituye la zona más experimental de la revista.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> De Majo, *op. cit.*, 184.

<sup>50</sup> Reggiani, *op. cit.*

El número 100 de *Fierro* se publicó en diciembre de 1992. La década de los noventa venía, en toda América Latina, acompañada por la andanada de medidas neoliberales que condujeron a la privatización de un sinnúmero de empresas nacionales administradas por el Estado, una crisis de desempleo sin precedentes, un crecimiento constante de la pobreza, una reafirmación convencida desde las clases altas de la imposibilidad de pugnar por un reparto igualitario de la riqueza, una ataque casi sistemático de las industrias nacionales en beneficio de las grandes transnacionales. En fin, una destrucción consciente y planeada del tejido social y de la posibilidad de supervivencia, en términos de mercado, de manifestaciones culturales como la historieta.

En la Argentina las cosas no fueron de otra manera y una de las industrias que resintió de manera casi inmediata esa andanada de medidas económicas fue la de la edición de comics. La destrucción de los baluartes de la publicación de historieta nacional (en donde el término de *Fierro* resulta paradigmático) implica la llegada de una reedición de títulos extranjeros y una pérdida casi total de la producción nacional.

Aunque puedan encontrarse explicaciones, no deja de tener un componente de misterio el hecho de que la producción de historietas, que había logrado colocar millones de ejemplares anuales a través de decenas de revistas haya desaparecido de manera completa, sin dejar siquiera un rastro residual, en un breve período. Una explicación posible radica en la extrema debilidad del mercado, concentrado en tres editoriales principales (*Record*, *Columba*, en menor medida *De la Urraca*): la caída de tres editoriales significó la disolución de todo el sistema. *Fierro* cerró en 1992, *Columba* dejó de publicar material nuevo en 1994 y sobrevivió hasta el 2000. En el mismo período, *Record* terminó con sus actividades en Argentina. Y después, nada: lo que la investigadora Laura Vázquez ha definido como “el silencio de la industria editorial argentina en la producción de revistas de historietas”.<sup>51</sup>

La explicaciones a este descenso-extermínio de revistas no tiene que ver solamente con la desaparición de las editoriales mencionadas por Reggiani sino, en extenso, con la situación internacional que colocaba las necesidades del mercado por encima de las necesidades del desarrollo nacional, por mencionar un concepto que cada vez suena más anticuado. Y es que la crisis de la historieta no se puede resumir solamente a este medio. Existe una crisis que incluye campos como el editorial (en extenso), el cinematográfico, el musical, entre otros aspectos. Roberto Von Sprecher menciona las causas que él considera específicas en el caso de las historietas. Menciona:

---

<sup>51</sup> Reggiani, *op. cit.*

Von Sprecher ha resumido dos causas para el desajuste que afectó (y destruyó) a las editoriales clásicas de historieta en Argentina:

- La pérdida de poder adquisitivo, o directamente de trabajo, en los sectores populares y medios que fueron los lectores de las publicaciones de editorial *Columba*.
- El ingreso, a partir de la paridad del peso con el dólar, de revistas importadas, comercializadas a través de las comiquerías, con las que las publicaciones nacionales debieron competir en una relación desigual.<sup>52</sup>

La crisis de la industria editorial “formal” de la historieta en Argentina llevó a sus nuevos creadores (más dibujantes que guionistas) a intentar dar a conocer sus trabajos. Esto lo conseguirán a través de medios como el fotocopiado de los materiales producidos y la construcción de una comunidad de creadores-lectores autogestiva y casi estanca. Es así como la historieta argentina emerge en una época en donde el mercado cierra la puerta de los medios de impresión masivos y permite solamente el balbucear múltiple de voces dispersas, rabiosas y, en la mayoría de los casos, sin los medios técnicos o económicos para llevar adelante su propuesta.

El vacío editorial dejó el espacio abierto para la autoedición, que surgió como reacción alternativa en los 80 y se volvió ruta obligada en los 90. Ser *fanzine*<sup>53</sup> es casi una señal de identidad: autor-dibujante-editor-distribuidor que publica su propia revista de historietas. Sin circulación en los quioscos ni distribución comercial, las tiradas son pequeñas y a veces no pasan del primer número. Son vendidas de mano en mano y ofrecidas en cualquier oportunidad. De calidad gráfica y artística disímiles —la gama va de los trabajos muy elaborados a los materiales de estudiantina—, en ningún caso son emprendimientos rentables.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Von Sprecher *apud* Reggiani, *op. cit.*

<sup>53</sup> Acerca de la creación de términos que remiten al campo de la historieta, como *fandom* o *fanzine*, menciona Terenci Moix: “El gran poder de síntesis del idioma inglés, su asombrosa facilidad para adaptarse a las novedades, han favorecido la rápida aceptación de los tres vocablos. *Fandom* es una contracción de *fan’s kingdom*, es decir, “reino de los aficionados”, y engloba todas las actividades —lecturas, publicaciones, clubes, proyecciones— que congregan a una serie de aficionados a la ciencia ficción o al cómic. Luis Vigil ha definido al *fandom* en términos de “algo así como esas hermandades medievales que por primera vez se extendiesen hasta abarcar todo el globo”.

El *fanzine* contracción de *fans magazine* (“revista del aficionado”) podría resumirse como uno de tantos órganos gráficos del *fandom*. A través de alguno de ellos es posible acceder al *loc* o *letters of comment* (“cartas de comentario”), que los iniciados dirigen a la revista o se cruzan entre sí para intercambiar ideas, recortes de revistas, colaboraciones y, en fin, ir estableciendo esta curiosa masonería intelectual en la que sería de dudoso gusto encontrar únicamente un simple coqueteo con lo esnob”, *op. cit.*, p. 86.

<sup>54</sup> Gociol y Rosemberg, *op. cit.*, p. 56; habrá que mencionar que, a pesar de esa supuesta precariedad, habrá publicaciones que logren estándares de calidad bastante elevados como *Cazador* (editado comercialmente por Ediciones de la Urraca), *Lápiz japonés*, *El Tripero* y *¡Suelteme!* (estos tres últimos publicados bajo un concepto que se acercaba más al libro que al tradicional *comic book* y que los autores denominan “prozines” (los define el sitio [www.ciencia-ficcion.com](http://www.ciencia-ficcion.com) como: “Estadio superior al del *fanzine*. Más medios y mejor calidad, tanto de aspecto como, en teoría, de contenidos”).

Esta situación ha impulsado a la historieta hacia el terreno de la producción independiente o, en los casos en que se incluyen los escritores y dibujantes más aventajados en experiencia o currículum, a colocar sus productos en editoriales norteamericanas o europeas. La crisis, sin embargo y como se da en muchas situaciones, obligó a la organización y la alianza. Comienzan a aparecer grupos de historietistas que comparten y conviven entre sí como una comunidad cerrada, pero autogestiva. De la misma forma, comienzan a darse manifestaciones de originalidad y publicación de materiales que difícilmente hubieran tenido cabida en las editoriales formalmente instituidas. En 1998, por poner un ejemplo, se funda la “Asociación de Historietistas independientes” que subsiste al día de hoy en la ciudad de Rosario, y que se dedica a organizar diversos eventos relacionados con la historieta no sólo en la Argentina, sino en lugares varios de América Latina.

Así, entre la crónica de un pasado glorioso y la deprimente actualidad despojada de grandes oportunidades, la historieta argentina escribe su propia historia.<sup>55</sup> Es una industria en la que sus dibujantes y escritores se encuentran recibiendo premios y estímulos por parte de editoriales externas, y en donde se siguen reeditando las aventuras de la época de oro y émulos (Oesterheld, Breccia, Sasturain), además del humorismo ácido y politizado (Quino, Fontanarrosa). ¿Hay un futuro para la historieta argentina, aunque sea en un *continuum* distinto, en alguno de los universos paralelos imaginados por Oesterheld y vividos por Juan Salvo? Gociol y Rosemberg, entre muchos otros creen que sí, que la esperanza se encuentra en los lectores más que en ningún otro actor: “Si bien los amantes de la historieta también mermaron desde la época dorada, la Argentina conserva aún una gran cantidad de lectores de comics. De lo contrario no habría una explicación para las más de 150 comiquerías<sup>56</sup> que se abrieron en todo el país”.<sup>57</sup> Este intento de contextualización sobre la historia de la historieta argentina no podría terminar más que de una sola forma:

*¿Continuará...?*

---

<sup>55</sup> Habría que anotar acá la proliferación de sitios electrónicos y blogs que se han vuelto una de las opciones más socorridas de publicación en la actualidad. Este fenómeno merece un estudio más a fondo que sobrepasa las intenciones de este trabajo. Para darse una idea de la encrucijada y las opciones se puede leer de Javier Mora, “Tras las viñetas”, *www.supercomics.com.mx/?p=4470*, consultado el 14 de abril de 2008.

<sup>56</sup> Denominación coloquial con que se describe el sitio donde se expenden, venden e intercambian historietas.

<sup>57</sup> Gociol y Rosemberg, *op. cit.*, p. 59.

## 2.2 ERA DE MADRUGADA, APENAS LAS TRES... (EL GUIONISTA Y LA IDEOLOGÍA DENTRO DE LA PRODUCCIÓN DE HISTORIETAS)

Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio, al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más romántico que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista o guionista, como quiera llamárselo, pues entre nosotros ambas actividades se confunden.

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD

Antes del día “D”, Superman se encargó de destruir el Westwall, lo cual debió de resultar relativamente fácil para sus superpoderes. Y tampoco debió de resultar muy difícil a Herr Goebbels, cuyos superpoderes no son menos históricos, escribir a raíz de aquel suceso: “Superman es judío”.

TERENCI MOIX

Existe una cuestión que califica como necesaria para la reflexión dentro de los aspectos de este trabajo y de las intenciones que tiene con respecto a analizar la vida de Héctor Germán Oesterheld, la inmensa obra que generó a lo largo de su vida y, en específico, conceptos que se encuentran presentes en lo que se considera su obra más importante: *El eternauta*. Una de esas tareas refiere de manera inmediata a la ubicación del autor dentro del campo de producción de las historietas y de las revistas en las que participó. Porque Oesterheld era ante todo un escritor. “Escritor de Ficciones” como lo califican los miembros del colectivo de estudios sobre historieta “La bañadera del comic”<sup>58</sup> en el libro que lleva el título homónimo.

Y no será cualquier escritor. Es decir, a pesar de tener la inquietud de dedicarse de lleno a la actividad literaria seria, se dedicará principalmente a la escritura de guiones para comic. Esto es, será un guionista. Pero aquí cabe preguntarnos cuál es el papel que desarrolla un guionista dentro del esquema de producción de historietas. Lo anterior atiende a cuestiones relevantes en término de reconocimiento y de la generación de las ideas y contenidos.

---

<sup>58</sup> Como menciona Javier Mora Bordel en el comentario hecho al libro *Héctor Germán Oesterheld. Escritor de ficciones* (sin lugar de edición, La Bañadera del comic, sin fecha; se trata de una obra inédita) al respecto de los integrantes de este colectivo: “La Bañadera del Comic [estaba] constituido inicialmente por los capos Hernán Ostuni, Fernando García, Andrés Ferreiro, Rodríguez Van Roussel y Mario Formosa, este último reemplazado tras su fallecimiento por José Luis Rosales”, [www.labanacomic.com.ar/H\\_G\\_%20Oesterheld\\_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%20F1%20adecera%20del%20C%20F3mic.htm](http://www.labanacomic.com.ar/H_G_%20Oesterheld_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%20F1%20adecera%20del%20C%20F3mic.htm), consultado el 14 de abril de 2008.

El reconocimiento al guionista dentro de la industria de la historieta, en muchos casos, pasaba a un segundo plano con respecto al dibujante. E incluso, algunas veces, tal tarea está condenada a ser relegada al olvido. Como menciona el ya citado Mora Bordel:

En líneas generales la figura del guionista ha sido y sigue siendo injustamente menospreciada dentro del ámbito industrial de la historieta. Ya puede crear los más sólidos personajes, ya puede ser artífice de los más frescos e ingeniosos diálogos, ya puede hacer gala de la prosa más sutil; para el editor de cómics una imagen vale más que mil palabras con razón (un dibujo es un reclamo más directo a la búsqueda y captura de lectores indecisos) o sin ella (el riesgo real de convertir a las palabras en ciudadanas de segunda, en elementos de menor calibre o categoría, dentro del código lingüístico unitario propio de los tebeos). [...]Pocos son los guionistas catalogados de maestros indiscutibles de la historieta pero menos los que han sido capaces de generar una posición de poder o de prestigio, dentro del mercado, pareja a la de sus compañeros dibujantes. Porque a ver, ¿cuántos lectores hay en el mundo que compren un tebeo por su guión o por su guionista sin tener en cuenta la calidad gráfica que pueda presentar la obra? El público ha dictado sentencia... pero tampoco es que la crítica le vaya a la zaga.<sup>59</sup>

En el caso de Oesterheld ese menosprecio alcanza un grado mayor cuando el reconocimiento es inmediato para los dibujantes que lo acompañaron en su aventura creativa, pero su nombre es tachado de los créditos o simplemente ignorado.<sup>60</sup> La omisión, que en la vorágine de la industria de esos tiempos no se cuestionaba tan fuertemente sobre asuntos como los derechos de autor, tal como lo hacemos en la actualidad, se vuelve mayor cuando el omitido es un nombre como el de Oesterheld. Un nombre que parece inaugurar la idea del “autor” de comics, aún cuando ese autor no es el dibujante, sino el artista que crea a los personajes y las tramas en las que se ven envueltos.

Hoy, superados los textos asfixiantes con los que Roy Thomas, por ejemplo, ilustraba sus adaptaciones “poéticas” a la historieta de un autor literariamente muy menor como Robert E. Howard, nos deshacemos en justos elogios a la capacidad literaria de Alan Moore o Neil Gaiman. Sin embargo, toda esa concepción del medio como equilibrio perfecto entre imagen y palabra (considerada además “sonido”) ya había sido explotada por Oesterheld en la Argentina

---

<sup>59</sup> Mora Bordel, *op. cit.*

<sup>60</sup> Apunta, por ejemplo, Juan Sustarain en la entrevista que hizo a Oesterheld en colaboración con Guillermo Saccomano: “Sustarain: En *Linus*, una revista mensual de historietas italiana, cuando se publicó *El Eternauta* se la calificaba como otra gran obra maestra de la literatura fantástica latinoamericana. Y se la comparaba con las obras de Borges, Bioy Casares y Cortázar. Sin embargo no se hacía mención del guionista. Vos no figurabas.

O: Eso no fue por culpa de Breccia, sino por error de su representante en Italia”, <http://www.zonanegativa.com/?p=4766>, consultada el 12 de mayo de 2008.

de los años cincuenta y sesenta, antes de la revolución de *Pilote* en Francia y con un tono mucho más elaborado y serio que el vendaval marveliano en Estados Unidos. En algún otro lugar de este *Yellow Kid* ya se apostilla: no es aventurado atribuir la creación del tebeo adulto a Oesterheld y su visión de lo que debe ser una historieta.<sup>61</sup>

La profesión del guionista, convertida en vocación, tiene su origen en el Oesterheld que incluso funda una editorial (Frontera) dedicada en exclusiva a la publicación y distribución de aventuras realistas o de ciencia ficción a lo largo de su efímera existencia. La memoria, sin embargo, atesora la calidad de los gráficos por encima de la historia que los sostiene y que los justifica. A menudo se olvida la importancia de Oesterheld como el principal convencido de la necesidad de una buena historia tras las páginas.<sup>62</sup> El artista tendrá presente la injusticia que lo anterior representa. Algunos autores, sin embargo, también intentarán poner en su lugar la trascendencia de la tarea de Oesterheld. Reconoce que el dibujante es un artista al servicio de la historia que muchas veces se lleva todo el crédito, haciendo a un lado al guionista; sin embargo, siempre tendrá claro quién es el responsable del arribo a buen puerto de esas historias.

Esa circunstancia, sin embargo, no atempera en Oesterheld saber que él mismo es el máximo responsable de su obra. Pirateado en toda Sudamérica, ignorado en Europa durante mucho tiempo (hasta el punto de que obras como *Sargento Kirk* o *Ernie Pike* se atribuyen en solitario a su amigo y discípulo Hugo Pratt, que tanto debe como narrador a Oesterheld; incluso la erudita *Bang!*, al hablar de *Mort Cinder*, casi pasa de puntillas por la figura del escritor, centrándose en la deslumbrante puesta en escena de Breccia; por no olvidar el agravio comparativo ya mencionado anteriormente en este mismo número de *Yellow Kid*, cómo el *revival* de la historieta en España a partir de los años posteriores a la muerte de Franco no hace caso de la figura capital de Héctor Germán Oesterheld... aunque uno de los principales motores de ese *revival* fuera la

---

<sup>61</sup> Rafael Marín, “El toque Oesterheld”, *Revista electrónica Yellow Kid: www.gigamesh.com/criticascomic/eltoqueoesterheld.html#origen07*, consultado el 27 de julio de 2008.

<sup>62</sup> Apunta el propio Oesterheld en la entrevista de Trillo y Saccomano: “Como se ve, el peso de la creación de un personaje reside enteramente en el argumentista. El peso, y también, hay que decirlo, gran parte del mérito, cuando la historieta resulta un éxito. Porque, y esto debe recordarse siempre, no hay historietas buenas con argumentos malos. El dibujo de una historieta podrá ser perfecto, pero si el personaje no tiene vida, si el argumentista no ha sabido darle fuerza ni originalidad, la historieta estará perdida de antemano. En cambio, si el dibujo es pobre, mediocre, pero el personaje tiene valor de tal, la historieta toda puede salvarse. Estos enunciados parecerán dogmáticos, pero piense el lector en las historietas de éxito, y verá que todas tienen el denominador común de un personaje central, vivo, bien llevado. Piense también en historietas que fracasaron, y se sorprenderá al recordar que más de una estaba bien dibujada: fue la pobreza del personaje lo que las perdió. Por esto casi todos los dibujantes consagrados cometen verdaderas injusticias cuando, interrogados sobre sus creaciones, olvidan mencionar a quien hizo posible el éxito: el argumentista”, *op. cit.*

Editorial Nueva Frontera,<sup>63</sup> de nombre tan claramente relacionado con la experiencia editorial de nuestro autor).<sup>64</sup>

El trabajo de guionista representa, dentro de la elaboración de una historieta (sobre todo si ésta es de aventuras y no sólo una tira) una cuestión que no puede soslayarse. A través del guión, el escritor podrá transmitir al dibujante la idea que quiere transmitir. Es claro que Oesterheld tenía clarísima esta idea y que su escritura, dirigida a la historieta, no demeritaba en ningún sentido la tarea que realizaba. A la pregunta expresa de Carlos Trillo acerca de si, de alguna manera, se avergonzaba de escribir historietas, Oesterheld lo negaba por completo.

Carlos Trillo: ¿Nunca te dio vergüenza escribir historietas?

Oesterheld: No.

T: Por esa división que se hace con frecuencia entre géneros mayores y géneros menores, te lo pregunto.

O: No, al contrario. La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo que es mayor o es menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos, y estoy seguro que Borges también hubiera querido escribir guiones. Como tantos escritores argentinos.<sup>65</sup>

No es desdeñable entonces dejar claro que la tarea que Oesterheld emprende como guionista de historietas tiene uno de los significados más importantes dentro no sólo de la historieta argentina sino, incluso, de la historieta mundial. Lo prolífico de la obra de Oesterheld (dio vida a más de sesenta historias de largo aliento) y la diversidad de sus abordajes temáticos y literarios nos llevan a afirmar que desde el guión, Oesterheld le dio una nueva cara a la historieta. Una cara que estaba relacionada íntimamente con la forma en que el propio autor vivió la creación historietística: con pasión, con convicción, con rabia. Rafael Marín sintetiza mejor estas ideas:

---

<sup>63</sup> Menciona el propio Rafael Marín en *Crisei*, su bitácora de historia del comic español, en un artículo titulado "Los cómics en España-9: Y Johnny cogió su pincel": "La primera gran revista de la transición española que potencia el comic como vehículo "adulto" es *Totem*, pomposamente subtitulada "La revista del nuevo comic", publicada por Editorial Nueva Frontera, *heredera-superviviente de la homónima editorial argentina cuando la situación política en el país sudamericano cayó bajo la dictadura del general Videla*. Junto con *Trocha*, su aparición (que coincide incluso en el tiempo con las elecciones del 15 de junio de 1977) marca el inicio de los grandes títulos de la revistas de historietas en el panorama hispano", <http://www.crisei.blogalia.com/historias/42934>, consultado el 31 de julio de 2008 (las cursivas son mías). Esta información sin embargo, no se ha podido corroborar, aunque la afirmación no suena tan descabellada, dada la popularidad de muchas de las obras y personajes de Oesterheld en España.

<sup>64</sup> Rafael Marín, *op. cit.*

<sup>65</sup> Trillo y Saccomano, *op. cit.*



Hay un enorme caudal de reflexión no sólo en estas palabras, sino en la obra misma de Oesterheld. En cierto modo, nuestro hombre inventó un concepto historietístico, creando una escuela literaria igual que su amigo Breccia, por ejemplo, pudo crearla en el aspecto gráfico. Oesterheld escribe a través de la experiencia, en ocasiones sin conocer siquiera al dibujante que ilustrará sus historias, en otras imaginando cómo el dibujante imaginará lo que él describe, pero sabiendo siempre que hay que entregarse por entero.<sup>66</sup>

Una vez establecida la importancia del guionista dentro del proceso creativo de la historieta, y teniendo presente la importancia de Héctor Germán Oesterheld como uno de los guionistas más importantes de la historia de la historieta, conviene hacer dos acotaciones referidas a este tema. La primera tiene que ver con el papel y la función del guionista dentro del proceso de producción de una historieta. La segunda responde al papel que adquiere la ideología dentro del proceso creativo. Es decir, por un lado el mecanismo que permite al guionista ser parte de una industria dedicada al entretenimiento y, por el otro, el mecanismo con que el escritor transmite sus ideas y cómo éstas se pueden analizar dentro de una obra como la del autor de *El eternauta*.

La escasez de materiales teóricos acerca del arte del guión para historietas es evidente. No hay textos que hagan un acercamiento teórico de manera adecuada al género que marca el nacimiento de las obras de esta manifestación. La referencia inmediata se encuentra en el cine y en los guiones que se crean para este medio. De ahí que no se pueda negar la relación existente entre la historieta y el cine. Pero de ahí también, la precariedad de recursos didácticos y de referencia para los interesados en desarrollar historias en cuadritos.

Si alguien tuviera la ilusión de ser guionista de cómics ¿existe algún manual de redacción que le ayudara a dar sus primeros pasos? No. Se tiene que partir o bien de los manidos guiones de cine o bien de las consabidas obras de teatro (material ajeno por muy útil que sea). Otro: si a alguien le interesara profundizar en un estudio estético de la palabra en la historieta, en la forma precisa que ésta adquiere en relación a la imagen fija, ¿de qué puede disponer? De nada (y en este caso concreto hasta dudo que hubiera alguien interesado). Y es que si queremos profundizar en el arte de guionizar tebeos debemos saber de partida que nuestras armas serán escasas: reseñas de obras, entrevistas a autores, algún que otro volumen biográfico a lo sumo... y poco más.<sup>67</sup>

Si esa ausencia de materiales es inexistente en la actualidad, podemos pensar que en los años en que el boom del comic era una realidad, las cosas no podrían ser de otra manera. Los esfuerzos

---

<sup>66</sup> Marín, *op. cit.*

<sup>67</sup> Mora Bordel, *op. cit.*

son aislados y parten, esencialmente, de la experiencia lectora.<sup>68</sup> A diferencia de los talleres de escritura creativa que atañe a lo literario, la cuestión de la historieta se encuentra despojada de “manuales” para su realización o de, mínimamente, conceptos teóricos que hagan asequible el arte de la narración secuencial para quien esté dispuesto a abordarlo. ¿Cuándo nace el guionista? ¿A qué necesidades responde?

Es claro que en el inicio de la industria, estas no eran cuestiones que se plantearan como preocupaciones fundamentales. Las historietas nacen en el seno de una sociedad capitalista con un desarrollo industrial incipiente en lo referido a la división del trabajo intelectual relacionado al campo del periodismo. El guionista nace en el momento en que la industria periodística decide adaptar obras literarias al nuevo lenguaje icónico, para esto necesita un traductor que consiga el efecto estético sin tener que recurrir a una narración escrita, es decir, transformando los medios de la literatura. Apunta Roman Gubern al respecto:

Un aspecto muy particular de la labor creadora colectiva la ofrece el personaje del guionista, que se instaura progresivamente en esta industria a partir de las series de origen literario “Tarzán” (Edgar Rice Burroughs) y “Buck Rogers” (Phillip Nowlan), nacidas ambas en enero de 1929. Es evidente que los factores industriales típicos, como la división del trabajo y el incremento de productividad, incitaron a los sindicatos a implantar los guionistas fijos, que han gozado de generalizada mala prensa entre los críticos de comics. Gérard Blanchard, por ejemplo, escribe: “Hasta entonces el dibujante había desarrollado sus gags, lámina a lámina, sin preocuparse demasiado de una continuidad o de una organización dramática del relato. A partir de este momento la libertad de estilo inicia una regresión, la fantasía creadora de los humoristas se desvanece ante el realismo, que es también el de la publicidad y la ilustración”. Y los autores de panorama argentino de la I Bienal de Buenos Aires escriben: “Hasta este momento el bajo costo necesario imponía, en general, que el mismo dibujante adaptara las historietas o las escribiera. Ahora gente venida de la literatura enriquece la calidad literaria de la historieta, pero, como ocurrió con el cine, esto resulta a veces contraproducente al anular la ingenua libertad creadora que no reparaba en lo verosímil”. El paralelismo efectuado con el cine es pertinente, pues también en el cine la figura del guionista nació tardíamente y por razones industriales análogas. Y pienso, además, que la implantación del guionista de comics no es ajena a la nueva estética del

---

<sup>68</sup> Afirma Andrés Lomeña, uno de los autores interesados en sistematizar este proceso: “Si no existe un verdadero arte del guión de cómic, se debe probablemente a que no hay un conjunto teórico y práctico para aprenderlo”, *Guión de comic*, [www.mailxmail.com/cursos/vida/guioncomic](http://www.mailxmail.com/cursos/vida/guioncomic), consultado el 25 de junio de 2008.

cine sonoro, que desde 1927 comenzó a imponer a la sensibilidad del público estructuras más literarias, novelescas y dialogadas que las del cine mudo.<sup>69</sup>

Es entonces, en este mundo que comienza a ser fagocitado por la imagen, que la dupla creadora del cómic hace su aparición. Al lado del guionista aparece el dibujante, cuando el escritor no tiene las habilidades necesarias para llevar al papel su propuesta narrativa. En ese sentido se establece una separación que ha persistido hasta nuestros días, la del guionista del comic que es al mismo tiempo dibujante; y la de la obra que necesita de las dos inteligencias para poder ser una realidad.<sup>70</sup> La figura del guionista, sin embargo y en esa inclusión en los territorios de la producción industrial de periódicos y revistas, se transforma lentamente en la de un técnico al servicio, sí de una historia, pero también al servicio de la venta de las publicaciones que los contratan.

El guionista es un especialista, un técnico. Su función es la de adaptar la forma de un relato a una materia: el cómic. Debe saber contar en función de la imagen, porque la imagen es la que cuenta la historia. No debería haber ni una sola viñeta en un cómic que no transmita alguna idea o sentimiento. De esta forma, un guión, aunque tenga que ser conciso y no resiste los recursos literarios, debe ser evocador, sugerente. Una buena historia es aquella que crea un sueño vívido y continuo.<sup>71</sup>

Esa tensión entre palabra y dibujo es explícita en el trabajo que se plantea como resultado de la integración de dos inteligencias, la del guionista y la del dibujante.<sup>72</sup> Sin embargo, se debe tomar en cuenta también la otra tensión que existe en este proceso, la establecida entre obra y mercado. Y entendiendo “mercado” como una cuestión que va más allá de la sola cuestión

---

<sup>69</sup> Gubern, *op. cit.*, pp. 61-62.

<sup>70</sup> Escribe Carlos Sampayo al respecto: “Mucha gente me ha llegado a preguntar qué es lo primero, el guión o el dibujo, como si llegara el dibujante con sus páginas y el guionista pusiera, después, las palabras. No entienden que una historieta tiene toda una serie de códigos. En todo caso, lo primero es el guión. Hay dibujantes que son sus propios guionistas, como el caso de Hugo Pratt o Art Spiegelman; otros que contratan a los guionistas aunque, en este caso, el resultado no siempre es bueno porque no se conocen; otros que trabajan para un guionista, como fue el caso de Goscinny que era el alma de *Asterix*”, “[Intervención en] Hojeando comics. Memoria gráfica 2005”, [www.bibliotecaregional.carm.es](http://www.bibliotecaregional.carm.es), consultado el 1 de julio de 2008.

<sup>71</sup> Lomeña, *op. cit.*

<sup>72</sup> Escribe Will Eisner: “Hay que ser un escritor muy sofisticado, con mucha experiencia y dedicación para aceptar la total castración de sus palabras, como en el caso de una serie de bocadillos magníficamente escritos, pero sustituidos por una pantomima igualmente magnífica. Cuando el dibujante se ve obligado a preservar la inviolabilidad de la palabra escrita (como ocurre en los diálogos y en los textos de apoyo) el resultado es, con frecuencia, una ristra de “cabezas parlantes”. [...] Claro está que cuando guionista y dibujante son una misma persona, esas dificultades quedan enterradas en el proceso reflexivo del guionista/dibujante y se solventan en el curso de la toma de decisiones. Sin embargo, el guionista/dibujante debe pasar por todo el proceso, tanto si toma unas pocas notas (escribiendo los diálogos sobre la marcha), como si se atiene al formalismo de escribir un guión para uso particular. En este caso, al menos, evitaremos la soberanía y la preponderancia del escritor o guionista”, *El comic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 1985, p. 130.

mercantil de la venta de historietas, sino entendido, incluso, como un nombre genérico para nombrar al sistema capitalista en su conjunto.

Retornamos acá a una lectura del comic que se tiene que hacer en dos niveles: uno que atañe a los contenidos que genera, construye y difunde; y otro que atañe directamente a su naturaleza mediática. Son dos cuestiones que aparecen una junto a la otra, que son indisolubles y que, en cierto sentido, justifican cada una la existencia de la otra. Menciona Lomeña que “el comic es un producto industrial que nace dentro de la industria periodística ligado a todos aquellos avances técnicos de la época. Así, no es una expresión artesanal sino perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario”.<sup>73</sup>

Esa integración, sin embargo, y como mencionaba algunas líneas atrás el propio Oesterheld, opera en tanto la historia que se quiere contar es atractiva, tanto en términos de trama como en términos de identificación del lector con el personaje. Esa conjunción garantizará la venta de la obra y, en mucho sentido, su propia supervivencia. Si se comprende que la historia está por encima de, incluso, la experimentación gráfica que se pueda intentar en términos plásticos, habremos hallado una de las características propias del medio: la forma de plantear una narración es el punto de partida para el desarrollo del producto final. En el guión literario<sup>74</sup> está el germen de lo que determinada historieta puede llegar a ser. Apunta Will Eisner en el “Prefacio” de *La narración gráfica*:

El comic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad. Y por ello, a veces, el resultado es una preocupación excesiva por los elementos gráficos. La presentación de la página, los efectos impactantes, las técnicas sorprendentes y los colores alucinantes pueden monopolizar la atención del creador. En consecuencia, el guionista y el dibujante se apartan de la disciplina de la construcción narrativa y se quedan en una mera presentación. Cuando pasa eso, el dibujo controla a la escritura y el producto desciende hasta convertirse, poco más o menos, en comida basura literaria.

Pese a la omnipresencia y visibilidad del dibujo, estoy convencido de que la parte fundamental del cómic es la historia. No sólo es el marco intelectual que sostiene al dibujo, sino

---

<sup>73</sup> Lomeña, *op. cit.*

<sup>74</sup> “[El guión literario] es el punto de partida de una historia aún por hacer. Las indicaciones técnicas no se explicitan; están contenidas en el texto. El guión es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos. En cambio, el guión “es la historia misma”. Se debe aprender el arte por el cual esa transformación acaba en una buena historia”, *ibidem*.

que también y ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico. Reto sobrecogedor para un medio al que se le ha venido considerando cosa de niños. La tarea se agrava considerablemente ante la reacción del público, que considera las imágenes y tebeos como algo propio de infantes. Sin embargo, el cómic es una forma literaria y a medida que madura, aspira a ser reconocido como un medio tan legítimo como el que más.

La tradicional producción de comics a cargo de un solo individuo dio pie, a lo largo de los años, a la predominancia de equipos (guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulistas). Mientras el dibujante/guionista asume la total responsabilidad de la narración, el equipo, en su totalidad, debe sentirse conectado a la articulación de la historia. La escritura, tal como yo la empleo en el comic, no se limita a servirse de palabras. La escritura en el cómic abarca todos los elementos en una mezcla perfecta y se vuelve parte de la mecánica de este medio de expresión artística.<sup>75</sup>

Arte, técnica, medio. Son muchos los aspectos que se tocan al tratar de acercarse al comic como una manifestación cultural múltiple y compleja. Scott McCloud, en su libro *Cómo se hace un cómic*, describió al comic como “un barco que puede contener cualquier cantidad de ideas e imágenes”.<sup>76</sup> Y es aquí donde se incluye un tema que hemos estado esquivando a propósito, el que tiene que ver con el mensaje. Marshall McLuhan acuñó la famosa frase “el medio es el mensaje”, la cual ha dado lugar a numerosos equívocos.<sup>77</sup> En este sentido, y si partimos de las características del comic como medio, nos daremos cuenta que los mensajes que transmiten se encuentran en consonancia con el proceso de mediatización que McLuhan prevenía en su libro.

Conviene detenerse a pensar de qué manera se pueden transmitir ideas en un medio que tiende a considerarse infantil e inofensivo en tanto la evasión a partir del entretenimiento

---

<sup>75</sup> Will Eisner, *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, 2000, pp. 1-2.

<sup>76</sup> Citado por Eisner, *La narración...*, p. 5.

<sup>77</sup> Para este trabajo entenderemos la sentencia de McLuhan en los términos que atañen incluso las ideas expuestas en su trabajo anterior (*La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*), en este sentido si consideramos a los medios como una extensión del cuerpo (y en cierto sentido del *ser*) del hombre veremos que es imposible considerar a los mensajes sólo como “información transmitida” como lo plantearía el tradicional esquema aristotélico; más allá se debe entender al mensaje y al medio (relación indisoluble) como la capacidad que tienen para modificar el curso de las relaciones humanas. De tal forma, el mensaje será para McLuhan, la variación que un medio establece en el desarrollo de determinada sociedad. Es decir, el contenido no es “la información interpretada” de un mensaje, sino solamente el enmascaramiento del actuar de los medios (en tanto interactúan entre ellos y se contienen a sí mismos) dentro de la misma sociedad, proceso que se denomina *mediatización*. La conclusión a la que llega el autor es que si comenzamos a descifrar la manera en que esos medios modifican nuestro actuar, nos daremos cuenta de que, debido a la fuerte interacción entre los medios, el mensaje (cualquiera que sea) deja de tener relevancia, por lo que el papel preponderante corresponde al medio, que es el que modifica determinada cuestión social y no un contenido que eventualmente tiende a aislarse. *Cfr. El medio es el mensaje; un inventario de efectos*, Buenos Aires, Paidós, 1975.

es una de sus supuestas divisas.<sup>78</sup> Las interrogantes acerca de este tema parecen resueltas. Y sin embargo, una serie de estudios tienden a “prevenir” acerca de los mensajes que las historietas transmiten. De esos trabajos, uno de los más influyentes es, sin duda, *Apocalípticos e integrados* de Umberto Eco, que extiende sus reflexiones a *El superhombre de masas*. También Ariel Dorfman y Armand Mattelart han transitado por ese territorio con *Para leer al pato Donald*. Pero del lado conservador del pensamiento no hay que olvidar las advertencias que Fredrick Wertham lanzó desde su libro *La seducción del inocente*, en donde se acusaba a los comics de fomentar la violencia, el crimen y de mostrar comportamientos sociales que afectaban el desarrollo de los niños (la supuesta homosexualidad de Batman y Robin; el lesbianismo “evidente” de la Mujer Maravilla; la ausencia de castigo para los criminales de diversas publicaciones historietísticas, en específico de la EC<sup>79</sup>).

Es entonces que la reflexión acerca de los contenidos (los mensajes) que incluían los comics ocasiona que comiencen a cuestionarse, a analizarse, a descifrarse cuidadosamente. La sociología define como ideología a “todo conjunto más o menos sistemático de creencias que intentan explicar al hombre y el mundo, a la vez que orientar su conducta a partir de ciertos valores aceptados como correctos”.<sup>80</sup> Marx tenía claro que la ideología concibe a las representaciones que el hombre se hace del mundo y cómo éstas están ligadas a las condiciones materiales de su existencia. Acota en *La ideología alemana*:

Los hombres son los productores de sus representaciones, de sus ideas, etc., pero los hombres son reales y actuantes, tal y como se hallan condicionados por un determinado desarrollo de sus

---

<sup>78</sup> Conviene acotar incluso la etiqueta que recibe la historieta en sus primeros años y que, a pesar de haberse contextualizado al inicio de este trabajo, conviene observar en la siguiente reflexión de Alberto Salazar: “con experiencias como la caricatura y los dibujos publicitarios para vender, fueron naciendo las primeras historietas, cuyo propio nombre ya disminuía su importancia y lo rodea de un aura de inocencia y fábula. Ese mismo pensamiento se mantiene con la traducción de “comic” a “comiquita”, haciendo creer que si es risible está desprovisto de ideología. Nada más falso; contrario a esa creencia la sabiduría popular sostiene que se dicen muchas cosas serias a través de los chistes”, “Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico”, [www.rebellion.org/noticia.php?id=54535](http://www.rebellion.org/noticia.php?id=54535), consultado el 14 de junio de 2008.

<sup>79</sup> Entertainment Comics es una de las empresas editoriales que tienen tras de sí una historia por demás interesante. EC nace como “Educational Comics” con Max Gaines como fundador, pero la recesión de la venta de ejemplares obligó al heredero del fundador, William Gaines, a dar un giro a los contenidos e intereses de la publicación. Nace Entertainment Comics publicando historias de terror, suspenso, crimen, humor, guerra y ciencia ficción. Será la editorial más afectada por las ideas expuestas por Fredrick Wertham en el libro mencionado, pero también en dos artículos publicados con anterioridad (1948), uno titulado “Horror en la guardería” en *Collier's Weekly* y otro denominado “La psicopatología de los comic books” en *American Journal of Psychotherapy*. Eso llevaría eventualmente a la desaparición de comics como *Historias desde la cripta*, *La bóveda de los horrores*, *La guarida del miedo*, *Combate en el frente*, entre otras. La salvación de EC Comics vendría a través de uno de los íconos más importantes de la historieta norteamericana y parte indiscutible de la cultura popular, la revista *Mad*.

<sup>80</sup> Javier Echegollen Olleta, *Historia de la filosofía* (tomo 3: “Filosofía contemporánea”), Madrid, Edinumen, 1997.

fuerzas productivas y por el intercambio que a él corresponde, hasta llegar a sus formaciones más amplias. La conciencia no puede ser nunca otra cosa que el ser consciente, y el ser de los hombres es su proceso de vida real. Y si en toda la ideología los hombres y sus relaciones aparecen invertidos como en la cámara oscura, este fenómeno responde a su proceso histórico de vida, como la inversión de los objetos al proyectarse sobre la retina responde a su proceso de vida directamente físico. [...] También las formaciones nebulosas que se condensan en el cerebro de los hombres son sublimaciones necesarias de su proceso material de vida, proceso empíricamente registrable y sujeto a condiciones materiales. La moral, la religión, la metafísica y cualquier otra ideología y las formas de conciencia que a ellas corresponden pierden, así, la apariencia de su propia sustantividad. No tienen su propia historia ni su propio desarrollo, sino que los hombres que desarrollan su producción material y su intercambio material cambian también, al cambiar esta realidad, su pensamiento y los productos de su pensamiento. No es la conciencia la que determina la vida, sino la vida la que determina la conciencia. Desde el primer punto de vista, se parte de la conciencia como del individuo viviente; desde el segundo punto de vista, que es el que corresponde a la vida real, se parte del mismo individuo real viviente y se considera la conciencia solamente como su conciencia.<sup>81</sup>

Louis Althusser en concordancia con las ideas expuestas por Marx planteará el término de Aparatos Ideológicos del Estado (AIE) para intentar representar la manera en que la clase dominante ejerce el control ideológico de determinada sociedad. A diferencia de los aparatos represivos del Estado (cuyo mecanismo de coacción está en el uso de la violencia), los AIE centran su efectividad a partir de la ideología. De ahí, la afirmación categórica de Althusser en términos de concebir al hombre como “un animal ideológico”.

Designamos con el nombre de aparatos ideológicos de Estado cierto número de realidades que se presentan al observador inmediato bajo la forma de instituciones distintas y especializadas. Proponemos una lista empírica de ellas, que exigirá naturalmente que sea examinada en detalle, puesta a prueba, rectificadas y reordenadas. Con todas las reservas que implica esta exigencia podemos por el momento considerar como aparatos ideológicos de Estado las instituciones siguientes (el orden en el cual los enumeramos no tiene significación especial): AIE religiosos (el sistema de las distintas iglesias); AIE escolar (el sistema de las distintas “escuelas”, públicas y privadas); AIE familiar; AIE jurídico; AIE político (el sistema político del cual forman parte los

---

<sup>81</sup> Carlos Marx y Federico Engels, *La ideología alemana*, “La ideología en general y la ideología alemana en particular”, México, Ediciones de Cultura Popular, 1978.

distintos partidos); AIE sindical; AIE de información (prensa, radio, TV, etc.); AIE cultural (literatura, artes, deportes, etc.).<sup>82</sup>

Y es que, en este sentido, no se puede entender a la ideología más que como el mecanismo que opera para que el poder (representado en términos políticos, económicos, culturales) pueda conservar su estatus y reproducirse en condiciones que permitan su supervivencia. En ese sentido, cuando se habla de ideología se habla, en general, de ideología dominante, esto es, de las representaciones que el poder ha logrado construir para regular las actuaciones de los individuos que conforman esa sociedad. Ninguna clase que pretenda tener el control absoluto del Estado puede renunciar a la hegemonía y el papel representado por las instituciones asociados a este proceso. Desde esta perspectiva, el estudio de la ideología y la manera que opera puede ser analizado desde diversas relaciones.

El análisis de la ideología concierne, en primer lugar, desde mi punto de vista, con los modos en que el significado y el poder se intersectan. Tiene que ver con las maneras en que el significado es movilizado para los intereses de individuos y grupos poderosos. Este enfoque puede definirse con mayor precisión del modo siguiente: el estudio de la ideología implica analizar las formas en que el significado contribuye al sostenimiento de relaciones de dominación. Existen varias maneras en que el significado contribuye a mantener relaciones de dominación, en contextos socio-históricos específicos. Una de tales formas es la *legitimación*. Como observó Weber, se puede mantener un sistema de dominación cuando se representa como legítimo, es decir, como un sistema que vale la pena apoyar. La ideología puede operar también a través de la *disimulación*. Las relaciones de dominación se pueden cancelar, negar u obscurecer de varias maneras, por ejemplo, al describir los procesos sociales o acontecimientos en términos que pongan de relieve ciertos rasgos en detrimento de otros, o a representarlos e interpretarlos de manera tal que encubra las relaciones sociales en las que tienen lugar. Otra modalidad de operación de la ideología es la *fragmentación*. Las relaciones de dominación pueden mantenerse a través de la movilización del sentido en forma tal que fragmente a los grupos y coloque a los individuos y a los grupos en oposición recíproca. "Divide y gobierna" es una conocida estrategia de los grupos dominantes; aunque los procesos de fragmentación son a menudo menos intencionales de lo

---

<sup>82</sup> Louis Althusser, *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1988. Conviene acotar que, a pesar de la diversidad aparente que reviste el origen o naturaleza de estas instituciones, la mayoría proviene del dominio privado de la sociedad. No es intención de este trabajo definir en profundidad este problema planteado en torno a la ideología, sino descubrir los factores que influyen en un campo específico, en este caso el de la historieta. Si tomamos en cuenta que la publicación de historietas corresponde a un híbrido entre los AIE de información y los AIE culturales, podemos pensar que existe un interés en que el mercado (que domina de manera efectiva y evidente estos dos campos) pueda, dependiendo de sus intereses, conservar y perpetuar el estado de cosas, esto es incidir en la construcción de representaciones que favorezcan la crítica, el cuestionamiento o la disensión con respecto a la ideología de la clase dominante.



que sugiere esta máxima. La última modalidad que me interesa señalar es la *reificación*. La representación de un estado de cuestiones transitorio e histórico como si fuera permanente, natural, fuera del tiempo, define este modo de operar de la ideología.<sup>83</sup>

Los niveles en que tal operación es posible inciden, incluso, en términos de la creación artística, que como hemos visto forman parte de esta estructura. De tal forma, se pueden observar los mecanismos que favorecen esa reproducción de elementos que influyen en la manutención del estado de cosas por parte de una clase dominante. La narrativa, en la cual podemos incluir los relatos de historieta, también refleja esa imagen del mundo que coincide con las intenciones e intereses de las clases dominantes. Un análisis en busca de esos significados es posible.

La otra forma en que se pueden estudiar los rasgos estructurales de las construcciones en vistas a analizar su carácter ideológico es en términos de la *estructura narrativa*. Muchas construcciones lingüísticas, de la conversación cotidiana a las novelas, artículos de periódicos y programas televisivos, están estructuradas como narraciones cuyos argumentos se relatan a través de ciertos dispositivos narrativos específicos. [...] El análisis de la estructura de estas historias que conforman el entorno en que vivimos, y por medio de las cuales se desarrolla gran parte de nuestra vida social, define una de las formas en las que podemos empezar a develar los rasgos ideológicos del discurso.<sup>84</sup>

Sin embargo, el presente trabajo no tiene como pretensión hacer una revisión profunda de los mecanismos a través de los cuales se manifiesta la ideología de la clase dominante, sino rastrear estos mecanismos en la historieta. Como se ha mencionado anteriormente, las intenciones de mostrar un estado de cosas, una imagen del mundo, en las historietas, es algo más que evidente. El análisis de los mensajes incluidos se ha hecho desde una perspectiva estética. Es decir, en términos de establecer la forma en que se articulan textos e imágenes para crear sentido.

Pero, cabe preguntarse si esa mezcla de expresiones estéticas está desprovista de significado. Esto es, la cuestión radica en buscar respuesta a la pregunta que plantea si ese significado generado por el medio puede estar desprovisto de ideología. Es imposible que los mensajes que se conciben y se transmiten a través de la historieta carezcan de trasfondo cultural, de ideas, de significado. Sería como negar la existencia misma del medio en tanto aparato de transmisión de mensajes, por tanto de ideología. Es claro que los estudios de análisis de este fenómeno se centran en el papel que realizan los comics norteamericanos, en

---

<sup>83</sup> John B. Thompson, "La comunicación masiva y la cultura moderna. Contribución a una teoría crítica de la ideología", *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, número 1, octubre de 1991.

<sup>84</sup> Thompson, *op. cit.*

tanto su difusión es casi general al mundo occidental y en buena parte del mundo ajeno a esta visión del mundo. Ludovico Silva, por ejemplo, es bastante incisivo cuando analiza la forma en que los comics norteamericanos inciden en la transmisión de mensajes ideológicos.

Hay ideología en la presentación diaria del modo norteamericano de vida como el mejor; hay ideología en la difusión del racismo, en la presentación constante del negro y el amarillo como seres malignos e inferiores, fuerzas del mal; hay ideología en la difusión del sentimiento colonialista y neocolonialista que hace de Tarzán y El Fantasma los grandes dioses del subdesarrollo africano y que hace de los países de Latinoamérica una tierra de nadie, paradero de toda clase de tahúres y bandoleros, pueblos climáticamente hundidos en el sopor tropical y envilecidos por el acohol y la “inevitable” miseria; hay ideología en la presentación de los niños como verdaderos negociantes o mercaderes, que todo lo transforman en mercancías; hay ideología en todos esos agentes de la CIA disfrazados de magos (Mandrake), profesores universitarios (Kirby), pugilistas (Ren Bolt), viajeros espaciales (Roldán), grandes gurúes blancos (El Fantasma), o simplemente disfrazados de monos (Tarzán), hay ideología en los comics, y es una ideología específicamente imperialista.<sup>85</sup>

Esto que pareciera, en primera instancia, la introducción a un panfleto anacrónico, adquiere actualidad cuando se analiza un poco la historia del medio. En los Estados Unidos, el proceso se puede seguir de manera puntual en cada una de las fases históricas que ha experimentado. Las primeras tiras obedecen a mostrar ese mundo norteamericano (el *american dream*) como un sueño aséptico y lleno de lógica. Las cosas no pueden ser de otra manera o, mejor aún, las cosas son mejor como están, no queda más que conformarse. Oscar Massota es uno de los estudiosos que se han dedicado de manera más consistente a revisar este proceso. Escribe, por ejemplo, a propósito de *Little Orphan Annie*, creada por Harold Gray en 1924.

En *Little Orphan Annie* todo es interesante, y también repudiable. En esta tira se introduce por primera vez —esto es, explícitamente— en la historia de la historieta, la ideología política: “en este caso” (como se ha recordado en un tono hueco) la ideología de derecha. Paternalismo de los ricos, glorificación del mundo de los patrones, defensa de la propiedad privada (son los pobres quienes hacen esa defensa), identificación de los buenos con los campesinos y de los malos con las ciudades y la industria; en fin, la tira acumula desembozadamente las reglas de honor de la mentalidad más rígida.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Ludovico Silva, “Los comics y su ideología. Vistos del revés”, *Teoría y práctica de la ideología*, México, Nuestro Tiempo, 1977. El texto se dedica a develar cuestiones ideológicas referidas a comics de la época clásica de los Estados Unidos, cada uno es un apartado distinto: El Fantasma, Mandrake, Lorenzo y Pepita, el pato Donald, Tarzán y Superman.

<sup>86</sup> Massota, *op. cit.*

Esa mentalidad rígida será la que haga aparecer los lineamientos para la publicación de comics. Tomando en cuenta el número de personas que compraban diarios con tiras en el principio de la historia de la historieta y siguiendo con los más numerosos que se lanzaron a comprar *comic books*, los diarios y los empresarios tuvieron que comenzar a censurar los productos que escapaban más allá de los estándares del “gran público”. La aparición de libros como los del mencionado Dr. Wertham y la inquietud levantada por comics que comenzaban a tratar temas que escapaban de la visión patrioterica o de loas al capitalismo, como zombies, extraterrestres llenos de secreciones o asesinos a sangre fría, hicieron necesaria la aparición de un código.

El llamado *Comics Code Authority*<sup>87</sup> sería la reacción a toda esta visceralidad moralista de un pueblo temeroso de las manifestaciones que consideran “antinaturales” en una sociedad como la norteamericana. Serán los integrantes de la Comics Magazine Association of America los que impondrán este código como una de las instituciones apartadas del Estado (el cual no podía prohibir la publicación de estos materiales en atención a la Primera Enmienda a la *Constitución General*) interesadas en que la imagen de una sociedad incólume no se viera manchada.<sup>88</sup> Sin embargo, uno de los actores más afectados, el editor de EC, da a entender que las razones para echar a andar este código tenían que ver también con cuestiones de mercado, dinero a final de cuentas.

Entiéndase que, por sí misma, la Comics Code Authority no tenía la autoridad legal de evitar la publicación de una revista. Sin embargo, la mayoría de los distribuidores de revistas se rehusaban a mover un cómic sin el sello de aprobación de la CCA, obligando a casi todos los editores a no salirse del corral (Hubo quienes sí se aventuraron a subsistir sin la venia de la CCA, pero ellos fueron excepciones a una regla casi sin excepciones). Esto nos habla de un trasfondo del que también se habla mucho cada vez que se toca este tema de la creación de la CCA: el trasfondo monetario. La prohibición de palabras como “crimen”, “terror”, “horror”, así como la

---

<sup>87</sup> “Cuando se crea un medio independiente de las exigencias moralizantes de los grandes cotidianos, se hacen necesarias entonces las instituciones que salvaguarden, desde afuera del medio, la imagen moral. Surgen entonces en los Estados Unidos dos grupos civiles institucionalizados: el “Newspaper Comics Council”, cuya función no es otra, en el fondo, que aislar y distinguir (una mera función que hace a la virtud misma de la diferencia, además de moral) las historietas producidas para los diarios de aquellas de los *books*; y en 1953 el “Comic Magazine Assn. of América”, cuya función en cambio es rígidamente moral, y consiste principalmente en la aplicación de un “Comics Code”, cuyas doce reglas —aparte de su aspecto bastante ridículo— no han dejado de tener peso sobre el estilo de las casas editoriales que han aceptado el arbitraje de la institución”, Massota, *op. cit.*, p. 81.

<sup>88</sup> Algunos ejemplos de las reglas del *Comics Code*: “La regla 2 (parte C): “Precauciones especiales deben tomarse para evitar toda referencia a las afecciones o deformaciones físicas”. La regla 2 (parte B): “Todas las escenas de horror, o excesivamente sangrientas, o crímenes horribles, depravación, lujuria y masoquismo no serán permitidas”. La regla 6 (parte A): “En toda instancia el bien deberá triunfar sobre el mal y el criminal será castigado por su fechoría”, Massota, *ibid.*, p. 81 [nota a pie].

decisión de no permitir la publicación de historias que incluyeran muertos vivientes, hombres lobo, actos violentos explícitos (o sea, historias de guerra y/o de criminales) o “personajes inmorales” (un término fácilmente adaptable a las necesidades de un censor) fueron argumentos de peso para que el famoso William M. Gaines declarara que el verdadero motivo para crear la CCA no era otro que sacarlo del negocio de las historietas. Recordemos que los títulos de la difunta EC Comics, propiedad de Gaines, eran bastante populares hasta aquel momento; títulos como *Vault of Horror*, *Tales From The Crypt* o *Crime Suspense Stories* superaban fácilmente el millón de ejemplares vendidos por número (qué tiempos aquellos), a diferencia de muchos otros títulos comiqueros que, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, comenzaban a perder lectores. Aunque el clima sociopolítico de esa era se antoja como la principal causa de la creación de la CCA, hay que admitir que las prohibiciones de la Comics Code Authority sí se enfocaban en los temas que EC Comics solía manejar, y que la bancarrota de EC beneficiaría a muchos editores en apuros.<sup>89</sup>

En este sentido, queda claro que la industria del comic estadounidense nunca ha sido ingenua o inocente. Siempre ha perseguido fines específicos. Menciona Massota que “las historietas de los Estados Unidos no son tan inofensivas: no sólo se encuentran casi absoluta y verticalmente *integradas* a la sociedad que las originó, sino que se hallan estrechamente mezcladas con las instituciones interesadas en la *integración* y el *statu quo* social”.<sup>90</sup> ¿Cuál es entonces, la posibilidad de poder subvertir el efecto ideológico de estas manifestaciones que reflejan solamente el estado de cosas ideal para una parte de la sociedad?

Althusser menciona que “el Estado y sus aparatos sólo tienen sentido desde el punto de vista de la lucha de clases, como aparato de lucha de clases que asegura la opresión de clases y garantiza las condiciones de la explotación y de su reproducción. Pero no existe lucha de clases sin clases antagónicas. Quien dice lucha de clase de la clase dominante dice resistencia, rebelión y lucha de clase de la clase dominada”.<sup>91</sup> En este sentido se abre la posibilidad de contrarrestar el papel de la ideología que opera, por ejemplo, en los mensajes de apoyo al imperialismo estadounidense que multitud de autores se han encargado de analizar.<sup>92</sup> Pero, la

---

<sup>89</sup> Alejandro (Comiquero.com), “The Comics Code Authority, una historia de censura”, [comiquero.com/columnas/comenta/the-comics-code-authority-una-historia-de-censura/](http://comiquero.com/columnas/comenta/the-comics-code-authority-una-historia-de-censura/), publicado el 9 de noviembre de 2007, consultado el 22 de abril de 2008.

<sup>90</sup> Massota, *op. cit.*, p. 21.

<sup>91</sup> Althusser, *op. cit.*

<sup>92</sup> Conviene acotar aquí que los contenidos ideológicos de los comics no se concentran solamente en los mensajes que de manera literal o como “mensaje oculto” (en la acepción de Adorno) transmiten, sino que implica también las posibilidades de orden estético o de condición de lectura. Como menciona Lucas Rafael Berone: “Ya no se trata de la ideología, como nivel de sentido secreto, disfrazado, negado y siempre presente y eficaz; se trata

pregunta relevante para lo que concierne a este trabajo es: ¿existe un mecanismo eficaz para contrarrestar esta serie de características que describen el influjo ideológico de una historieta que llega a prácticamente todos los países del mundo? ¿Cómo sortear la censura y los mecanismos que impiden que otros discursos e ideas puedan llegar a la historieta y usarla para sus propios fines? ¿Es esto posible?

La primera reacción a tal cuestión vendría de los Estados Unidos. Será el comic alternativo o *underground* el que comenzaría a golpetear a la todopoderosa industria del *comic book*. La novela gráfica, en este sentido, tendrá también una importancia fundamental en esa necesidad de mostrar el reverso de lo que describen ideológicamente las historietas afines al *mainstream*. El movimiento de los sesenta y setentas liderado por Crumb llega hasta los planteamientos anarquistas de Alan Moore o los antihéroes hiperviolentos de Frank Miller.

El código de la CCA fue el responsable de la llamada “Edad Oscura” del cómic. Me refiero a aquellas historias desinfectadas, emasculadas, sosas, bobaliconas, acarameladas y completamente ajenas al mundo de los lectores, libres de todo mal, donde Superman y Batman tenían tanto tiempo libre que hacían pijamadas con Niños Exploradores (no estoy exagerando ni inventando esto), y donde cada policía, bombero, soldado o político era un hombre apuesto en un uniforme impecable, o un hombre de mediana edad, muy propio, paternal y bonachón. No es de sorprenderse que tal contenido comenzara a alienar a muchos lectores, excepto a quienes no les molestaba que los vieran leyendo a Batman o a Superman, o sea, a *esos* Batman y Superman (una minoría, se los aseguro). Afortunadamente, el auge de la contracultura de los años 60, y de su heraldo comiquero, el cómic *underground* o *comix*, comenzaron a erosionar los cimientos económicos en los que estaba fundada la CCA. Digo esto porque, obviamente, los *comix* prosperaban sin necesidad del sello de aprobación de la CCA, y este éxito al margen de las instituciones censoras iba envalentonando poco a poco a aquellos que cada vez se preguntaban, cada vez con más frecuencia, qué pasaría si se animaran a desafiar a la CCA. Negocios son negocios, y la libertad de imprimir las revistas en base a lo que da más ganancias en lugar de basarse en causas abstractas como la moral es una idea muy atractiva para los editores comiqueros, hombres de negocios al fin y al cabo. Los cambios en la sociedad estadounidense llegaron a un punto donde los valores macarthistas perdían mucha de su validez y sentido, y a

---

ahora de una estética que, aunque no percibida, fuera de la conciencia, constituye el nudo por donde pasa un compromiso de lectura, siempre renovado y productivo. Es decir, la historieta aparece como un discurso que produce sentido a varios niveles, y su análisis no puede renunciar a ellos, so pena de reducir el lenguaje a la ideología de sus mensajes”, “La historieta como estructura híbrida de significación. Principios críticos”, ponencia presentada en las *VII Jornadas Teatro-Cine-Narrativa: abordajes transdisciplinarios*, Buenos Aires, octubre de 2006.

muchos sus defensores. Al final, hasta el *mainstream* de la industria se sumaría al cambio de actitud, aunque de manera timorata.<sup>93</sup>

Y en América Latina, ¿qué? ¿Cuáles son las alternativas que se abrieron ante un panorama en el que la ideología contenida en los productos estadounidenses era tan evidente? Muchos de los autores que abordan esta problemática plantean que la solución se encuentra en originar productos en los cuales la realidad de una cultura pueda verse reflejada y que, al ocurrir esto, quede al descubierto también la intención de la ideología dominante. Plantea Ludovico Silva:

¿Cómo se puede combatir esa penetración ideológica? La mejor manera es utilizar la misma arma: las historietas. Así lo han comprendido los dibujantes Quino y Rius. Quino, con su *Mafalda* ha creado un comic subversivo e inteligente. Pero no es subversivo en apariencia: la subversión va incluida *como mensaje oculto*. Combate así a la ideología de los comics en su propio terreno. El niño lector de *Mafalda* aprende que la cosa mejor del mundo no es montar una venta de limonada, como hace el invariablemente imbécil de Henry [?], con su cabeza pelada llena de representaciones mercantiles; aprende, en cambio, que es más propio de un niño preguntarse por qué el mundo es redondo y no cuadrado, o por qué los mayores no hacen otra cosa que negocios, o por qué se vuelven estúpidos y bestiales cuando se trata de dinero, o por qué demonios hacen la guerra, o por qué la maestra les enseña tantas tonterías sobre “los valores nacionales”, etc. Por su parte, el mexicano Rius ha contado de la manera más cómica posible cosas tales como la historia de la Alemania oriental, o la de Cuba, o bien ha caricaturizado el “machismo” mexicano en sus *Supermachos*, una serie en la que *sutilmente* se destruye (exaltándola en apariencia) la idea de que el mexicano es hombre que se dedica a vestirse de charro para que los turistas vean cuán macho es, y que infiltra ocultamente la idea de que el mexicano bien puede ser un hombre que luche por la desmitificación de sí mismo, por su liberación como hombre y como país.<sup>94</sup>

La cuestión ideológica es transnacional. Es por tanto reciclable en tanto las intenciones de esa ideología dominante coincidan en los territorios en los que se pretende difundirla. Ante esto, ¿cuál es el mecanismo a utilizar para contrarrestar esa avalancha ideológica? La respuesta tiene que ver con cuestiones que ha sido uno de los temas fundamentales en la problemática latinoamericana. Esto es, la generación de mecanismos propios que permitan, a partir de los referentes de la propia cultura hacer frente a las intenciones de mostrar otra imagen de mundo como “mejor” o “correcta”.

---

<sup>93</sup> Alejandro (Comiquero.com), *op. cit.*

<sup>94</sup> Silva, *op. cit.*

Menciona Óscar Massota que “la honestidad del artista es lo que hace que una historieta sea buena”,<sup>95</sup> en ese sentido podemos decir que uno de los artistas más honestos y coherentes con su visión del mundo y de la historieta era Héctor Germán Oesterheld. Consciente de la fuerza que tenían las historietas extranjeras que se publicaban en Argentina, planteaba mecanismos a partir de los cuales se pudiera contrarrestar el papel ideológico que esos productos representaban. Las ideas políticas de Oesterheld eran transparentes, nunca planteó cosas distintas a las que él creía correctas. Apunta, por ejemplo, en la entrevista citada que tuvo con Carlos Trillo y Guillermo Saccomano:

Trillo: Por ejemplo, vos nunca hiciste una historia maniquea. O, decididamente, a favor de la injusticia.

Oesterheld: [César] Civita, recuerdo, en Abril, me pidió una historia de la Legión Extranjera. Hasta me había conseguido la documentación y todo. Todavía lo debo tener, un libro en francés con historias verdaderas de la Legión. Se llamaba “A moi la Légion”, que debe querer decir, traducido, algo así como “A mí la Legión”. Y yo lo leí de punta a punta. Y le dije a Civita: “Pero ésta es una historia con héroes que son todos unos hijos de puta, mercenarios, ladrones”. Y me preguntó: “¿Pero entonces no la va a hacer?”. Y le dije: “No”. Es que uno lee esas historias de la Legión, como *Beau Geste*,<sup>96</sup> y se da cuenta de otras cosas. Y uno ve a los tipos éstos peleando desde el fortín y a los otros, los que atacan a cuerpo descubierto. El coraje que hace falta para salir a la arena y venir a atacar ese fortín... ¿Dónde se le va la simpatía a uno? La simpatía se le va con el pobre ensabanado que viene ahí a atacar.<sup>97</sup>

Oesterheld será consciente del poderío de la historieta como medio de comunicación y como posibilidad de modificar los supuestos que alrededor de los héroes americanos se iban construyendo. Con sus obras, en especial en *El eternauta*, consiguió transgredir el género de la ciencia ficción al trasladar el escenario de la historia a un lugar reconocible, la ciudad de Buenos Aires y al imprimirles a sus personajes características que se podían encontrar en seres de carne y hueso.<sup>98</sup>

---

<sup>95</sup> Massota, *op. cit.*, p. 154.

<sup>96</sup> Novela de aventuras escrita por Percival Christopher Wren en 1924; narra la situación de los soldados de la Legión Extranjera francesa en África y la lucha de resistencia de los tuaregs.

<sup>97</sup> Trillo y Saccomano, *op. cit.*

<sup>98</sup> En ese sentido, la recomendación de Carlos Giménez era tomado casi de manera literal, decía en 1979: “Giménez soslaya la problemática acuciante de los cómics que, a través de todo el mundo, enarbolan hoy la bandera de la izquierda revolucionaria: poseer una puesta en escena de valores suficientes para transmitir con eficacia el compromiso ideológico en lugar de trivializarlo involuntariamente. La dificultad de conseguir tales objetivos mediante el enfrentamiento directo con la realidad, contribuye al empleo de vías indirectas como son las inscritas en la anticipación del futuro o en pretéritos imaginarios debatiéndose entre el recurso a la ciencia ficción

La beligerancia de sus mensajes se dirigía hacia la dominación y el totalitarismo. En ese sentido, Oesterheld se convirtió en un artista que intentó oponer una construcción en el imaginario de sus lectores que contrastaba con el que habitualmente enfrentaban. El argentino es reconocido como uno de los autores principales de esta corriente que plantea la posibilidad de enfrentar la ideología dominante con otra mirada sobre el mundo, con cuestiones tan características como que esa lucha se llevaba a cabo, también, en el terreno del mercado de historietas, planteándose las historias, las visiones y las interpretaciones del mundo en un espacio abierto y en igualdad de condiciones.

Dejando aparte los países de influencia soviética o china, quizá sea Latinoamérica donde el rechazo a la colonización yanqui haya producido una más general toma de conciencia de los cómics con respecto a proponer otra alternativa ideológica. En este sentido, el guionista argentino Héctor Germán Oesterheld podría ser considerado como representante clave de una corriente liberadora que, de La Habana a Buenos Aires, ha manifestado su abrumadora fertilidad. Ilustrado muchas veces de forma académica y rutinaria, Oesterheld ha tenido, sin embargo, la fortuna de poder colaborar con espíritus tan afines y artistas tan estimables como Hugo Pratt y Alberto Breccia, lográndole éstos las puestas en escena que requerían sus textos.<sup>99</sup>

La vinculación de Oesterheld con grupos políticos contrarios a la dictadura militar del 76 lo llevará a su desaparición. Es evidente la relación que este artista estableció entre las historias que se desarrollaban en las páginas de sus guiones de historietas y el compromiso revolucionario que asumió hasta las últimas consecuencias. Permeado, en un primer momento, su trabajo por alusiones que requerían cierto grado de interpretación, sus últimos trabajos, sin embargo, no dejaba lugar a equívocos.

Las dos últimas historias de invasiones que relató Oesterheld —*La guerra de los antartes* y la segunda parte de *El eternauta*, dibujada por Francisco Solano López en 1975— son en conjunto una de las experiencias más extremas de la vinculación entre política e historieta. *La guerra de los antartes* quedó inconclusa cuando la policía irrumpió en la redacción [del diario *Noticias* de Buenos Aires, vinculado al grupo guerrillero Montoneros] a raíz de una clausura del Poder Ejecutivo Nacional. La progresiva y extrema ideologización de sus historietas debilitó las ficciones de Oesterheld, cuyos textos eran objeto de una lectura política no sólo en términos generales, sino precisos, minuciosos. Los lectores buscaban, a modo de mensajes cifrados,

---

auténtica y los vuelos más libres de la fantasía”, Javier Coma, *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, p. 234.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 231.



retazos de información a través de los que se pudieran adivinar estrategias, discusiones, pasos futuros de la organización.<sup>100</sup>

¿Cuál fue el proceso vital, ideológico y político que llevó a Oesterheld a asumir tal compromiso y, más aún, a dejarlo plasmado en sus historietas? Es claro que el contexto histórico de la Argentina que le tocó vivir a Oesterheld influyó en su formación como artista militante, sin medir los riesgos que tal decisión implicaba. También estaba convencido de que la historieta era una herramienta que podía modificar la forma de pensar y de concebir el mundo que mucha gente tenía.

En este capítulo hemos intentado exponer el contexto en el que se inscribe la historieta como medio de comunicación y la influencia que tiene en la transmisión de mensajes ideológicos. También hemos tratado de ubicar a Oesterheld dentro del campo inmediato de su quehacer profesional: la historia de la historieta argentina, tomando en cuenta no sólo los antecedentes de tal historia, sino, incluso la influencia que aún hoy se deja sentir en lo referente al medio. Intentaremos, en el capítulo siguiente, desbrozar algunas cuestiones que tienen que ver con la vida personal del autor y con la relación que estableció entre la política, la historieta y su visión del mundo.

---

<sup>100</sup> Pablo de Santis, *op. cit.*, p. 75.

## CAPÍTULO TRES

### UN HOMBRE ÉTICO QUE ESCRIBÍA

En cuanto a Héctor, El Viejo, no se fue. Anduvo algunos años lidiando por estos arrabales del mundo y de la democracia, eligiendo bien en general —me entiendes: del lado de los indios— y no le fue mejor que a ti: perdió amigos, el buen nombre en las editoriales, cuatro hijas. No es mucho en un país lleno de sangre; es demasiado para un hombre solo. Ahora es uno más en una lista larga y llena de agujeros...

Juan Sasurain, “Carta al Sargento Kirk”

Tres fotos conmovedoras. En una de ellas está con dos de sus hijas. Él lleva un sobretodo, bajo el cual porta un traje con corbata y algo que puede ser un chaleco o un suéter. La mirada está en un lado distinto al del objetivo que saca la foto. Junto a él hay dos adolescentes, las dos miran a la cámara, sonríen, con una sonrisa amplia, una sonrisa sincera, una sonrisa que sólo en la primera juventud puede considerarse despojada de otra intención que no sea la de ser agradable. Llevan sendos abrigos y calcetas largas, por lo que se adivina que hace frío.

En otra foto él mira a la cámara mientras su acompañante, una de las adolescentes de la foto anterior, hace lo que él en la primera, no mira al objetivo. Es otra época del año. Él está con alpargatas, una camisa informal de manga corta, unos pantalones que no le llegan a los tobillos; ella viste unos jeans con pata de elefante y una blusa ceñida. Están tomados del brazo y, a pesar del aparente desinterés de ella, la foto dice, la foto nos dice, que ellos se quieren.

Otra foto años atrás. Él está vestido impecablemente. Traje oscuro, camisa blanca, calcetines negros, zapatos brillantes. A pesar del atuendo está sentado en completa relajación sobre la banqueta de un parque. A cada uno de sus lados están dos niñas, se adivina que son las mismas adolescentes de las fotos anteriores. En ésta, los tres miran a la cámara. Ellas sonríen abiertamente. Él pretende dibujar una sonrisa, pero es evidente que su cabeza está en otro lado. Están alimentando a las palomas. Las palomas revolotean a su alrededor, picotean el piso, levantan el vuelo, no saben qué les espera. Ninguno de ellos. Ni las palomas, ni Héctor Germán Oesterheld y sus cuatro hijas.

La historia sí que lo supo. Los cinco fueron devorados por las mandíbulas inclementes de un régimen sanguinario y sádico. El primer bocado fue Beatriz, tenía sólo 19 años. Fue raptada el 19 de junio de 1976. Había quedado con su madre en una confitería. Nunca llegó. A Elsa, la madre, le avisaron dos días después que su hija había sido levantada por una *patota*

(como se les llamaba comúnmente a los "grupos de tareas" del Ejército). El 4 de julio, en Tucumán, la siguiente hija fue secuestrada, estaba embarazada y tenía 23 años. Se llamaba Diana. Nueve meses después Oesterheld fue secuestrado, el 27 de abril de 1977. En diciembre de ese año desaparece Estela, tiene 24 años. Deja una carta para la madre, en ella dice: "Mamita: Marina hace un mes que no está con nosotros". Sólo significaba una cosa. Marina también había desaparecido. Era la más pequeña, sólo tenía dieciocho años.<sup>1</sup>

Elsa Oesterheld sólo pudo recuperar un cuerpo, el de Beatriz, y eso dieciocho años después. De los demás nunca se supo nada. El guionista de historietas de aventuras más importante de Argentina y, probablemente de América Latina, hoy es el número 7426 dentro de la lista que ha formulado la Comisión Nacional de Desaparecidos. Sin embargo, aún queda la esperanza de que, como un Juan Salvo de la realidad, algún día, sin avisar, aparezca para contar su historia.

### 3.1 EL HÉROE QUE QUERÍA DEMASIADAS COSAS

La historia comienza un 23 de julio de 1919. El matrimonio de Fernando Oesterheld, un inmigrante alemán, y de Elvira Ana Puyol, de origen vasco, veía llegar al mundo a Héctor Germán. La cigüeña no había aterrizado en un mal lugar. La familia Oesterheld Puyol pertenecía a una clase media alta. Por tanto, las cuestiones que se refirieron a su educación y el ambiente que forjaron su personalidad durante la infancia, podría decirse que transcurrieron en una sana normalidad. Ejemplo de esto es que todos los hermanos, incluido él mismo, consiguieron terminar carreras universitarias. Los tres hombres se inclinaron por cuestiones científicas: Fernando estudió química, Jorge se licenció como ingeniero agrónomo, mientras Héctor Germán se decidiría por la geología. Las mujeres estaban un tanto al margen, de Elsa casi no se sabe nada; de Nelly sí, en tanto fue una de las primeras ilustradoras de los cuentos de su hermano.<sup>2</sup>

Su infancia la pasa tanto en la ciudad de Buenos Aires, como en una estancia que se encuentra a las afueras, en la provincia del mismo nombre. La estancia se llamaba "San Cosme". En ese lugar aprende a andar a caballo y disfruta de los paseos por el campo.

---

<sup>1</sup> La información acerca de la desaparición de la mayor parte de la familia Oesterheld es una cuestión que se maneja de manera reiterada en casi todas las revisiones biográficas que se hacen del autor. Cabe señalar, sin embargo, lo puntual e inquietante que resulta el texto de Manuel Rivas, "El desaparecido HGO (una historia argentina)", publicado en *El país semanal*, edición del 24 de agosto de 2008.

<sup>2</sup> Cfr. Elsa Sánchez de Oesterheld, "Oesterheld por Oesterheld", *Oesterheld en tercera persona*, Buenos Aires, La bañadera del comic, 2008, pp. 7-10.

Posteriormente el mismo autor aseguraría que esos fueron los primeros instantes en los cuales tomó conciencia del cariño que despertaban las cuestiones asociadas a lo campesino.<sup>3</sup>

En esos años ocurre algo que cambia por completo la vida del pequeño: la literatura. Antes de convertirse en el gran escritor que llegó a ser, estuvo la lectura. Héctor aprende a leer de oídas, observando con atención cómo le enseñan a los demás hermanos. Ellos también serán grandes lectores. La obtención de esta habilidad es algo que iniciará su destino como escritor. Los primeros años los pasa inmerso en la lectura de los grandes clásicos de la literatura de aventuras: Homero, Salgari, Stevenson, Conan Doyle, Verne, Defoe.<sup>4</sup> Lee obras que posteriormente estarán presentes en casi la totalidad de sus guiones para historietas. En algunos encuentra mayor inspiración que en otros. De tal forma que no dudará en declarar que muchas de sus historias eran reinterpretación de los clásicos. En otros casos no tendrá que mencionarlo, las evidencias saltarán a la vista.<sup>5</sup>

Por decisión del padre, pasa los primeros años de su educación primaria, en específico hasta el quinto, en un colegio alemán. Posteriormente, a partir de una de las crisis políticas y económicas más severas no sólo del país sino del mundo entero, la familia tiene que mudarse a la ciudad de Rosario, donde Héctor cursa el sexto año. Posteriormente, regresa a la ciudad de Buenos Aires, donde se inscribirá en el Colegio Nacional Manuel Belgrano, para iniciar su educación secundaria. Es de resaltar que, en las mismas palabras de la autor, se dedicaba a leer más libros de aventuras que libros de texto para sus clases, lo cual ocasiona que durante esta época escolar sus calificaciones no sean brillantes.

Será precisamente en esta época y en este lugar cuando comienzan a vislumbrarse las primeras inquietudes periodísticas. Alrededor del quinto año de secundaria, Héctor dirige un

---

<sup>3</sup> Héctor Germán Oesterheld, "El guionista relata humorísticamente su biografía en cuarenta y un cuadros", en: Enrique Lipszyc, *La historieta mundial*, Buenos Aires, Lipssic, 1958.

<sup>4</sup> En entrevista el 5 de marzo de 1975, le dirá a Carlos Trillo y Guillermo Saccomano: "Desde pibe no leí historietas. Lo confieso ahora: hasta ese momento no había leído nunca historietas. Leí, sí, libros de aventuras, cualquier cantidad. También policiales de todo tipo. Salgari, Defoe, Stevenson, Verne continuamente... Tuve la ventaja de tener hermanos mayores, de manera que desde los cinco años yo ya contaba con una buena biblioteca de esos géneros. La primera policial, recuerdo, la habré leído a los cinco años. Mi cultura de aventuras viene de ahí, no de la historieta.", "El (¿último?) gran reportaje (1975)", *Oesterheld en primera persona*, Buenos Aires, La bañadera del cómic, 2005, p. 13.

<sup>5</sup> Es necesario aquí mencionar algunos de los personajes que conservan muchas de las características de los héroes de esas primeras lecturas. Sherlock Time está inspirado obviamente en Sherlock Holmes; Juan Salvo es trasunto de Robinson Crusoe; Mort Cinder incluye algunos elementos de las novelas de H. G. Wells; en *Nekrodamus* acudimos al mayor despliegue de todas esas influencias, en este historieta aparecen elementos de Edgar Allan Poe, William Shakespeare, Mary W. Shelley, Stevenson; por su parte, *Sargento Kirké* recupera mucho del ambiente que se vive en el *Martín Fierro* de José Hernández. Más adelante intentaremos extendernos sobre esta cuestión.

diario escolar completamente artesanal: el mismo lo dirige, escribe y distribuye. Consigue terminar la secundaria, los años siguientes le impondrán la necesidad de elegir una vocación profesional. Esos primeros años de vida apuntarán nuevamente sus pasos hacia el campo.

A finales de los años treinta, Héctor Germán Oesterheld ingresa a la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales en la Universidad de Buenos Aires, ubicada en la dirección de Perú 222, en la denominada Manzana de las Luces. Es en estos años durante la Universidad que su amor por la tierra va más allá de la retórica del apego telúrico: decide estudiar Geología. En esos años, simultáneo al estudio, comienza a trabajar como estudiante-geólogo en Yacimientos Petrolíferos Nacionales.<sup>6</sup> Esta actividad lo lleva a viajar por diversos lugares del país: Comodoro Rivadavia, Tupungato, Zapla; todo ello en búsqueda de yacimientos petrolíferos. Lo anterior le permite recorrer de punta a punta el país, reconociendo la diversidad de la población que habitaba en cada una de las regiones.

Su vocación por la Geología es grande, pero también tiene otros intereses. Consecuente con su formación precedente, signada por una intensa y continua búsqueda intelectual, las inquietudes e intereses de Oesterheld se multiplican. Acude al cine, al teatro; su consumo cultural es cada vez más exclusivo y elitista. En esa época continúa leyendo de manera voraz: libros de aventuras, literatura realista, ciencia ficción, libros de difusión científica, materiales asociados a su carrera.<sup>7</sup> Son tantos los intereses del autor que los estudios formales terminan por quedar relegados. Como él mismo llega a manifestar: “El héroe quiere demasiadas cosas...”<sup>8</sup>

Los estudios comienzan a ir mal. Materias aplazadas aparentemente hasta la eternidad. El Doctorado en Ciencias Naturales se convierte en una cuestión casi accesoria, esto es, que no tiene prioridad dentro del horizonte vital inmediato del futuro autor. Es “inicuamente

---

<sup>6</sup> Una de las mayores empresas nacionales argentinas, creada hacia 1922 por el presidente Hipólito Irigoyen y dirigida por el general Eduardo Mosconi, conservó su naturaleza como empresa pública (a pesar de las inversiones que empresas como Esso y Shell hicieron en diversas etapas, pero intensificada durante el Proceso de Reconstrucción Nacional). Finalmente, y dentro de la política neoliberal impulsada por el gobierno de Carlos Saúl Menem, la empresa fue privatizada en 1999 y vendida a la española Repsol. En 2007, el grupo empresarial argentino Petersen obtuvo una participación del 14.9 % del total de las acciones de la empresa.

<sup>7</sup> Esa erudición quedará de manifiesto en su producción historietística y será uno de los detalles que siempre saldrán a relucir en anécdotas de la gente que lo conoció de cerca o trabajó con él. Una de ellas remite a Hugo Pratt, durante la preparación de *Sargento Kirk*: “Sí tenía conocimientos extraordinarios, enciclopédicos. Un día, Hugo Pratt le muestra muy ufano unos dibujos. Un nuevo héroe. Un soldado de la época de la conquista del Oeste. Héctor le dice: “Está muy bien, pero tendrás que volver a dibujarlo. No puede llevar ese tipo de arma. La culata no era así?”. Hugo se sentó, suspiró, gritó: “¡Lo mato, lo mato! Dime, Héctor Oesterheld, ¿a quién le va a importar cómo era la culata?”. “A mí”, respondió Héctor”, Rivas, *op. cit.*

<sup>8</sup> Oesterheld, “El guionista...”.

renunciado”<sup>9</sup> de YPF. Es en esos días que ingresa a trabajar como corrector de estilo en una editorial ganando 83.20 pesos al mes. Eso le permite seguir pagándose sus gustos (el cine, el teatro, los libros); pero, al tener que laborar en jornada completa, los viajes a la Facultad (y la obtención del grado) se van postergando de manera indefinida. El trabajo comienza a hacerse monótono y sin gracia. Oesterheld cae en una depresión profunda. Comienza a creer que no tiene futuro y que su suerte está echada. Comienza a cultivar una fama de erudito *nerd*, tanto que se gana el apelativo de “Sócrates”. Entonces aparece Elsa.<sup>10</sup> Él tiene 24 años, ella no tantos.

*Yo me parezco mucho a papá. Soy Vicente Sánchez<sup>11</sup> en mujer, tremendamente impulsiva. Yo era un marimacho. El varón equivocado de la familia. Tuvimos un golpe terrible. Murió mi hermana mayor cuando yo tenía 12 años. Estudié música. Y danza clásica. Y samba. Es verdad que todos querían bailar conmigo. No, Héctor no era muy bailarín.<sup>12</sup>*

*Lo conocí a Héctor cuando yo tenía diecisiete años. Mi familia no era adinerada, pero no pasábamos privaciones y tuve acceso a un buen nivel cultural. Mi única hermana había fallecido, tenía pocos amigos, me sentía sola. A instancias de una tía unos conocidos me asociaron al club Arquitectura. Allí me hice de un grupo de amigos y amigas más grandes que yo. Un día me presentaron al señor “Sócrates”, que no era otro que Héctor: lo llamaban así por su gran cultura y erudición. Yo no sabía si era el nombre o un apodo, pero por recato no pregunté.*

*Abí nos conocimos: él no era muy guapo, que digamos, pero me llamó mucho la atención su personalidad: era callado, muy introvertido, pero con una particular sabiduría: decía lo justo en el momento indicado y tenía un gran sentido del humor. En ese momento había dejado de lado los estudios y eso le traía problemas en su casa, ya que era indolente, medio vago. Cuando nos pusimos de novios la cosa iba en serio: ¡Casamiento o nada!<sup>13</sup>*

---

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> Elsa Sánchez nació en Buenos Aires, es hija de inmigrantes gallegos originarios de la aldea de Loño. “En Argentina, los padres de Elsa *laburaron* duro para salir adelante, pero tenían otro rasgo, amaban la música con locura. La ópera y la clásica. Escuchaban cada concierto en la radio de galena. El tío Pedro llevaba siempre una flor en el ojal. La madre de Elsa leía a Lorca. Lo había visto en un teatro bonaerense, abarrotado, recibido por una multitud en la calle de Corrientes”, Rivas, *op. cit.*

<sup>11</sup> El nombre del padre de Elsa.

<sup>12</sup> Rivas, *op. cit.*

<sup>13</sup> Elsa Sánchez, *op. cit.*, p. 7.

El encuentro con Elsa inaugura una etapa en la que Oesterheld inicia con renovada energía las tareas escolares y laborales. Estudia con renovado énfasis, lo que le permite comenzar a recuperar las materias necesarias para poder graduarse. Trabaja con el mismo ahínco y consigue, debido a su esfuerzo, un aumento de diez centavos. Esto no es relevante. Lo relevante es que, a partir de la relación sentimental que le llena los poros y la vida, comienza a escribir textos de ficción y poéticos, que hoy permanecen inéditos, desaparecidos u ocultos en algún lugar.<sup>14</sup> Sus primeros esfuerzos escriturales tienen como lector exclusivo al propio autor y, en casos excepcionales, a algún amigo. Uno de esos amigos era hijo de José Santos Gollán, en ese momento director de la sección literaria del diario *La prensa*. Oesterheld y él compartían la pasión por la escritura. Héctor leía los escritos de su amigo, pero rara vez mostraba los suyos propios. Hasta que un día dejó que ese miembro de su exclusivo taller literario leyera un cuento que había escrito: “Truila y Miltar”. Lo que ocurre después es, simplemente, el nacimiento del escritor en forma.

*Mi madre estaba en la cocina. Fui allá y le mostré el periódico sin decir nada. Ni siquiera lo miró, tan ocupada estaba en preparar los tallarines. Insistí, diciéndole que si mirase con atención el diario, tendría una sorpresa. Vio mi nombre impreso, abajo del cuento y no pudo leer nada más. Las lágrimas se lo impidieron. Tuve que leerlo yo. Fue una de las mayores emociones de mi vida.*<sup>15</sup>

“Truila y Miltar”<sup>16</sup> es el primer texto publicado que se conoce de Oesterheld. Apareció el 3 de enero de 1943 en el periódico *La prensa*.<sup>17</sup> La trama plantea la historia de dos gnomos, uno que nunca crece y otro que siempre está triste, y su lucha por conseguir los mejores objetos de su entorno para establecer su supremacía sobre el otro. Objetos físicos y metafísicos. Sin embargo, hacia el desenlace de la historia, los dos gnomos descubren algo que no habían experimentado y que les cambia por completo la vida: la amistad. En este trabajo “se pueden

---

<sup>14</sup> Cabe mencionar que una muestra de esa poesía temprana se encuentra en el libro *Oesterheld en tercera persona* (p. 158). El poema está obviamente dedicado a Elsa y reza en los primeros versos: “Ya dora el otoño las hojas de los árboles/ vuela la abeja de tu canto y liba el agua clara,/ la dulce sombra de los sueños”.

<sup>15</sup> Oesterheld en el reportaje de Mario de Moraes, “Cuentos de Oesterheld”, *O Cruzeiro (Edición Internacional)*, 16 de enero de 1956.

<sup>16</sup> El texto íntegro fue publicado para la edición de *Oesterheld en tercera persona*, pp. 11-13.

<sup>17</sup> Oesterheld se lo cuenta así a Trillo y Saccomanno: “Este cuento que publicó *La prensa* fue una cosa rara. Hoy lo leo y me parece escrito por un profesional. Además, también con ese cuento ocurrió algo insólito. Un amigo, de la facultad, era hijo de uno de los empleados altos del diario. Él siempre me tenía por confidente literario y yo nunca retribuía las confidencias. Luego, tanto me hinchó que le mostré un cuento, aquel cuento. Y se lo llevó. Al poco tiempo me llamaron de *La prensa* para que fuera a corregir unas galeras porque había un cuento mío. Y al mes salió”, *op. cit.*

encontrar ya los valores que luego serán su bandera y motivación literarias”.<sup>18</sup> Es decir: la búsqueda de la felicidad; la solidaridad como valor positivo, si no es que el mayor; las diferencias que pueden ser resueltas si uno se atreve a conocer al otro; el valor incalculable de la amistad.

“Truila y Miltar” se convierte en la piedra de toque para que su vida comience a cambiar dramáticamente. Primero obtiene el reconocimiento literario que lo impulsa vitalmente a seguir escribiendo. Segundo, consigue un mejor trabajo. Es a raíz de la publicación de su cuento, que Oesterheld puede dejar la editorial en la que trabaja y entra a trabajar como corrector a *La prensa*. En este lugar su sueldo se cuatruplica y su horario se reduce a solamente seis horas: de las nueve de la noche a las tres de la mañana. Su situación financiera mejora y es posible, por fin, halagar con holgura a Elsa y aprovechar los boletos para el cine que conseguía en el propio diario.

Al trabajar por la noche y estudiar en el día, sus posibilidades de obtener el título de geólogo se multiplican. De esta forma, y debido a sus avances en las materias de su profesión, cuando le faltaba aprobar el último curso, entra a trabajar al Banco Industrial de la República Argentina (que se convertiría en el Banco Nacional de Desarrollo), en las instalaciones de Núñez, como experto en oro y platino. Esto es alrededor de 1943. En su trabajo en este sitio, Héctor recorrerá el país de cabo a rabo y obtendrá conocimientos de esa naturaleza que siempre le había apasionado.

Mientras se encuentra en las labores impuestas en el laboratorio y sus constantes viajes, comienza a colaborar para dos editoriales: Códex y Abril.<sup>19</sup> En la primera, y a partir de la publicación de su cuento, se le invita a escribir cuentos para niños en varias de sus colecciones. En la segunda, su amigo Carlos Hirsch, lo invita a escribir diversos textos de divulgación científica (sobre la vida en el fondo del mar). En un principio, el texto presentado en Abril no gusta; pero una lectura posterior, que pone énfasis en la originalidad del abordaje del texto, hace que se publique en una colección dedicada a textos de divulgación científica.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Equipo Axxón, “Héctor Germán Oesterheld. Biografía breve”, [axxon.com.ar/oes/oeshisto.htm](http://axxon.com.ar/oes/oeshisto.htm), consultado el 14 de junio de 2008.

<sup>19</sup> De las obras publicadas por Oesterheld en esta etapa, los editores de *La bañadera* del comic hacen una recopilación exhaustiva que se puede consultar en el anexo correspondiente al final del trabajo.

<sup>20</sup> “La experiencia fue desastrosa – recuerda Oesterheld – me rechazaron el trabajo. Pero diez días después me llamaron porque habían releído el texto y les pareció original”. Roberto Vacca, “Mis cien personajes y yo. Héctor Germán Oesterheld, el más imaginativo creador de populares historietas”, *Siete días*, número 381, 29 de septiembre de 1974.



La casualidad juega en su favor, un día se equivoca de destinatario y deja el texto de divulgación en las oficinas de Códex y su cuento infantil en Abril. El caso es que los dos trabajos gustan en ambas editoriales y le piden más. A partir de ese momento comienza a trabajar con las dos líneas de escritura, en las dos casas, utilizando un seudónimo, ya que su trabajo en el Banco Industrial le impedía firmar los trabajos con su propio nombre. El escritor tiene que construir el primero de sus seudónimos, elige llamarse Héctor Sánchez Puyol; el nombre resumía la referencia a sí mismo y a las dos personas que para este momento más ama, su novia Elsa y su madre, Elvira Ana Puyol. En esta época utilizará también el seudónimo de Germán de la Vega.

En otros frentes siguen ocurriendo cosas. Después de nueve años, Oesterheld logra terminar las materias de la Facultad y se recibe. Es el año de 1947. La primera cosa que ocurre es que el banco en el que trabaja le dobla el sueldo. Con la cuestión económica resuelta, entre sus ingresos por su trabajo como laboratorista y sus ingresos como escritor, decide casarse con Elsa. Van de luna de miel a las cataratas del Iguazú. Retorna con singular alegría al trabajo. Entrega en Abril, sigue en Códex. Tiene que desplazarse por su trabajo en el Banco. Sin embargo, lo disfrutaba. El contacto con la naturaleza era un gusto del que nunca renegaría.<sup>21</sup>

84

Una de los elementos que permitieron la llegada de Héctor Germán Oesterheld a la historieta tiene que ver con la relación que estableció con César Civita. Civita era un hombre cuya familia vivía en Italia, pero que tenía un origen judío. Con el advenimiento del fascismo, los Civita decidieron emigrar hacia América. César tenía experiencia editorial, había sido la mano derecha de Arnoldo Mondadori, el dueño de la editorial que llevaba su apellido. En 1939, Arturo Civita, el hermano mayor, se dirige a los Estados Unidos; Víctor, el otro hermano, se establece en Brasil; y César, llega a la Argentina. Son gente industriosa, por lo que César y Víctor, con un capital inicial de 22 500 dólares, comienza la aventura de la editorial Abril, tanto en Brasil como en Argentina.

---

<sup>21</sup> Manuel Rivas refiere esta etapa de la siguiente manera: “Cuando Elsa y Héctor se casaron, él trabajaba para aquel banco de crédito minero, analizando muestras de metales preciosos. Gran parte de su trabajo lo hacía sobre el terreno. Le gustaba andar. Recorrer solitario los grandes espacios. El viento patagónico en la cara. ‘Es un trabajo duro, puede ser destructiva esa soledad del geólogo, conocí gente que se alcoholizó’, dice Elsa. ‘Pero él amaba esa relación solitaria con la naturaleza. Amaba todo en la naturaleza. Los caracoles nos comían las rosas y yo le decía que les pusiera veneno, pero Héctor exclamaba: ‘¡También ellos tienen derecho a vivir!’. Yo le decía: ‘Oye, que la celta panteísta soy yo, pero no quiero que me coman las rosas?’”, *op. cit.*

A partir del 18 de julio de 1944, saca al mercado *El pato Donald* con material norteamericano de la empresa Disney. Sin embargo, la edición que se distribuye en Argentina es de traducciones del italiano que se adapta al habla popular de Buenos Aires. Comienza a generar historias que se desarrollan en la Argentina, pero que llevan como personajes a los creados por Walt Disney. Los sindicatos norteamericanos se quejan cuando el material que envían para ser publicado comienza a ser reemplazado por series italianas. Ante los reclamos, no le queda más que plantearse la posibilidad de fundar revistas completamente originales en las cuales se reflejara el trabajo de diversos artistas y escritores que veían en la historieta una forma de desarrollo de sus talentos.

La aventura comienza con *Salgari*, una revista que contiene exclusivamente material italiano. Allí nace Misterix, un personaje que tendría tanta popularidad que se haría merecedor de tener su propia revista. Comienzan a sumarse los títulos con material original: *La gran historieta*, *Rayo Rojo* y *Cinemisterio*. Todo esto cambiará la vida de Oesterheld para siempre.<sup>22</sup>

En Abril, Héctor Germán tiene a su cargo, desde septiembre de 1948, una sección de divulgación en la revista *El pato Donald* que se titula “La aventura del martes”, tal tarea la realizará hasta julio de 1950. A partir de abril de 1950 y hasta junio de 1951, Oesterheld construye tramas policíacas que llevan como protagonista al personaje de Disney, Dippy,<sup>23</sup> y cuya sección denomina “Dippy Detective”. El destino lo acerca ineluctablemente a la historieta. Cada vez consume más tiempo en la escritura, donde amplía sus manías, como escribir todo a mano porque desconfía de la máquina de escribir. Su esposa tiene que aprender taquigrafía para ayudarlo. El trabajo en las editoriales se vuelve cada vez más voluminoso e intenso. En el banco, donde todavía trabaja, llega un ultimátum: tendrá que trabajar en un lugar alejado de su esposa. La paga es buena, pero significa la separación. Oesterheld da un paso trascendental: decide ser escritor.

---

<sup>22</sup> Cfr. *Oesterheld en tercera persona*, pp. 19-21.

<sup>23</sup> Conocido en México como Tribilín y en Estados Unidos como Goofy.

## Mientras tanto...<sup>24</sup>

La situación a principios de siglo en la Argentina arroja como un avance en términos políticos la instauración, en 1912, de la ley Sáenz Peña, que otorgaba el voto universal, secreto y obligatorio para toda la población masculina. Esto permitió, en 1916, la elección de Hipólito Yrigoyen, quien provenía de la clase media. Durante su periodo y el de su sucesor, Marcelo Torcuato de Alvear, el país consiguió un crecimiento económico que lo colocó en un sitio privilegiado en el plano geopolítico.

Sin embargo, el *crack* de la bolsa en 1929 y la consecuente crisis económica tuvo serias consecuencias para el país. Apareció un creciente desempleo y manifestaciones de malestar cada vez más evidente entre los sectores sociales y políticos. Todo esto llevó a que en septiembre de 1930, cuando Yrigoyen tenía dos años en un segundo periodo de gobierno, el general José Félix Uriburu diera un golpe de Estado, poniendo a las fuerzas oligárquicas en el poder.

Este periodo, que algunos llaman la “Década Infame”, se caracterizará por la ejecución del fraude electoral de manera sistemática y por una corrupción creciente. A pesar de que la economía mejoró durante el periodo de Agustín Pedro Justo, las manifestaciones de descontento, lideradas por la Unión Cívica Radical, se intensificaron. A partir de la ejecución de otro fraude electoral, en 1938 resultan electos Roberto María Ortiz para el cargo de presidente y Ramón Castillo para el de vicepresidente. De Ortiz será la decisión de mantener la neutralidad de Argentina durante la Segunda Guerra Mundial.

En julio de 1940, Ortiz renuncia a su cargo por enfermedad, asumiendo la presidencia Ramón Castillo. Éste será depuesto por un grupo de militares encabezados por Arturo Rawson. Sin embargo, debido a pugnas internas Rawson deposita el poder en Pedro Pablo Ramírez, quien comienza una serie de medidas antipopulares. Éste decide, también, declarar la ruptura de relaciones con Alemania y Japón, en el contexto de la Guerra.

Todo esto abrió las puertas para que una Junta Militar (los denominados “coroneles”) le obligaran a renunciar el 2 de febrero de 1944. Sobresale de ese grupo la figura de Juan Domingo Perón, quien había ostentado diversos puestos de gobierno y había reunido alrededor de sí cierto apoyo popular. Después de un intento por destituir a Perón de su puesto en el gobierno, una gran cantidad de

---

<sup>24</sup> Estos recuadros aparecen como una guía contextual mínima para intentar ubicar temporalmente al lector acerca de la época que se aborda con respecto a la sincronía con la historia contada. Para referencias más profundas y explicaciones específicas se puede consultar la siguiente bibliografía: Luis Alberto Romero, *Breve historia contemporánea de la Argentina*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2001; Marcos Kaplan, “50 años de historia argentina (1925-1975): el laberinto de la frustración”, *América Latina: historia de medio siglo (tomo 1, América del Sur)*, México, Siglo XXI, 2003; Marcos Novaro y Vicente Palermo, *La dictadura militar 1976/1983: del golpe de Estado a la restauración democrática*, Buenos Aires, Paidós, 2003; Clara E. Lida, Horacio Crespo y Pablo Yankelevich, *Argentina, 1976. Estudios en torno al golpe de Estado*, México, Fondo de Cultura Económica/Colegio de México, 2008; Richard Gillespie, *Soldados de Perón. Los montoneros*, Buenos Aires, Grijalbo, 1998; Pablo Giussani, *Montoneros. La soberbia armada*, Buenos Aires, Sudamericana/Planeta, 1987.

personas salen a la calle a pedir su restitución en el cargo. Todo esto ocurre el 17 de octubre de 1845, fecha que se constituye emblemática para el arranque del movimiento peronista como movimiento de masas.

En 1946, Perón resulta electo presidente a partir de una serie de promesas alrededor de la reforma agraria, mayores salarios y el establecimiento de un sistema de seguridad social. Eva Duarte, la esposa del coronel, llamada comúnmente “Evita”, dirigirá varias de las tareas de relación con los sindicatos y la construcción de servicios sociales, hasta su muerte en 1952. Adorada por las masas, influyó notablemente para la obtención del voto femenino y se convirtió, sin lugar a dudas, en elemento innegable de la popularidad de la que gozaría Perón y su régimen.

### 3.2 LA FAZ DE LA AVENTURA

*Sí, señor Civita, intentaré hacer guiones de historietas para Abril. No, nunca he hecho antes... Claro, no las leo. Intentaré. Es un trabajo nuevo, sí...*<sup>25</sup>

Este diálogo ocurrió en 1950, el Año del Libertador General José de San Martín. César Civita estaba en plena producción de revistas con sello propio en la editorial Abril. Héctor se encuentra en la disyuntiva de seguir con su trabajo como geólogo o dedicarse plenamente a la escritura. Se decide por esta última. Es cuando comienza a escribir guiones de historieta.<sup>26</sup>

El primer guión que escribe no será la primera historieta que publique. Alan y Crazy sí son, por el contrario, los primeros personajes de aventuras que se atreve a inventar. Éstos son dos agentes ingleses que en sus andanzas por Egipto enfrentan diversos misterios. El primer relato de estos dos agentes tendrá por título “Cargamento negro”,<sup>27</sup> dibujado por Eugenio Zoppi, y que tratará sobre el comercio de esclavos en el África. Ya comienzan a configurarse aquí, probablemente de manera inconsciente, las preocupaciones posteriores de su escritura. La primera historieta publicada por Oesterheld será, sin embargo, *Ray Kitt*,<sup>28</sup> un inspector de la *Sureté* francesa que tiene que enfrentar al crimen desde una construcción literaria al más puro

<sup>25</sup> Juan Sasturain, *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1981, p. 104.

<sup>26</sup> “Un día me preguntaron si me animaba a escribir guiones para historietas –memoró HGO–, cosa que yo ni sabía lo que era. Creo haber leído todos los libros de aventuras del mundo, pero siempre sentí aversión por las ilustraciones. Simplemente, me puse a probar y me salió un guión medio policial que transcurría en Egipto, con un personaje que se llamaba Crazy. Gustó lo suficiente como para que desde entonces me convirtiera en guionista de aquella inolvidable revista que se llamó *Misterix*”, Vacca, *op. cit.*

<sup>27</sup> *Cinemisterio*, número 57, 31 de octubre de 1951.

<sup>28</sup> “Muerte entre las tumbas”, *Cinemisterio*, número 33, 16 de mayo de 1951. Las aventuras del personaje se desarrollan del número 33 mencionado al número 42 publicado el 18 de julio de 1951.

estilo de la novela negra norteamericana.<sup>29</sup> Es con este personaje, que Oesterheld comenzará una relación muy fructífera y una amistad entrañable con el italiano Hugo Pratt.

Aparece en 1952, *Lord Comando*,<sup>30</sup> una historia desarrollada en la Segunda Guerra Mundial que pone a un capitán inglés, James Reed, a buscar y obtener la germina, un poderoso antibiótico que puede ser clave en la decisión de la guerra. Acá comienza a trabajar con Paul Campani,<sup>31</sup> con quien también hará *Bull Rocket*,<sup>32</sup> un héroe con el rostro de Burt Lancaster. Será ésta la primera serie que Oesterheld realice por encargo. Cesare Civita le pidió que escribiera un guión sobre un piloto de pruebas. Héctor consideró que un piloto de pruebas sería un personaje sumamente limitado, por lo que añadió algunas características que lo hicieran más interesante.<sup>33</sup> Civita, en un primer momento, mira el guión de Oesterheld y se lo rechaza. Argumentó que no era lo que él había pedido. A los dos o tres días, sin embargo, acude con el guionista y a los gritos le dice que el guión le ha gustado mucho. El cambio de idea sobre el guión significó la aparición de una de las series más largas dentro de la historieta argentina.<sup>34</sup>

Durante esa época, la actividad del guionista dentro de la literatura infantil no se detiene, en agosto de 1952 aparece uno de sus personajes más entrañables, *Gatito*,<sup>35</sup> inspirado

---

<sup>29</sup> “Ray Kitt es un duro, al mejor estilo Spade; incluso sus posturas frente a algunas situaciones así lo demuestran: él es un verdadero detective, que antepone la profesión a su éxito personal”, Hernán Ostuni, “Ray Kitt”, *Oesterheld en primera persona*, p. 85.

<sup>30</sup> Aparece en *Cinemisterio*, número 82, 23 de abril de 1952; la historia se extenderá hasta el número 94 de la misma revista, publicada el 16 de julio de 1952.

<sup>31</sup> Los métodos en esta etapa de la producción de historietas tienen mucho que ver con la división del trabajo preexistente que ha sido descrita en el primer capítulo. Valga esta cita de Oesterheld para hacer evidente tal cuestión: “Yo hacía el guión. En la editorial lo traducían al italiano y se lo mandaban a Campani [a Italia], y él, desde allá, lo mandaba dibujado”, Trillo y Saccomanno, *op. cit.*

<sup>32</sup> Primera serie de larga duración creada por Oesterheld. La serie se da a conocer en el número 176 de *Misterix* del 1 de febrero de 1952 y culmina hasta que el semanario desaparece en 1965. Oesterheld realiza los guiones desde la primera aparición hasta la entrega del número 474 de la revista, el 13 de diciembre de 1957. Fue dibujada, en un primer momento por Paul Campani. Después, cuando el italiano se niega a trasladarse a la Argentina, la tarea de la ilustración recae en un jovencísimo Francisco Solano López.

<sup>33</sup> “Un gran aventurero de la historieta moderna, sabio con conocimientos extraordinarios, hombre de acción de recursos contundentes, distanciado de la clásica figura que distingue al típico personaje superhéroe. Bull Rockett, jefe con voz de mando por excelencia, brillante en cuanto a la claridad de razonamientos, respetado por quienes tiene la misión de dirigir los destinos del mundo”, Luis Rosales, “Bull Rockett”, *Oesterheld en primera persona*, p. 45.

<sup>34</sup> *Cfr.* Trillo y Saccomanno, *op. cit.*

<sup>35</sup> Oesterheld crea tanto el personaje principal, como a “todos los personajes secundarios, evidenciando una fértil imaginación, tanto por las características de los mismos como por los nombres elegidos: el amigo de gatito, Pilín; los ratones Parmesano y Gorgonzola; el Rey Panza I; el capital Renegundo, jefe de la guardia real; la bruja Coquita; la princesa Tilina; el ogro Rompococo; Retorcido, primer ministro; el enanito Berlín; los malvados Gatoto y Ratongo; la gatita Perlina; el Perrito Doctor... ¿cuántos más? Los episodios transcurren en la corte del Rey Panza I; como remedo de instrumentos de torturas medievales, se presenta El Palizero, donde van a parar

en el personaje de *El gato con botas*.<sup>36</sup> La colección en la que aparece fue creada por el editor Boris Spivacow.<sup>37</sup> Héctor crea las historias que van desde los primeros diez números y los correspondientes al 12, 13, 14, 16, 17, 19, 20 y 22. La popularidad del personaje llega a ser tanta, que el 2 de mayo de 1956 comienza a transmitirse una versión radiofónica de lunes a viernes a las 6:15 de la tarde por Radio Mitre.<sup>38</sup>

Todo esto anunciaba la aparición de la primera de las grandes obras del guionista: *Sargento Kirk*.<sup>39</sup> La historieta inaugura una relación amistosa que Oesterheld va a establecer con el dibujante Hugo Pratt. En un principio el guionista había pensado al personaje como un soldado perteneciente al ejército argentino, una especie de Martín Fierro renegada del ejército y que se convertía en amigo de los indios que estaba destinado a exterminar. Sin embargo, al editor no le agrada la idea y, finalmente, la historia se tiene que adaptar al Lejano Oeste norteamericano, aunque la referencia de fondo con respecto a la idea que Oesterheld quería

---

todos los malandras a quienes la justicia de Panza considera merecedores de tal escarmiento”, Andrés Ferreiro, *Oesterheld en primera persona*, p. 53.

<sup>36</sup> Cuento popular europeo, recopilado en 1697 por Charles Perrault en su *Cuentos de mamá ganso (Contes de ma mère l'Oye)* como *El gato maestro* y anteriormente en 1634 por Giambattista Basile como *Cagliuso*.

<sup>37</sup> Uno de los personajes más importantes de la vida cultural argentina. Primer editor de la Editorial Universitaria de Buenos Aires (EUDEBA) y fundador del Centro Editor de América Latina (CEAL). Tolerante y abierto a diversas manifestaciones culturales será perseguido por los diversos gobiernos represivos que se sucedieron en la Argentina. Valgan estas apreciaciones de Beatriz Sarlo para darnos una idea de la magnitud de su importancia: “Si algo caracterizaba a Spivacow, además de la voluntad y la inventiva, era la tolerancia con que manejaba su empresa, donde se despreciaba la competencia y se garantizaba la libertad de expresión, incluidas las más encarnizadas peleas con el propio jefe de todos nosotros. Cuando asesinaron a uno de sus empleados, Spivacow recorrió durante horas comisarías y centros de detención porque pensaba que esa muerte le correspondía a él y que caía entre sus deberes. Pagaba los sueldos de sus empleados presos y buscaba a la gente a quien, por sus posiciones políticas, nadie le daba trabajo. Sin ostentación, demostró que no conocía el miedo. Publicó todo, tocando todos los límites; no era un aventurero pero arriesgaba siempre, por razones políticas y también por el impulso desmesurado de jugar el destino económico de su editorial en cada nuevo proyecto”, “Más libros para más”, *Clarín*, 2 de abril de 2006.

<sup>38</sup> LR6 Radio Mitre es una radio argentina, fundada en 1925, con el nombre de *LOZ Broadcasting La Nación* dado que dependía de la familia Mitre, fundadora del diario *La Nación*. No fue hasta más adelante que recibió el nombre de *Radio Mitre*. Originalmente transmitía desde el barrio de Flores, en la ciudad de Buenos Aires. La vieja antena transmisora se erguía en forma romboide hacia el cielo del actual Partido de Hurlingham (Partido de Morón en esos años) bautizando de esta manera al Barrio Mitre. En 1985 los estudios se trasladaron a las actuales instalaciones, en el barrio de Palermo. Dos años más tarde se construyó una nueva antena cerca del Río Reconquista hecho que llevó al desmantelamiento de la vieja antena ubicada en el Barrio Mitre de Hurlingham. Transmite en los 790 kHz de AM.

<sup>39</sup> *Sargento Kirk* aparece en el número 225 de la revista *Misterix* el 9 de enero de 1953. Su etapa dentro de la misma revista concluye en el número 475, publicado el 20 de diciembre de 1957. La aventura de éste vaquero, sin embargo, se reanuda a partir del 14 de mayo de 1958 en el suplemento semanal de la revista *Hora cero*. Los dibujantes que tuvo a lo largo de su historia serán Hugo Pratt que dibuja un total de nueve episodios agrupados en 209 páginas, Jorge Moliterni con un episodio de 38 páginas, Horacio Porreca con 13 episodios que sumaron 128 páginas, y Gisela Dexter con nueve episodios que totalizaron 82 páginas. Después de la quiebra de la editorial de Oesterheld, *Sargento Kirk* reaparecen en la revista de editorial Atlántida, *Billinken*, a partir del número 2769 publicado el 5 de febrero de 1973, dibujado por Gustavo Trigo.

reflejar se advierte casi intacta.<sup>40</sup> *Sargento Kirk* es una de las historietas que se recuerda con mayor cariño, también es de las que dejaron más huella.<sup>41</sup>

[Voz discordante]

—Pasemos a tu colaboración con Oesterheld. La primera importante fue el *Sargento Kirk*, en 1953, y creo que es la primera vez que dibujás una historia del Oeste, de cowboys...

— *Sí, porque a mí nunca me gustó dibujar caballos sino camellos. Dibujé muchísimos caballos pero si los vas a mirar, parecen un poco matungos, un poco perros; parecen esculpidos por una raza de trogloditas. Además tienen cuatro patas, son complicados...*

—Por otra parte, siempre dibujaste bien el desierto, con pocas cosas, ya sea Arizona o el Sahara. Pero, ¿te gustaba Kirk?

— *La historia del sargento Kirk no me gustó casi nunca. Sólo el inicio, la idea; lo que pasa es que después Oesterheld, que necesitaba ganarse el mango, empezó un choriço que no terminaba más... Esos tipos que estaban siempre juntos, que hablaban, se decían cosas, iban y venían... Sucede que los guionistas son en general novelistas frustrados y no les interesa el dibujo. ¡Pero entonces que escriban un libro, ma fangulo! Y los editores también tienen la culpa porque nunca entendieron que la historieta es dinámica, es acción gráfica.*

— Realmente, el *Kirk* es la historia más palabrera de Oesterheld, la más pesada. Pero el argumento te gustaba...

— *La historia, no. Pasado el primer momento, todo es igual: tiene que haber 20 cuadros de conflicto internalizado del sargento y de los otros que le dicen: "Vamos Kirk... no te quedes solo, somos tus amigos". Al*

---

<sup>40</sup> En el prólogo al número 3 de la "Nueva biblioteca Clarín de la historieta", dedicado a *Sargento Kirk* y *Ernie Pike*, ambos de la autoría de H. G. Oesterheld y Hugo Pratt, Juan Sasturain apunta lo siguiente: "en un principio, Oesterheld había creado a este sargento para que fuera una especie de Martín Fierro, un soldado de la frontera bonaerense, renegado de su ejército y amigo de los indios de nuestro país. Decisiones editoriales modificaron el entorno del personaje y se convirtió en Kirk, en el Lejano Oeste, con su amigo indio Maha, hijo del cacique de los Tchatoogas", Buenos Aires, Clarín, 2006.

<sup>41</sup> Basta reflexionar, por ejemplo, en dos documentos. Uno es el prólogo que escribe Juan Sasturain para su libro *El domicilio de la aventura* en 1981 y que lleva por título "Carta al Sargento Kirk" (pp. 5-10). El otro es uno de los fragmentos que se encuentran en el informe *Nunca más* de la Comisión Nacional de Desaparecidos, y que corresponde a una carta de Ana María Caruso; para referirse a Oesterheld utiliza dos historietas, una es *El eternauta*, la otra *Sargento Kirk*. El fragmento que se refiere al guionista dice lo siguiente: "Ahora está con nosotros *El Viejo*, que es el autor de *El eternauta* y *Sargento Kirk*. ¿Se acuerdan? El pobre viejo se pasa el día escribiendo historietas que hasta ahora nadie tiene intenciones de publicarle", CONADEP, *Nunca más*, edición en pdf, consultado en [cuantolibro.com](http://cuantolibro.com) el 22 de julio de 2008, p. 119. El último documento también se puede consultar en el sitio de internet [www.desaparecidos.org/arg/conadep/nuncamas/nuncamas.html](http://www.desaparecidos.org/arg/conadep/nuncamas/nuncamas.html), en el vínculo correspondiente a "Sheraton (o Embudo)" perteneciente a la sección "Principales centros clandestinos de detención del circuito jefatura de la Policía de la Provincia de Buenos Aires".

*tiempo que aburre tanta amistad con un pelotudo que quiere estar solo. Si quiere estar solo, que se quede... Así hablo yo, al menos, con mis personajes, porque yo soy así.*<sup>42</sup>

[Voz admirada]

*En el Kirk, en cambio, se da todo y no es casual. Era una historia de ambientación argentina original, una saga clima Martín Fierro que se encontró con el pedido de UNA DE COWBOYS y calzó sin esfuerzo. Tal vez por eso están allí todas las constantes de la obra posterior. Está el héroe nuevo, anticonvencional, que se hace él acción y decisión ante cruzadas personales —un CASACA AZUL que deserta y, harto de muerte, SE PASA a los indios primero y se margina definitivamente después, empujado por la culpa— y que con su gesto produce, en circunstancias atípicas, un nuevo agrupamiento a su alrededor, una legalidad original ajena a las oposiciones propias del Oeste y del Desierto en sus versiones gastadas por la aventura tradicional: indios contra soldados/ blancos; bandidos vs. La Ley.*

*El grupo se irá formando por adición de tipos heterogéneos provenientes de horizontes distintos pero unidos en su INCOMODIDAD social: Maha, un indio adolescente de la diezmada tribu tchatooga; el Dr. Forbes, un médico que por ALGUNA RAZÓN exige pacientes de piel roja y no blanca; el Corto Lea, un ladrón de caballos al que Kirk REDIME sin sermones y SE DA VUELTA en el momento clave. Este grupo se retira al ranch del Cañadón Perdido y desde allí, equidistante del mundo blanco —Tucson, Fort Gibson— y de los territorios rojos del pawnee y del comanche, va y viene sin integrarse, cumple tareas de justicia o amistad desde una situación marginal que lo diferencia del resto, de ellos, los demás, la comunidad social y sus leyes.*<sup>43</sup>

Con ese viraje al oeste norteamericano, el guionista piensa en escribir una historia que podría realizarse en la Argentina. Es en ese momento que voltea a una de las opciones que siempre han tenido interés por parte del público lector: la vida, que es decir triunfos, fracasos y caídas, de los ídolos deportivos. Es así que surge en el número 297 de la revista *Rayo Rojo* el personaje del Indio Suárez, dibujado por el español Carlos Freixas.

Para Oesterheld no hay limitantes en lo que se refiere a la creación de escenarios. Sus tempranas lecturas de la literatura clásica de aventuras le enseñaron que las historias se pueden desarrollar prácticamente en cualquier lado. De esta forma, no tiene ningún empacho en ir del Lejano Oeste norteamericano, a las calles de la ciudad de Buenos Aires, y de ahí, incluso, a las

---

<sup>42</sup> Hugo Pratt en entrevista con Juan Sasturain, “El arte de dibujar estampillas”, *Medios y comunicación*, número 17, julio de 1982. La parte en la que menciona su relación con Oesterheld se publica en “Hugo Pratt, desde la cocina de la Época de Oro”, *Oesterheld en tercera persona*, pp. 37-41.

<sup>43</sup> Sasturain, *El domicilio...*, p. 116.



aguas turbulentas y llenas de piratas del mar Caribe. Es así como, el 18 de septiembre de 1959, ve la luz de la tinta fresca el Capitán Caribe, editada por Abril y dibujada por el italiano Dino Battaglia.

Tal vez el recuento de estos grandes títulos den la impresión de que Héctor Germán Oesterheld se dedicaba a pensar y repensar cada una de las tramas en los escenarios que plasmaban las historietas. La realidad era otra, la realidad era que tenía que ganarse el pan diario y que los guiones que entregaba para esas historietas no hubiesen bastado para mantener a su familia. Es así que de manera paralela tiene que trabajar en otros proyectos, incluso para otras editoriales. Participa, dentro de la misma editorial Abril, escribiendo algunos de los textos destinados a la narrativa infantil, como la colección *Diario de mi amiga* y *Biblioteca Bolsillitos*.

Tendrá participación importante, también, en la tarea editorial que supuso generar la revista-libro *Más allá de la ciencia y la fantasía*, que se edita entre junio de 1953 y junio de 1957. Es acá donde Oesterheld comienza a configurar las inquietudes que alrededor del género de la ciencia ficción comenzaban a rondarle por la cabeza. En este momento, el guionista podía muy bien conjugar su tarea literaria con la presentación que se hacía de la revista: *Advertimos a los lectores serios, a los que no quieran leer nada alegre, nada inquietante, nada atrevido, que pasen por alto y muy deprisa, ¡porque quemar!, las páginas de este cuento, desde las cuales un escritor argentino desafía a los lectores de Más Allá. Léalo y háganos conocer su opinión aunque sea para insultarnos. Lo esperamos todo.*<sup>44</sup>

En esta época dentro de lo familiar, habrá cuestiones fundamentales que modificarán la tarea literaria de Oesterheld. La primera es el nacimiento de sus dos primeras hijas: Estela y Diana. La segunda es la mudanza a un chalecito en la zona de Beccar. Es en esa casa donde se construirán los recuerdos más felices de la familia. De ese hogar, Elsa recordará: [Era] *La edad dorada en la que Héctor sembraba flores en el jardín del chalecito californiano, frente a las vías de Beccar. Cuando Estelita se sentaba en la falda del padre y le pedía que le dibujara: "Papu, dibujitos". Cuando Diana escribía, Beatriz era la chica más alegre del barrio y Marina se convertía día a día en el fiel retrato de su padre. Todo era ruido y acción en esa casa que Oesterheld bautizó "de la familia Conejín"*.<sup>45</sup>

En la búsqueda por conseguir una situación económica que le permita darle la mejor vida a su familia, el guionista trabajará también para otras editoriales. En 1947, por ejemplo, para

---

<sup>44</sup> Oesterheld en *tercera persona*, p. 27.

<sup>45</sup> "Elsa: me quedé sola", <http://www.elortiba.org/etern1.html>, consultado el 22 de agosto de 2008.

Ediciones Tito publicará la serie *Los mejores cuentos de animales*, firmada con su pseudónimo de Héctor Sánchez Puyol y que fueron ilustrados por Humberto Caputi. En 1953, para la revista *Hazañas!*, de la editorial Muchnik, creará los personajes Tarpón, que aparece en el número 1 de dicha revista el 18 de noviembre de 1953, y Doc Carson, que primero es un folletín y, a partir del 7 de abril de 1954, en el número 21 de *Hazañas!*, se convierte en historieta con dibujos de Carlos E. Vogt.

1955 es un año especialmente ocupado y donde la revista *Dragón blanco* ve nacer a cinco personajes más que se añaden a la larga nómina que ya tiene en su historial el autor para este momento: Dragón Blanco, Chas Erikson, El Zarpa, Lon Sutter y Lobo Nuncan. El año siguiente genera para Editorial Temporada un personaje que se inserta en la tradición de los álbumes de corta y pega: *Deportito*. Para Códex y su revista *Ases del Oeste* realiza El Mescalero. La literatura infantil es un ejercicio que no abandonará, muestra de ello son los títulos que publica para las colecciones “Grandes álbumes infantiles”, “Álbumes infantiles” y “Mis animalitos” en editorial Sigma.

Viene después la vorágine. El ciclón. Todo se arremolina alrededor de Oesterheld. Nace su tercera hija, Marina. Sin embargo, la sacudida será de otro tipo. Dibujantes de primer nivel se unen a la aventura. Breccia, Pratt, Pavone, Solano López, Moliterni, Schiaffino. Todos afilan lápices y aguardan tintas. Como soldados a punto de cruzar la delgada línea roja. Ésa que los llevará sin más al combate. Jorge Mora (Jorge Oesterheld) aparece como lugarteniente del poderoso ejército. Se miran unos a otros y echan andar hacia adelante. Han decidido cruzar la Frontera.

93

### **Mientras tanto...**

En marzo de 1949, la Asamblea Constituyente promulgó una nueva Constitución que permitía la reelección del presidente para un segundo mandato consecutivo e incluía novedosos artículos relacionados con los derechos de los trabajadores. En esta coyuntura, el Partido Justicialista designó candidato a Perón para los comicios de 1952.

El régimen comenzó a ser cuestionado fuertemente por parte de los partidos de oposición y diversos sectores de la prensa. Comenzó entonces un periodo de represión que afectó a diversos sectores, la clausura del diario *La prensa*, uno de los principales medios de comunicación, fue uno de los puntos más altos de este proceso. A pesar de esto, Perón fue reelegido con una amplia mayoría y sus

candidatos consiguieron 135 de los 149 escaños de la Cámara de Diputados.

En enero de 1953, el gobierno lanzó un segundo plan quinquenal, se proponía incrementar la producción agrícola por encima, incluso, de la industrial. Al mismo tiempo, se redujo el gasto público. A pesar de que la balanza comercial tuvo un superávit durante el año, la inflación se incrementó en un 200%, por lo que la economía real se vio seriamente afectada. En este contexto, la iglesia modificó su postura ante el gobierno: de ser uno de sus aliados en el primer periodo, se convirtió en un baluarte de los movimientos de oposición.

El 16 de junio de 1955, se da un primer intento de golpe de Estado que es rápidamente sofocado y los responsables son reprimidos de manera firme. Eso no evita, sin embargo, que el 16 de septiembre, las tres fuerzas del ejército lanzaron una ofensiva que concluyó con la toma del poder y el exilio de Perón, primero a Paraguay, después a Venezuela, República Dominicana y, finalmente, a España. El general Eduardo Lonardi asumió la presidencia con la promesa de restablecer la democracia.



### LA ÉTICA SALVAJE DEL OESTE

*Sargento Kirk*, uno de los primeros trabajos de Oesterheld con alcance masivo, es una historieta que versa alrededor de la posibilidad de mostrar a un personaje, como la mayoría de los de los creados por el guionista, que escapa del estereotipo del héroe *comboy* que realizó “la Conquista del Oeste”. Este singular vaquero es un ser humano al que no se tendría que añadir adjetivo alguno. La máxima característica de Kirk es, precisamente, la capacidad que tiene para discernir lo que es correcto de lo que no. En esa construcción ética funda Oesterheld la capacidad de elección que tiene su personaje en un territorio que ha sido, tradicionalmente, el campo de batalla de los “buenos” y de los “malos”.

La épica de “La Conquista del Lejano Oeste” ha tenido siempre, desde la visión del poder hegemónico en la sociedad norteamericana, una cara en la cual los colonizadores blancos siempre se mostraron como víctimas ante los ataques de los “indios salvajes” que asaltaban las diligencias o asesinaban a los mineros. Oesterheld intenta mostrar la otra cara: la del indio oprimido que se ve desplazado poco a poco de los territorios que por tradición y herencia cultural les pertenecían. Y lo hace a través de un soldado blanco que repentinamente cobra conciencia acerca del papel exterminador que sus pares realizan en las llanuras y desiertos del oeste norteamericano. La aparición de Kirk tiene que ver con la salvación de uno de los hijos de los jefes nativos que informa a su aldea de la decisión del sargento por unirse a la vida de la tribu *tchatooga*.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Tribu perteneciente a la capacidad imaginativa de Oesterheld, ya que no hay registros de este grupo como etnia o algo parecido. Lo más cercano es el pueblo de Chatooga, ubicado en el estado de Georgia en los Estados Unidos, muy alejado del sitio donde el guionista plantea el desarrollo de la historia de Kirk. Si hace referencia a los habitantes de esta zona, se estaría refiriendo a los *cherokees*.



47

Lo que mueve a Kirk no es la lealtad a un ejército en el que no cree, ni siquiera la disciplina autoimpuesta con referencia a lo que las palabras “patria” o “fortuna” representan. Dentro del imaginario de *Sargento Kirk*, el imperativo ético que guía la tarea del personaje principal tiene que ver con dos conceptos fundamentales, por un lado su visión de lo humano sobre todas las cosas y, por el otro, la solidaridad expresada con los más débiles. Las luchas que Kirk emprende en el escenario del Salvaje Oeste no tienen que ver con esencialismos o planteamientos dicotómicos rígidos expresados en un anti-relato hegemónico. Para el autor, probablemente, esto resultaría igual de maniqueo que las versiones del poder sobre los conflictos del Oeste norteamericano. Su héroe está lleno de matices. Apoya la lucha de los tchatoogas cuando se encuentran en situaciones de evidente inferioridad o injusticia, pero también actúa en contra de éstos (o de la visión cerrada de las acciones de éstos) cuando un bien mayor, un valor más alto, se persigue. Por ejemplo, la paz entre naciones indias.

96



48



49

Con la apariencia de una serie de aventuras de *cowboys* completamente convencional, *Sargento Kirk*, sin embargo, representa un debate del cual ni siquiera Oesterheld se puede librar: la dicotomía entre civilización y barbarie. Entre el hombre natural, inocente por naturaleza, buen salvaje; y el hombre civilizado, el que domina el lenguaje, la interpretación de la realidad y, en

<sup>47</sup> *Sargento Kirk*, número 1, p. 8.

<sup>48</sup> *Sargento Kirk*, número 1, p. 10.

<sup>49</sup> *Sargento Kirk*, número 2, p. 46.

términos de interpretación más allá de la literalidad, el que domina incluso a la propia naturaleza. A lo largo de la serie, Oesterheld no duda en colocar a los indios amigos de Sargento Kirk del lado de esa barbarie incomprensible para el hombre civilizado. Los argumentos vertidos por el autor no alcanzan para matizar la visión dicotómica, antes bien la refuerza. Los fenómenos descritos por el guionista parten de la imposibilidad aborígen para comprender los fenómenos que atañen a “fuerzas mágicas” o eventos alejados de la comprensión de una cultura que no ha alcanzado el desarrollo tecnológico de los blancos que comienzan a habitar las praderas norteamericanas. De la misma forma, Oesterheld refuerza elementos sobre los cuales los debates se revelan intensos e interminables: la afición de los indios por las bebidas alcohólicas, por ejemplo, le brinda en la historia la posibilidad de mostrar una cara casi estereotípica de los indígenas: la del pobre despojado que sólo vive para el alcohol y que sólo encuentra consuelo a su miseria en la semiinconsciencia de la embriaguez. “El deseo fuerte de alcohol”, una fuerza que atañe a la barbarie, a la incapacidad de poder someter sus impulsos.



50



51

Esta visión dicotómica, sin embargo, se va atenuando hasta casi hacerse contraria en los episodios que siguen a ese primer planteamiento tan cercano a las historietas de *cowboys* tradicionales. Es cierto que Oesterheld despoja a sus historias del elemento erótico con el que cuentan diversas narraciones del Oeste, elemento que las más de las veces es puramente eufemístico. “Se fueron a corretear en la pradera”, apunta por ejemplo, en México, la tradición de eufemismos publicados en la mayoría de los relatos de *El libro vaquero*. El argentino, en cambio, introduce la duda. Después de que las primeras entregas nos dan a un indio ignorante, alcohólico, con pocas capacidades estratégicas para la guerra y un espíritu guerrero que nunca

<sup>50</sup> *Sargento Kirk*, número 2, p. 55.

<sup>51</sup> *Sargento Kirk*, número 3, p. 56.

atiende al raciocinio, en episodios posteriores, el Sargento reconoce que la cultura de los indios tchatoogas no puede comprenderse solamente desde esa perspectiva y apunta, un tanto como el efecto producido por *Facundo. Civilización y barbarie* de Domingo F. Sarmiento, la posibilidad de que aquello que reconocíamos como civilizado sin cuestionamientos, no sea sino un disfraz que oculta un tipo distinto de barbarie.



“La civilización seguirá avanzando y nada la detendrá”, afirma un doctor con el cual Kirk establece diversos diálogos en los cuales, como modernos Las Casas-Sepúlveda, exponen la cuestión indígena como una problemática que se dirime en los campos del avance de la occidentalización inmisericorde. Dicho proceso, sin embargo, dentro de la trama de Sargento Kirk se carga de ambigüedad y dudas razonables. Para Oesterheld la civilización, al mismo tiempo que trae los “beneficios” en términos de cultura, comunicación, transporte y transformación del paisaje, trae consigo, también, los métodos que hacen posible tal imposición, tal proyecto civilizatorio. Las masacres se suceden cuando los tratados no existen o se violan cuando ya han sido firmados. Esa desconfianza mostrada por los tchatoogas es la misma que muestran los indígenas latinoamericanos a lo largo del continente cuando se habla de tratados, planes y “rescates” de lo que en muchas partes se considera como un esencialismo que no pasa de asimilación folklórica, más que de intento de comprensión profunda de otro que no pide *ser parte de*, sino sólo *ser reconocido como*. Los indios de Kirk plantean una problemática que tiene sus ecos en la Conquista y que llega, casi sin modificación, hasta los mediados del siglo XX cuando se publica la historieta.

<sup>52</sup> *Sargento Kirk*, “El traidor”, número 5, p. 63.



“FUE UNA CARRICERA COMO SÓLO EL ROSTRO PALIDO ES CAPAZ DE HACER. LO ARRASARON TODO, MANCHABAN SUS ARMAS CON SANGRE DE “SOJAN”... DESAPARECIERON COMO LLEGARON PROTEGIÉNDOSE EN LA NOCHE...”

53



IGUAL QUE EL HOMBRE UNE A LOS LOBOS PARA COBRAR SUS PIEZAS, EL OJO AL ROSTRO PALIDO HA UNIDO A LAS TRIBUS DEL DESERTO.

NO ENTIENDO, LANIKA... LOS ROSTROS PALIDOS FORMARON UNOS TRAZADOS CON LOS PIELS ROJAS QUE NO PUEDEN VIO LAIRSE, PORQUE...

“TRAZADOS NO SON MAS QUE PALABRAS PARA LOS ROSTROS PALIDOS...”

54

Kirk toma, sin dudar, partido por la causa de los indios. Se reconoce en esta incursión de Oesterheld esa vocación por poner en relieve la situación de los oprimidos. Si bien el desertor del ejército reconoce situaciones de injusticia dentro de la propia sociedad tchatooga, estas injusticias le parecen nimias comparadas con las que se cometen contra los indios por parte de los blancos. Muchas veces, el sargento actúa contra los intereses de la tribu india, porque reconoce algún mérito en aquellos que son afectados o en los que podría caer el peligro. Estos se aprestan a premiarlo por el temporal pase de equipo, pero Kirk siempre está listo para aclarar las causas de su proceder y para reafirmar la convicción de sus decisiones.



“SI NUNCA, ES... TE GUSTO LE VALDRA UN INDIOS?”



NO NECESITO INDIOS, GENERAL MIO. AHORA SOMOS ENEMIGOS.

55

Podemos afirmar que más allá de una convicción política o cultural profundamente meditada, lo que permanece en Kirk es una ética a la que responde y cuestiona solamente él. Esta ética salvaje en un contexto que no se puede concebir de otra manera más que como inmediatez y reflejos rápidos. Para el personaje, tanto como para el guionista, lo que queda al final es la posibilidad de comprender que, más allá de las luchas territoriales o políticas, lo que tiene que sobrevivir es una conciencia que aluda a la humanidad de los que comparten un territorio o una forma de vida. Más allá de las luchas raciales, económicas, de poder, para Oesterheld sobrevive una visión que pone al hombre como la cúspide de todas las acciones que se ejecutan sobre la tierra. *Sargento Kirk*, en ese sentido, es una obra que desnuda las injusticias

<sup>53</sup> *Sargento Kirk*, “Chacales en la noche”, número 4, p. 60.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>55</sup> *Sargento Kirk*, número 3, p. 55.



cometidas contra los indios norteamericanos (haciendo analogía con los latinoamericanos), que denuncia la rapacidad de los capitalistas blancos (los últimos episodios aluden al despojo de territorios indios para establecer una mina de oro) y que pone a Kirk como la conciencia de algo que en ese contexto parece improbable pero que él hace posible: la solidaridad sin mirar el beneficiario de tal actitud de vida.



<sup>56</sup> *Sargento Kirk*, número 3, p. 57.

### 3.3 1957: AÑO CERO



Jao Mottini, un ilustrador brasileño, trabaja sobre el respirador. Comienza a delinear lo que será el logotipo de una de las editoriales más influyentes en la vida cultural de la Argentina de finales de los años cincuenta. La silueta muestra a un indio de las pampas sobre las ancas de un caballo. Está de pie, recargado sobre su lanza mientras la otra mano está sobre sus ojos; trata de ver más allá del horizonte. Es el nacimiento del logo que marcará el origen de la editorial Frontera.

Sin embargo, todo había empezado antes, en marzo de 1956. Héctor Germán y su hermano Jorge deciden fundar una editorial en la cual publicarán novelas “largas” teniendo como principales personajes al Sargento Kirk y a Bull Rocket. La decisión la habían tomado desde el año anterior. Los personajes son populares y logran venderse. Cada uno de los personajes logra colocar nueve novelas en el mercado.<sup>57</sup> Las novelas se venden, el distribuidor decide proponerles que establezcan una editorial con fines más ambiciosos. Así nace la Editorial Frontera.

En abril de 1957 nace la revista homónima a la editorial, para mayo del mismo año aparece *Hora Cero*. Tanto *Frontera* como *Hora Cero* son revistas mensuales que presentan episodios completos de las aventuras de los personajes que habitaban sus páginas. El formato es apaisado (13 x 19.5 cm), incluye 68 páginas impresas en negro y las portadas a color. En ésta se reconoce una influencia importante de la revista *Misterix* de principios de los años cincuenta. Las portadas son encargadas a distintos artistas, entre ellos: Roume, Pavone, Pratt, Solano López, Moliterni, Schiaffino, J. Herliczka, Vogt, Daniel Haupt, Lucho Olivera.<sup>58</sup>

Las mudanzas de la editorial son constantes. Para la aparición de las dos revistas primeras se encuentra en la calle 3 de febrero, en el número 1058, de la ciudad Buenos Aires; en marzo de 1958, en la calle Bolívar, número 547; y, finalmente, en 1959, en la calle Cangallo 1593. Todas las direcciones dentro de la ciudad de Buenos Aires. El directorio del editorial refería a Jorge Oesterheld como el director de la misma, desde 1957 hasta 1962. A partir de este año es el mismo Héctor el que aparece como encargado de la publicación.

---

<sup>57</sup> Las novelas de Kirk fueron: *Muerte en el desierto*, *Hermano de sangre*, *Oro tchatooga*, *Los espectros de Fort Vance*, *La balada de los tres hombres muertos*, *El “Recortado”*, *La ciudad de los muertos*, *“Sberiff”*, *sepulturero*, *barman*, etc., *El invulnerable*; las de Bull Rocket: *El tanque invencible*, *Fuego blanco*, *Peligro en la Antártida*, *Buenos Aires no contesta*, *Piloto de prueba*, *Hacia el infinito*, *El último combate*, *De otros mundos*, *Vuelve Moby Dick*.

<sup>58</sup> Cfr. Oesterheld en *tercera persona*, pp. 44-45.

*Los motivos por los cuales Héctor dejó Abril y formó su propia editorial no los conozco, él era muy reservado de sus decisiones. Creo que en Abril, a pesar de la excelente relación que tenía con los directivos, no le daban la libertad necesaria para hacer la historieta que él quería; como en toda gran editorial no querían correr riesgos, querían solamente entretenimiento, pero Héctor tenía otra visión, él decía que la historieta, a diferencia de la literatura convencional, era muy popular, y por eso había que hacerla bien, para que tuviera un fin educativo, un sentido histórico, científico y artístico. Fue precursor: vio que la imagen, junto al diálogo ágil, le resultaría más interesante al chico que los textos monótonos de divulgación.*

*Cuando decidió largarse con su editorial los muchachos: Hugo, Ivo, Guillermo, (Pratt, Pavone, Letteri) y algunos más, fueron muy explícitos: —“¿Donde vos vayas vamos nosotros!” Así nació Frontera. Todo funcionaba en la casa de Beccar que habíamos alquilado en el 53, cuando esperamos a Diana. Yo viví intensamente —como decía Hugo, ¡a lo celta!— esta aventura. Esa casa era como un laboratorio del que yo fui una privilegiada participante y donde mis chicas dibujaban y escribían el día entero.”<sup>59</sup>*

Era evidente que la construcción de un proyecto de estas dimensiones implicó para Oesterheld la necesidad de aumentar la cantidad de personajes que había creado hasta este momento. Esto implicaba también, la negociación que tuvo que hacer con César Civita en el momento en que abandona la editorial Abril. La separación se dará en buenos términos. Al reclamar sus personajes, Civita permite que el guionista se lleve a Frontera al Sargento Kirk, pero en Abril se mantiene Bull Rocket.<sup>60</sup>

Después vendría la explosión de creatividad. En la revista *Frontera* aparecen los personajes Tip Kenya, Ticonderoga, Verdugo Ranch, Joe Zonda, Ernie Pike, Leonero Brent, Jack Kleves, El Gaucho Fatiga, Bolo Peck. Además de las series “Cuentos de la Ciudad Grande” y “Patria Vieja”. Por su parte, en *Hora cero*, aparecerán Ernie Pike, Lucky Piedras, Rolo, Hueso Clavado, Capitán Lázaro, Amapola Negra, Buster Pike, Jeep Popski; y las series “Cuentos del Tipi” y “Cuentos de la Ciudad Grande”.

*Comencé muy joven a colaborar en la Editorial Frontera. Tuve mucha suerte estar entre tantos grandes, aunque naturalmente, novato, me expuse el contraste con esos experimentos profesionales, ahí con grandes sueños de hacer algo bien hecho.*

---

<sup>59</sup> Elsa Sánchez, *op. cit.*, p. 8.

<sup>60</sup> “—¿Cómo fue el asunto de los derechos al retirarse usted de Abril? Bull Rocket queda en Abril y Kirk se lo lleva a Editorial Frontera, que era suya.

— Cuando yo me fui de Abril fue una separación amistosa, un arreglo amistoso, y tal es así que hoy me encuentro con Civita en la calle y vamos a tomar un café.”, Trillo y Saccomanno, *op. cit.*, p. 16.

*Tuve momentos donde dediqué muchas horas de mi trabajo a perfeccionarme, a tratar de mejorar. Recuerdo que en esas circunstancias pude hablar con HGO y traté que supiera de mi dedicación en tal sentido. Grande fue mi sorpresa al decirme Héctor que la historieta debía ser lectura rápida, ágil, así como el dibujo; no me decía eso para no pagarme más como podía suponerse (luego de esa conversación tuve aumento). Él me estaba enseñando un concepto que nunca olvidé a pesar de lo difícil de aplicarlo.*

*Con Héctor me quedó la sensación de libertad al dibujar, sus indicaciones eran fáciles de entender, me sentía parte de un misterio pronto a revelarse, se podía esperar la sorpresa y permitía crear, sugiriendo más que detallando.*

*[...] HGO fue el guionista que más leí; generalmente yo siempre priorizo el dibujo, pero él era garantía dibujara quien dibujara.<sup>61</sup>*

*Frontera y Hora Cero* tenían una periodicidad mensual, presentando historias completas de los personajes que habitaban sus páginas. Esto supuso una revolución dentro del medio, ya que la mayoría de las revistas publicadas en esta época, dentro del mismo género, remitían al tradicional “Continuará...”, y sólo dejaban la publicación de historias completas en lo que denominaban *suplementos especiales*. La forma de actuación de la editorial de los Oesterheld fue contraria. Comenzaron publicando números mensuales con historias completas y después, hasta el 4 de septiembre 1957, aparece el primer número del *Suplemento Semanal de Hora Cero*. Esta será una revista de la misma forma apaisada (19.5 x 26 cm), que se pondrá a la venta los días miércoles, contenía 16 páginas en blanco y negro, y tapas realizadas en color. La importancia de este suplemento es fundamental, porque acá se publicarán dos de las historias más importantes dentro la trayectoria del guionista: *El Eternauta* y *Randall The Killer*. Dentro de la publicación aparecerán otros personajes y series importantes como *Sherlock Time* y *Cachas de Oro*. La publicación perdura hasta el número 116 del 18 de noviembre de 1999, fecha en la cual Oesterheld se despidió de sus lectores.

*Fui uno de los muchos lectores de la obra de HGO, pero también testigo —en la época del editorial Frontera— de su trabajo incansable en la producción de sus argumentos. Recuerdo que en una oportunidad, acompañado del dibujante José del Bó, llegamos a la editorial y Héctor estaba solo, trabajando, con una hoja de papel y lápiz. Bajaba líneas de una columna a la otra, donde estaban anotadas situaciones y personajes.*

---

<sup>61</sup> Ernesto García Seijas, “Recuerdos de H. G. Oesterheld”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 79.

Oesterheld, como todos saben, hacía casi todos los guiones de sus revistas, y ese sistema lo emplearía, supongo, a fin de controlar los ambientes y las situaciones de sus personajes en las diferentes historias.

Paró de trabajar, y, gentilmente, me pidió el diario que llevaba, a fin de leer la primera plana. Después de los titulares y las noticias más importantes, un “box” -abajo de la página- presentado un título más o menos así: “Las fuerzas armadas continúan unidas”. Nos miró, sonrió y comentó: “Si estuvieran unidas, no habría necesidad de estamparlo en la primera página”. Después cambió el tópico y comenzamos a conversar sobre temas de guerra. “¿Ustedes sabían que los franceses en la Segunda Guerra, tenían más modelos de tanques que los alemanes?”, fue su comentario. Ni recuerdo si miró nuestros dibujos. La empresa ya estaba comenzando a dar señales de fatiga, de que los tiempos áureos ya habían pasado, y que había que enfrentar las aparentes dificultades comunes a las editoriales -pequeñas o no- de aquella época.<sup>62</sup>

El éxito de las historietas publicadas en las tres revistas mencionadas, anima a los empresarios-guionistas a impulsar la publicación de más material impreso. Es así como parecen los suplementos *Hora Cero Extra!* y *Frontera Extra*. Ambas inician como publicaciones bimestrales, apareciendo en abril de 1958 y julio del mismo año, respectivamente. La demanda llega a ser tal, que las ediciones se tienen que multiplicar y los “extras” aumentan su periodicidad a una edición por mes. Al igual que sus antecesoras mensuales, la publicación cuenta con 68 páginas en blanco y negro, pero acá está la diferencia: el formato utilizado para la publicación no es apaisado, sino vertical. De las dos, *Hora Cero Extra!* Resulta la más exitosa, por lo que será editada hasta mayo de 1963, cuando la tapa mostraba el número 77.

*Hora Cero Extra!* creó su propia constelación de personajes: Sherlock Time, Doctor Morgue, Doc Carson, Bolo Peck, Pat Dune, Mortimer, Stan y Albert, Paul Neutrón, “Nikky” Andrade y la serie *Sea Ud. Detective* (guionada por Jorge Mora). De la misma forma, se publica material que aparecía regularmente en sus otras publicaciones.

Para *Frontera Extra*, por su parte, Oesterheld creará los siguientes personajes: Tom de la Pradera, Lucky Yank, Rayo Verde y Santos Bravo; así como la serie “Cuentos de la Ciudad Grande”. La nómina de la publicación, al igual que en *Hora Cero Extra!* se ve enriquecida por la llegada de personajes que aparecían en sus demás revistas.

Estas cinco publicaciones: *Frontera*, *Hora Cero*, *Suplemento Semanal de Hora Cero*, *Frontera Extra* y *Hora Cero Extra!*, representan una parte medular en la producción historietística del guionista durante esta aventura en su propia editorial. Habrá otros experimentos dentro de

---

<sup>62</sup> Rodolfo Zalla, “Fui uno de los muchos lectores...”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 84.

variados géneros, pero lo esencial de la aventura, lo esencial de su producción durante este periodo, hay que buscarlo necesariamente en las páginas de estas revistas.

*Resulta impresionante que en una misma revista -y, sobre todo, en la cabeza de un solo guionista- cupieran personajes y ambientes tan disímiles. De una página a otra, la imaginación del autor (y también la de los lectores) pasa del Lejano Oeste a la pampa del siglo XIX y de allí a la Nueva York de la década del 50 del siglo XX, hasta alcanzar una localización precisa y novedosa: la propia Buenos Aires. Con Oesterheld el peligro empezó a estar a la vuelta de casa, en cualquier esquina. Ese es el domicilio de la aventura, al decir de Sasturain.*

*Historias de invasión, de militares, de viajeros del tiempo, de ladrones, de indios, de gauchos... Historias a veces brillantemente logradas y otras menos, la entrenada pluma del guionista aseguraba siempre una cuota básica de calidad. Oesterheld le dio palabra a casi todo. Y también una cosmovisión común: la humanización de los personajes. En sus guiones no hay buenos perfectamente buenos ni malos acabadamente malos; según se desprende de los cuadritos, toda persona -en algún momento, en algún lugar- tiene una chance redentora a través del coraje, la lealtad, el amor o la amistad.*

*A primera vista, la lucha parece contra un enemigo externo, pero básicamente el conflicto es interno. El bien y el mal, lo individual y lo social, la ética y la ley, la vida y la muerte pelean en el terreno más arduo: el de uno mismo. Por eso los éxitos nunca resultan completos ni los finales, felices. Para conseguir alguna victoria el héroe debe volverse necesariamente colectivo.<sup>63</sup>*

A la par de sus cinco revistas principales, Editorial Frontera intentó explorar la diversidad del mercado. Después de su experiencia con la literatura infantil, decide explorar con dos revistas: *Papito me cuenta* y *Mamita me cuenta*. Estas salían los días martes alternadamente: una semana un título, la semana siguiente el otro. Sin embargo, tal iniciativa no progresa, se constituyen un fracaso que, probablemente, inicia la decadencia de la editorial.

Otra de las aventuras en las que se embarca tiene que ver con la colección *Ernie Pike. Colección Batallas Inolvidables*. En esta revista se presentaban escenas de la guerra en diferentes escenarios. Hay una atención principal por el conflicto de la Segunda Guerra Mundial, presentando una documentación que hacía que los contenidos se movieran entre la revisión histórica y la ficción literaria.

---

<sup>63</sup> Judith Gociol y Diego Rosemberg, *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2000, pp. 37-38.

Será en *Ernie Pike* donde los sentimientos de Oesterheld hacia la guerra y la posibilidad de una revolución se ven reflejados. Conviene recordar que en esta época de la Editorial Frontera, es cuando se da uno de los grandes hitos históricos de América Latina: la Revolución Cubana.

*Hay que retornar a 1959, [...] al triunfo de la Revolución Cubana, quizás el hecho más significativo de la Latinoamérica del siglo pasado, que es cuando Oesterheld encuentra la conversión de sus ideales marxistas. La revolución era posible, sólo era necesario creer fervientemente en ella, con pasión, con deseo, con necesidad ferviente... pero claro, desde un planteamiento teórico, pues un padre de familia numerosa lo tiene más complicado, sobre todo cuando tiene que hacer frente a una delicada situación financiera. Frontera iba de mal en peor, la crisis en el sector era aguda tras la época dorada, y la empresa se hundía. Finalmente, y tras un sin fin de vanos intentos por devolverla a flote, la quiebra se hizo patente en 1960 y Oesterheld regresó a su condición de guionista a sueldo mal pagado, renunciando así al sueño de toda una vida. Sus ilusiones de intelectual de izquierdas chocaron con la más cruda realidad, y sus sentimientos fluctuantes se encontraron y recogieron en la mejor etapa de su carrera, en *Mort Cinder, Watami...*, ejemplares baladas épicas donde la fuerza y personalidad de sus protagonistas ocultan la presencia de su autor. Pero no estaría de más recalcar como en ellas comienza a gestarse (en estas esencias del antihéroe, del inadaptado a los cánones sociales vigentes), el Oesterheld combatiente.<sup>64</sup>*

106

Uno de los personajes que parece reflejar de mejor manera la personalidad del guionista durante esta época es Ernie Pike. Este es un corresponsal de guerra, un hombre que se ve envuelto dentro de las historias que arrastran consigo los enfrentamientos armados. Como corresponsal, Pike se enfrenta a la necesidad de contar las cuestiones en donde la naturaleza humana se pone de manifiesto. Más que una revisión histórica, lo que priva dentro de la historieta, es la visión humana, perecedera, trágica, cotidiana, asociada con la destrucción. El personaje no es una creación completamente original, está inspirado en una persona real. El periodista Ernie Pyle.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Javier Mora Bordel, "H. G. O.", <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Argentina/Oesterheld.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008.

<sup>65</sup> Ernest Pyle nació con el siglo el 3 de agosto de 1900 en Indiana en Estados Unidos y murió como corresponsal de guerra en la isla IeShima, cerca de Okinawa, el 18 de abril de 1945. Diversas fuentes periodísticas e históricas, lo citan como el corresponsal de guerra más leído en los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Una revisión biográfica bastante interesante la hace César Vidal en "El corresponsal más leído", *Crónica* (suplemento de *El mundo*), 25 de noviembre de 2001.

En más de un sentido, Oesterheld sentirá una gran afinidad con este personaje. Afinidad que será reflejada incluso dentro de la misma historieta. Hugo Pratt, el dibujante al que le fue encomendada la ilustración de esta historia, terminó poniendo el rostro del guionista como el rostro mismo del corresponsal. Esto se debió, según palabras del propio Oesterheld, a un malentendido entre éste y el dibujante.<sup>66</sup>

Sin embargo, no se puede negar el papel fundamental que tendrá esta historia dentro de la configuración del imaginario de Oesterheld. Aquí es donde se desplazan las acciones de las grandes batallas, la separación maniquea entre buenos y malos, y la supuesta “trascendencia histórica” en aras de contar historias pequeñas, pero que tienen relevancia para los personajes que las protagonizan.

Las mismas características que tendrán varios personajes posteriores, entre ellos el mismo Juan Salvo de *El eternauta*.<sup>67</sup>

*Si, [Ernie Pike] es una especie de homenaje [a Ernie Pyle]. Leí una vez un artículo sobre Pyle que me impresionó mucho. Me parece una figura arquetípica. Incluso su muerte. Toda su vida parece escrita por un guionista. Luego leí algunas de sus crónicas. Abí no había mayor anécdota, eran más que nada siempre problemas humanos, el soldado pensando en su familia... Y si alguna vez contaba una acción bélica lo contaba de una manera tan pedestre, tan desde el punto de vista del tipo medio chanta como cualquiera, sin siquiera demasiado conocimiento de estrategia y eso me resultó tremendamente atractivo. Y cuando leí que había sido el corresponsal de guerra más leído en los Estados Unidos durante la Segunda Guerra... y el final que tuvo, quedé impactado. Murió en Iwo Jima, se había terminado la campaña, estaban haciendo operaciones de limpieza, iba con varios en el jeep y un francotirador japonés tiró. Todos salieron corriendo y se arrojaron a la cuneta, era un incidente de tantos. Cuando se levantaron y volvieron al jeep vieron que uno había quedado allí: Ernie Pyle, muerto. Y así terminó, cierra su historia en forma redonda, redonda, en lo suyo, muriendo cuando terminó la guerra, de la forma más pava.*<sup>68</sup>

La catástrofe de Editorial Frontera comenzará en el año de 1959. A pesar de un tiraje elevado, y de que las historias tienen una aceptación muy fuerte dentro de todo el público, la editorial

---

<sup>66</sup> “En cuanto al dibujo, fue una broma de Pratt: cuando creé el personaje, le adjunté una nota con el primer guión y le dije que lo hiciera simpático, noble, buenazo. Como chiste, terminé la nota así: “Bah, hacelo como yo”. Y Pratt se lo tomó en serio e hizo una caricatura mía”, Vacca, *op. cit.*

<sup>67</sup> La crónica de la creación e importancia de esta historieta se hará de manera extensa en el cuarto capítulo.

<sup>68</sup> Trillo y Saccomanno, *op. cit.*



comienza tener problemas económicos. Deudas que se complican con la piratería de sus principales publicaciones, impresiones clandestinas de las cuales los hermanos Oesterheld no ven un solo centavo. Las deudas con las imprentas y la salida de algunos de sus dibujantes por los mejores precios en Europa, obligan a Oesterheld a trabajar en otras editoriales para tratar de salir adelante con su familia. En 1957 había nacido su última hija, Marina. La situación familiar se hace también difícil, algunas discusiones con Elsa, la pérdida de algunos privilegios sociales.<sup>69</sup> La crisis llega a tal extremo que, en 1961, las revistas pasan a ser administradas por la Editorial Emilio Ramírez, la misma encargada de imprimir las cuando pertenecían a Frontera. Ésta siguió publicando las revistas hasta 1963. Oesterheld tuvo que comenzar a trabajar por su cuenta, nuevamente.

[La versión de él]

*El tiempo me permitió irme enterando de muchas cosas. Fue un desastre el tratamiento no sólo financiero, sino también administrativo. El imprentero hacía clandestinamente una edición aparte que vendía por su cuenta. Fíjese que la editorial Columba pagaba a un tipo un sueldo para ir a la imprenta a destruir el cilindro cada vez que terminaban de imprimir una edición de Intervalo o El Tony. Nosotros, oficialmente, llegamos a una venta alta que era de ochenta o noventa mil ejemplares. Seguramente había otro tanto pirateado. Por la difusión que tuvo aquello, tenía que haber sido mucho más. Y encima, el imprentero, muy astuto, nos iba endeudando, nos dejaba cada vez más empaquetados. Había concedido crédito y, cada vez más endeudados como estábamos, la venta alcanzaba para pagar pero no tanto. Y así fue abogándose económicamente Frontera. Cuando empezaron a venir precios buenos de Europa para los dibujantes, no se les pudo pagar. Pero por el mal manejo, nada más. Porque cuando Frontera empezó se pagaba mejor que en Abril, equiparados incluso a los mejores precios de Europa. Y aquí hay algo más que hay que desmitificar: a veces se habla como que los dibujantes pusieron el hombro para que salieran las revistas Hora Cero y Frontera. No es cierto.*

*[...] Frontera decae cuando se van los dibujantes. Yo mismo empecé a rebuscármelas de otra manera para vivir y casi no podía ocuparme más de las revistas. Empezó entonces a ser mal atendida la empresa y la tomó Ramírez, la editorial de Veá y Lea. Ésta se quedó con los títulos en pago de deuda.<sup>70</sup>*

[La versión de ella]

---

<sup>69</sup> “El final de *Hora Cero* y *Frontera*... Al final se fueron quedando sin dibujantes y el mismo guionista andaba mal, en una época que yo mismo había dejado de creer en la historieta casi. Toda la venida en banda fue una cosa ingrata, triste, con conflictos domésticos y caída de estatus”, Oesterheld en Trillo y Saccomanno, *op. cit.*, p. 22.

<sup>70</sup> *Ibid.*

Luego vino la estafa de los imprenteros. Héctor era muy confiado, siempre creía en todos; yo estaba con los pies más en la tierra. Se vendieron los títulos a Ramírez y luego a un grupo, "El Atlántico", que también terminó estafándonos. Los muchachos empezaron a trabajar en Europa y nosotros nos quedamos con la sensación de haber dado todo por nada. Nos iba de mal en peor; después de Yago y Mort Cinder, Héctor comenzó a escribir para Quintero, para Atlántida, viajó a Chile, pero nada resultaba lo suficientemente rentable.

Héctor era un creador y en esas condiciones no podía trabajar; yo creo que él debió irse a Estados Unidos, no a Europa. Hoy hubiera sido un gran novelista o guionista de cine al lado de Spielberg, haciendo cosas con mayor profundidad; no pudo desarrollarse como él quería. Quedó su fama, su nombre, su obra, pero no fue nada de lo que él pudo llegar a ser.<sup>71</sup>

A pesar de que este periodo está completamente ocupado con las tareas que le imponen su propio editorial, no se le puede pedir a una imaginación como la de Oesterheld que se detenga. Durante esta época escribe algunas series para otras editoriales. Es el caso de Ray Kent para la revista *Pancho López*, de editorial Códex, durante 1957. Al año siguiente crea dos series, Star Kenton y Burt Zane para *El Tony* de Editorial Columba. Para *Círculo Rojo*, de Editorial Bruguera, escribe Pappy Boddington en 1962. Esta última, ya en la etapa en que Frontera se constituía como un sueño, hermoso sueño, que había mudado en una pesadilla de la que había que escapar a como diera lugar.

Oesterheld era alguien que podía ser totalmente descuidado a la vez que meticuloso hasta extremos insospechados. ¿Hasta dónde hubiera llegado Editorial Frontera si Oesterheld no se hubiera empeñado en llevar el control absoluto con el caudal de trabajo que suponía ser creador al mismo tiempo que empresario? La única ayuda que admitía era la de su hermano Jorge en la parte contable. Tal vez de haber estado más liberado de trabajo hubiera podido percatarse de los trapicheos a sus espaldas de imprenteros [impresores] y distribuidores "avispados". Por el contrario, la meticulosidad brillaba en su trabajo de creación: ya hemos hablado del afán pedagógico en su obra, pero el mismo Oesterheld no admitía, por pequeño que fuera, ningún error de documentación propio o ajeno. Educar en la verdad era uno de sus principios más sólidamente asentados.<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Sánchez, *op. cit.*, pp. 8-9.

<sup>72</sup> Javier Mora Bordel, "Historia de un libro", [http://www.labanacomica.com.ar/H\\_G\\_%20Oesterheld\\_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%F1adara%20del%20C%F3mic.htm](http://www.labanacomica.com.ar/H_G_%20Oesterheld_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%F1adara%20del%20C%F3mic.htm), consultado el 14 de marzo de 2008.

## Mientras tanto...

El gobierno de Lonardi no durará más de dos meses. Fue depuesto en un golpe político por el teniente general Pedro Eugenio Aramburu. El pretexto de tal cambio fue la negativa de Lonardi para suprimir las actividades de los peronistas en el ejército y los sindicatos. En junio de 1956 se da un intento fallido por parte de los peronistas para recuperar el poder. Al mes siguiente se convocaron a elecciones en donde se hizo evidente la división de la antigua Unión Cívica Radical, en un sector denominado “popular” (UCRP) y otro denominado “intransigente” (UCPRI). Sin embargo, la mayor cantidad de votos obtenidos fue para boletas en blanco que representaban la postura de los sobrevivientes sectores del peronismo proscrito que seguían las instrucciones de Perón desde el exilio. Los votos en blanco representaron casi una cuarta parte de todos los sufragios.

Para las elecciones de 1958 resultó vencedor Arturo Frondizi, debido, sobre todo, al apoyo de los peronistas. Frondizi prometió levantar las prohibiciones y la persecución que los militantes del movimiento estaban sufriendo. El regreso de Perón era una cuestión que también estaba presente en el acuerdo. El 1 de septiembre de 1958 se restableció el gobierno representativo.

Frondizi consiguió cierta estabilidad económica hacia 1959, respaldada sobre todo por la ayuda de diversos préstamos del extranjero. En 1961, sin embargo, perderá gran parte de su popularidad cuando Perón le retira su apoyo. Los peronistas, de nuevo en la lucha electoral bajo diversas denominaciones partidistas, consiguen en marzo de 1962 el 35% de los votos, además de obtener la gobernación de la provincia de Buenos Aires. Los militares comenzaron a criticar abiertamente la tolerancia del presidente hacia los peronistas, dicha crítica se radicalizó a partir de la entrevista que secretamente tiene con el Che Guevara. La política exterior operó y Frondizi es obligado a renunciar. Ante la inexistencia de vicepresidente por cuestiones normativas, asume el poder José María Guido.

Durante su mandato, en donde los militares tenían la última palabra, las actividades de los peronistas fueron prohibidas nuevamente. En 1963, con un 30% de votos en blanco y sólo 23% de apoyo electoral, asumió el poder Arturo Umberto Illia, un moderado de la UCRP.

# SHERLOCK TIME

## HACIA EL UNIVERSO Y MÁS ALLÁ...

*Sherlock Time* no puede escapar a su referente inmediato: el *Sherlock Holmes* de Arthur Conan Doyle. Y la temática de la historieta transcurre en una sensibilidad parecida. Todo comienza cuando un anciano jubilado, Julio Luna, compra una casa que parece una ganga. Pareciera que la fortuna le sonríe al personaje, hasta que comienza a escuchar historias sobre la casa que después de parecer esplendorosa, aparece ahora como tétrica. Diversas aventuras del viejo en su propio jardín, lo llevan a convencerse de que algo extraño ocurre en esa casa. Desde la presentación de la historieta, podemos ver una combinación de diversos registros que comienzan a hacer de la lectura una adicción gratificante. En *Sherlock Time* hay misterio, terror, ciencia ficción, aventura y un personaje enigmático que no necesita máscara para ser interesante. Un detective del tiempo cuyas aventuras sobrepasan el mundo sensible en donde el personaje de Conan Doyle se desplazaba, para llegar a planteamientos que, a pesar del contexto fantástico, no pierde en verosimilitud.

111



73



74

Oesterheld no se interesa por ocultar la influencia de Conan Doyle en la creación de su personaje. De hecho, plantea que las motivaciones del personaje son similares a los del detective inglés. Con él comparte detalles como fumar tabaco en pipa y un interés por aprender los mecanismos que hacen andar a los objetos o, en muchos casos, la naturaleza misma de los objetos. Breccia comienza a delinear en esta serie lo que después será maestría

<sup>73</sup> Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia, "La gota", *Sherlock Time*, Buenos Aires, Colihue, XXXX, p. 19.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 21.

en *Mort Cinder* : cuadros en alto contraste (ver especialmente el episodio “La gota” en donde la cantidad de oscuros totales cooperan para conseguir inquietar al lector de manera creciente), los rasgos de los personajes delineados de tal forma que transmiten en términos más que de simple ilustración (los rasgos simiescos de Sherlock anticipan la rigidez pétrea de Mort Cinder), la utilización de tipos que transmiten la inquietud o la ansiedad de manera específica (en el episodio “El ídolo”, el rostro del señor Méndez es un antecedente preciso del Ezra Winston de *Mort Cinder*). La gráfica contiene más luz que los experimentos posteriores de Breccia, pero ya anticipan el estilo sombrío en varios de los episodios narrados.



75



76

Los episodios de la historieta mantienen hasta sus últimas consecuencias los planteamientos *conandoylianos*: reunión en un saloncito de una persona agobiada por determinado problema, la aparición de pistas en sitios tan cotidianos como el diario o la fila para comprar el pan. Oesterheld le añade también preocupaciones que aparecerán en obras posteriores, como la de la naturaleza de los objetos. Muchas veces, como le ocurre al anticuario Ezra Winston de *Mort Cinder*, los objetos se convierten en disparadores de una acción que puede terminar en el espacio, en otra época histórica, en el interior de una nave espacial, en la Antártida o, incluso y en el otro extremo, en el hipódromo de la ciudad. Una de las singularidades de la obra es, precisamente, la combinación realizada entre un ambiente de planteamiento de trama completamente decimonónico y un desarrollo que

<sup>75</sup> Oesterheld y Breccia, “El ídolo”, p. 25.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 28.

apunta a la ciencia ficción clásica (Verne, Wells) y al cine de género de invasiones, tan de boga en los años cincuentas.



De hecho, una de las cualidades de *Sherlock Time* es la tendencia que tiene siempre a relativizar todo lo que ocurre en su entorno. Para este Sherlock las respuestas existen sin lugar a duda (como para el de Conan Doyle), sin embargo, las respuestas se tienen que buscar en lugares distantes al mundo conocido y aceptado por los hombres.

En *Sherlock Time* nada puede estar fuera de lugar o tiempo porque, precisamente, el escenario de la historieta es el campo de lo posible: el espacio y el tiempo en su infinita completitud.

Es interesante ver la evolución de la historieta a lo largo del tiempo que se publicó. En varios de los episodios primeros, Oesterheld muestra una desconfianza en torno a la idea de humanidad: incluso se da el lujo de hacer una crítica demoledora a lo que el hombre hace con la vida del planeta. Y, para Oesterheld, esa vida no tiene que ver con cuestiones ecologistas o de conservación natural. Las preocupaciones del guionista son abiertamente sociales. Hay en estas historias, más allá de la puesta en abismo que recurre a lo fantástico, científico e increíble en el mundo perceptible, una necesidad por justificar el actuar del hombre sobre la Tierra y una emisión de juicios convencidos acerca de por qué somos un planeta que no merece, ni siquiera, ser considerado para una invasión.

<sup>77</sup> Oesterheld y Breccia, “El ídolo”, p. 38.



Sherlock siempre provoca a Luna, pero esa provocación, más que dirigida al bonaerense Watson, la dirige al lector. Un lector que concibe como capaz de abrir su mente a posibilidades infinitas. Las pullas que Sherlock hace con su compañero, están dirigidas en realidad al lector; un lector que observa el transcurrir de la acción en las viñetas y tiene que convencerse de la realidad que entraña lo que en ellas ocurre. Los viajes espaciales con sólo subir al ático de la casa parece, en metáfora abusiva, la invitación a visitar el ático de cada uno, la parte alta de la cabeza, ahí donde reside su imaginación.



Se podría decir que uno de los protagonistas principales de la historieta de Oesterheld es, precisamente, el tiempo. Ese Time colocado como apellido nada sutil a continuación del nombre del héroe. Y es que, a semejanza de lo que después hará con *Mort Cinder*, las referencias temporales que el guionista pone en movimiento, son tan variadas como para hacer convivir al Buenos Aires decimonónico, con el de la contemporaneidad del comic, con un futuro “en el que todo puede pasar”. Sin embargo, las acciones que describe el

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>79</sup> Oesterheld y Breccia, “Superaraña”, *op. cit.*, p. 42.

guionista, y en las que sus personajes hacen eco, llevan insertas variadas sensaciones que el lector descifra al ubicarse desde el lugar en que se encuentra leyendo la obra; de ahí que la definición de historieta para adultos tenga más que justificada su nominación.



Una de las cosas que Oesterheld no explora extensamente, pero que tiene una importancia fundamental, es la naturaleza de Sherlock Time. El personaje tiene una ambigüedad acerca de su origen que no es fácil pasar por alto. A lo largo del transcurso de la historieta, el lector comparte la visión de un Sherlock humano. Oesterheld justifica la cantidad de conocimiento y las posibilidades de raciocinio de su compañero ubicándolo más allá de lo humano.

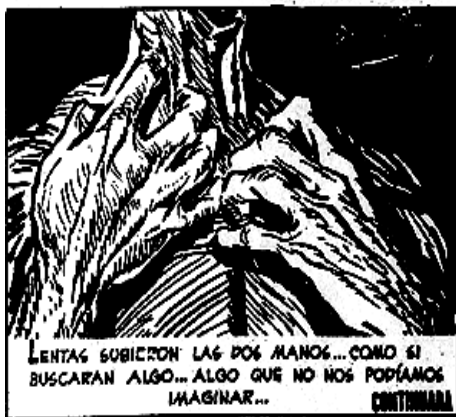


“Tres ojos” es la única historia para la cual Oesterheld presenta una serie clásica de episodios dentro de una sola línea narrativa. La aventura narra la desaparición de equipos de investigación en la Antártida. La fama de Sherlock Time ha llegado a círculos tan exclusivos como para que la propia CIA norteamericana pida sus servicios. Sherlock se dirige acompañado de Luna para encontrar semienterrada en los hielos una nave espacial en la que habita un depredador inclemente.

<sup>80</sup> Oesterheld y Breccia, “El uko”, *op. cit.*, p. 50.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 56.





82

A lo largo de los episodios, es inevitable caer en el garlito del suspenso que el guionista construye a manera de vueltas de tuerca constantes. El “Continuará...” del final de cada uno de los fragmentos de la historia empuja una necesidad real de querer enterarse de la continuación de la trama. Los elementos para que se dé esta reacción están más que puestos: intriga internacional, ciencia ficción clásica y la aparición de la ambición humana como motor de gran parte de la historia.

Sin embargo, en esta historia, Oesterheld comienza a cuestionar algunos de los grandes supuestos de las novelas de espías y los comics de superhéroes. De hecho, tal cuestionamiento llega a niveles de burla, en específico cuando uno de sus compañeros de aventura, un mecánico llamado Rocky, noquea a un agente superentrenado del FBI norteamericano que se suponía era el guardaespaldas ideal de los dos aventureros. Es en episodios como éste, en el que Oesterheld refleja el respeto y el interés que tiene en mostrar a esos seres humanos, de carne y hueso, comunes y corrientes, capaces de las más heroicas y arrojadas hazañas.



83

<sup>82</sup> Oesterheld y Breccia, “Tres ojos”, *op. cit.*, p. 141.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 115.

Las preocupaciones políticas del guionista se reflejan en la manera en que propone algunos de los supuestos de sus historias. Allí donde se pone “raza”, “planeta” o “civilización” se tendría que traducir “países”, “pueblos”, “cultura”. Para Oesterheld es transparente el método utilizado por los poderosos para invadir culturas y pueblos distintos. A pesar de que las aventuras que narra se ubican en un futuro muy distante o “en una galaxia fuera de nuestro sistema”, la realidad es que hablaba de lo que se veía a diario.



Sin embargo, Oesterheld, a pesar de la conciencia política de lo que marchaba mal, tenía una esperanza en el hombre que no podía abandonar. Una esperanza que residía más en la confianza de que la conciencia del individuo podía salvar a la humanidad entera. Esa esperanza es la que hace entrañable a Sherlock Time. Ante una avanzada de pesimismo por el uso que el hombre hace del poder y sus mecanismos, el escritor pone la esperanza como una razón de peso para no olvidar lo que somos. Todos. Esos pequeños seres en el universo que, a pesar de nuestras diferencias, podemos anteponer el bienestar de nuestros semejantes. Y sacrificarnos por éstos.



<sup>84</sup> Oesterheld y Breccia, “El sacrificio”, *op. cit.*, p. 156.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 159.

### 3.4 TENER MÁS LECTORES QUE BORGES...

La editorial Abril, perteneciente a César Civita había abandonado el negocio de las historietas, ahora incursionaba en el terreno de las revistas de espectáculos, de actualidad y dirigidas al público femenino. A partir de 1962 aparece en escena la Editorial Yago que conservan los derechos sobre las historietas que había publicado Abril hasta antes de la aventura de Frontera. Francisco Romay es el artífice de la nueva época de revistas que ya eran leyenda, como *Misterix* y *Rayo Rojo*. El editor sigue una estrategia parecida a la de los Oesterheld, publicando ediciones extraordinarias a los que denomina *Supermisterix* y *Súper Rayo Rojo*.<sup>86</sup>

El lanzamiento de la editorial Yago con sus revistas renovadas, incluye a grandes nombres de la historieta, algunos incluso que habían participado en la misma *Frontera*: Alberto Breccia, Hugo Pratt, Carlos E. Vogt, Arturo del Castillo, Juan Arancio, Leopoldo Durañona, Ernesto García Seijas, José Muñoz, Francisco Solano López, César Spadari y Ray Collins. La llegada de Oesterheld a este proyecto era inevitable.

Es aquí donde surgen, durante esta época, enormes personajes. Una lista: Lord Pampa, Mort Cinder, Watami, Santos Palma, Los Marcianeros, León Loco, Lobo Cruz, Comandante Prado. Todo esto se combina con la reedición de historietas publicadas en el periodo de Abril: Sargento Kirk, Bull Rocket y Joe Gatillo.

*Mi último trabajo en Argentina con guión de Héctor fue Santos Palma para la revista Súper Misterix. [...] aparte de muy culto y gran conversador, Héctor era una gran persona, un hombre bueno en toda la extensión de la palabra; lo reflejaba en su cara. [...] Siempre lo tendré en mi recuerdo.*<sup>87</sup>

En 1962, Oesterheld cruzaría su historia con una de las más importantes y entrañables de la literatura de la historieta argentina: *Patoruzú*. En la revista *Patoruzito*, publica el nueve de agosto de 1962, el cuento “Whisky falso”. Posteriormente, en 1971, trabajará con Dante Quinterno hijo, un proyecto denominado *Patoruzito Escolar*, que se integraba al segmento dirigido al público infantil que la editorial Dante Quinterno tenía, integrado por la revistas *Billiken* y *Antejito*. Es aquí donde aparece su personaje Tina. Para *Grandes andanzas de Patoruzú*, Oesterheld prepara un episodio, mismo que le es rechazado en la editorial y nunca llega a ver la

---

<sup>86</sup> Cfr. Rodolfo Santullo, “Aventura con mayúscula: Grandes autores: H. G. Oesterheld”, <http://www.benciclopedia.org.uy/ autores/RSantullo/Aventura.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008; y *Oesterheld en tercera persona*, p. 85.

<sup>87</sup> Carlos Cruz, “Homenaje”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 90.

luz. El episodio se llamaba “El Obelisco encoge”. Diversos tratamientos lo llevan a construir otra trama a la que llama “La laucha sonriente”. Ninguno de los dos llega a ver la luz (o la imprenta).

Hacia 1962 se integra al equipo que conjunta José Alegre Asmar<sup>88</sup> para dar vida a las revistas *Casco de acero* y *Tucson*. En la primera, aparece el personaje Pappy Bodington, que tenía antecedentes en la editorial Bruguera. El resto de las historias referían a cuestiones bélicas.

En 1965, Oesterheld colabora con la editorial Atlántida,<sup>89</sup> con una historia llamada “Rumbo a las estrellas”. De misma forma participa escribiendo historias deportivas para el suplemento mensual del diario *El Gráfico, Sport*. También realizará para *Canal TV* adaptaciones en comics de películas famosas en esta época, como *Doctor Zhivago* y *Amor sin barreras*, ambas en 1972.

Dentro de la misma editorial, hacia 1973, presentará un proyecto a la revista *Billiken*, en la cual pretenden adaptar novelas famosas al lenguaje de la historieta. Aunque en un principio pretende que éstas aparezcan en una sola emisión, tiene que ceder a que sea de manera seriada semanalmente, como si fuese un folletín. Aparecen así los volúmenes referidos a *El sabueso de los Baskerville* de Arthur Conan Doyle, *20,000 leguas de viaje submarino* de Julio Verne, *Martín Fierro* de José Hernández. Para la misma revista, trabajará nuevos personajes, entre ellos Marvo Luna, Frankie, el pequeño cowboy, El Tostado; y series como *Primero en Marte*.

El trabajo es abundante porque las necesidades son apremiantes. Tirando de un lado y otro, Oesterheld llevará adelante a su familia al tiempo que comenzará un nuevo capítulo: el de la militancia política.

*Recuerdo que en 1962 [José Alegre] tenía una oficina en la calle de Bolívar al 400, y Roberto Giomenti era uno de los que dirigían la parte editorial. Él me dijo un día que entraba Oesterheld. Yo no lo creí, porque El*

---

<sup>88</sup> La editorial de Alegre se llamaba “Gente joven”, pero en la década de los setenta pasó a ser MOPASA. Acerca de él apunta Jorge Claudio Morhain: “José Alegre Asmar fue un personaje fundamental en la historia de la historieta argentina. Dominó los años 60 y buena parte de los 70. Sin embargo, no aparece en ninguna crónica ni historia oficial. Como no aparecen Mamut, Donadío o tantos otros que producían historietas casi artesanalmente, sacando rédito del artista novel, del aprendiz y del bohemio. Pero también brindaban una alternativa ante las filas cerradas de las editoriales “importantes” (Columba, Abril, luego Récord), y permitiendo una libertad de creación que no existía en aquellas editoriales más francamente comerciales. Alegre, Mamut, Donadío, eran los llamados ‘piratas’”, “Oesterheld en lo de Alegre”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 96.

<sup>89</sup> Fundada por Constancio C. Vigil. “Vigil tenía claras dos cosas: su destino de editor-empresario y la necesidad de contar con un taller gráfico propio. Apostó fuerte, y el 7 de marzo de 1918 puso en la calle la revista Atlántida, que fue mucho más que un nuevo título: significó el nacimiento de Editorial Atlántida. Apenas en su segundo número, la revista tiró 57 862 ejemplares”. Una reseña detallada de la historia de esta editorial se puede encontrar en “Constancio C. Vigil y Editorial Atlántida”, <http://www.editorialatlantida.com.ar/brochure.html>, consultado el 11 de octubre de 2008.

*Viejo era El Mito, el gran guionista que había hecho una fortuna (pensábamos) con sus maravillosas Hora Cero y Frontera. Por otro lado, la posibilidad me inquietaba. ¿Se enojaría al ver que seguía su estilo hasta casi copiar sus recursos? ¿Podría seguir trabajando a su lado? ¿Podría ser nuestro Gran Maestro uno más del grupo? Claro, como en todas las editoriales, éramos un grupo desconocido, jamás nos reuníamos, y hay dibujantes a quienes jamás les conocí la cara, como Salas, que me ilustró bastante, o el extraordinario Estévez.*

*Entonces apareció Oesterheld, escribiendo. Mi memoria me recuerda una presencia, una figura seria y callada en algún cruce de la editorial. Nada más. Y soluciones. Desde luego desplazó de los primeros lugares a los demás. Sobre todo al principio, con magníficos dibujos de Zoppi. Era increíble ver cosas que parecía que sólo podían existir en Hora Cero, apareciendo junto a las de uno, que había soñado toda la vida llegar a las suelas de sus zapatos.*

*En síntesis, no seguí su trayectoria en las revistas de Alegre, Casco de acero y Tucson. Se convirtió en un colega más. Pasado el shock inicial en otro guionista más, como los nuevos.<sup>90</sup>*

En mayo de 1969, Oesterheld, trabajando para la Editorial Atlántida, comienza a hacer evidentes sus ideas políticas en el medio menos propicio para ello y dirigido a un público que no recibiría con beneplácito las ideas que se trasminaban en las imágenes de Alberto Breccia: la republicación de *El eternauta* en la revista Gente. Oesterheld pide reescribirla y es ahí donde sus ideas políticas comienzan a emerger. La nueva versión resulta un desastre, el editor Carlos Fontanarrosa publica una carta disculpándose con los lectores por lo terrible que había resultado la nueva versión. La culpa le es endilgada al estilo altamente experimental de los dibujos de Breccia, aunque es muy probable que la culpa fuera, en más de un sentido, del guionista. Oesterheld pide que la historieta no se corte y se ofrece a resumir los episodios restantes. Es la razón por la que *El eternauta* se comienza a llenar de textos que asfixian el dibujo. De esa manera termina la aventura de la reescritura de la que el mismo autor consideraba su obra maestra: con párrafos del guión recortados sin ninguna explicación, con fuertes críticas acerca de la audacia del dibujo, con Breccia trabajando a disgusto por los juicios que le han endilgado a sus ilustraciones y con un editor, seguramente, presionado por las autoridades que veían un mensaje revolucionario e inquietante que no necesitaba gran poder de interpretación para descifrarlo. Esta aventura concluirá el 18 de septiembre de 1969.

---

<sup>90</sup> Morhain, *op. cit.*, pp. 96-97.

[La versión del guionista]

—En el *Suplemento Semanal de Hora Cero* usted escribe *El eternauta*. Luego volverá a hacerlo para la revista *Gente*. El segundo Eternauta está mucho más cargado ideológicamente...

—*Porque yo mismo estaría evolucionando. Estaba mucho más aclarado.*

—Hay una contradicción entre ese Eternauta ideologizado y la revista en que salía.

—*Bueno, El eternauta en Gente fracasó porque no era para esa revista. Por un lado por su mensaje literario, por otro por su mensaje gráfico. Con respecto a la ideología explícita en el texto, me enteré mucho después —por mi costumbre de no leer historietas— que habían eliminado párrafos, párrafos enteros...*

—Al cabo el editor pidió disculpas a sus lectores por publicar la historia.

—*Claro, recibía cartas que lo puteaban de arriba a abajo... Breccia le guarda un gran odio por esa carta de perdón público.*

[...]Pasó esto. Lo llamaron a Breccia, le explicaron que había un desfasaje con lo que el público quería, y de muy buena manera —lo trataron como a una dama— le pidieron que suavizara la cosa. Lo volvieron a llamar dos o tres veces. Él no hizo caso. Lo trataron como al creador que le estaban pidiendo que modificara la cosa. Lo trataron muy bien. Él no accedió. Entonces se decidió acortarla. La decisión del editor fue cortarla bruscamente y poner la disculpa. Entonces le mandé una carta a Vigil, el dueño de la editorial, diciéndole que eso era una falta de respeto al lector, y todavía les propuse —también decían que la historieta les resultaba cara— abreviar el final. Creo que harían falta quince páginas más. “Páguenle a Breccia lo que con él han pactado y a mí no me paguen un centavo y les hago lo que falta del guión y ahí se termina *El eternauta*”. Y así se hizo.<sup>91</sup>

121

[La versión del dibujante]

*Me llamaron y me dijeron que cambiara el dibujo, que lo hiciera más claro, más comercial. Les contesté que yo dibujaba así y que si a ellos no les gustaba, podían levantar *El Eternauta*. Después de todo el editor puede hacer eso, si quiere. Sé que también hablaron con Oesterheld, y a él le pareció mal que la obra quedara trunca. Por eso se ofreció a abreviarla, a meter en dos o tres capítulos más de la mitad de la historia. Así se hizo, mientras seguían publicando cartas en contra de lo que yo estaba haciendo. En el número en que salió el último capítulo, Carlos Fontanarrosa, el director de la revista, hasta se disculpó por haberle dado semejante plato indigesto a los lectores.<sup>92</sup>*

---

<sup>91</sup> Trillo y Saccomano, *op. cit.*, pp. 22-23 y 24.

<sup>92</sup> Breccia citado por Trillo y Saccomano en “Una revista fresca y una historieta podrida”, *El eternauta*, Buenos Aires, Ediciones de la Urraca, 1982, pp. 10-11.

Una de las cuestiones más interesantes de este periodo es la aparición de la que muchos consideran la obra maestra de Oesterheld, difiriendo en esto incluso con el autor que considera a *El eternauta* como tal. Nos referimos a *Mort Cinder*. El personaje aparece por primera vez en la revista *Misterix* de Editorial Yago a partir del número 714, publicado el 20 de julio de 1962, y termina de aparecer el 13 de marzo de 1964. Casi dos años duró la odisea de este reanimado que, a través de los objetos, configura el retorno a contextos históricos inéditos y llenos de verosimilitud. En este sentido, se presentan algunos elementos que acercan el tratamiento de esta historia a las consideraciones narrativas que en algunos textos hace Jorge Luis Borges.<sup>93</sup> La idea de la circularidad, el retorno, la memoria, los objetos. De hecho, el dibujo de Breccia al configurar a Ezra Winston, el anticuario compañero de aventuras de Mort, pareciera referirse o trazar los rasgos del Borges habitando la semioscuridad de los acervos de la Biblioteca Nacional de Argentina. *Mort Cinder*, también, cuestiona esa división que a veces se establece tajante entre alta y baja cultura. Lo que llevó a Oesterheld a exclamar en alguna ocasión que se le cuestionaba acerca de los géneros mayores y menores y de la posibilidad de avergonzarse de escribir: “La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo mayor y lo menor? Para mí –objetivamente– género mayor es cuando uno tiene mayor cantidad de lectores, y yo tengo más lectores que Borges. De lejos...”<sup>94</sup>

122

*En el único caso [que trabajé con un dibujante el desarrollo de una historia], y él a veces lo alega, es el caso de Breccia. Hubo alguna charla en común con él, pero él exagera. Dice que durante meses nos reunimos comiendo bifés. El bife lo comimos una vez sola y ahí yo le conté que íbamos a hacer una historia con un tipo que resucitaba. No pasó de ahí la conversación. No podía pasar porque ni yo sabía qué era el Mort Cinder. Y tanto no se podía haber conversado. La crítica que salió en Bang! Refleja exactamente eso, y por eso hay que anotarle un poroto al crítico. Pareciera que él hubiera sabido las circunstancias en que se creó Mort Cinder. Fue hecho en una época mía muy jodida, habían sonado las revistas. Frontera había reventado y yo trabajaba para la empresa que hacía Vea y Lea que hasta ese entonces había continuado sacando por un tiempo Hora Cero y Frontera. El trabajo de Mort Cinder lo tomé por los mangos que me dieron, me daban muy poco. Aunque me hubieran dado la mitad agarraba igual. Observen los primeros episodios: empecé la tira a fuerza de oficio, acumulando golpes de efecto y tratando de hilvanar una historia que fue creciendo un poco al hacerla. Yo no tenía tiempo –por todas las cosas que hacía– a detenerme una tarde a pensarla un poco. Lo bueno que hacen*

---

<sup>93</sup> De la relación entre Borges y Oesterheld trataremos un poco más adelante.

<sup>94</sup> Trillo y Saccomano, “El (¿último?) gran...”, p. 22.

*en la crítica ésa de Bang! es justamente objetar cosas muy justas. Las deficiencias, las indefiniciones de Mort Cinder salen de abí. La indefinición que tiene la pintan como un acierto. Sería mentir si yo dijera que es un acierto. En realidad es una hija de las circunstancias.<sup>95</sup>*

---

<sup>95</sup> Oesterheld en Trillo y Saccomano, “El (¿último?) gran...”, p. 24.



# MORT CINDER

## MORIR DUELE, MUCHO...

La historia de *Mort Cinder* comienza, como algunos otros textos de Oesterheld, con un personaje que en la noche se encuentra a la espera de algo. En la noche de Chelsea, en una Inglaterra donde lo antiguo, lo arqueológico y la idea de la aventura asociada ayuda al lector a involucrarse con las tramas planteadas por el guionista. No se puede pasar por alto el trabajo gráfico excelso que realiza Alberto Breccia para este título.



Encontramos en *Mort Cinder* la vuelta al mundo del inmortal. El hombre que atraviesa las edades con conciencia total y que, gracias a la imaginación de Oesterheld, puede retornar a esas edades antiguas que guardan infinidad de sorpresas. Es aquí, con Ezra Winston, el anticuario de Chelsea, donde vemos renacer una de las constantes narrativas de Oesterheld, la idea del acompañante/amigo/testigo que da fe de las maravillas en las que se ve involucrado. A historias que navegan desde una antigüedad que corresponde a las mitológicas construcciones

<sup>96</sup> Oesterheld y Breccia, "Los ojos de plomo", *op. cit.*, p. 45.

de las que la *Biblia* da noticia, hasta el presente vivido/narrado por los dos actores de las aventuras relatadas.

Todo comienza con los objetos. Esos objetos de anticuario serán los catalizadores de las más increíbles anécdotas de las que el lector es testigo. Sobrevive esa primera persona que es marca del autor y que le otorga un grado de cercanía al texto que en determinado momento se vuelve algo sumamente inquietante. Los objetos causan extrañeza, curiosidad y pasión en el viejo anticuario que, a partir del contacto que establece con ellos, parecen “hablarle”, referir sólo con el contacto la historia de los que estuvieron involucrados en su manufactura.

**SIEMPRE LOS OBJETOS  
ME DICEN "ALGO", ENTRE  
ELLOS Y YO SE ENTABLA  
ENSEGUIDA ESE  
DIÁLOGO MUDO QUE  
HACE TAN APASIONANTE  
EL TRATO CON LAS  
COSAS SALIDAS DE LA  
MANO DEL HOMBRE;  
EN TODO OBJETO QUE-  
DA TANTO DE QUIEN LO  
FABRICÓ DE QUIENES  
LO POSEYERON... PERO  
AQUEL "AMULETO"...**

97

Un amuleto en forma de insecto que deja una marca en la mano de Ezra es lo que inicia el encuentro premeditado entre Ezra y Mort. El primero inmerso en una serie de visiones y de viajes en los cuales atiende señales que lo guían hasta un cementerio. El inmortal sólo puede serlo si lo vemos regresar de la muerte y así como asistimos a la resurrección de Mort Cinder y a su huida de los Ojos de plomo, autómatas vinculados en más de un sentido a los hombres-robot de *El eternauta*. La aparición del personaje central no puede presentarse más que en términos de enunciación del yo del propio personaje.

A partir de este momento, la pareja vivirá las aventuras a las que un hombre enamorado del tiempo y otro que es su amo absoluto, están destinados. Resulta curioso observar la manera en que Oesterheld configura a sus personajes. Mort Cinder, a pesar de ser un inmortal y de tener “poderes” que le permiten transportarse corpóreamente de una época a otra, conserva características humanas que aluden tanto a lo emocional como a lo físico. En cada una de las muertes a las que el guionista condena al inmortal, el sufrimiento es tangible y

---

<sup>97</sup> Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia, “Ezra Winston. El anticuario”, *Mort Cinder*, Buenos Aires, Colihue, 1997, p. 24.

evidente. Mort Cinder no se presenta como un ser todopoderoso, inmune al dolor o a las sensaciones físicas. Él es, en ese sentido, completamente humano. Aunque parezca que el despertar de cada una de sus muertes no sea más que algo parecido a una gran resaca.



126

Es esta historieta una de las obras en las que valores como la amistad, el cariño, la afinidad con el otro, se vuelven evidentes y casi irrenunciables. En el vínculo establecido entre Ezra y Mort queda claro el compromiso de se establece cuando la solidaridad toca a alguno de sus practicantes.



<sup>98</sup> *Ibid.*

A partir del momento en el que Ezra salva a Mort de morir, una vez más, a manos de los Ojos de plomo, Mort adquiere la conciencia de proteger al benefactor, aún a costa de su propia vida. Convicciones que para Oesterheld tendrán significado, tanto dentro de sus historias como en la vida real.

Las historias de *Mort Cinder* se encuentran atravesadas por una constante que aparece furtiva pero sólida a lo largo de los relatos: la historia de la opresión y la rebelión que alguien, regularmente Mort Cinder, realiza para cuestionar o terminar con tal estado de cosas. Oesterheld parece reflexionar acerca de la forma en que los seres humanos nos relacionamos y, más aún, la forma en que establecemos jerarquías, prejuicios y castigos para el resto de nuestros semejantes. Para Oesterheld, a través de la voz de Cinder, uno de los grandes problemas del hombre es la falta de solidaridad y el aprovechamiento, cada vez que se presenta la ocasión, para humillar a otro, buscando en esta acción reducir la represión y la violencia a la que estamos sometidos. Un esclavo que tiene la oportunidad de dejar de sentirse esclavo no tendrá ningún empacho en humillar al que le siga en jerarquía.



La libertad es uno de los valores más preciados dentro de la historia de Mort Cinder. El protagonista se involucra en tramas en las que la libertad del individuo o de un colectivo se encuentra en peligro. Pero esa libertad no entendida solamente en términos físicos, sino incluso en términos intelectuales. El personaje de Oesterheld, a pesar de la enorme experiencia que carga a sus espaldas, parece imposibilitado para comprender la riqueza que emana del conocimiento. Dos de los personajes dentro de las aventuras, el bibliotecario de una prisión y

<sup>99</sup> Oesterheld y Breccia, "Los ojos de plomo", *Ibid.*, p. 47.

<sup>100</sup> Oesterheld y Breccia, "La torre de Babel", *op. cit.*, p. 136.

un rudo espartano se enfrentan a la incomprensión de Mort Cinder. En el primero reside la duda sobre su valor y en el segundo, incluso, se bromea sobre su hombría.



101



102

En general, las historias de *Mort Cinder* muestran un mundo masculino. La presencia de las mujeres tiene, a lo más, un papel pasivo o de receptoras de las acciones masculinas. Así pasa, por ejemplo, en “La mamá de Charlie”, donde una anciana espera pacientemente a su hijo sentada en la estación de trenes todos los días. El personaje le permite a Oesterheld introducir una justificación acerca de cómo la cuestión de lo humano se encuentra por encima, incluso, de los “intereses de la patria”. Así es como el soldado “traidor” de la patria en la Primera Guerra

<sup>101</sup> Oesterheld y Breccia, “En la penitenciaría. Marlin”, *op. cit.*, p. 149.

<sup>102</sup> Oesterheld y Breccia, “La batalla de las Termópilas”, *op. cit.*, p. 226.

Mundial consigue el perdón de su madre. Que es como decir el perdón de la humanidad. “Era un niño cuando fue todo aquello”, menciona Cinder, y el lector parece estar de acuerdo, al mismo tiempo que entre líneas se filtra el mensaje oculto de la falta de lógica que encierran las guerras para los seres humanos. En otra historia, “La tumba de Lisis”, la fantasía de Oesterheld llega hasta la ciencia ficción al plantear que una momia que se conserva prácticamente incólume es el cuerpo latente de una extraterrestre, misma a la que nunca vemos en movimiento o expresando su sentir. En ese sentido, la mujer/alienígena se convierte en un pretexto para que el guionista narre una historia de amor. De un amor trágico al cual no le podría envidiar nada *Romeo y Julieta*. Tras las líneas anotadas del guionista aparecen los guiños que nos recuerdan las cosas que tienen “valor real” o cuya importancia es necesario reconocer sobre otras cosas: el amor, la amistad, la valentía, el sacrificio, el arrojo, el conocimiento, la solidaridad. Cinder es un personaje cuyo imperativo ético se rebela siempre que se da cuenta de que una injusticia se comete.

En las páginas de Oesterheld se puede rastrear constantes referencias a la vida “real” del guionista y cómo esos guiños se convierten en herramientas que al autor le permiten justificar líneas narrativas o presentar sus aspiraciones. Así, su pasado como geólogo le permite justificar un envenenamiento a primera vista inexplicable y su experiencia editorial, le lleva a plantear que un arqueólogo puede obtener todos los fondos que necesita para una misión exploratoria al publicar un “sensacional” libro de ciencia ficción. La vida real y el deseo de Oesterheld parecen insertarse de manera innegable en esas viñetas.



103



104

<sup>103</sup> Oesterheld y Breccia, “La tumba de Lisis”, *op. cit.*, p. 181.

Las convicciones del autor con respecto a la lucha de los oprimidos se verán reflejadas en casi todas las acciones que Mort Cinder realiza. La defensa de los esclavos, los trabajadores, los jóvenes, los sin voz, los débiles.



105

Hay indignación también en la forma en que la mayoría de las personas ignoran hechos trascendentes. En la indiferencia que transcurre en los seres humanos aún sabiendo la suerte que corren otros menos afortunados que uno mismo. En *Mort Cinder* queda clara la conciencia política del protagonista. Conciencia que se agranda a partir de reclamar, también, la indiferencia de los demás hacia cuestiones que son, sin duda, crímenes de lesa humanidad. Oesterheld deja en claro que para el hombre común y corriente es más importante el fútbol que el destino de sus semejantes.

130



106

<sup>104</sup> Oesterheld y Breccia, "En la penitenciaría. Marlin", *op. cit.*, p. 157.

<sup>105</sup> Oesterheld y Breccia, "La nave negrera", *op. cit.*, p. 197.

Probablemente sea en el episodio “La batalla de las Termópilas” el lugar en el que la vocación política militante es más que evidente, los arrojados espartanos que ponen la necesidad de la lucha contra el poderoso Jerjes por encima de todas las cosas. Hay una sensibilidad en el texto y en las hermosas imágenes de Breccia que, en determinado momento, cortan el aliento del lector. Es probable que Frank Miller haya conocido esta versión de Oesterheld y Breccia sobre la fenomenal batalla desatada entre los espartanos y los persas antes de realizar su *300*. Mucha de la estética visual y del discurso entre machista, patriota y encendido parece marcarlo así. Sin embargo, el protagonista aquí no es Leónidas, sino el propio Mort Cinder encarnado en una de sus múltiples vidas.



Así es como, dentro de la obra, Oesterheld deja patentes sus convicciones y hace al lector partícipe de sus preocupaciones históricas, narrativas y políticas. La figura de Mort Cinder (el tipo alto, fuerte, nervudo) contrasta con la de Ezra Winston (el anciano, el débil, el frágil en evidencia). Sin embargo, a pesar de lo que el guionista nos pone a la vista, parece que el mensaje general de la obra alude a la solidaridad, a la amistad, a la piedad como valores máximos. A la coherencia y fidelidad a costa, incluso, de la propia vida. En todos los tiempos y por toda la eternidad.

<sup>106</sup> *Ibid.*

<sup>107</sup> Oesterheld y Breccia, “La batalla de las Termópilas”, *op. cit.*, p. 224.





108

### LO QUE DIJERON OTROS SOBRE *MORT CINDER*

El ambiente claustrofóbico y opresivo de Mort Cinder y su apasionado periplo por las vicisitudes del ser humano a lo largo de todo tipo de situaciones históricas, convierten esta serie en una de las obras cumbres de la historieta sudamericana o, simplemente, de la historieta. [...] Desde la batalla de las Termópilas que cierra la serie y donde, paradójicamente, el hombre de las mil muertes es el único superviviente, hasta episodios como la construcción de la Torre de Babel con su explicación fantacientífica ineludible, el hermoso encuentro con la anciana madre de un cobarde desertor de la Primera Guerra Mundial ("La madre de Charlie"), o la nueva mezcla de terror, ciencia-ficción e historia que supone la aventura de "La tumba de Isis", pocas veces se ha visto un tratamiento gráfico más avanzado y adecuado a las historias que se cuentan, y pocos son los escritores que pueden equipararse, en cuanto a fecundidad de ideas, tratamiento de personajes, sensibilidad y belleza literaria, con el desaparecido Oesterheld.

RAFAEL MARÍN<sup>109</sup>

La historieta no se lee; se escucha: es la impresión que se tiene con su lectura. Los personajes narran desde sus cuadros y nos parece sentir el hálito y la calidez de una voz, la del narrador, una voz que nos envuelve, que nos atrapa y nos retrotrae al tiempo de la acción, y como si mirásemos a través de las épocas, se nos muestra el pasado vivo en las mágicas ensoñaciones del dibujante que acrecientan el sentido de «do real» en nuestra percepción. Cuando acabamos la lectura esta impresión permanece, la

<sup>108</sup> *Ibid.*

<sup>109</sup> Rafael Marín, "Mort Cinder", [www.drimar.com/users/bibliopolis/umbrales/umbr0004.htm](http://www.drimar.com/users/bibliopolis/umbrales/umbr0004.htm), consultado el 14 de agosto de 2008.

impresión de haber escuchado una voz, la impresión de haber sentido una ficción como algo real. Muy pocas obras consiguen este efecto. El ritmo interno de la prosa, acompañada como una melodía cuidada, la armonía de los bloques de texto —salvada la sorpresa que nos producen a primera vista debido a su extensión, tanto a nivel de página como a nivel de historia— son al fin una suma, la de los cientos de narraciones escritas con anterioridad por su guionista, Héctor Germán Oesterheld.

PEDRO F. NAVARRO<sup>110</sup>

Este “abismo de tiempo, abismo de increíbles experiencias humanas, abismo de muerte repentina, abismo insondable que puede atraer con fuerza irresistible” (así describe Oesterheld a su personaje) no es, al contrario del personaje de Borges, un creador: un escritor, un poeta que pueda centrar su observación del tiempo en el lenguaje y las derivaciones del lenguaje. Sus aventuras son viscerales y no intelectuales: dejan como huella emociones y angustias que sólo se articulan después, cuando ya es tarde, y en el fondo son todas luchas por la supervivencia, como las de casi todos los seres humanos que han pasado por el mundo. [...] Breccia, quien visualiza pero también complementa y amplía el sentido de los textos de Oesterheld, comenzó *Mort Cinder* después de un periodo frustrante e improductivo como empleado —artista a destajo— de la editora británica Fleetway. Probablemente esta experiencia lo llevó a intentar las numerosas innovaciones que introduce en las historias de Cinder, y que son lecciones magistrales: secuencias de noche y sin luz resueltas con total claridad en blanco y negro; visiones delirantes; interpretaciones de lo desconocido y lo inefable como las que hizo después en sus versiones de los cuentos de Lovecraft. Llamar expresionista a su estilo, como se hace a menudo, es justo pero no es suficiente. Su realismo está anclado en la propia imagen del dibujante, que da rostro al anticuario Winston —como Oesterheld había dado voz a Héctor [Germán], el coprotagonista de *El eternauta*—, y su interacción con el texto, mucho más profunda que la de la mera ilustración, es una de las más logradas en toda la historia del cómic, esa anomalía del último siglo.

ALBERTO CHIMAL<sup>111</sup>

Quizás el argumento inicial no sea el colmo de la originalidad, con ese inmortal (*Mort Cinder*) descubierto por un viejo anticuario (Ezra Winston) y que es perseguido por un científico loco que desea convertirle en uno de los suyos. Sin embargo pronto nos damos cuenta que lejos de esconderse en la homogeneidad del arquetipo, Oesterheld y Breccia escapan de él, envolviendo el ambiente con un aire oscuro y claustrofóbico que da volumen allí donde no había ninguna esperanza de encontrarlo. Además, una vez que se finiquita la primera línea argumental, es cuando *Mort Cinder* toma el camino de

---

<sup>110</sup> Pedro F. Navarro, “Mort Cinder: el pasado respira”, [www.gigamesh.com/criticacomica/mortcinder.html](http://www.gigamesh.com/criticacomica/mortcinder.html), consultado el 23 de mayo de 2008.

<sup>111</sup> Alberto Chimal, “El pasado se levanta del polvo: Mort Cinder”, [www.lashistorias.com.mx/blog/?p=83](http://www.lashistorias.com.mx/blog/?p=83), publicada el 12 de mayo de 2006, consultada el 15 de mayo de 2008.

la grandeza a través de una serie de historias de cuatro o cinco capítulos de una belleza literaria y artística sobrecogedora. En ellas, utilizando como desencadenante algún vínculo con el pasado (como por ejemplo alguna antigüedad que llega a manos de Ezra), Mort relata acontecimientos que ha vivido, ya sea una anécdota más personal, como la fuga de una cárcel en los años 30, o en algún escenario importante de nuestra historia real o ficticia, como la construcción de La Torre de Babel, las excavaciones en el Valle de los Reyes o la lucha sin esperanza de los 300 espartanos en las Termópilas. Es en esta parte donde se conjugan con mayor intensidad el lirismo conmovedor de los textos de Oesterheld y los bellos dibujos de Breccia, que reflejan como ningún otro hubiese podido los aspectos capitales de cada pasaje. La oscuridad y suciedad de un pantano, el ambiente opresivo de una cárcel, el surrealismo onírico en torno a La Torre, las miserias de la guerra, la crudeza de la esclavitud...

IGNACIO ILLARREGUI GÁRATE<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> Ignacio Illarregui, "Mort Cinder", [www.nacho.cyberdark.net/Contenido/Narrativa/ResegnasComics/ResegnaMortCinder.htm](http://www.nacho.cyberdark.net/Contenido/Narrativa/ResegnasComics/ResegnaMortCinder.htm), consultado el 16 de mayo de 2008.

### 3.5 ALL YOU NEED IS JUSTICE

En los altavoces de sonido estéreo no se dejan de escuchar. Un movimiento a escala global sacude el mundo: el *rock and roll*. Y cuando se habla de *rock and roll* en los sesentas, se tiene que hablar de The Beatles. Desde Liverpool hasta el último rincón del mundo. Hasta las calles y los sonidos de Argentina. Que es decir hasta los kioscos de revistas y periódicos. Y no como parte de reportajes de revistas de actualidad o de espectáculos, sino como parte de las publicaciones de historieta. Y la firma Oesterheld.

En 1968, la editorial Hacheté, dentro de su colección “Historias de hoy en historieta” publica un trabajo que el guionista había realizado, junto con Rubén Sosa, en 1966. Dibujada por Gianni Dalfiume, *Los Beatles*, narra la historia del conjunto desde sus inicios hasta el día de su publicación. Las referencias a *Yellow Submarine* (Reino Unido/Estados Unidos, George Dunning, 1968) y su multitud de sencillos y conciertos alrededor del mundo aparecen ordenados en medio de una disposición de imágenes, literalmente, psicodélica: dibujos, fotografías, recuadros de letras en espiral, collages. El fondo ideal para la presentación de la historia de John, George, Paul y Ringo.

[En 1974]

*En esos años (1956-1961) nacieron también Ticonderoga, donde se lucía Pratt con sus aguadas suaves; Randall,<sup>113</sup> que dibujaba Arturo del Castillo y que, traducida al inglés apareció en Inglaterra con el nombre de Ringo. Y fíjese que en un reportaje, el beatle Ringo Starr reconoció que adoptó aquel apodo debido a su fanatismo por mi personaje y no por esa historia que inventaron sobre los anillos que usaba.<sup>114</sup>*

---

<sup>113</sup> *Randall The Killer*: “Este personaje es un matador, un solitario que llega de cualquier parte, hace su trabajo y luego se pierde en el misterio de los caminos del West, solo, sin rumbo determinado. Pocos en verdad han sido quienes alguna vez lo vieron actuar, sin embargo todos dicen conocerlo y el solo mencionar su famoso nombre hace que más de un despiadado pistolero comience a preocuparse seriamente. Él es el “matador de matadores” y marcha hacia donde lo necesiten, pero a veces son los propios problemas los que se interponen en su camino, lo envuelven, lo arrinconan y no tiene más remedio que enfrentarlos, donde así lo quiera el destino. A pesar de su perfil de justiciero, tiene varias cuentas pendientes con la ley”, Luis Rosales y Andrés Ferreiro, *Oesterheld en primera persona*, p. 57.

<sup>114</sup> Oesterheld, “Mis 100 personajes y yo”, *Siete días*, número 381, 23 de septiembre de 1974. [Hay varias versiones asociadas al origen del nombre del Beatle, por citar dos ejemplos: “Después se unió al grupo de Rory Storm, Rory Storm and the Hurricanes. Dejó su trabajo para trabajar como baterista de tiempo completo. Rory Storm era un organizador de espectáculos que convenció a Ritchie de que necesitaba cambiar su nombre. Por la afición de Ritchie a los anillos, Rory sugirió que cambiara su nombre a Rings, lo que Ritchie cambió luego a Ringo mientras comprimía su apellido a Starr”, “Biografía de Ringo Starr”, <http://biografia-beatles.blogspot.com/2008/04/biografia-de-ringo-starr.html>, consultado el 26 de septiembre de 2008; “Tocó para algunas bandas locales: primero en bailes junto a Eddie Clayton y más tarde con The Darktown Skiffle Group, aunque alcanzó cierta reputación en el grupo Rory Storm & The Hurricanes, donde cambió su nombre por el de Ringo Starr (Ringo debido a los numerosos anillos que usaba, y Starr para anunciar su solo de batería como *Starr Time*)”,

*Dudé 40 minutos antes de ejecutar la orden. Me fui a ver al coronel Pérez con la esperanza de que la hubiera anulado. Pero el coronel se puso furioso. Así es que fui. Ése fue el peor momento de mi vida. Cuando llegué, el Che estaba sentado en un banco. Al verme dijo: “Usted ha venido a matarme”. Yo me sentí cobibido y bajé la cabeza sin responder. Entonces me preguntó: “¿Qué han dicho los otros?”. Le respondí que no habían dicho nada y él contestó: “¡Eran unos valientes!”. Yo no me atreví a disparar. En ese momento vi al Che grande, muy grande, enorme. Sus ojos brillaban intensamente. Sentía que se echaba encima y cuando me miró fijamente, me dio un mareo. Pensé que con un movimiento rápido el Che podría quitarme el arma. “¡Póngase sereno —me dijo— y apunte bien! ¡Va a matar a un hombre!”. Entonces di un paso atrás, hacia el umbral de la puerta, cerré los ojos y disparé la primera ráfaga. El Che, con las piernas destrozadas, cayó al suelo, se contorsionó y empezó a regar muchísima sangre. Yo recobré el ánimo y disparé la segunda ráfaga, que lo alcanzó en un brazo, en el hombro y en el corazón. Ya estaba muerto.”<sup>115</sup>*

El 9 de octubre de 1967, el gobierno boliviano anunciaba la muerte en combate de Ernesto Guevara, el Che. La noticia cimbra al mundo. Uno de los artífices de la revolución posible había sido masacrado a tiros en las montañas quechuas. Un año después, en enero de 1968 aparecería en los puestos de periódicos argentinos una edición rústica de 70 páginas respaldada por la editorial Jorge Álvarez y firmada por Héctor Germán Oesterheld. A pesar de que su mujer le pide que sea cuidadoso, porque a partir de esa obra podía ser relacionado con los comunistas,<sup>116</sup> Oesterheld realiza la obra con dibujos estupendos de Alberto y Enrique Breccia. A pesar de estar planeada para salir a los pocos días en que se confirma la muerte de Guevara, la publicación no aparecerá sino hasta el verano, en plenas vacaciones y, a pesar de eso, la edición casi se agota. Pocos días después, la editorial de Jorge Álvarez es allanada, por lo que diversas publicaciones fueron secuestradas (entre ellas la biografía escrita por Oesterheld). La

---

“Ringo Starr”, [http://es.wikipedia.org/wiki/Ringo\\_Starr](http://es.wikipedia.org/wiki/Ringo_Starr), consultado el 26 de septiembre de 2008. No habría que perder de vista, sin embargo, que algunas versiones acerca de la intención de Starr por acercarse a una “estética vaquera” podría darle la razón a Oesterheld: “After starting his own group with Eddie Miles called The Eddie Clayton Skiffle Group in 1957, he joined The Raving Texans in 1959, a quartet which played while Rory Storm sang. During this time, he got the nickname Ringo, because of the rings he wore, and because it sounded “cowboyish”, and the last name Starr so that his drum solos could be billed as “Starr Time”, “Ringo Starr Portfolio”, <http://www.beatlesagain.com/bringo.html>, consultado el 26 de septiembre de 2008, (las cursivas son mías)].

<sup>115</sup> Testimonio de Mario Terán en Paco Ignacio Taibo II, *Ernesto Guevara, también conocido como el Che*, México, Planeta, 2003, p. 702.

<sup>116</sup> “Yo ya le había dicho cuando hizo con los Breccia la biografía del Che que tuviera cuidado, que lo podían tildar de comunista y así fue”, Elsa Sánchez, *Oesterheld en tercera persona*, p. 9.

mirada del poder (dentro y fuera de Argentina, se posa sobre el fabulador que comienza a radicalizar su discurso desde las viñetas de sus historias.

— ¿Qué pasó con *El Che*? ¿Se vendió?

— *Estaba prevista para salir en octubre, tiempo de clases todavía. Salió a principios de enero, pleno verano, cuando no hay estudiantes en Buenos Aires. Con todo, para marzo se había casi agotado. Al poco tiempo fue allanada la editorial que la publicó, la editorial Jorge Álvarez. No fue por el Che específicamente. Jorge Álvarez editaba demasiados títulos de izquierda y entonces fueron secuestradas montones de cosas.*

— ¿*El Che* se editó con un prólogo introductorio firmado E. V. Es de Eliseo Verón,<sup>117</sup> ¿verdad?

— *Sí, creo que sí. Nunca lo entendí bien...*<sup>118</sup>

*...bueno, con el "Ché" ocurrieron las cosas más insólitas. Lo del "Ché" puede ser un show. Fue un mal negocio desde el punto de vista económico, pero muy lindo para hacerlo. La Vida del Ché provocó una oleada de opinión, sobre todo en el gobierno de Onganía, incluso se publicó una editorial en el diario La Nación vapuleándome a muerte. Eso provocó que la Embajada de los Estados Unidos lo comprara y a partir de eso la Embajada da parte al SINE –Servicio de Información del Estado– que fue a mi casa y me hizo una ficha. La Embajada me llamó, nos llamó para felicitarnos y encargarnos que hiciésemos la vida de Kennedy, que no se hizo, aunque ellos compraban la edición... Y después el Ejército –mientras el SINE me hacía ficha como elemento subversivo– me pidió que hiciese una Historia del Ejército Argentino para repartir entre los soldados, yo pedí un precio altísimo por página y entonces no se hizo.*<sup>119</sup>

*Un poco también como hice con el Che. Abí sí, también asumí un compromiso deliberado, porque en aquella época de Onganía, me acuerdo que Jorge Álvarez, el editor, me dio la alternativa de no firmar la obra. Y le dije que una historia con un personaje como el Che no merece que se haga así a escondidas. Todavía le insistí: “No sólo quiero firmarlo sino quiero mi nombre en la tapa”. Después él puso el nombre en tremendo.*

— Y lo fueron a buscar a su casa.

---

<sup>117</sup> Sociólogo, antropólogo y semiólogo argentino. En 1974 fundó en Buenos Aires, junto a Oscar Steimberg, Juan Carlos Indart y Oscar Traversa la revista *LENGUAjes*, publicación que implicó la introducción de la semiótica en la Argentina, la delimitación del lenguaje y los géneros contemporáneos como objetos de estudio.

<sup>118</sup> Trillo y Saccomanno, “El (¿último?)...”, *op. cit.*, p. 26.

<sup>119</sup> Alberto Breccia en entrevista con Antonio Martín, Carlos Giménez y Luis García, “Un autor de hoy: Alberto Breccia”, *Bang!*, números 10 y 11, mayo de 1973.

—Más o menos. Llamaron a casa varias veces, seguro que eran del SIDE (Servicio de Informaciones del Estado) preguntando datos. Sabiendo que de cualquier modo los iba a conseguir, les di lo que querían. Ah, Breccia en ese reportaje de Bang! dice que la embajada yankee quería comprarlo. La historia real es ésta: la embajada me llamó a mí, no a él. Se la habré contado y entonces, con esa costumbre que tienen los dibujantes de apoderarse de las cosas... Se la habré contado. El editorial del diario La Nación en contra del Che existió. Hablaba sobre el peligro que era tratar a un personaje tan revolucionario como el Che. Lo que ocurrió con la embajada fue que yo tenía allí un amigo periodista de la época de Vea y Lea. Me llamó, me dijo que habían estado leyendo la historieta del Che y que les había llamado mucho la atención —sin mencionar contenido ni nada— la calidad con que estaba hecha. Me contó que tenían la idea de hacer en serie personajes norteamericanos, los que quisiéramos desarrollar nosotros para América Latina, con la misma calidad del Che. Washington, Lincoln. Se arrancarían con Kennedy. Y me ofrecieron ahí mismo la moneda de la tentación, que “para hacer una vida como la de Kennedy usted necesita ir allá, documentarse, hacer la gran recorrida por todos los lugares en que vivió Kennedy, pasarse un año, a lo mejor, preparando la historia”.<sup>120</sup>

Es cierto que el libro fue secuestrado poco después de su salida, pero por Jorge Álvarez llegamos a saber que se había vendido bien y que obtuvo una buena repercusión general. Pero nadie nos persiguió ni apretó. Ningún militar apareció ni por la casa de mi padre ni por la mía. [...] Y eso de que mi padre enterró un ejemplar en su jardín es algo que desconozco. Pero aplicando el sentido común: ¿con qué fin hubiera sido necesario enterrar un único ejemplar? Fueron destruidos los originales, pero no los ejemplares que alcanzaron a venderse, que son los que se siguen utilizando para imprimir las sucesivas reediciones de la historieta. Por otro lado, nuestras vidas jamás corrieron ningún peligro, salvo el de morirnos de hambre por la miseria que cobramos por nuestro trabajo. Además, la de Onganía era una ‘dictablanda’. Y sí, Álvarez interrumpió la colección por lo que había ocurrido con el primer libro.<sup>121</sup>

Poco antes del secuestro de los ejemplares restantes y el original de *Vida del Che*, Oesterheld trabajaba en un guión para llevar a cabo en el mismo formato que la biografía de Guevara, una historieta sobre la vida de Eva Perón. La obra se inscribía en el proyecto global de la Colección Biografías de Editorial Jorge Álvarez, que se proponía realizar revisiones biográficas de varios personajes importantes de América: Augusto César Sandino, Tupac Amaru, Pancho Villa,

---

<sup>120</sup> Trillo y Saccomanno, “El (¿último?)...”, *op. cit.*, p. 31.

<sup>121</sup> Enrique Breccia en entrevista con Fernando Ariel García, “El hombre que dibujó al Che”, *Sonaste Maneco!*, número 14, agosto de 2008, p. 111. [Este número de la revista se dedica a explorar profundamente en la historia particular de *Vida del Che*, por lo que es de consulta obligada para el lector interesado].

Facundo Quiroga, Getulio Vargas, Juan Manuel de Rosas, José Martí, John F. Kennedy, José de San Martín, Fidel Castro, Simón Bolívar.

Después de reflexionar sobre el efecto que *Vida del Che* había tenido en la sensibilidad del gobierno de Onganía, la editorial decide cancelar el proyecto, a pesar de que Alberto Breccia ya había comenzado a realizar los dibujos para ilustrar el guión de Oesterheld. El proyecto queda parcialmente en el olvido. Al menos para Oesterheld. Una biografía de Evita con dibujos de Breccia se edita en 1970, pero con el guión de Luis Alberto Murray. La biografía es un fracaso comercial.

Será hasta mayo de 2001 cuando el editor Javier Doeyo, al investigar en el archivo de Breccia (quien había muerto en el 93) buscando un capítulo de *Buscavidas*, tropieza accidentalmente con el guión original escrito por Oesterheld. De esta forma, comienza a preparar una edición partiendo de los dibujos que Breccia había realizado para la edición de 1970, adecuando los dibujos al guión que Oesterheld había propuesto para la edición en Jorge Álvarez.

Así es como el 26 de julio de 2002, en la conmemoración de los 50 años de la muerte de Evita, Doedytores pone a la venta el volumen *Vida y obra de Eva Perón* que le otorga autoría a Oesterheld y Breccia.

139

*Eva Perón es la mujer más importante de la historia argentina. Su figura y su obra hoy, a cincuenta años de su muerte, se agigantan en contraste con la mediocridad de la clase política que dirige el país en este comienzo de siglo.*

*Venerada por una legión de seguidores que la consideran "una santa" y denostada por sus detractores al punto de haberla llamado "esa yegua", Evita se convirtió -aún antes de su prematura muerte- en un ícono de la cultura y la política argentina del siglo XX. Su figura ha dado lugar a la escritura de todo tipo de obras: cuentos, poesías, ensayos y novelas la tienen como protagonista. Además, variadas obras de teatro -puestas underground y musicales de Broadway-, y hasta alguna olvidable película de cine. Faltaba, entonces, la historieta... [...]*

*La mejor mujer, el mejor escritor y el mejor dibujante de la Argentina. No es poco.*<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> La presentación de la historieta en <http://www.historietasargentinas.com/historietas.html>, consultado el 22 de agosto de 2008.



### **Mientras tanto...**

Para 1965 los candidatos del peronismo obtienen importantes avances. Sin embargo, el partido de Illia sigue controlando la Cámara de Diputados al contar con 71 escaños que le garantizaban la mayoría. Para el año siguiente, los peronistas conquistaron más puestos de elección parciales, lo que inquietó a sus opositores. En junio de 1966, finalmente, el sector militar da un golpe de Estado y se establece una Junta Militar que nombró en un primer momento a Juan Carlos Onganía, después a Roberto Marcelo Levingston y, finalmente, a Alejandro Agustín Lanusse. Éste último asume el cargo en 1971, después de una crisis política de gran envergadura que tiene como uno de sus puntos más altos el levantamiento conocido popularmente como el “Cordobazo”. Durante los primeros años de su mandato, Lanusse adoptó una serie de medidas dirigidas a restaurar el gobierno civil, anuncia un programa económico para controlar la inflación y, por último, convoca a elecciones para marzo de 1973.

Sin embargo, durante 1972 el país se ve envuelto en una espiral de violencia en la que participan movimientos obreros organizados, estudiantes y diversos sectores. Comienzan a llevarse a cabo actividades terroristas tendientes a derrocar al régimen. Con las nuevas disposiciones electorales, los peronistas designan a su líder en el exilio como su candidato, sin embargo, por razones de residencia, se nombra a Héctor José Cámpora en su lugar.



#### EL SUEÑO POSIBLE

“Todo se jodió a partir de la publicación de *Vida del Che*”, diría algunos años después de la desaparición de Héctor Germán Oesterheld su viuda Elsa. Y es que el mensaje implícito de *Vida del Che* va más allá de la mera revisión biográfica del guerrillero argentino. Representa también, desde un análisis del discurso utilizado por Oesterheld para narrar la odisea latinoamericana del caudillo, una configuración de las características que se convirtieron en identificación irreversible entre la vida del Che y la propia vida de Oesterheld. Las convicciones se unen a los miedos, a los fracasos; pero también construye la posibilidad de pensar el proceso revolucionario de manera distinta. En este momento el guionista no es un militante en forma, pero se nota desde el uso de las palabras, la perspectiva narrativa y los juicios utilizados para calificar sus acciones, una simpatía que es muy difícil pasar por alto.

Hay otro nacimiento acá que, probablemente, tenga la misma importancia que el nacimiento de ese discurso político directo y claro que utilizará Oesterheld de manera recurrente en términos prácticos hasta el día de su desaparición: el de un gran artista como Enrique Breccia. La estética de Enrique contrasta de manera muy interesante con la más conservadora, y hasta esquemática, de su padre. Mientras Alberto se dedica a ilustrar de manera descriptiva, Enrique consigue evocar de manera emocional. A pesar de ser su primer trabajo profesional, es claro que el dominio de la técnica es una cosa por la que no se preocupó en ningún momento. Las mejores páginas de este trabajo pertenecen, en el aspecto gráfico y sin lugar a dudas, al talento del menor de los Breccia.

Las referencias entre las similitudes de Oesterheld y el Che tiene que ver, en principio, con la referencia que hace Oesterheld acerca de las aficiones infantiles de Ernesto Guevara. En este punto es evidente que el guionista se está viendo reflejado en el chico asmático que aparte de jugar al fútbol llena de lecturas aventureras su cabeza. Las referencias a Julio Verne, a Robert Louis Stevenson, volverán a aparecer páginas más adelante. En este sentido, Oesterheld dibuja a un chico que alimenta su propia posibilidad épica con la referencia a épicas

precedentes, aquellas que existen en las páginas de la narrativa de aventuras. La misma que alimentó la imaginación del guionista.



123

La historieta se divide en dos partes que actúan intercaladas. Una parte, la que recorre la biografía puntual de Guevara, está a cargo de Alberto Breccia; mientras que la crónica de la aventura del Che en Bolivia se debe a los altos contrastes de Enrique. Es claro que hay una intención política más clara en el hijo que en el padre. El mundo de sombras que proyecta Enrique Breccia sobre las someras indicaciones de Oesterheld, son de una intención por dejar en claro que el asesinato del Che fue un asesinato coordinado entre una sociedad militarizada y altamente represiva, apoyada por las fuerzas imperialistas de los Estados Unidos. Oesterheld se da el lujo de ridiculizar el actuar de los soldados bolivianos supeditados al entrenamiento norteamericano.

142



124

<sup>123</sup> Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia y Enrique Breccia, *Vida del Che*, Buenos Aires, Ediko, 1968, p. 14.

El énfasis de Oesterheld radicaré en las causas que llevan a Guevara a plantearse la posibilidad de la lucha armada como la única alternativa que sobrevive a su voluntad de cambiar esa realidad. Oesterheld utilizaré descripciones cortas, pero llenas de contundencia. Una de esas expresiones sobrevive, se reafirma y se vuelve casi *leit motif*: la imagen de los niños, “los mismos ojos cavados en tanto ensueño inútil, brazos palitos, vientres redondos del raquitismo”. La imagen de los “brazos palitos” será aludida en más de una ocasión a lo largo de la historieta. La intención es clara: es necesario desnudar las motivaciones para poder justificar los actos que se llevarán a cabo posteriormente. Las imágenes de Breccia ayudan a reforzar el discurso del guionista.



La reflexión de Oesterheld, a partir de los diarios del Che, refleja esa visión del fracaso de la guerrilla en Bolivia debido a la indisciplina de los hombres que se integraron a su pequeño ejército en tierras andinas. El fracaso comienza a evidenciarse desde el momento en que la autoridad es cuestionada, tres viñetas grandes les lleva a Oesterheld y Enrique Breccia describir el malestar por la indisciplina de sus hombres. Este punto de la historieta refleja a un hombre encolerizado por encontrar inconvenientes en situaciones asociadas con la disciplina. Comienza a evidenciarse la sapiencia, casi oracular, del fracaso de su intentona boliviana.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 22.

"ANTES DE SALIR  
RELINÍ A TODO  
EL MUNDO  
Y LES TIRÉ  
UNA DESCARGA  
SOBRE LOS  
PROBLEMAS  
CONFRONTADOS".



126

Oesterheld, al mostrar la situación de los indios bolivianos en esa descripción del viaje en motocicleta del Che con Alberto Granado, no pasa por alto la oportunidad de incluir la visión urbana, cosmopolita, “civilizada” de una sociedad como la de la capital argentina. En varias ocasiones, el guionista tenderá a establecer un lazo tenue, casi invisible, entre la reseña biográfica y la evaluación del propio país en el que está escribiendo esa especie de llamado de atención para una sociedad con problemas sociales que no son ajenos a la situación que Guevara pretendía atacar. La Paz, Bolivia, en esta viñeta representa todo aquello que no es Buenos Aires, todo aquello que no es civilizado; lo bárbaro, lo imposible de tomar en cuenta. La realidad social del viaje histórico se transforma, a partir de los juicios vertidos de manera casi descuidada en una evaluación de la propia situación nacional.

144



127

<sup>126</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>127</sup> *Ibid.*, p. 29.

La alusión hecha por Oesterheld es una que alude a toda América Latina y no solamente a Bolivia o Guatemala, donde va a dar con su cuerpo asmático el guerrillero. El guionista menciona el sueño bolivariano y lo muestra con un dejo de ironía, de desilusión. La Patria Grande, la Gran Colombia, posible con grandes hombres, pero siempre postergada por la ambición que se enseñorea de los gobiernos y los proyectos. Esa insistencia de Oesterheld en poner en evidencia las causas de la toma de conciencia y, finalmente, del sacrificio del héroe de la revolución cubana, se empata con la necesidad de justificar las acciones procedentes, los caminos tomados, las estrategias utilizadas, el bienestar hecho a un lado.



145

En Guatemala se narra la caída de Jacobo Arbenz, un presidente sin apoyo militar ni posibilidad de oponerse a la traición de los soldados y a los bombardeos de los norteamericanos. El Che entonces en México. El encuentro que cambió la historia del planeta: Fidel Castro y el Che se conocen. El guionista no hace aspavientos sobre el tema. Dos viñetas con una explicación un tanto extensa le bastan para justificar el enrolamiento del argentino. La causa es siempre *la causa*: terminar con “el piojo y el brazo palito”.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 31.



129

La narrativa que intercala esa historia de ascenso triunfante con la agonía lenta pero ineluctable de la guerrilla en Bolivia es uno de los elementos más importantes a destacar en este punto. Mientras en la historia que dibuja el mayor de los Breccia es clara esa alusión épica, esa redundancia sobre lo que todo el mundo concibió como uno de los triunfos más importantes del movimiento popular revolucionario sobre un régimen lleno de corrupción e intereses creados alrededor de las concesiones hechas a los norteamericanos, en la historia de Enrique el claroscuro experimental con reminiscencias del expresionismo cinematográfico, pero también del grabado de José Guadalupe Posada, *p. e.*, la desilusión se pasea enseñoreada de un ambiente de pesimismo. El Che sabe que la gente de la sierra, que esos campesinos desposeídos, que esos indígenas inexistentes para el poder fáctico, lo traicionarán sin saber que se están traicionando a sí mismos. La configuración de esa conciencia crítica aparece de manera intermitente pero constante a lo largo de toda la obra.

146



130

<sup>129</sup> *Ibid.*, p. 33.

Retorno a esa imagen de sacrificio, de mártir que se sobrepone a la desgracia. La siguiente secuencia es la reafirmación del compromiso total con el prójimo, de la posibilidad de resarcir las cosas que se han hecho mal. Un campesino que ha cuidado al Che en su crisis de paludismo en la Sierra Maestra lo cuida y sólo pide para sí aprender a leer. Y Guevara se vuelve, olvidando momentáneamente su destino militar inexorable, en maestro de escuela. La fatalidad alcanza a ese primer grupo de alfabetización. La tragedia empuja los acontecimientos, es necesario terminar con la injusticia antes de que ésta pueda derrotar al movimiento entero. En la última oración ubicada en el extremo inferior derecho de la viñeta, Oesterheld comienza a reflejar el dolor por la pérdida de esos “hombres nuevos” a los que no se les ha permitido, ni siquiera, volver a nacer al mundo.



131

El alto contraste se muestra ahora no solamente en los dibujos de Enrique Breccia. El verdadero contraste es el que Oesterheld establece entre el ascenso triunfante del movimiento insurgente en la Sierra Maestra y el fracaso total del proyecto de insurrección en Boliva. El contraste está en la solidaridad, y en la falta de ésta. Mientras Cuba se muestra exuberante en los dibujos de Alberto Breccia, con una maleza incapaz casi de ser penetrada, como un símbolo del triunfo inevitable de las fuerzas de Castro, las viñetas que retratan a Boliva es el de un país árido, un desierto en el que lo único que se ve brotar por todos lados es la delación y la

<sup>130</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 47.



persecución implacable. Por un lado la protección espontánea de los guajiros cubanos y, por el otro, la incapacidad de los campesinos bolivianos por comprender la importancia de una liberación que pueden hacer posible. Mientras en la secuencia que refiere el desarrollo del proceso armado cubano se muestra el avance guerrillero y la derrota implacable del ejército de Batista; en la secuencia de la muerte del Che, sólo vemos como se va cerrando el cerco lentamente, como una araña que teje con sumo cuidado las estructuras de una red que terminará aprisionando al mártir revolucionario hasta devorarlo.



LA GUERRILLA MÁS Y MÁS JUNTA, EL EJÉRCITO MUCHAS BATIDAS, LAS ARMAS CAMBIAN DE MANO, AHORA LAS BAZOOKAS CONTRA LOS TANGUES, Y LA SIERRA PARA ENEMIGO, CADA CAMPESINO UN REBELDE, IMPOSIBLE LUCHAR ASÍ, DOS MESES Y ES EL REPLIEGUE GENERAL, LA GUERRILLA VENCEDORA, MÁS JUNTA QUE NUNCA.

132

El triunfo de la guerrilla y la huída de Batista permiten a Oesterheld introducir al lector en una nueva faceta del Che. La de un hombre de su tiempo. Viaja alrededor del mundo entrevistándose con diversos personajes, todos ellos responsables de cambios profundos en sus países: el presidente egipcio Gamal Abdel Nasser, Josip Broz *Tito*, el primer jefe del gobierno hindú independiente Sri Pandit Jawaharlal Nehru. Guevara comprende la necesidad de la autonomía. Oesterheld comprende que Guevara comprende.

---

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 52.



133

Y después una ruptura de la realidad. De la realidad del guionista. Oesterheld vuelve a hacer referencia a esas lecturas de aventuras de su infancia y de toda su vida. Pero la mención es amarga. La visión de un mundo exótico que ha perdido la magia de la aventura para convertirse en una realidad lacerante en donde el hambre y la injusticia continúan extendiéndose. La toma de conciencia, en este sentido, parece bilateral; por un lado, la exposición del Che que ha sabido transmitir el asombro y la rabia que le ha traído observar la realidad de Latinoamérica a lo largo de sus viajes, transmisión que se hace posible proyectar a los demás países que padecen los mismos males que sus hermanos tercermundistas. Reconoce entonces, ¿Oesterheld o Guevara?, la imposibilidad de sobrevivir con autonomía en un mundo apresado entre los dos gigantescos bloques legitimados por su triunfo durante la Segunda Guerra Mundial. Las descripciones de Emilio Salgari y Rudyard Kipling palidecen frente a la evidencia del atraso y la miseria. Para Oesterheld, el color de la aventura muda a blancos y negros, sustituyendo el carnaval multicolor de su imaginación.

149



134

Se plantea entonces la imagen de la revolución cubana desde una alegoría: la de un cuerpo humano que requiere todas sus partes para poder subsistir. “Fidel es el corazón de la revolución cubana, Raúl Castro es el puño, el Che Guevara es el cerebro”. Esa analogía funcionará en términos de permitir construir los estereotipos que permitieran definir el papel que cada uno de los participantes del gran proceso revolucionario tenían. Esta imagen del Che como el cerebro, plantea la posibilidad de poner a Castro como el héroe romántico del cambio posible, mientras Guevara es el operador de ese cambio. Sin embargo, a pesar del lirismo que desprende la afirmación hecha, es claro que la economía cubana se enfrenta a problemas ancestrales como el monocultivo y el atraso tecnológico. Lo que Oesterheld muestra como una intención de la que el héroe, seguramente, también saldrá triunfante, oculta uno de los principales problemas que obligaron a la revolución a escudarse en el respaldo de la Unión Soviética.



135

Oesterheld remite nuevamente al lector argentino a las referencias propias, menciona la entrevista que el Che mantendrá con un anciano Ezequiel Martínez Estrada que trae sobre sí toda una historia dedicada a analizar la posibilidad de pensar los problemas nacionales desde una perspectiva distinta. El ensayista se quedará a vivir en Cuba y reforzará ese apoyo a las naciones socialistas y, en general, a la necesidad de emancipación del Tercer Mundo. El diagnóstico que hace del Che inaugura la imagen de un hombre que vive para los demás, reforzando una imagen que se hará general a las descripciones asociadas a la figura del

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 57.

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 59.

guerrillero. La imagen de un Martínez Estrada en las sombras observando a un Che que deja de ser humano, transmite ese apoyo a las acciones que éste ejecuta.



136

La inclusión de la entrevista con Arturo Frondizi nuevamente permite la posibilidad de apropiarse del protagonismo de Argentina en un momento álgido del conflicto. A pesar de que la entrevista fracasa porque las condiciones históricas se modifican de manera dramática, la imagen del presidente depuesto por los militares servirá para legitimar la relación que establece Guevara con esa Argentina de la que ha permanecido alejado en términos de presencia, pero donde deja una huella imborrable.

151



137

<sup>136</sup> *Ibid.*

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 61.

En un determinado momento, las dos historias confluyen. El instante en el cual las dos voces narrativas, narrativa e iconográficamente hablando, se vuelven una, ocurre cuando el Che se convence, después de la crisis de los misiles y de observar que el sentimiento imperialista no sólo es de los Estados Unidos, sino que también la URSS y China “hacen su juego”, de realizar el sacrificio máximo. Retornar a la lucha para conseguir liberar a los pueblos que siguen viviendo en la opresión. Esa viñeta es altamente significativa, porque marca el corte narrativo que acelerará el desenlace. El lector, se supone, tiene claro lo que pasó después. La efervescencia del momento era lo suficientemente grande como para pasar por alto el hecho de haber seguido noticiosamente el desarrollo del fin del Che en las montañas bolivianas. Esos principios expuestos en esa viñeta pareciera, también, el credo de alguien que pretende dejar un legado para que alguien más lo recoja. Es el legado del sacrificio y en Oesterheld es posible que haya calado más allá de la pura reflexión literaria.



138

Hacia el final del libro, todo se vuelve Bolivia. Las viñetas de Enrique Breccia resumen la angustia y el ambiente en el cual se pudieron desarrollar los hechos. Salta a la vista la atención que Oesterheld pone en la función que la escritura tiene como ejercicio documental y de inspiración vital. No se pueden escribir cosas que desalienten a los posibles lectores. Adivina la intención del guerrillero de no hacer eco del desaliento y de la derrota casi segura. La escritura es poderosa y peligrosa, la consideración hacia ésta tiene que operar en ese nivel. El Che cierra el diario. Es decir, renuncia a que la escritura se vuelva contra sí mismo.

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 63.



CIERRA EL DIARIO, APAGA LA LINTERNA, PODRÍA SEGUIR ESCRIBIENDO TRANTO MÁS, LA MUERTE VEJINA, ESTAMOS CERCADOS, PERO NO, NO PUEDO ESCIBIR, DUDAS NI DESALIENTOS, SI LO LEE UN COMPAÑERO, CRUEL E INÚTIL MOSTRAR EL FIN CIERTO.

139

La imagen crística del sacrificio por los otros es retomada y encarnada, nuevamente, en los mártires de la cañada del Yuro. Oesterheld no duda en que la comparación sea diáfana, transparente. Las vidas sacrificadas no son vidas perdidas, son vidas destinadas a resucitar eternamente. El sacrificio no será en vano, tendrá su recompensa en el futuro venturoso que marque a las generaciones que sigan. Dice Oesterheld: “Nunca es perdida una muerte por algo. Como no es perdida aquella muerte en la cruz de los esclavos, hace dos mil años”. La tesis que recorre buena parte de la historieta es nítida, no se presta a segundas o terceras interpretaciones: si se quiere lograr el triunfo de una causa, se debe estar dispuesto a entregar la vida. La vida no tiene valor intrínseco, solamente cobra sentido cuando esa vida se ofrenda para el bienestar de los demás. La conciencia del hombre que está dispuesto a alejar de su corazón las ambiciones personales y un futuro planeado para permitir que un nuevo mundo pueda emerger entre las cenizas de la rebelión armada. Los guerrilleros duermen tranquilos. Las ametralladoras velan sus sueños. Han decidido. Y eso los hace diferentes e indispensables.

153



CAER COMPAÑERO UN MUNDO LIAI INFANCI, UNA PROTESTA, Y NI UNA MUERTE SOLA EN UN BARRIO CUER GUERRA, NO, NO HAN PERDIDO, NUNCA ES PERDIDA UNA MUERTE POR ALGO, COMO NO ES PERDIDA AQUELLA MUERTE EN LA CRUZ DE LOS ESCLAVOS, HACE DOS MIL AÑOS.

140

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 69.

Y, sin embargo, la contradicción. “Pero no, sacrificios en vano, no”, dice el narrador y esa es la entrada para la viñeta en donde el Che se rinde y se entrega a las fuerzas del ejército boliviano. Nota discordante dentro del relato heroico y lleno de referencias a la idea del sacrificio incondicional y, prácticamente, sin dudar de su misión ni por un momento. La imagen del Che en esta viñeta, sin embargo, no es una imagen que muestre la derrota, sino que, con la frente altiva, pareciera plantear una opción para sobrevivir, no por su pellejo, sino por tener la posibilidad de continuar su lucha en otras condiciones. La idea de la cobardía no pasa frente al rostro decidido y seguro del Che entregándose.



Dice Alberto Breccia en una entrevista que él hizo la biografía del Che por el dinero que le pagaron. Su hijo Enrique habla de que él sí tenía una auténtica admiración por el guerrillero. Que la paga fue mínima y que no alcanzaba ni para solventar el material sobre el cual él tenía que trabajar sus viñetas. Y es precisamente a Enrique a quien se le debe la imagen que, desde una perspectiva crítica y alejada del endiosamiento de la figura del Che (como significante desprovisto de referentes o significado; aunque esto no es posible pensarlo en 1968, año de la publicación de la historieta), es la más fuerte de todas las realizadas por Enrique. Representa al poder militar y de inteligencia norteamericana en un cuarto al lado de donde yace el Che preso. La imagen es de una fortaleza imposible de pasar por alto: sonrisas calavéricas que parecen felicitarse entre sí por el éxito obtenido. El texto lacónico: ellos beben, celebran y el Che los comprende. Los comprende porque probablemente, de haber sido el vencedor, hubiera hecho lo mismo. Dentro de la riqueza de imágenes de este trabajo (de los guiones de Oesteheld

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 77.

probablemente sólo la versión de *El eternauta*, dibujado por Alberto Breccia, podría hacerle sombra), esta es una viñeta que no puede ignorarse de ningún modo. Con las influencias de trabajos asociados al grabado mexicano y a algunos bocetos de los muralistas, la imagen transmite mucho más de lo que el texto explicativo sugiere.



142

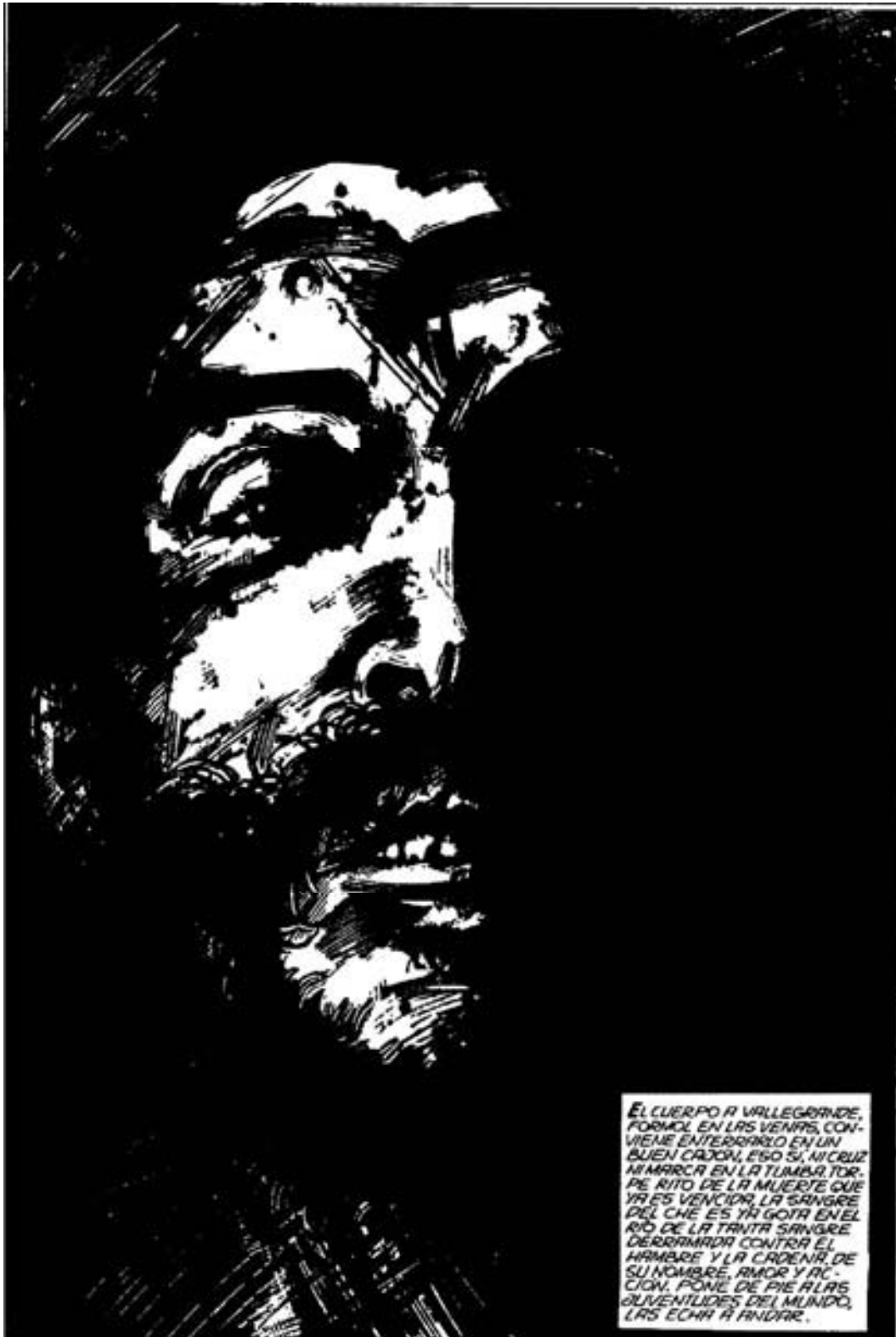
Al final queda la imagen del sacrificio. De un sacrificio que Oesterheld no considera inútil. “Echa a andar a las juventudes del mundo”. Y el retorno de la tesis que atraviesa todo el trabajo se vuelve a hacer presente: ninguna muerte es inútil, ninguna muerte es pérdida. Todo es ganancia en la lucha por abatir “el piojo y el brazo palito”. Todo es ganancia. Hasta la memoria de lo protagonizado. Y no sólo en el caso del Che.

155

---

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 80.





EL CUERPO A VALLEGRANDE,  
FORMOL EN LAS VENAS, CON-  
VIENE ENTERRARLO EN UN  
BUEN CADÓN, ESO SÍ, NI CRUZ  
NI MARCA EN LA TUMBA. TOR-  
PE RITO DE LA MUERTE QUE  
YA ES VENCIDA, LA SANGRE  
DEL CHE ES YA GOTTA EN EL  
RÍO DE LA TANTA SANGRE  
DERRAMADA CONTRA EL  
HAMBRE Y LA CADEÑA DE  
SU NOMBRE, AMOR Y AC-  
CIÓN. PONE DE PIE A LAS  
JUVENTUDES DEL MUNDO,  
LAS ECHA A ANDAR.

### 3.6 LA AVENTURA CHILENA

En el año 1967, Oesterheld viaja a Chile a tratar de impulsar su carrera tras el fracaso de la editorial Frontera. La experiencia chilena le acercará a la realidad que se vive en el país durante el proceso de elección de Salvador Allende y, en los mismos términos, a los factores que originaron su caída con el golpe de Estado de 1973. Los objetivos de Oesterheld en tierras chilenas se resumen en dos cuestiones fundamentales. Por un lado intenta colocar el material que su editorial ha producido y por el otro busca nuevas colaboraciones en las editoriales locales.

Es así como participa en diversas publicaciones, como la revista bélica *U-2*, además de participar en dos publicaciones con temática del Lejano Oeste: *Far West* y *Texas Rangers*. Esta aventura se realizará por su paso en la editorial Zig-Zag<sup>143</sup> que, en estas fechas ha comenzado a elaborar su propio material para consumo interno. Héctor Germán Oesterheld llega en un momento propicio para llevar a cabo su tarea. Tanto así, que crea dos personajes más que se unen a su larga lista de aportaciones a la historia de la historieta: Ronnie Lea “El Muertero” y Jimmy “Tornado” Salas.<sup>144</sup> Uno, es un vaquero criado por indios navajos que se dedica a resolver problemas junto a sus amigos, el Sargento Cross y Marduke Barney; el otro es un piloto de carreras.

157

*En 1968 volvimos [Alberto Vivanco y Carlos A. Cornejo] a Buenos Aires a entrevistarnos con Héctor G. Queríamos (necesitábamos) dar a conocer su producción al otro lado de los Andes, pero no era fácil encontrar ejemplares en esos días. Fuimos a la editorial Yago, o su antecesora editorial Abril, donde había debutado en los 50, y compramos todos los Misterix y Rayo Rojo —hasta unos Gatito con textos suyos— que hallamos. Los metimos en una maleta de doble fondo... y nos detuvieron en la aduana por contrabando de revistas. Protestamos. No podían creerlo, los policías, cuando comprobaron que los 400 o 500 ejemplares que llevábamos, era cada cual distinto al otro. “¿Y piensan leerlos todos?”, nos preguntaban.*

*Héctor G. Oesterheld visitó Chile en 1969 y nos sentábamos de a tres en un parque frente al río Mapocho a preparar nuestra confabulación .*

*Hemos dicho que en Chile no había historietas de aventuras. Por costumbre, se importaban o se traducían. Y ese año, había otro escollo: las elecciones que llevarían a Salvador Allende al gobierno desataron la*

---

<sup>143</sup> Para una historia somera de esta editorial ver “Nuestra historia”, <http://www.zigzag.cl/catalogo.aspx?tipo=menu&cid=38>, consultado el 11 de septiembre de 2008.

<sup>144</sup> Cfr. “Oesterheld en Chile. Aventuras tras la cordillera”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 116.

fuga de los dueños de las mejores imprentas del país, llevándose las máquinas. Discurrimos un plan audaz: transformaríamos la revista de humor El pingüino que Vivanco supervisaba para editorial Lord Cochrane, introduciéndole historias de Héctor G., disimuladamente..., hasta convertirla en "Territorio Oesterheld".

*Al año siguiente, ya no había Pingüino y la editorial Lord Cochrane se había mudado a Miami. En 1973, por no haber, tampoco había Palacio de La Moneda, bombardeada por aviones Hawker Hunter. Me pregunto qué habrá sido del kiosko frente a La Moneda donde llegaban Hora Cero y Frontera... pero es una pregunta para El Eternauta (quiere decir "El Navegante de la Eternidad") si consideramos las plurales catástrofes que abarca.<sup>145</sup>*

En la editorial Lord Cochrane, en específico para la revista *El Pingüino*, Oesterheld comienza a crear nuevo material. Ahí nacen historietas como las *Crónicas de Hueso Pelado*, *Satanka*, *Aprendiz de brujo* y *Cuentos de El Corrientes*. Con Alberto Vivanco habrá el proyecto enorme de llevar la producción argentina de historietas que Oesterheld había armado a Chile, para que este país se convirtiera en el trampolín desde el cual los héroes del guionista se esparcieran por toda América Latina. El proyecto quedó inconcluso por el transitar inoportuno de la historia.

158

*En esas circunstancias [la caída de las publicaciones de historieta en la Argentina], lo invité a trasladarse a Chile para probar suerte en la editorial Lord Cochrane, donde yo dirigía algunas publicaciones.*

*Llegó a Santiago con un magnífico proyecto de publicaciones infantiles, que sin embargo no fue comprendido por los editores, tradicionalmente torpes y timoratos.*

*Me apresuré a contratarle todos los trabajos posibles, que se publicaron en la revista El pingüino la cual yo dirigía... a la espera de concretar algún proyecto de envergadura, que Oesterheld se lo merecía.*

*Mi plan era trasladar lo mejor del movimiento historietístico argentino para ser editado en Chile, con miras a ser exportado al resto del continente para proporcionar a Oesterheld una base segura desde donde continuar el magnífico trabajo iniciado en Hora Cero. Así fue como planeamos los personajes y los dibujantes que participarían en ese proyecto, durante amenas reuniones, tanto en Chile como en Argentina.*

*Pero en 1968, tuve que salir de la editorial Lord Cochrane por razones ajenas a mi voluntad y los planes quedaron en suspenso.*

*Con el triunfo de Allende ocupé el cargo de Jefe de la División periodística de la Editorial Quimantú, recién adquirida por el Estado, y nuestros planes se reactivaron.*

---

<sup>145</sup> Carlos A. Cornejo, "Mis encuentros con *El Eternauta* (In Memoriam Héctor Germán Oesterheld, 1919/¿197...?)", *Oesterheld en tercera persona*, pp. 118-119.

*El éxito logrado por dicha editorial me permitió concebir un vasto plan de publicaciones con los personajes de Oesterheld... pero otra vez nuestros proyectos, a punto de realizarse, fueron torpedeados por razones ajenas a nuestra voluntad: el golpe contra Allende del 11 de septiembre de 1973.*

*Lo demás es historia.*<sup>146</sup>

### 3.7 LA PALOMA BLANCA ¿DE LA PAZ?

Hacia 1958, Oesterheld había publicado en la revista *El Tony* de Editorial Columba<sup>147</sup> los primeros trabajos que se podrían concebir como propios en esa editorial con la autoría de Oesterheld: Burt Zane y Star Kenton. Pero el regreso triunfante lo hará el guionista alrededor del año de 1972. Aún y con que una personalidad de cinco estrellas como Robin Wood se encuentra en la cúspide creativa dentro de la empresa.<sup>148</sup> Será en las revistas de esta editorial donde aparezcan los personajes Roland el Corsario, Killroy, Brigada Madelaine, Haakon, Caballeros del Desierto y Vikings. De la misma forma, Oesterheld adoptará diversos personajes creados por otros autores y a los cuales imprimirá su sello característico: Kabul de Bengala y Argón el Justiciero (creados por Jorge Claudio Morhain); y “3 x la ley” (creada por Armando Fernández). También crea alrededor de 35 episodios unitarios de diversos personajes que se publican, sobre todo, en la revista *D’Artagnan*. Así transcurre la historia de Oesterheld en Columba, al mismo tiempo que comienza a participar en reuniones políticas y la historieta y la biografía se confunden.

159

—¿Cómo se adaptó a Columba?

—Bueno, tengo un vicio, o un defecto. Y es que profesionalmente yo siempre me pude adaptar a cualquier cosa. Hasta alguna vez llegué a escribir la memoria de un banco. Nada que ver... En editorial Columba, para empezar, me pidieron historias de guerra. Me preguntaron si sabía hacerlas. Así hice la historieta de guerra más conversada que las otras. Básicamente era una buena historia. Fue lo primero que

---

<sup>146</sup> Alberto Vivanco, “Así recuerdo a Oesterheld”, *Oesterheld en tercera persona*, pp. 129-130.

<sup>147</sup> Las revistas en las que participará Oesterheld dentro de Columba serán *El Tony*, *D’Artagnan* y *Fantasia*. Sus colaboraciones se extienden de 1972 a diciembre de 1975.

<sup>148</sup> De hecho, una de las preguntas que le hacen Trillo y Saccomanno a Oesterheld tiene que ver con la relación de éste con Wood. Plantean en el reportaje:

—En Columba, además de Oesterheld hay otra vedette: Robin Wood, quizás el mejor guionista de la última hornada. ¿Lo ha leído alguna vez?

—Repito que casi no leo historietas. De Robin la única que leo, y que es una historieta brillante es “Mi novia y yo”, la que se publica en *Intervalo*. En cambio, “Jackaroe”, leí algunas de esa serie, es lamentable. Recuerdo un episodio en que éste se pasa amenazando que le va a cortar las orejas a otro tipo, y uno piensa que va a pasar algo, que se las va a cortar con algún recurso, pero no; un día el otro está sentado y Jackaroe va y se las corta. Una cosa tan torpe. Sin recursos, sin elaboración, mediocre, muy triste”, *op. cit.*, pp. 26-27.

entregué. Pasó. Y seguí haciendo y pasaron. Recién cuando me dieron un personaje que fue Kabul de Bengala —ya estaba en marcha cuando lo agarré— noté que, llevado por la época antigua, o por la historia, me encontré que en lugar de estar desarrollando una anécdota, o haciendo un cuento, como hacía para Hora Cero, estaba escribiendo una pequeña novela. Y me sentí cómodo. Transcurría más tiempo dentro de la historia, pero salía. Era difícil hacerla, pero me divertía mucho. Y eso gustó en Columba. Y me empezaron a dar otros personajes. Y a todos les apliqué el mismo tratamiento. Es decir, muchos creen que me adapté a la forma de Columba. Lo que hubo fue un mutuo acomodamiento, porque sé que a raíz de esto que hago, le piden a otros guionistas que trabajen así.<sup>149</sup>

Comenzó a trabajar en Columba y al mismo tiempo empezó a participar en reuniones políticas. Yo ya le había dicho cuando hizo con los Breccia la biografía del Che que tuviera cuidado, que lo podían tildar de comunista y así fue. Ya en el '75 se incorpora a la Editorial Récord y después, qué se yo, las cosas empezaron a complicarse, las chicas ya militaban en la JP [Juventud Peronista], al igual que muchos jóvenes de aquel tiempo; Héctor era un libre pensador y frente al cambio político que se daba en el mundo y a la tremenda compenetración que tenía con los jóvenes terminó por entrar en todo eso, primero como observador, dado que al peronismo nunca se había adherido, y luego comprometiéndose cada vez más. Yo la situación la vi clara y les dije a todos lo que iba a pasar, pero nadie me escuchó.

Héctor me enseñó todo acerca de los Derechos Humanos y desde esa óptica creo que se traicionó a sí mismo al ingresar en el ojo de una violenta tormenta de la que, desgraciadamente, no pudo —¿no quiso?— salir.<sup>150</sup>

La colaboración de Héctor Germán Oesterheld con la editorial Columba será abundante y fructífera. Los últimos años, sin embargo, comienzan a estar marcados por una participación cada vez más evidente en actividades políticas ligadas, sobre todo, al aparato de prensa de la Juventud Peronista, agrupación que responde a la organización Montoneros. El 23 de diciembre de 1975 es el último registro de colaboraciones del guionista con la editorial. En ese día entrega el guión “Sólo la muerte” planeado para la serie 3 x la ley, siéndole rechazado. Una ironía amarga resulta el título de su último trabajo para Columba, tomando en cuenta el futuro inmediato que se cernió sobre él.

---

<sup>149</sup> Trillo y Saccomano, *op. cit.*, p. 26.

<sup>150</sup> Elsa Sánchez de Oesterheld, *op. cit.*, p. 9.

### **Mientras tanto...**

Las elecciones de marzo de 1973 fueron ganadas con un amplísimo margen por el Frente Justicialista de Liberación (FREJULI), con lo que Cámpora asume la presidencia el 25 de mayo de ese año. Sin embargo, la escalada terrorista que había comenzado a recrudecerse en 1972, incluyó a grupos de extrema derecha que agravaron los casos de secuestros y asesinatos. La fragmentación del tejido social y la división del movimiento peronista (extrema izquierda, extrema derecha y reformistas) contribuyó a agravar la situación. El enfrentamiento en el aeropuerto de Ezeiza en la ciudad de Buenos Aires el 20 de junio hizo evidente la división en la que se encontraba no sólo el país, sino el movimiento peronista en particular.

En julio, Cámpora renuncia a la presidencia y permite que Perón sea elegido presidente nuevamente con más del 61% de los votos emitidos. María Estela Martínez de Perón, su tercera esposa, tomó el cargo de vicepresidenta, previniendo que al elegir Perón a cualquier representante de las tres facciones del peronismo la crisis dentro del movimiento fuera mucho más grave. Sin embargo, la edad y la salud de Perón impiden que pueda concluir su periodo. Fallece el 1 de julio de 1974. Asume la presidencia su viuda, bajo la influencia de José López Rega, uno de los peronistas más eminentes. La situación política se deteriora de manera inevitable.

En 1975, la ingobernabilidad se hizo patente cuando las actividades terroristas, tanto de la izquierda radical como de su homóloga derechista, cobraron al menos la vida de 700 personas. El clima de descontento era cuestión cotidiana, impulsada sobre todo por el aumento del coste de la vida incrementado en más de tres veces desde el inicio del periodo peronista.

A pesar de sofocar un golpe de Estado organizado desde las Fuerzas Aéreas en diciembre de 1975, la crisis gubernamental del gobierno de Isabel Perón llegó a su fin cuando el comandante en jefe del Ejército, el teniente general Jorge Rafael Videla, tomó el poder el 24 de marzo de 1976. Se impuso una junta militar cuyas medidas hablan por sí mismas: disolución del Congreso, imposición de la ley marcial y un gobierno que funcionó a base de decretos.

### **3.8 EL PRINCIPIO DEL FIN**

—Hace casi un año que salió una nueva revista de historietas: *Skorpio*. ¿Nunca lo llamaron para colaborar?

—*La verdad es que me llamaron dos veces. Es más, estuve en ocasión de aquella mesa redonda que hicieron sobre la historieta para la revista Siete días.*

—Sería bueno que estuviera. *Skorpio* tiene un óptimo plantel de dibujantes pero cojea en los guiones. Demasiado metafóricos. Demasiado retóricos y poetoides.

—De acuerdo. Están en la justa. Si no hay una buena historia no se la puede disfrazar. Lo que está pasando con *Skorpio* es que es una revista donde hay un gran personaje central: el Corto Maltés.<sup>151</sup>

El 5 de julio de 1974 aparece el primer número de una publicación que inaugurará una nueva época en la historia de la historieta argentina: *Skorpio*.<sup>152</sup> En este sentido, Oesterheld, reconocido como un referente importante de esa historia de la historieta, incluso mencionado en el editorial del primer número, se vuelve la contratación estrella de la editorial.<sup>153</sup> Oesterheld se siente en cancha propia, la editorial privilegia la aventura y Oesterheld es el nombre de la aventura. Comienza generando personajes que se pierden brillando con su propia personalidad en la extensa lista de hijos creados por el guionista: Loco Sexton, Nekrodamus, Shannon. De éstos, será en Nekrodamus donde Oesterheld, con dibujos de Horacio Lalia, pondrá de manifiesto su talento para un género que no había abordado con extensión ni en las mejores condiciones: el terror.

Es en esta publicación donde *El eternauta* se reconfigura en una segunda parte y se convierte en una cosa distinta a la narración de las primeras versiones.<sup>154</sup> El discurso narrativo se pone al servicio de los mensajes militantes de la organización Montoneros.<sup>155</sup> La editorial

162

---

<sup>151</sup> Trillo y Saccomanno, *op. cit.*, p. 28.

<sup>152</sup> Apuntaba la “Carta del editor” del primer número: “No es mi intención decir qué tenemos, sino hacia quién nos dirigimos. Una buena revista de historieta marca una época; impone un estilo, se mete en el alma del lector y forma parte de su necesidad de evasión y de comprensión de su presente. *Skorpio* trae ocho historias donde el hombre es el protagonista, y el mundo su circunstancia. Por encima de héroes, tenemos hombres, corrientes, tal vez como quisiéramos ser o como somos, sin atrevernos a demostrarlo. *Skorpio* busca captar la música del hombre valiente aún en su debilidad, sólido en esos principios que cuesta tanto mantener y regalar a sus lectores -que saben mucho de historietas- el mayor homenaje: la mejor revista para darle acceso al *Mundo de la Gran Historieta*...”

Honor a todas las revistas que nos precedieron y a los cíclopes del tema: Ongaro, Campani, Milton Caniff, Alex Raymond, Frank Robbins, Roy Crane, Lee Falk, en el ámbito internacional y a los José Luis Salinas, Alberto Breccia, Héctor G. Oesterheld, Emilio Cortinas, Leonardo Wadel y tantos otros, cuya nómina sería interminable, en el terreno nacional.

Para ellos, los maestros y para todos los lectores de habla hispano, SKORPIO le da su más entrañable bienvenida”, Alfredo A. Scutti, <http://www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpioeditorial1.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008. La revista se publicará durante 20 años, hasta el número 235 que sale enero de 1996.

<sup>153</sup> Para dar una idea de la nómina que manejaba la publicación podemos mencionar lo que se apunta en *Oesterheld en tercera persona* acerca de la revista: “[*Skorpio*] aporta lo mejor del cómic internacional reintegrando al medio local a un histórico como Hugo Pratt, dando a conocer aquí su gran *Corto Maltés*, pero sumando grandes nombres del mercado argentino: Ray Collins, Arturo del Castillo, Juan Zanotto, Carlos Trillo, Alberto y Enrique Breccia, Guillermo Saccomanno, Lucho Olivera, Mandrafina, Lalia, Casalla, Solano López, Barreiro, Ernesto García Seijas, Moliterni y un injusto etcétera: juntos en este verdadero “dream team”, crean lo mejor del cómic nacional de ese entonces”, “El Récord de Oesterheld: un viaje en el barco de la aventura”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 138.

<sup>154</sup> Cuestión analizada a profundidad en el tercer capítulo.

<sup>155</sup> Algo que ocurre, por ejemplo, con la publicación de la segunda versión de su saga “¡Guerra de los Antartes!” que había sido publicada en una primera ocasión, entre 1970 y 1971, en la revista *2001. Periodismo de*

seguirá presentando material de Oesterheld al público, incluso después de que su desaparición es un hecho. Shannon aparece en mayo de 1978, mientras que su última obra registrada en esta editorial se puede fechar en junio de 1980. Se trata de Galac Master. En esta edición, la desaparición de Oesterheld se concibe en dos planos: desaparece por la acción política que ejerce en “el mundo real” y desaparece su nombre en los créditos de la historia, probablemente, como una forma de salvaguardar la integridad de la casa editora.

*[La década del 70] es el tiempo de otros guionistas que recogen el fulgor del Viejo. Y en el que se discute y se intenta la historieta que va del 74 al 90. Y el Viejo se da el lujo de esbozar Nekrodamus y Loco Sexton para Horacio Néstor Lalia y aquel artista irrepitible que se llamó Arturo del Castillo. Nekro era otra pequeña búsqueda en la madurez de Oesterheld, fanatismos aparte. Porque también nos hizo fanáticos de la historieta, más que de su estilo. No necesitaba convertirse en el mito historietístico del siglo XX para ser el que nos raptó de nuestras comodidades personales y nos arrojó al légamo turbulento de la aventura.<sup>156</sup>*

*A Héctor G. el perfeccionismo de Del Castillo lo traía por el camino de la amargura. Tardaba dos números en redondear un capítulo y abordaba la continuidad de modo endiablado. Distribuía el guión completo en papeles cuadriculados, y dibujaba las escenas que más le atraían (la 32, la 45, la 86...). Le quedaban maravillosas... pero a fin de mes, ni había acabado la entrega ni tenía páginas completas para publicarlas en serial.*

*Héctor G. tuvo que desarrollar un proceso inverso: rellenaba con textos los huecos blancos y el resultado era un cuento de soberbias ilustraciones. Sus muchos admiradores recortaban las viñetas, enmarcaban las hojas. Pero... ¿y los lectores que esperaban leer una historieta?<sup>157</sup>*

Con la segunda parte de *El eternauta* en *Skorpio* radicaliza su propuesta, incluso en contra de las opiniones de Solano López, quien se negaba a dibujar contenidos tan explícitos.<sup>158</sup> Oesterheld

---

*anticipación* con un planteamiento similar al del primer Eternauta. La segunda versión, más aludida en los estudios y dibujada por Gustavo Trillo, refleja un ambiente mucho más politizado y que refleja la situación que Argentina vivía en 1974, cuando comenzó a publicarse en el diario *Noticias*, vinculada también al aparato de propaganda de Montoneros. Las dos versiones quedan inconclusas cuando el 3 de agosto de 1975 el medio fue clausurado por orden gubernamental. A decir de Rodríguez Van Roussel, la lectura de esta obra desde la contemporaneidad “ayuda en la clarificación para comprender la entronización de la mal llamada ‘globalización’”.

<sup>156</sup> Ray Collins, “H. G. Oesterheld, epílogo”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 155.

<sup>157</sup> Cornejo, *op. cit.*, p. 121.

<sup>158</sup> Se apunta en la ficha de Solano para *Historieteca*: “Por la propuesta de Ediciones Récord tras el suceso de ventas de las recopilaciones de *El Eternauta*, [Solano López] vuelve a su personaje más famoso en 1976, y junto con Oesterheld realizan *El Eternauta II* para la revista *Skorpio*. Oesterheld militaba en la agrupación guerrillera Montoneros y volcó en el guión su ideología, produciendo cambios en el carácter y el accionar del personaje. El Eternauta se convirtió en el líder de la resistencia del grupo humano sometido por el invasor. Esto motivó



comenzaba a militar de manera importante en el movimiento peronista.<sup>159</sup> Y es esa militancia la que los lleva a participar como un elemento importantísimo de la estructura de prensa de la organización Montoneros, poco después del arribo de Perón en 1973. Para ser exactos, la participación de Oesterheld se puede fechar a partir del número 10 de la revista *El descamisado*,<sup>160</sup> que aparece el 24 de julio de 1973. Ahí resistirá con sus colaboraciones y sus trabajos hasta el cierre de la revista el 8 de abril de 1974.<sup>161</sup>

*¿Qué es el imperialismo? ¿Cuándo empezó a enviar sus lugartenientes, sus soldados, sus espías, sus “embajadores”, sus empresarios para dominar y explotar a los pueblos latinoamericanos? ¿De qué manera los invasores extranjeros —primero los españoles, después los ingleses y ahora los yanquis— se movieron y siguen actuando para controlar los gobiernos títeres de los países del continente? ¿Cómo nos quitaron las riquezas, nos destinaron a la miseria, orquestaron golpes, bajaron gobiernos populares, mandaron sus tropas asesinas para aniquilar las rebeliones de los pueblos?*

*Vamos a contar la historia del imperialismo para que cada una de estas preguntas y muchas más tengan respuesta. Desde las páginas de El Descamisado saldrá entonces nuestra verdadera historia. Cuál fue la realidad de nuestro pasado y cuál es la realidad de nuestro presente. Porque la historia del imperialismo es la historia del continente americano —la Patria Grande— y la historia de nuestra patria.*

*Son 450 años de guerra.*

*Sí, de guerra. Porque los pueblos avasallados por el invasor se rindieron. Pusieron el pecho. Pelearon. Dieron la vida infinidad de veces en su combate por ser libres. El imperialismo nunca fue una simple frase de*

164

---

objeciones de Solano, que no estaba de acuerdo con el tratamiento, lo que provocó algunos cambios en la historia, aunque el dibujante no se sintió cómodo con la realización”, [http://www.historieteca.com.ar/Autores/solano\\_lopezmarco.htm](http://www.historieteca.com.ar/Autores/solano_lopezmarco.htm), consultado el 16 de mayo de 2008.

<sup>159</sup> Javier Mora Bordel apunta en “H. G. O.” (*Tebeosfera*, Especial Argentina) que su militancia procede desde el año de 1970: “El sentimiento de impotencia de Oesterheld se acrecentó aún más cuando la vuelta de Juan Domingo Perón al país empeoró una situación nacional de por sí problemática. Este cúmulo de circunstancias da como resultado su militancia activa desde 1970 en el grupo Montoneros”, <http://www.tebeosfera.com>, consultado el 22 de abril de 2008 [publicado en diciembre de 2002].

<sup>160</sup> “Tres días antes de que asuma la primera magistratura el Dr. Héctor José Cámpora, el 22 de mayo de 1973, sale a la calle el primer número de una revista que reflejará el sentir y el pensar de la Juventud Peronista que responde a Montoneros. Su nombre es *El Descamisado*, pero en la militancia política se le conoce simplemente como *El Descá*. Tiene un formato grande: 27.5 cm de ancho por 38 cm de largo y se caracteriza por sus editoriales y la calidad de las fotografías que reúne en su interior. Salen 46 números (el último, el 24 de abril de 1974), hasta que es clausurada el 8 de abril de 1974”, Roberto Baschetti, “Oesterheld y la historieta política”, *Oesterheld en tercera persona*, p. 143.

<sup>161</sup> La revista se clausura con el *Decreto 1100/74*, emitido por el ministro Benito Llambí, argumentando para tal hecho que: “según se advierte en sus últimos números, se pretende promover un caso conceptual e ideológico mediante la deformación de la realidad y la destrucción de las instituciones políticas y sociales”, Javier Doeyo, “A manera de epílogo”, *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*, Buenos Aires, Doeyo y Viniestra Editores, 2004, s. p.

*denuncia de los pueblos. Tienen nombre y apellidos. Tienen balas y sangre en su negra historia. Esa historia es la que empezamos a contar desde este número.*<sup>162</sup>

Uno de los aportes más importantes de Oesterheld en esa tarea, será la revisión histórica que pretende hacer de 450 años de eventos históricos vistos bajo la lupa de un revisionismo histórico que planteaba una óptica distinta de abordar las causas y consecuencias de la historia oficial. A lo largo de las distintas entregas, el guionista aborda diversos temas alrededor de la historia de América Latina, poniendo un énfasis especial en la zona del Río de la Plata.<sup>163</sup> Los acontecimientos mencionados son variados: el papel de España en sus colonias, las rebeliones indígenas, el intervencionismo inglés, la defensa de Buenos Aires, el papel de las montoneras en las luchas por la independencia, Tupac Amaru, Gervasio Artigas, la configuración de las oligarquías porteñas durante el siglo XIX, el papel de Juan Manuel de Rosas, Güemes, Facundo Quiroga, entre varios más. La historieta busca, incluso si atendemos la visión de Oesterheld con respecto a la conceptualización del comic como herramienta de comunicación y enseñanza, la posibilidad de generar entre los simpatizantes del movimiento una conciencia histórica que pudiera ir más allá de la visión coyuntural del momento histórico en el que la publicación sale a la luz.

165

*Para mí fue por un lado la afirmación, en ese sentido, de lo que puede hacerse en historieta, enriqueciéndola. La historieta ha dado una serie de cosas como la aventura, pero existen en el género vetas sin explotar. Eso de El descamisado fue algo nuevo. Es como ocurre con cualquier género literario, una manera de hacer potable ese compromiso, y hacer un aporte útil. Es esto lo que quisiera hacer con la Guerra del Paraguay como hablamos hace un rato, claro que en una forma más fácil y no tan irritante. Tengamos presente que la historieta de El descamisado era una referencia constante a la actualidad. Una buena historieta sobre la Guerra del Paraguay sería utilísima para el desarrollo cultural de un montón de gente, explicaría pilas de cosas. Después, aparte de otros problemas que hubo con El descamisado, entró a fallar la documentación y la continuó,*

---

<sup>162</sup> Presentación de la historieta en el número 10: “Vamos a contar la historia de cómo nos robó el imperialismo”, *Latinoamérica y el imperialismo...*, s. p.

<sup>163</sup> La radicalización en el planteamiento de varios de estos episodios, provoca la respuesta de personajes adheridos a una visión académica que reclaman a la revista el hecho de que se deformen hechos y personajes históricos en aras de que el mensaje combativo tuviera mayor impacto. El caso documentado con mayor precisión son las reacciones que Norberto Galasso y Raúl E. Fenoglio hicieron patentes en sendas cartas mandadas a la redacción, aludiendo al tratamiento histórico del episodio titulado “El ‘17’ de los Orilleros”. El debate se puede consultar en: “Dos cartas recibidas por el ‘El ‘17’ de los Orilleros’ y su respuesta”, *Latinoamérica y el imperialismo...*, s. p.

cuando yo la dejé, Jorge Morhain. Esa historieta, aunque pudiera tener doce o catorce cuadros, me costaba un esfuerzo que ni tres guiones de Columba. No sólo había que documentarse sino encontrar cosas claves que tuvieran que ver con el presente. La historieta trazaba constantemente un paralelo entre el pasado y el presente. Eso fue una cosa que surgió del trabajo, al hacerlo. No fue inicialmente deliberado. Después le encontré la vuelta esa y realmente quedó como uno de los aportes más originales.<sup>164</sup>

Esta serie político- histórica, de lenguaje llano, popular y directo, contrasta con el enfoque alambicado con que se nos ha enseñado y enseña historia en nuestras escuelas. Representa una corriente de pensamiento, en la que desfilar: la conquista de América, unitarios y federales, la frontera con el aborigen, y el permanente despojo perpetrado por el imperialismo de turno. Desde el mismo fondo de nuestros orígenes hasta la realidad actual, relata 450 años de guerra.

Una síntesis histórica que hace un llamado a la reflexión de los argentinos de hoy. La recuperación de las huellas del pasado será la que nos permita construir el futuro. Oesterheld da cuenta de la única esperanza para la humanidad: apelar a la memoria desde una postura de compromiso ético y social.<sup>165</sup>

Oesterheld cuando se enfrenta a la máquina de escribir para realizar este trabajo, es un militante “militando” – a lo Walsh-. Un apasionado, sin tiempo, corriendo los riesgos de exponerse al yerro de todo apresurado. Su voluntad no es el historicismo erudito de las campanas de cristal académicas. Sus líneas están impregnadas de una perspectiva política: recrear un ayer como conflicto, el ambiente revolucionario de un pasado que antecede el presente, esa Argentina oculta encontrada en esos últimos años; mostrar “el imperialismo y sus personeros”, “marcar la cancha”, el “ellos” y el “nosotros”. De ahí el permanente juego entre el pasado y el presente de hechos y personajes históricos entremezclados con las palabras de sus protagonistas.

[...] Este texto de Oesterheld se estrelló en aquellos años con la violencia de un sistema que veía peligrar su dominio a nivel continental, y como ya sabemos apeló en consecuencia al genocidio enunciado en la Doctrina de la Seguridad Nacional, de la cual el autor y gran parte de su familia fueron víctimas. No pudo terminar este trabajo.<sup>166</sup>

La tarea de Oesterheld dentro de la organización no se resumirá sólo en la publicación de 450 años..., también proyectará una historia realista sobre un militante llamado Camote. La historia,

---

<sup>164</sup> Trillo y Saccomanno, *op. cit.*, pp. 30-31.

<sup>165</sup> Rafael Bielsa, “Una aproximación a Héctor Germán Oesterheld”, *Latinoamérica y el imperialismo...*, s. p.

<sup>166</sup> Juan Manuel Viniegra, “Palabras del editor”, *Latinoamérica y el imperialismo...*, s. p.

también inconclusa, aparecerá en otra publicación de la organización: *Evita Montonera*.<sup>167</sup> La revista debe cumplir con ciertas características para no poder ser detectada, en tanto estaba prohibida y orillada a la producción y distribución en la clandestinidad. Para poder ocultarla, el formato recurre a medidas pequeñas: 16.5 x 22 cm a partir del número 5. Es en esta publicación donde se rastrean las últimas páginas de Oesterheld escritas para Montoneros y su aparato de prensa.

*Camote, por cuestiones de la militancia se tiene que encontrar en una esquina de barrio con otro compañero (Mario) que le debe pasar un documento. Este compañero es seguido por las fuerzas represivas en forma sigilosa para secuestrarlo. Camote ve toda la escena e interviene para frustrar el rapto, disparando con un pequeño revólver marca "Rubi". En la confusión que se origina, Mario escapa y él también, pero en su retirada pierde la billetera con sus documentos y el recibo de la quincena de la fábrica donde trabaja. Queda irremediamente clandestino. Su responsable le da una cita con una compañera que le dará alojamiento provisorio. Deben encontrarse en el bar "Estrella" y para ser reconocida, ella irá con una campera blanca con rayas negras. Se llama Celina y lo lleva a su casa, en un barrio obrero, en donde le hará un lugar para que se guarde. Al llegar le presenta a su familia: a su papá (Anselmo) de profesión tornero en una fábrica, a su mamá (Doña Rosa), ama de casa, ex obrera textil y a sus dos hermanitos menores. Se trata de una clásica familia peronista.*

*Camote comienza a ayudar en las tareas hogareñas más pesadas en tanto perdura su exilio forzado. Y se da cuenta que le empieza a gustar Celina. Don Anselmo, que en la fábrica donde trabaja enfrenta a la burocracia sindical y al vandomismo, es sorprendido una noche por una patota enviada por aquellos que lo golpea salvajemente, pero igual persiste en su actitud de lucha y enfrentamiento a los sindicalistas vendidos. Éstos terminan secuestrándolo y lo acribillan a balazos en un descampado. Muere gritando: "¡Viva Perón carajo!"*

*Camote y dos compañeros de trabajo de don Anselmo preparan una respuesta contundente y eliminan también a tiros en una emboscada al burócrata de la fábrica, de nombre Fugazzetti.*

*Luego Camote se encuentra en otro café con Celina y se despide de ella. Los ojos de ambos indican que algo más se está gestando entre ellos. Un "hasta pronto" los despide en la calle.<sup>168</sup>*

---

<sup>167</sup> Se publica por primera vez el 6 de agosto de 1974, Oesterheld colaborará del número 5 (junio-julio de 1975) al número 10 (diciembre de 1975).

<sup>168</sup> Tratamiento argumental de Oesterheld para "Camote" *apud* Baschetti, *op. cit.*, p. 146.

### **Mientras tanto...**

La represión que la dictadura comenzó a ejecutar de manera sistemática en los primeros años de su ejercicio fue, simplemente, un remedio más grave que la propia ingobernabilidad. Se consiguió detener la ola de actividades terroristas de la izquierda radicalizada a un precio nunca imaginado. En 1977, la Comisión Argentina de Derechos Humanos denunció ante la ONU al régimen militar, acusándolo de cometer 2300 asesinatos políticos, unos 10000 arrestos por causas políticas y la desaparición de entre 20000 y 30000 personas, muchas de las cuales fueron asesinadas y sepultadas en tumbas anónimas. La escalada de violencia, sin embargo, se mantuvo todavía durante algún tiempo.



### LAS MAZMORRAS DEL NUEVO CASTILLO

*Nekrodamus* representa, dentro del universo de historietas de Oesterheld, el ejemplo más evidente de la referencialidad literaria que el autor adquiere desde sus primeras lecturas. Dentro de *Nekrodamus*, nos encontramos con un repertorio de los textos cuya lectura realizó el guionista para la elaboración de sus historias. Esta historieta parte, como la mayoría de sus narraciones, del establecimiento de una pareja de aventureros. En este caso se trata de dos demonios. Uno de ellos habita un cementerio y es el encargado de enterrar y dar mantenimiento a las tumbas de éste. Su nombre es Gor. Éste es, sin temor equivocarnos, trasunto de uno de los estereotipos de ayudante más recurrido dentro de la literatura. Nos referimos al Igor que auxilia siempre al científico loco. Y el científico loco es en este caso Nekrodamus.

Horacio Lalia consigue con el dibujo de esta historieta construir un ambiente tétrico que introduce con eficiencia al lector dentro de las catacumbas del cementerio. Hay un ambiente de oscuridad, de soledad, de auténtica pérdida del contacto con todo lo que se refiere a lo humano. Gor desentierra cadáveres y los mantiene sobre las planchas de uno de los mausoleos. Dos cuerpos sobresalen entre los demás: uno es el cuerpo de una mujer, a la que Gor llama familiarmente "princesita"; el otro es el cuerpo de Nekrodamus. En un principio, éste no es más que una momia de aspecto repugnante, con las carnes secas y, en apariencia, sin posibilidades de convertirse en algo más. Incluso el demonio enterrador bromea cuando la túnica que lo cubre cae repetidamente al suelo. Es la primera imagen que tenemos de Nekrodamus.



169

Posteriormente la trama se acelera, Nekrodamus toma el cuerpo de un príncipe y se reintegra al mundo sensible buscando vengar la muerte que otro demonio le ha impuesto. Es aquí donde descubrimos la naturaleza de la asociación entre Gor y Nekrodamus; no es, como en otros comics, la asociación entre un narrador que funge como testigo y el protagonista de la historia. Los dos demonios, en este caso, aparecen como complementarios: uno representa la sensibilidad, el estudio, esa cercanía con el alquimista, la inteligencia y la audacia; el otro representa simple y llanamente la ejecución de la fuerza bruta. Mientras Nekrodamus impulsa la historia hacia los caminos de la intriga y en este sentido toma elementos de otros personajes, como un detective renacentista; Gor es el ejecutor de los planes de su señor.

170



170

De lo que trata la historietta es, a final de cuentas, de la constante tensión entre la naturaleza de los demonios y la idea de lo humano. Nekrodamus reniega de su condición y continuamente

<sup>169</sup> Héctor Germán Oesterheld y Alberto Lalia, *Nekrodamus*, Buenos Aires, Récord, sin año, p. 10.

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 17.

hace referencia a la posibilidad de convertirse en otra cosa. En Gor las cosas no son tan simples, o más bien las cosas no son. Mientras el primero tiene conciencia de la importancia que representa salvar su alma, para el segundo esta es una cuestión dada, no le interesa. La idea de “ser humano” atraviesa prácticamente toda la historia. Nekrodamus se encuentra por completo maravillado ante la idea de convertirse en un hombre. Hay una negación constante de la naturaleza diabólica que rodea a los personajes protagonistas. Ésta es una cuestión que al demonio violento lo tiene prácticamente sin cuidado, pero para el demonio intelectual, para ese trasunto de Frankenstein a la inversa, la sola posibilidad de asumirse como humano es una cuestión que no lo deja en paz.



Más que la condición diabólica, la situación que lleva a Nekrodamus a pensar esa conversión deseada es la soledad. La presencia de su amigo es importante, pero no suficiente para el papel que el propio Nekrodamus pretende tener. El texto comienza, sin lugar a dudas, como una historia del terror en donde lo sobrenatural y extraterreno será la materia prima de que se alimente. Sin embargo, con el paso las páginas nos damos cuenta de que el tema principal de la historieta tiene que ver con dos cosas fundamentales: por un lado, esa renuencia del personaje principal por seguir siendo un ser maligno; por el otro, Oesterheld comienza a introducir una cuestión que será características de esta serie, la referencia literaria a textos clásicos. Podemos decir, incluso, que este proceso se lleva a cabo de manera consecuente y continua en la construcción de la trama. En este sentido, vemos en un principio la configuración de una historieta clásica del terror; en determinado momento, sin embargo, tal situación desaparece, y a pesar de mantener elementos fantásticos o que pueden ser asociados con la literatura

<sup>171</sup> *Ibid.*, p. 24.



procedente del Romanticismo, comienzan a configurarse historias cuyas tramas permanecen ya dentro del canon de la aventura.

Por otro lado, es evidente que la cuestión social ya no puede desligarse de sus historias para estas fechas dentro de la biografía del autor. Hay en esta historieta de terror escenas en las cuales se reflejan las preocupaciones que llevan al autor a integrar su obra con su pensamiento y militancia políticos. Historias que tienen que ver con cuestiones como el esclavismo, la injusticia que rodea la idea de la nobleza, el abuso que hace el rico del desprotegido, entre otras cuestiones; todo esto hace posible relativizar los esquemas maniqueos del bien y el mal que se manejan en diversos textos. La configuración del personaje principal es una evidente contradicción: el demonio que se dedica a hacer el bien y a defender a los débiles.



Oesterheld pone en jaque otros suposición, la cuestión estética que iguala lo bello con lo bueno y que, por oposición, establece que lo feo es moralmente malo. Gor exclama en una de las viñetas la ignorancia de los hombres, en el sentido, de que incluso dentro de lo más oscuro, se puede encontrar rasgos de humanidad y justicia no sospechada.

172

Dentro del repertorio referencias, *Romeo y Julieta* de William Shakespeare es una a la cual acude Oesterheld más de una vez. Aparecen historias de enamorados imposibles, de familias enfrentadas, de amigos que no son lo que aparentan. Y ahí están los dos demonios atestiguando la felicidad o la tristeza que trae cada uno de los desenlaces planteados por el guionista.



172

<sup>172</sup> *Ibid.*, p. 91.

El tratamiento que hace el autor de la cuestión amorosa, sin embargo, no se lleva a cabo de forma inocente. Hay una postura ética muy importante. Una postura que en algunos casos llega a parecer, incluso, una postura política. Plantea situaciones en las cuales el tamaño del enemigo se reduce ante la calidad moral o los objetivos que persigue aquél que lo enfrenta. Aparece, por ejemplo, en el momento que Gor se enfrenta a otro demonio, Sodom, el mismo que pretende arrebatarse a su "princesita". Es en esa viñeta donde aparece la idea del arrojo y una idea casi del destino que juega a favor de los débiles. La rabia que surge del amor, o de las convicciones, es una rabia más auténtica y más poderosa que cualquier fuerza que se le pretenda enfrentar. A pesar de detectar cierta ingenuidad, el lector no evita detenerse un instante a pensar en las implicaciones que tienen las líneas escritas en medio de dibujos de violencia gráfica. El amor es más fuerte que el odio, apunta el guionista. Aunque el odio provenga de alguien, en evidencia, mucho más poderoso.



173

Ese mismo demonio, Sodom, les arrebató la inmortalidad que los dos amigos poseían debido a su naturaleza. Lo que en otro contexto parecería una desgracia, para Nekrodamus no es más que conseguir una de las cosas que más anhelaba. Poder contemplar y maravillarse ante la belleza cotidiana del mundo. A pesar de que Gor ha perdido a su "princesita", descubre por fin la motivación que hasta ese momento le había aparecido capricho en su amo. Ese atardecer monocromático refleja mucha de la intención del autor, mostrar con pocos elementos las posibilidades de evocación que tienen las puras palabras.

---

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 96.



Comienza entonces la danza de referencias clásicas. Por acá aparece una historia idéntica a la que plantea Allan Poe en "La máscara de la muerte roja". En otro lado se desnuda la importancia que para el guionista tiene Shakespeare, al tomar prestados los personajes de *El mercader de Venecia*; un Shylock que se dedica a cuestiones similares a las de su ancestro dentro de la tragicomedia del genial inglés. Esa selección de personajes no es arbitraria. Hay una elección consciente de todas y cada una de las situaciones que se reflejan dentro de la continuidad de la historieta. Una mezcla que alude tanto al guiño cómplice del que reconoce tales referencias, como al neófito que no tienen ninguna idea acerca de los precedentes de tales historias. De esta forma el guionista trabaja en dos frentes: por un lado, moviliza todas las lecturas que le ayudan a dinamizar las acciones que ocurren alrededor de su personaje principal; por el otro, inserta dentro de la cultura popular elementos que hasta ese momento se consideraban exclusivos de la llamada alta cultura.



175



<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 142.

<sup>177</sup> *Ibid.*, p. 147.

Si en cierto sentido *El eternauta* nace como una reinterpretación de Robinson Crusoe, *Nekrodamus* se desarrolla como una historia de referentes asociados al sentimiento romántico. Entre ello se encuentra, por ejemplo, *La isla del tesoro* de Stevenson, *Frankenstein* de Mary W. Shelley, *Sherlock Holmes* de Arthur Conan Doyle, *Morella* de Edgar Allan Poe. Podemos decir por tanto, que si *El eternauta* representa una reinterpretación del neoclasicismo, *Nekrodamus* lo es del romanticismo. La estética oscura, los ambientes nocturnos, las tramas llenas de muerte y elementos mágicos, un disimulado retorno a lo medieval, la idea del amor imposible, entre otras cosas, permiten que la historieta sea completamente coherente con los referentes de los cuales se alimenta.



176



<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 158.

<sup>179</sup> *Ibid.*, p. 238.

A pesar de ese contexto un tanto mágico, algunos de los episodios de la historieta no pueden escapar al intento de explicación científica y argumentación coherente que atraviesa muchas de las historias de Oesterheld. En ese caso se ubica, por ejemplo, una de las anécdotas en donde Nekrodamus se convierte sin más en un fabuloso detective. Y la explicación no está en cuestiones mágicas o en eventos inexplicables, a la solución de ese dilema se llega a través de puro razonamiento. Esta historia, es evidente, refiere al “Misterio de la cinta moteada”, uno de los casos más célebres del famoso Sherlock Holmes. Es así como el guionista no abusa de las explicaciones sobrenaturales; mismas que le permitirían conservar la verosimilitud, pero probablemente disminuiría el interés del lector. En este sentido, es claro que Oesterheld arriesga en esa puesta en escena de sus historias. Los personajes no son unidimensionales, como tampoco las historias y sus circunstancias lo son.



Las cuestiones relacionadas con la ambición son temas predilectos del autor. En una de ellas recurre al planteamiento que Shakespeare había hecho en *El rey Lear*. En ese caso la virtud de una de las hijas de un rico potentado sobresale ante la ambición desmedida de los otros tres hermanos. El desenlace es uno muy parecido al de la tragedia a la que alude. Llama la atención aquí, la descripción que guionista hace acerca del papel que el dinero tiene dentro de la vida

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 176.

común y corriente; y del hecho de que la existencia de los hombres está muy ligada a la cuestión de la propiedad.



Las cuestiones asociadas a la naturaleza tienen una importancia fundamental dentro del desarrollo de esta historia. No es fortuito, por lo tanto, que una de las formas en las cuales el autor alude a la relación entre la naturaleza y el hombre, sea precisamente a través de la reconstrucción del mito de *Frankenstein*. Hay en el original esa misma tensión constante entre las posibilidades del humano y la certeza de su propia muerte: la naturaleza. Nekrodamus conoce los dos lados de la moneda; ha sido inmortal y eso le da una perspectiva distinta. Al revivir a una vieja momia egipcia, reconoce en ese cuerpo reconstituido su propio proceso pero inverso. La construcción del escenario alude tanto a las descripciones hechas por Shelley como a la rica tradición cinematográfica que alrededor del doctor demente y su monstruosa criatura se ha construido.

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 169.



Pero no eran estos monstruos los que finalmente le interesaban al autor. Dentro de las alusiones políticas que hay en su obra, la más evidente tiene que ver con la mención que hace de las mazmorras y los calabozos. En varias de estas viñetas el autor deja transcurrir parte de su discurso político. Es ahí donde cruzan su inmensa capacidad creativa y su comprometida visión de la realidad histórica. En el momento en que es capaz de casar de manera indisoluble a los personajes de sus narraciones supuestamente fantásticas con el contexto histórico de aquél que las estaba creando. “Debajo del castillo nuevo hay mazmorras peores todavía que las de la vieja torre. Decenas de hombres y mujeres se pudren allí. Por el solo delito de protestar. De pedir alguna vez una vida un poco mejor”. Es evidente que este discurso no hablaba de castillos medievales, de vampiros, de demonios inmortales, de villanos estereotipados, ni de ciudades existentes sólo en la imaginación. Hablaba de la realidad punzante, de la realidad dolorosa, de la realidad sangrienta que Argentina estaba viviendo en ese momento. Hablaba del terror que incluso lo iba a hacer víctima a él de esas mazmorras y de esos calabozos. Su

<sup>182</sup> *Ibid.*, p. 246.



resurrección, a diferencia de Nekrodamus, no se daría en el plano de lo real mundano sino en el de la lectura y disfrute de sus maravillosas historias.



### 3.9 EPÍLOGO DONDE NADA TERMINA Y TODO SE FRAGMENTA

*¿Y qué otra cosa puedo hacer? ¿Acaso no somos todos responsables de la misma tarea de mejorar la vida? Yo sólo sé que el peronismo es un trabajo y que hay que hacerlo.*<sup>184</sup>

*Te estoy hablando de una generación y de una manera de entender la realidad, cuando estoy hablando de Oesterheld. Insisto: creo que cuando uno nombra al Viejo, y uno nombra la obra del Viejo, uno entra en la polémica que abre la obra del Viejo, la polémica que está en las preguntas que vos me hiciste acerca de la historieta más política o menos política. Estás entrando en un personaje que tiene un talento enorme, una vasta producción, es decir, es un tipo riquísimo. Es un modelo de intelectual, como es un modelo de intelectual Rodolfo Walsh. Yo creo que ellos son dos modelos paradigmáticos de intelectuales que se comprometen con su pueblo, que hacen un pasaje desde el intelectual burgués convencional liberal al modelo comprometido. No se puede entender un arte desprendido de su pueblo, ¿no? Eso de... describe tu aldea y serás universal... yo creo que Oesterheld lo pone en práctica.*<sup>185</sup>

*Yo adoraba mis árboles, mis plantas, y los caracoles me las comían. Entonces había que matar los caracoles que eran plaga, y él sufría porque tenía que ponerles veneno a los caracoles. Me decía: "...pobrecitos, tienen derecho a vivir". Ese hombre es el que después aceptó una modificación semejante dentro de su propia conciencia. No lo puedo entender: eso es lo que quisiera preguntarle: "¿Por qué llegaste a esto? ¿Qué te metieron en la cabeza?... si vos no eras así".*<sup>186</sup>

Una de las imágenes que más curiosidad pueden despertar es la de imaginar a Héctor Germán Oesterheld y a Jorge Luis Borges platicando en la semioscuridad de la Biblioteca Nacional. Elsa insiste de manera reiterada sobre esos encuentros que se daban de manera esporádica, en los cuales esas dos imaginaciones de los mundos de lo fantástico e increíble se cruzaban. No hay un estudio que pueda documentar esta situación, pero queda claro que las afinidades narrativas se pueden dar por sentadas. Algunos afirman que Oesterheld visitaba a Borges en la Biblioteca Nacional y charlaban largamente, mientras caminaban por esa ciudad que sería invadida por los extraterrestres de Oesterheld y redibujada por los personajes inubicables de

---

<sup>184</sup> Oesterheld a Mempo Giardinelli *apud* Baschetti, *op. cit.*

<sup>185</sup> Guillermo Saccomanno, "Frasas sueltas", *Oesterheld en tercera persona*, p. 153.

<sup>186</sup> Elsa Sánchez de Oesterheld, "Frasas sueltas", *op. cit.*, p. 153.

Borges.<sup>187</sup> La historia, o la ficción, se encargaría de ponerlos a ambos en su lugar. Y, al menos en un aspecto, se encontraron en sitios opuestos observando el paso de la historia.

*Borges, sentado en una silla de la librería más próxima a su casa. Entra un adolescente. Pide un libro de comics que fulgura en la vidriera. Lo hojea lentamente, pensando en si comprarlo o solamente mirarlo. Borges comenta: "Interesante mundo el de la historieta, con algo de literatura y todos esos dibujos. Por ahí hasta es superior a la literatura. Hay tantas cosas que no pueden decirse con palabras..."*<sup>188</sup>

*Prefiero recordarlos en los momentos felices... Héctor era una suerte de profesor distraído: recuerdo que una vez se fue todo trajeado para el centro, pero con las pantuflas puestas; me viene a la memoria su amistad con Borges, salían juntos, se telefoneaban, pero me quedó la intriga de saber dónde iban, de qué hablaban...*<sup>189</sup>

*[...]A Borges le encantaba charlar con él. Las chicas se enteraron. Un día se fueron los cinco. Y allí estuvieron con él, en la penumbra de la Biblioteca Nacional.*<sup>190</sup>

Esa imagen de las chicas acompañando al padre a platicar con Borges no pega con la imagen que más persiste en la memoria. Una imagen asociada a su desaparición. La duda siempre ha permanecido acerca de quién fue la influencia de quién. Si las chicas animaron al padre a incluirse en el movimiento, o si fue éste el que incitó a sus jóvenes hijas a incluirse dentro de la vorágine en que Argentina se encontraba.<sup>191</sup> La transformación de Oesterheld parece radical.<sup>192</sup>

182

---

<sup>187</sup> "Sobre los cruces entre Jorge Luis Borges y Oesterheld, también hay indicios de que se conocieron cuando el autor de "El Aleph" era director de la Biblioteca Nacional: "el guionista lo iba a buscar -aseguró Gocioly y salían a caminar; compartían el amor por la ciencia ficción. Con el tiempo quedarían, ideológicamente, en polos opuestos", Jorge Bocanera, "Biografía de Oesterheld a 30 años de su secuestro", [http://www.agenciaicta.org.ar/article4680.html?var\\_recherche=eternauta](http://www.agenciaicta.org.ar/article4680.html?var_recherche=eternauta), consultado el 22 de octubre de 2008.

<sup>188</sup> Virus mental, "Borges y las historietas", <http://www.virusmental.com/2006/06/07/borges-y-las-historietas/>, consultado el 22 de octubre de 2008.

<sup>189</sup> Elsa Sánchez de Oesterheld, "Oesterheld por Oesterheld", *op. cit.*, p. 9.

<sup>190</sup> Elsa Sanchez en entrevista con Manuel Rivas, *op. cit.*

<sup>191</sup> Se podría pensar, incluso, que la decisión se construyó de manera bilateral. En casa de los Oesterheld se discutía de manera abierta y se trataba de llegar a acuerdos sobre esas discusiones. Apunta Gervasio Sánchez: "Las cuatro hijas comenzaron a militar en las juventudes peronistas a edades muy tempranas, las más pequeñas cuando todavía eran niñas de 14 y 16 años. Elsa es muy crítica con aquellos años de convulsión política: "Permitían la militancia a niños que no sabían defenderse ni entendían muchos conceptos de la vida real. ¿Cómo no se dieron cuenta de lo que pasaría si se producía una intervención militar?"

Héctor siempre fue respetuoso con las opiniones de sus hijas. Era partidario de lo que definía como "el aprendizaje de la discusión". La casa era como una pequeña universidad donde siempre se hablaba de temas importantes. "A la hora de comer, sus hijas exponían sus opiniones, y él las replicaba con calma y siempre con un profundo respeto. Las cuatro lo idolatraban", dice Elsa.", "La tragedia de los Oesterheld", [http://www.magazinedigital.com/reportajes/los\\_reportajes\\_de\\_la\\_semana/reportaje/pageID/6/cnt\\_id/1686](http://www.magazinedigital.com/reportajes/los_reportajes_de_la_semana/reportaje/pageID/6/cnt_id/1686), consultado el 25 de marzo de 2008. Apunta, por su parte, Javier Mora Bordel: "Se ignora si este decisivo paso tomado por Oesterheld [su entrada a Montoneros] fue previo a la militancia de sus cuatro hijas (Estela, Diana, Beatriz y

Nunca antes había militado en movimiento alguno. De hecho se declaraba como antiperonista en momentos en los cuales la idea de manipulación de masas no coincidía con su visión libertaria. ¿Cómo se dio entonces la inserción de un hombre, aparentemente alejado de la discusión política en un ambiente que a la larga terminaría por devorarlo sin piedad? ¿Es uno el Oesterheld de antes de la llegada de Perón en el '73 y otro después? Los más cercanos a él no se lo pueden explicar.

*“Hasta el regreso de Perón, mi marido, que era un hombre de izquierdas, no había militado en ningún partido. Se declaraba libertario y se sentía muy influido por un grupo de anarcosindicalistas de origen español que buscaron refugio en Argentina tras la derrota republicana en la guerra de España”, explica Elsa, a punto de cumplir los 83 años sin todavía entender por qué ingresó en Montoneros, organización político-militar partidaria de la lucha armada, hasta convertirse en su jefe de prensa en la clandestinidad.*

*Héctor, conocido durante su detención como el Viejo, tenía más de medio siglo de vida cuando empezó a militar en el ala izquierdista del peronismo. “Era una ideología que él siempre había despreciado por su componente fanático. Muchos de sus amigos intelectuales habían decidido marcharse del país. Pero él quedó atrapado en sus propias contradicciones. El más antiviolento de los hombres acabó formando parte de un grupo*

183

---

Marina ) y yernos, o si fue a la par o posterior. Poco importa, todo esto ya es materia de la leyenda creada en torno a su figura y que se ha visto acrecentada con el paso de los años. El abandono del hogar, la clandestinidad, los continuos trasiego... fue la tónica dominante de sus días, llevada con el mayor de los secretos”, *op. cit.*

<sup>192</sup> Una revisión acerca de esta ambigüedad para determinar la fuerza que impulsa a Oesterheld a comprometerse políticamente la hace Laura Vázquez al analizar los testimonios vertidos en el documental *H.G.O.* (Argentina, Víctor Bailo y Daniel Stefanello, 1999): “Los entrevistados perciben que en la vida de Héctor Oesterheld, hubo algo así como “un antes y un después”. Mientras que las elecciones en términos políticos y de militancia, en el caso de los más jóvenes, son comprendidas en términos de pasión y de vida (y en este sentido también en términos de un porvenir revolucionario) en el caso de Oesterheld, las opciones son cerradas. Su “entrada tardía” a la militancia, tenía 58 años cuando lo secuestraron, pareciera aludir a algo más que una opción política e ideológica. Los testimonios en este punto refieren a una “opción de vida” definida en términos generacionales: “cuando mi abuelo se va de la casa es como que todo se va de las manos, un casa feliz, cuatro hijas espléndidas, un matrimonio... ¿entendés? (Martín Mortola); “Héctor se metió de las manos de sus hijas en el horror” (Miguel Fernández Long); “Él estaba siempre con las chicas, las acompañaba a manifestaciones. Pero no sé cómo fue la cosa, si por la militancia de las chicas entró el padre... o si fue al revés... no lo sé” (Enrique Breccia); “él lo vivió con una felicidad enorme, yo casi diría que era un abuelo, no era un papá... absolutamente enloquecido con sus chicas” (Elsa Sánchez); “Yo no quería que las chicas comprometieran su vida políticamente y a él le parecía perfectamente lógico y normal” (Elsa Sánchez); “Oesterheld se encandila con la juventud” (Antonio Presas); “Yo creo que ese fue uno de los momentos en los que él comenzó a cambiar su estructura” (Juan Zanotto); “Del intelectual dio el paso al combatiente revolucionario” (Ricardo Barreiro)”, “30 años sin Oesterheld: alcances y límites del registro documental”, [http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros\\_anteriores/numero\\_anterior16/nivel2/articulos/informes\\_investigacion/vazquez\\_1\\_informes\\_16primavera2007.htm](http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior16/nivel2/articulos/informes_investigacion/vazquez_1_informes_16primavera2007.htm), consultado el 25 de agosto de 2008.

armado”, recuerda Elsa. Años antes, en 1955, le habían pedido que escribiera un guión sobre la vida de Perón, encargo que no aceptó a pesar de la crítica situación económica que sufría.<sup>193</sup>

Es a partir de la escalada de cierre de diarios y detención de diversos militantes políticos que Oesterheld comienza a temer por su seguridad. El cierre del diario *Noticias* y la notoriedad que había alcanzado al interior del grupo le hicieron tomar diversas precauciones. Oesterheld, en esa época de militancia, destaca por la edad que tiene (está cerca de los sesenta años), dentro de un grupo en donde los jóvenes representan una mayoría evidente. Dentro de un ambiente donde la sospecha es lo más saludable posible viviendo en la clandestinidad.

*Su imagen bonachona pareció revivir entonces, y sus ojos grises, sus mofletes gordos y hasta sus enormes manos de carpintero jubilado se me hicieron tangibles como en cada reunión política, cuando las cruzaba sobre la mesa, escuchando atentamente, y sólo las separaba si alguno le preguntaba sus opiniones. Porque nunca hablaba sino para responder preguntas. Jamás nadie se lo dijo, pero no entendíamos esa actitud suya, que no era de recelo ni de desconfianza, sino de hombre sabio. Sólo que nosotros, jóvenes e impetuosos entonces, no éramos capaces de comprender la sabiduría. Y así nos fue... La vez que se incorporó al grupo, todos lo miramos con prevenciones. En primer lugar porque nos triplicaba en edad. Ana juraba que debía tener más de sesenta años. Luis, más benévolo lo hacía cincuentón. Y Rosita fue la que expresó lo que todos sentíamos: esa desconfianza por la fama que traía, porque todos los conocíamos desde niños, todos habíamos leído infinidad de veces el nombre y apellido del viejo Héctor en las revistas de historietas. Todos habíamos sido atrapados por la fantástica odisea de El Eternauta, habíamos luchado junto a El Sargento Kirk alguna vez o compartido las aventuras de Ticonderoga, de la brigada Madeleine, o entusiasmado con las narraciones de Ernie Pike, el corresponsal de guerra o sufrido con el patético relato de Mort Cinder. Éramos, ciertamente, una generación hija de las revistas Fantasía, D'Artagnan, Intervalo, El Tony. Y además él era el primero y único tipo famoso que se incorporaba al grupo. Y la fama resulta sospechosa para los jóvenes que se sienten revolucionarios. Por cierto, yo no puedo hacer su biografía, que por otra parte, sólo conozco en porciones. Diré, nomás, que no me gustó al comienzo su apellido alemán, quizá porque le atribuí una injusta connotación nazi. Y porque yo siempre desconfiaba de los alemanes. Pero enseguida me cautivó su modo de ser tan italiano, afectivo, tan cálido y firme como una luna de enero sobre Buenos Aires. Y al cabo de tres o cuatro reuniones, supe por qué lo quería: porque encarnaba la imagen de mi padre, ese sujeto también mofletado y de ojos grises que casi no conocí y que, por entonces, hubiera*

---

<sup>193</sup> Gervasio Sánchez, “La tragedia de los Oesterheld”, [http://www.magazinedigital.com/reportajes/los\\_reportajes\\_de\\_la\\_semana/reportaje/pageID/6/cnt\\_id/1686](http://www.magazinedigital.com/reportajes/los_reportajes_de_la_semana/reportaje/pageID/6/cnt_id/1686), consultado el 25 de marzo de 2008.

*tenido aproximadamente la edad del viejo Héctor. Aunque él jamás lo hubiese admitido, sospecho que sabía que llegó a ser una mascota para el grupo; que representaba una especie de símbolo, de espejo que todos deseábamos conservar para cuando tuviéramos su edad. Era un afecto que él nos retribuía gentilmente, cuando nos comparaba con sus hijas, de quienes hablaba con orgullo, porque las cuatro —como sus cuatro yernos— eran militantes.<sup>194</sup>*

Su esposa no se entera de la militancia de su marido, sino hasta que ya él está suficientemente comprometido para dar un paso atrás. El ruego de la madre viene en términos de poder sacar a las chicas del país.<sup>195</sup> Ella afirma que la última vez que vio a su marido fue en 1974. Las idas y vueltas de Oesterheld tratando de mantener una normalidad que nunca volvería a ser tal, lo llevaron incluso a cambiar su aspecto físico y a intentar seguir trabajando. Dictaba largos guiones por teléfono para sus historias en las revistas en las que laboraba.<sup>196</sup> En editorial Columba, las visitas eran relámpago y casi nunca se prestaban a intercambios personales con sus dibujantes, se había convertido en un fantasma.

*Lamentablemente ya no pude hablar más con él, no lo vi más desde el '74. Todos cuentan historias pero la realidad en mi casa la viví yo y fue terrible: deseo que todos recuerden no sólo la desaparición de Héctor, quiero que entiendan que en esa locura perdí a toda mi familia: mis cuatro hijas, dos yernos, dos nietos desaparecidos que ya no tengo esperanza de contactar. No guardo resentimiento, pero exijo una toma de conciencia para que algo tan desagradable no vuelva a ocurrir con nadie.<sup>197</sup>*

*Eran tiempos difíciles, durísimos, impuros, y todos caminábamos con una culpa intangible por aquella Buenos Aires. Después todo se aceleró, clausuraron el diario, me tomé un tren a Rosario creyendo que era un confin... A Oesterheld lo perdí de vista hasta que me llamó y nos citamos. No lo reconocí: se había dejado crecer un bigote, que no le cuadraba. [...] Una clandestinidad injusta, porque se lo veía hogareño en aquella casa de Becar*

---

<sup>194</sup> Mempo Giardinelli, “El viejo Héctor”, *Campana de Palo. Antología de poemas, relatos y canciones de 35 años de lucha 1955-1990*, La Plata, Editorial De la Campana, 2000. [Reproducido en *Oesterheld en tercera persona*, pp.147-148).

<sup>195</sup> “Poco antes del golpe de Estado, cuando Héctor Oesterheld ya vivía en la clandestinidad, se encontró por última vez con su esposa y tuvieron una agria discusión: “Haz lo que quieras con tu vida, pero saca a nuestras hijas de Argentina”, le conminó Elsa. Un editor italiano que admiraba su obra se ofreció a ayudarlo si la familia viajaba a Italia”, Gervasio Sánchez, *op. cit.*

<sup>196</sup> “Germán me dictaba las tiras desde un teléfono público, y yo anotaba textos y diálogos”, Gustavo Trigo citado en la sección “Ellos tienen nombre” de la versión electrónica de *Página 12*, <http://www.pagina12.com.ar/1998/suple/radar/julio/98-07-26/nota4.htm>, consultado el 22 de septiembre de 2008.

<sup>197</sup> Elsa Sánchez, “Oesterheld...”, *op. cit.*, p. 9.

*junto al perro que tenía, tan despeinado como el jardín. Algunas veces, distraído, me parece verlo: me extiende la mano en un apretón desmesurado, planeamos un final para la historia y me invita a un paseo por esta ciudad tan cambiada.*<sup>198</sup>

*Creo que fue en el 77, no sé. Lo vi como caracterizado, con sombrero y bigote, ocultando su identidad. Yo estaba con Carlos Trillo en un bar y lo vi pasar por la acera de enfrente. "¿Ese es Oestebeld?". Nosotros pensábamos que estaba preso, pero lo largaron, y después desapareció. Ésa fue la última vez que lo vi, fugazmente.*<sup>199</sup>

*Al principio tiré la bronca, porque encima a él no se lo veía por ningún lado. Estaba medio escondido, a veces iba y laburaba en la editorial y a veces decían que iba pero no iba nada [...] en esa época no tenía un contacto directo con él. Porque para él era un peligro andar exhibiéndose mucho. Ya en la editorial, el propio Scutti una vez me dijo "no... Oesterheld anda medio en un lío".*<sup>200</sup>

*Las últimas veces que acudió a la editorial Récord, donde iba a publicar El Eternauta II, siempre andaba a deshoras, como una silueta. Sólo lo delataba "el reguero de barro seco de sus borceguíes" en la alfombra. Y es que HGO, entre otros lugares, buscaba refugio en la isla de Tigre.*<sup>201</sup>

*Fue una tarde abril cuando lo vi por última vez. Había llovido y se hacía difícil conseguir taxi, de modo que llegué demorado a la cita. Él se había cambiado de esquina, por si acaso, y estaba como refugiado, detrás de un buzón. Nos miramos sin saludarnos y yo entré en ese bar de Sarmiento y Río Bamba; él me siguió diez minutos después. Le entregué unos documentos y tomamos un café, hablamos de lo bella que es Buenos Aires cuando llueve, y nos despedimos, sin efusividad, como siempre. Y nunca más lo vi.*<sup>202</sup>

El horror para la familia comienza el mes de junio de 1976. El día 19, Elsa se había encontrado con su hija Beatriz, de 20 años, en una confitería. Procuraban verse al menos una vez por semana. En esa última ocasión en que se vieron, Beatriz le comentó a su madre que deseaba

---

<sup>198</sup> Gustavo Trigo, del "Prefacio" a *La guerra de los Antartes* (Buenos Aires, Colihue, 1998) *apud* Mora Bordel, *op. cit.*

<sup>199</sup> Horacio Altuna en entrevista para *U* (número 22, Buenos Aires, 2001), *apud* Mora Bordel, *op. cit.*

<sup>200</sup> Francisco Solano López en *Solano López en primera persona* (Buenos Aires, Ancares Editores, 2006) *apud* Mora Bordel, *op. cit.*

<sup>201</sup> Manuel Rivas, *op. cit.*

<sup>202</sup> Giardinelli, *op. cit.*, p. 149.

ingresar a la facultad de Medicina. Tenía planes para el futuro. Planes relacionados con ayudar a los más desprotegidos y con hacer patente el compromiso social que su militancia le había inspirado. Platicaron durante dos horas. Las últimas dos horas que compartieron madre e hija. El golpe militar cumplía apenas tres meses de haberse llevado a cabo.

El 21 de junio, un muchacho la abordó en uno de los transportes que Elsa Sánchez utilizaba para trasladarse a su trabajo en el Banco de Galicia, le dijo que desde el día en que se había encontrado con ella, no la había vuelto a ver y que había faltado a la cita en una reunión política. Elsa comprendió la gravedad del asunto e intentó movilizarse por todos los medios a su alcance. Contactó a militares, a jueces, a sacerdotes y a amigos sobresalientes de la sociedad argentina. Nadie le pudo (o le quiso) dar respuesta. Acudió a centros de detenciones del ejército y la policía. Nada.

El 7 de julio recibe un citatorio para acudir a la comisaría de su barrio. Ahí, el jefe policial le informa que el cuerpo de su hija había sido encontrado junto al de otros cuatro chicos cuyas edades iban de los 17 a los 19 años. Los cuerpos estaban en un descampado. El ejército había informado a la policía de un enfrentamiento armado en el cual habrían perecido los muchachos. La orden era directa: se tendría que enterrar a los subversivos con una etiqueta de NN<sup>203</sup> sin trámite alguno. El jefe del destacamento decidió entregar los cuerpos a sus familias. Un cuñado de Elsa identificó el cuerpo y avisó a la madre para que le diera sepultura. Sería el único cuerpo que se recuperaría.

187

*Odio la hipocresía de la clase media argentina a la que pertenezco. Fue cómplice intelectual del golpe y mantuvo un pacto de silencio durante décadas.*<sup>204</sup>

El 7 de agosto de 1976, Diana Oesterheld corrió con una suerte aún más dramática. Tenía 23 años. Fue secuestrada en San Miguel de Tucumán y llevada a Campo de Mayo, junto con su hijo Fernando. Estaba, además, embarazada de seis meses. Fernando fue entregado a la casa cuna de la ciudad, aunque después de una ardua tarea los abuelos lograron recuperarlo. Los otros abuelos eran los padres de Raúl Araldi, esposo y padre de los hijos de Diana. Éste fue asesinado en 1977, según testimonio de un sobreviviente que dijo haber visto el cuerpo en la

---

<sup>203</sup> Las iniciales "N.N." provienen de la expresión latina *nomen nescio* (literalmente "desconozco el nombre"). En español suele interpretarse como *Ningún Nombre* y en inglés como *No Name*. Son utilizadas para referirse a alguien de quien se desconoce su identidad o que se evoca como un caso hipotético dentro de una conversación.

<sup>204</sup> Elsa Oesterheld *apud* Gervasio Sánchez, *op. cit.*



comandancia de policía de Tucumán. Su cuerpo, al igual que el de Diana, nunca fue recuperado.

*Diana de mi alma, de mi vida, no encuentro la forma ni el coraje de decirte todo lo que estoy pasando porque este caos no tiene explicación. [...] Mi terror ahora es convertirme en delatora de mis otras hijas. [...] Te juro que entrar en esa zona [Campo de Mayo, a donde acudió a buscar a Beatriz] es espantoso. Realmente estamos en guerra. [...] El odio hará que nos matemos los unos a los otros, y mis hijas no se van a salvar de este horror. [...] Trata de imaginar la necesidad ya delirante que tengo de estar con alguna de ustedes, de poder hablar, de consolarnos, de querernos más que nunca, de unirnos, de protegernos. [...] Tengo la sensación de que todas han muerto, que mis nietitos son un sueño, que yo ya no soy yo. En nuestra casa se gestó la novela de ciencia ficción más terrible que jamás cerebro alguno pudo crear: la destrucción de toda una familia de forma sistemática. ¡Que Dios se apiade de nosotros! [...] Por favor, hijita querida, no dejes de escribirme, que nunca tengas que preguntar dónde está tu hijo, que es más horrible que la muerte.<sup>205</sup>*

Desde la clandestinidad, la siguiente víctima de este disparatado guión en donde la realidad superaba cualquier ficción o fantasía, sería el propio Héctor Germán Oesterheld. El 27 de abril de 1977, mientras se dirigía a una reunión política en una casa que había sido descubierta por las fuerzas represivas sin que se le hubiera avisado, fue interceptado por un grupo de militares que procedieron a golpearlo, someterlo y secuestrarlo. Su desaparición significó uno más de los actos represivos ejecutados a fin de poner a resguardo a diversos intelectuales que militaban en movimientos de oposición o tenían una visión crítica del camino que había tomado el Proceso de Reorganización Nacional.

*Me contaron además algunos detalles que ratificaron su estatura, su calidad humana, la solidez maravillosa de su madera. Dicen estos compañeros que lo detuvieron en una casa que estaba cantada, en la que habría una reunión importante y que los demás habían sido alertados, excepto él, por esas cosas tremendas del destino, por una inconveniencia, por esas maneras caprichosas de la tragedia. Dicen que le salieron al encuentro un montón de milicos, que lo golpearon mucho y se lo llevaron, de prisa, como siempre tienen ellos, para que hablara lo que sabía, acaso confiados en la debilidad de sus años. Dicen que cundió cierto pánico y que costó un día levantar lo levatable, cambiar citas, movilizar casas, hacer mudanzas apresuradas, esconder gente, porque —aseguran-*

---

<sup>205</sup> Fragmentos de la carta escrita por Elsa Sánchez a su hija Diana entre el 5 de julio y los días posteriores a la recuperación del cuerpo de Beatriz, *apud* Gervasio Sánchez.

*realmente nadie creía en su fortaleza, en su silencio. Pero pasó ese día y otro, y otro, y una semana y no sucedió absolutamente nada. Todo siguió igual, y esa fue la prueba de su aguante (que era lo que importaba, parece) aunque también –dicen- hubo quienes imaginaron lo que le hacían, el horror que padecía. Y a mí se me hace, ahora, que muchos lo habrán querido más que nunca, que en muchos sitios de Buenos Aires se habrán producido silencios respetuosos, apenas quebrados, quizá, por el canto de los gorriones, por el entrecocar de las hojas de las casuarinas, por el lento paso del sol, acariciando las riberas, por alguna paloma que se extraviaba rumbo a Montevideo.<sup>206</sup>*

*El 3 de junio de 1977, un año después de haber desaparecido la primera hija, un miembro de los "grupos de tarea", de mala fama, vino para buscar al padre Héctor Oesterheld. Hay numerosos testigos que hoy en día declaran que lo vieron en el campo de concentración conocido como Vesubio y más tarde en el denominado Sberaton. Allí lo retenían junto con un grupo de intelectuales que eran demasiado famosos para simplemente matarlos. La señora Oesterheld no sabía nada del paradero de su marido hasta que un año más tarde le llamó un vigilante del Sberaton. Durante este tiempo Héctor Oesterheld seguía vivo. Amnesty International y colegas de Francia y Belga, famosos dibujantes de comic como él, desarrollaron una campaña intensa en favor de Héctor Oesterheld pero no pudieron salvarle.<sup>207</sup>*

189

De su prisión quedan pocos testimonios, se sabe con ambigüedad los centros de detención por los que pasó. Se sospecha la tortura por el estado en que algunos de los sobrevivientes lo recuerdan. Se le mantiene aislado. Algunos lo recuerdan con una desconfianza casi natural por todos. Sus carceleros le ofrecen escribir una biografía de San Martín en comic. Él cree que con eso ganará tiempo y se dedica a lo que sabe hacer con mayor conocimiento de causa: escribir. Y escribe. Incluso una carta para Elsa en donde le dice que le han prometido enviarlo a una cárcel donde regularizarán su situación. Y planea y, seguramente, llena la esperanza de otros que, al final, lograron cruzar el río de la pesadilla y volver.

*Nos dijeron: "Va a venir El Viejo". Yo, al principio, no sabía quién era. No sabía la historia de El Eternauta. Él tenía un problema en la piel, granos en la cara y en la cabeza. Había una doctora entre las chicas prisioneras y le ofrecimos una pomada. Pero él no quiso. Desconfiaba. Una noche en que hacía mucho frío, dormía en un suelo de madera, le dimos una frazada. La aceptó. Pero con desconfianza. Por la mañana se*

---

<sup>206</sup> Giardinelli, *op. cit.*, pp. 49-50.

<sup>207</sup> Informe de la Coalición contra la Impunidad en Argentina, *apud* Mora Bordel, *op. cit.*

lo llevaban y lo traían a la noche. Comentó que lo tenían haciendo una historia sobre San Martín. Le hablé de mi hijo Luciano. Le pedí un poema, una pequeña historia para él. Pero no hubo tiempo. Después de estar desaparecida sin explicaciones durante 73 días, me devolvieron a casa. Todo el tiempo pensando que te van a matar. Y en el trayecto, ante el paisaje, uno de los secuestradores comenta: “Buen sitio para venir a cazar”. Y yo, no sé cómo, le digo: “Hay que respetar la veda”. Se quedó perplejo. Las cosas suceden así. Mi hijo Luciano, a la vuelta, me rechazaba. Pensaba que lo había abandonado a propósito. Un día le compré un cuento infantil titulado Chipió, el gorrioncito peleador. A Luciano le gustaba mucho la cara de aquel pajarito. Aprendió a leer con él. Me reconcilié con él. Yo no sabía que lo había escrito El Viejo. Usaba seudónimo. Muchos años después, en una exposición sobre Oesterheld, le conté la historia a Martín, su nieto, y él me dijo: “En ese cuento estaba lo que mi abuelo escribió para tu hijo”.<sup>208</sup>

Yo no lo conocía personalmente y... bueno, me llamó la atención. Lo vi, digamos, como golpeado, o sea, como con mucha angustia y... bueno, me acerqué, le pregunté qué le pasaba. Me dijo que le habían mostrado las fotos de las hijas... muertas.<sup>209</sup>

Pero la tortura psicológica que representaba ver a sus hijas muertas no iba a ser en una sola ocasión. El 14 de diciembre de 1977, Oesterheld recibe una visita inesperada. Es un pequeño de tres años que responde al nombre de Martín Mórtola Oesterheld. El hijo de su hija Estela. Ese mismo día, horas antes, habían asesinado a los padres de su nieto, justo frente a sus ojos. El niño estaba al cuidado de otra pareja y los militares esperaron a que Estela y su marido llegaran para acribillarlos. El jefe del operativo, que tenía como obligación entregar al niño al orfanato de la ciudad, tenía también una admiración por las obras que el abuelo había escrito. Probablemente desacatando órdenes decide llevar al nietito a donde el abuelo. Éste le da al captor la dirección de la abuela Elsa para que el niño pueda quedar a su cuidado.

*El recuerdo de Martín ahora es el de haber estado sentado horas con su abuelo “en un pasillo horrible con paredes de látex azul brillante”.*<sup>210</sup>

Esa fecha del encuentro-desencuentro de Martín y Héctor es la misma que aparece en la última carta que Elsa Sánchez de Oesterheld recibirá, está escrita por su hija Estela y en ella le

---

<sup>208</sup> Ana di Salvo, compañera de cautiverio de Oesterheld en El Vesubio, *apud* Manuel Rivas *op. cit.*

<sup>209</sup> Juan Carlos Scarpatti, compañero de cautiverio en Campo de Mayo, *apud* Manuel Rivas, *op. cit.*

<sup>210</sup> Manuel Rivas, *op. cit.*

informa que su otra hija, Marina, también ha sido desaparecida. La carta la recibe casi al mismo tiempo que una nota escueta en el diario da noticias de la muerte de su hija y su yerno. Ahí está también Martín, es el 17 de diciembre, tres días perdidos en la eternidad. El militar que entrega al pequeño le informa que su marido sigue vivo, pero con el ánimo muy bajo. Elsa escribe una carta que pide le sea entregada. Es la última noticia que Elsa tendrá de su marido. Después, por diversas informaciones, se entera que su hija Marina estaba embarazada de ocho meses y medio cuando desapareció. Logra que un coronel le entregue los certificados de defunción de Elsa y Raúl Mórtola para tramitar la tutela de Martín. Sin embargo, no le dicen dónde se encuentran enterrados los cuerpos. De Marina, sospecha que pudo haber sido secuestrada en noviembre de 1977. Pero nunca pudo saber nada más de ella, ni del pequeño que la acompañaba.

*Marina ya no está con nosotros y ese dolor ya no hay nada que lo pueda mitigar, pero quiero que sepas que murió heroicamente como vivió. [...] Creo que tenemos que estar orgullosos de ella, como de Bi [por Beatriz], de Di [por Diana] y de Dad [por Héctor], y quiero que sepas que estoy orgullosa de vos [por Elsa].<sup>211</sup>*

191

En la Nochebuena de 1977, los guardias permitieron que los presos del centro Sheraton se quitaran las capuchas y pudieran compartir con los demás. Es la última estampa que se guarda de Héctor Germán Oesterheld. Pidió que, por ser el más viejo, deseaba saludar a los demás de mano. Cantó con uno de esos jóvenes compañeros de cautiverio algunas estrofas de “Fiesta” de Joan Manuel Serrat. Y después vino el silencio. Nadie sabe qué pasó con él, diversas versiones apuntan que pudo haber sido asesinado en algún momento de los primeros meses de 1978. Otros apuntan que probablemente fue en Mercedes, un sitio cercano a Buenos Aires. La duda continúa. Probablemente hasta la eternidad.

*En noviembre de 1977 fui secuestrado y permanecí desaparecido hasta enero de 1978. Héctor Oesterheld estaba allí desde hacía mucho tiempo. Su estado era terrible. Permanecimos juntos mucho tiempo. Uno de los momentos más terribles fue cuando trajeron a su pequeño nieto de cinco años [sic]. Esa criatura fue recogida tras la captura y muerte de la cuarta hija y el yerno de Héctor y la llevaron a aquel infierno [...] Uno de los recuerdos más inolvidables que conservo de Héctor se refiere a la Nochebuena del 77. Los guardianes nos dieron permiso para sacarnos las capuchas y para fumar un cigarrillo. También nos permitieron hablar entre nosotros cinco*

---

<sup>211</sup> Fragmentos de la última carta que Estela enviará a su madre, *apud* Manuel Rivas *op. cit.*

minutos. Entonces Héctor dijo que por ser el más viejo de todos los presos, quería saludar uno por uno a todos los presos que estábamos allí. Nunca olvidaré aquel último apretón de manos. Hector Oesterheld tenía sesenta años cuando sucedieron estos hechos. Su estado físico era muy, muy penoso. Ignoro cuál pudo haber sido su suerte. Yo fui liberado en enero de 1978. Él permanecía en aquel lugar. Nunca más supe de él.<sup>212</sup>

*Y con la resaca auestas/ vuelve el pobre a su pobreza,  
vuelve el rico a su riqueza/ y el señor cura a sus misas.  
Se despertó el bien y el mal/ la zorra pobre al portal/  
la zorra rica al rosal/ y el avaro a las divisas.  
Se acabó,/ que el sol nos dice que llegó el final./  
Por una noche se olvidó/ que cada uno es cada cual.  
Vamos bajando la cuesta/ que arriba en mi calle/ se acabó la fiesta.<sup>213</sup>*

Sobreviven de esa familia la abuela Elsa y dos nietos: Fernando y Martín. El camino para intentar vivir con esa historia auestas ha sido por demás penoso. Se mezclan los intentos de comprensión con la necesidad de salvaguardar la memoria. Días después del asesinato de Estela, un grupo de tareas se apersonó en la casa de Elsa Sánchez para pedirle que los acompañara a “un interrogatorio”. Ella se negó. No le importó en ese momento que pudieran matarla. Los militares, algunos de los cuales conocían el resto de su historia, tuvieron que salir de la casa con la cabeza gacha. En el silencio de esa casa de Beccar lo que sobrevive son solamente las palabras de la abuela, madre y esposa: “Me preguntan cómo he resistido, cómo estoy viva. No lo sé. Estoy aquí por una extraña obligación. Yo ya he gastado todo el miedo del mundo”.<sup>214</sup>

---

<sup>212</sup> Testimonio de Eduardo Arias en “Personas mayores de 55 años que permanecen desaparecidos”, *Nunca más*, <http://www.desaparecidos.org/arg/conadep/nuncamas/nuncamas.html>, consultado el 22 de agosto de 2008.

<sup>213</sup> Joan Manuel Serrat, “Fiesta” (fragmento), *Mi niñez*, Zafiro/Novola, 1970.

<sup>214</sup> Manuel Rivas, *op. cit.*



215

---

<sup>215</sup> Contraportada del número 5 de la revista *Feriado Nacional*, publicado el 27 de octubre de 1983. Autoría de Félix Saborido.

## CAPÍTULO 4

### ACERCA DEL HÉROE COLECTIVO EN *EL ETERNAUTA*

Todo comienza con una frase que Héctor Germán Oesterheld lanza en el prólogo de la primera versión de *El Eternauta*: “El héroe verdadero de *El eternauta* es un héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe “en grupo”, nunca el héroe individual, el héroe solo”.<sup>1</sup> De ahí proviene la inquietud de entrelazar diversas preguntas, conceptos e inquietudes. Primero, intentar llenar de significado la idea de *héroe colectivo*, en tanto la concepción narrativa (literaria, histórica, historietística) dibuja al héroe desde una concepción individual proveniente de la mitología, de la épica clásica y que se reafirma en el siglo XIX con la preeminencia del Romanticismo como corriente de exaltación del individualismo.

En el campo de los comics, la idea del héroe se transforma en variadas manifestaciones, casi todas aliadas a la aventura e incluidas en la concepción extrema del *superhéroe* que impulsa la industria cultural de los comics norteamericanos de la primera época (con el desarrollo y crecimiento de la *Action Comics* y de la *Detective Comics*)<sup>2</sup> y la “humanización” que impulsa la segunda época de desarrollo de la industria norteamericana (la aparición de Marvel y sus superhéroes conflictuados y más “cercaños” a la realidad cotidiana).<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Héctor Germán Oesterheld, *El eternauta*, Buenos Aires, Récord, 1975, p. 3.

<sup>2</sup> Dice Pablo de Santis: “La cantidad de superhéroes y las variantes infinitas de cada uno de ellos son tan abrumadoras, que resultan un tema inabarcable. Con la aparición de Superman, el primer superhéroe, en 1938, el género dio un vuelco fundamental. [...] El éxito de Superman en *Action Comics* hizo que se le sumaran pronto numerosos colegas: Batman, Capitán Marvel, la Mujer Maravilla, Namor, Linterna Verde... Después del bombardeo de Pearl Harbour, los criminales comunes fueron reemplazados por alemanes o japoneses. Al final de la guerra se vuelve al esquema anterior y los héroes se estancan durante años. En la década del '60 renace el interés por los héroes colectivos (la Legión de Superhéroes, la Liga de la Justicia Americana y los Cuatro Fantásticos) y por los justicieros con serios problemas psicológicos”, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 1998, p. 80. Conviene anotar acá que el término “héroes colectivos” se utiliza en términos de “conjunto de superhéroes” y no en el sentido que le adjudica Oesterheld.

<sup>3</sup> El mismo de Santis: “Stan Lee inició en la década del 60’, y desde la editorial Marvel, esta renovación de los personajes. Remozó algunos que ya existían (Capitán América) y creó otros nuevos, como Los Cuatro Fantásticos, Thor, Iron Man y Hulk. Su aliado fundamental fue el dibujante Jack Kirby. Los nuevos héroes tenían sobre sus espaldas una carga neurótica de la que estaban libres los Batman y Superman de entonces. El Capitán América le teme al paso del tiempo; Tony Stark (el verdadero nombre de Iron Man) es un hombre con un corazón enfermo, encerrado en una armadura. El doctor Bruce Banner no sabe cómo detener su involuntaria transformación. El poder físico, en algunos casos, como en Hulk o La Masa, proviene de su carácter monstruoso. Spiderman, nacido en 1962 y también creado por Stan Lee (junto con el dibujante Steve Ditko), ya no tiene como eje una fuerza sobrehumana, sino habilidades heredadas de una araña. El nacimiento mismo del periodista Peter Parker como héroe –la mordedura de una araña radioactiva– no tiene la gravedad de la destrucción de un planeta o el asesinato de los padres”, *ibid.*, pp. 80-82.

¿Qué puede justificar, entonces, la aparición de un concepto como el de *héroe colectivo*? En el caso de la obra de Oesterheld, es imposible pasar por alto la influencia que tendrá su militancia en la izquierda radical del peronismo. Es evidente que el desarrollo del concepto de héroe colectivo que intenta impulsar el pensamiento de Oesterheld está asociado a su propia biografía. De ahí la pertinencia del capítulo anterior, dedicado a intentar descifrar el paralelismo existente entre su obra artística y su propia vida. Al acercarse a su desaparición, se observa una radicalización en la exposición de sus ideas sobre el papel. Es la época de *El Eternauta: Segunda parte*, de *La guerra de los Antartes*, de *500 años de lucha contra el imperialismo*.

Existen varios conceptos que son necesarios señalar para intentar un acercamiento a la concepción de lo heroico para Oesterheld. Uno de ellos, sin duda alguna, tiene que ver con la aventura. Y en cómo concibe el autor el desarrollo de ésta. Juan Sasturain utiliza un concepto que resulta básico a la hora de analizar la obra del argentino: el domicilio de la aventura. En este sentido, plantea Sasturain, Oesterheld cambió por completo la concepción de los escenarios en los que desarrollaron muchas de las historias del guionista. Si bien muchos de sus trabajos están planteados en ese sitio lejano y exótico que le otorga a la aventura calidad de verosimilitud pero lejanía de referentes, también es cierto que muchas de sus historias están ubicadas en esos escenarios reconocibles por el grueso de sus lectores primeros: la ciudad de Buenos Aires y sus edificios, calles y parques más representativos.

El otro concepto que es necesario analizar y que se encuentra íntimamente relacionado con el primero es el de héroe colectivo o héroe grupal. De manera general, Oesterheld plantea sus historias como el relato de un testigo que habla sobre lo que le ocurre al héroe. Los casos de Sherlock Time (con el jubilado Julio Luna como relator) y de Mort Cinder (con Ezra Winston, en el mismo papel) son los más evidentes. Sin embargo, la complejidad narrativa comienza a aparecer al intentar discernir los mecanismos que utiliza en *El eternauta*. En esta obra, la voz narrativa está en un desdoblamiento que no llega a separar por completo sus referencias. Es el guionista Héctor que escucha a Juan Salvo contar su experiencia. Pero también es Juan Salvo contando en primera persona lo que ocurrió con la invasión de los Ellos. Al mismo tiempo es el historiador Ruperto Mosca anotando el *Diario de la invasión*. Esto es, la multiplicidad del relato de lo heroico comienza con la multiplicidad de las voces que participan del mismo. La idea de lo heroico colectivo no tiene que ver con la posibilidad sobrehumana del héroe (no hay *superhéroes*, incluso los villanos Manos o Ellos, encuentran justificación en avances tecnológicos, nunca en causas inexplicables o superpoderes); para



Oesterheld, lo heroico colectivo tiene que ver con la capacidad de poner el bien común por encima de los beneficios personales.

Es por eso que el presente capítulo presenta la siguiente estructura: en un primer momento, se hace una relación de las condiciones de producción de la historieta que analizaremos, de su trama y de las implicaciones políticas que tuvo. Después abordaremos los mecanismos mediante los cuales Héctor Germán Oesterheld construye un espacio de acción al que denomina Aventura, y qué características tiene éste dentro de las diversas versiones de *El Eternauta*. Finalmente, intentaremos diseccionar los elementos que nos ayuden a comprender la existencia o intención del concepto *héroe colectivo*.

#### 4.1 EL PEREGRINAR DEL NAVEGANTE DE LA ETERNIDAD

##### 4.1.1 EL ORIGEN

La publicidad era más que atractiva: “*El Eternauta*: Un hombre que viene de regreso del futuro, un hombre que lo ha visto todo, la muerte de nuestra generación, el destino final del planeta”. La primera aparición del personaje más importante de HGO data del 4 de septiembre de 1957 en las páginas del *Suplemento Semanal de Hora Cero* y se extendió



por 106 entregas hasta el 9 de septiembre de 1959.<sup>4</sup> El título era más largo que el que finalmente conservó para la posteridad: *Una cita con el futuro: El Eternauta, Memorias de un navegante del porvenir*. A partir de su aparición, la legión de lectores que construyó, obliga a la elaboración de una historia llena de tensión narrativa y de eventos que se desarrollaban con la vertiginosidad de un número por semana. Oesterheld describe el germen de la historia:

Yo había trabajado en aquella extraordinaria colección que se llamó Más Allá, y que editaba Abril. Desde entonces, me había quedado pensando en un cuento corto que empezaba con unos amigos jugando al truco mientras la ciudad muere a su alrededor por la acción de una nevada mortífera. La idea era hacer una historia de final rápido, pero tuvo tal éxito que se convirtió en

---

<sup>4</sup> En *Hora Cero Extra!* se registra la publicación de un episodio unitario en el cual Juan Salvo no tiene participación directa, más que como narrador, en éste, relata la irrupción de un extraño en la casa del eternauta donde sólo han quedado Elena y Martita (esposa e hija del protagonista). Este episodio, publicado hacia 1958, ha pasado en la crónica de las publicaciones de *El eternauta* como “El episodio unitario”.

un folletín semanal que duró dos años. Lo dibujó Solano López, que se lució a lo largo de más de 350 páginas de 12 cuadros cada una, logrando una historieta popular de gran comunicación.<sup>5</sup>

De ahí, *El eternauta* se convirtió en uno de los más grandes éxitos de la historia de Oesterheld. Esa primera versión, se encontraba en sintonía con lo que el autor era en esos momentos: un crítico del peronismo que se ubicaba en lo que solemos denominar “izquierda”, con una visión intelectual de los fenómenos que afectaban a la Argentina de los años 50’s. Rememora Francisco Solano López:

[*El eternauta*] fue además de una historia de ciencia ficción, una especie de ejercicio de anticipación de la entrega que el país iba a vivir décadas después. Creo que fue un acto casi inconsciente, tanto de parte de Héctor Oesterheld como de parte mía, en el contexto de los años 50, claro. Héctor era un antiperonista furioso, un liberal, con ideas socialistas, de izquierda – como también podía serlo yo, sin estar afiliados a ningún partido-, donde más o menos todo intelectual se sitúa, con una visión popular y de justicia social, y de comprensión de los fenómenos históricos que obedecen a las presiones de los países ricos.<sup>6</sup>

Pero, ¿cuál es la trama que aborda esta historieta que la ha hecho tan importante a lo largo de la historia del género y, en particular, dentro del contexto argentino? Todo comienza en una reunión de amigos que, en una buhardilla, se divierten jugando al truco.<sup>7</sup> Alrededor de estos personajes girará la trama. El más importante, y anfitrión, es Juan Salvo, dueño de una



---

<sup>5</sup> Roberto Vacca, “Mis cien personajes y yo. Héctor Germán Oesterheld, el más imaginativo creador de populares historietas”, *Siete días*, número 381, 29 de septiembre de 1974. Citado en [http://www.portalcomic.com/columnas/continuum4/continuum4\\_txt/continuum4\\_10.html](http://www.portalcomic.com/columnas/continuum4/continuum4_txt/continuum4_10.html), consultado el 16 de febrero de 2009.

<sup>6</sup> Francisco Solano López, *En primera persona*, Buenos Aires, Ancara, 2001. Citado por Fernando García y Hernán Ostuni en “El eternauta”, *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, número 7, septiembre de 2002, pp. 125-154. Consultada en red en [www.rlesb.110mb.com](http://www.rlesb.110mb.com).

<sup>7</sup> “El truco es un juego muy popular en América del Sur, especialmente en Argentina, Brasil y Uruguay, países en los que se juega en diversas variantes. Deriva del *truc* o *truque* valenciano, más sencillo, que se juega en el arco mediterráneo, desde la Costa Azul al cabo de Gata. El juego del truco tiene dos fases diferenciadas. En la primera se apuesta sobre la mejor combinación de cartas de las diferentes manos (flor y envideo) y en la segunda sobre el juego de bazas que se juega con esas manos (truco)”, “Truco: reglamento de naipes”, <http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Naipes/203/Truco.htm>, consultado el 22 de enero de 2008. Se puede consultar una guía bastante completa del juego y sus variantes en “Truco”, <http://usuarios.arnet.com.ar/leo890/truco.htm>, consultado el 22 de enero de 2008.

pequeña fábrica de transformadores, padre de Martita y esposo de Elena; Favalli, un profesor universitario; Lucas Herbert, un aficionado a la electrónica; y Polski, un empleado bancario.<sup>8</sup> En lo más interesante de la partida, comienza una extraña nevada que termina con todo rastro de vida en la zona. Los habitantes de la casa de Juan Salvo se ha sustraído al terrible destino de la ciudad de Buenos Aires porque se encuentra herméticamente cerrada. El contacto con los copos fosforescentes es mortal. Es acá donde comienza la aventura. El grupo echa mano de sus diversas habilidades para poder sobrevivir en una ciudad que ha sido, prácticamente arrasada. Esta primera etapa supone la posibilidad de supervivencia dentro de la casa y la eventual salida al exterior.

La salida al exterior se verifica ante la imposibilidad de mantenerse en un solo lugar. En esas exploraciones se añade un nuevo personaje, Pablo, un muchacho que se une al grupo de sobrevivientes. También significan la muerte de Lucas a manos de otro sobreviviente que decide robarle el traje aislante que le permite moverse entre la nevada mortal. Esta parte incluye el encuentro con otros sobrevivientes que confirman que la ciudad ha sido invadida y que es necesario presentar resistencia al invasor.



Nuevos personajes importantes para la trama planteada por Oesterheld se unen a la aventura: Alberto Franco, un empleado metalúrgico;<sup>9</sup> y Ruperto Mosca, un historiador que comienza a

<sup>8</sup> García y Ostuni ironizan acerca de la heterogénea composición del grupo sorprendido por la nevada mortal, pero la ironía se funda en la comparación con la situación económica y social actual: “Visto a más de cuarenta años de distancia, el presente de esos personajes parece arrancado de la más afiebrada fábula fantástica: ¿Un empresario mediano que vive dignamente de su negocio? ¿Un empleado bancario que llega a fin de mes con su sueldo? ¿Un profesor universitario estatal poseedor de un velero? ¿Un jubilado que se dedica a fabricar violines? ¿Cuatro amigos que profesan hobbies y tienen tiempo libre para reunirse y disfrutar, sin presiones laborales y económicas, las mieles del ocio creativo? Ese nivel de realización personal, común en 1957, no pudo superar el efecto de las nevadas mortales, dentro y fuera de las páginas dibujadas”, *op. cit.*

<sup>9</sup> De hecho, Oesterheld llega a considerar a Franco como el verdadero héroe de la historia, apunta en el prólogo a la primera edición: “O como Franco, el tornero, que termina siendo más héroe que ninguno de los que iniciaron la historia”.

redactar el *Diario de la invasión*. Aquí es donde la historia da un vuelco hacia la resistencia de los sobrevivientes en contra de los invasores. La acción es trepidante y cambia a cada momento. Los invasores van cambiando de rostro: primero los cascarudos (seres alienígenas parecidos a insectos controlados remotamente), los gurbos (mastodontes que hacen temblar la tierra a su paso y son usados como arietes de demolición), los hombres-robot (humanos controlados con un “teledirector” incrustado en la médula espinal), los manos (seres alienígenas con un alto desarrollo tecnológico que son los operadores físicos de la invasión, y cuyas manos están saturadas de dedos que usan para manejar teclados gigantes) y los ellos (versión etérea de los invasores que nunca se ven físicamente, pero que representan a los invasores reales, el “odio cósmico” al que Juan Salvo referirá varias veces).



La historia mantiene una tensión constante. Esperanzas de que la invasión termine y se verifique el triunfo de los humanos son aniquiladas en la siguiente vuelta de tuerca. Así es como el guionista nos encauza hacia una aventura que no tiene fin. La historia es contada con dos mediaciones importantes. La primera refiere a la aparición de Juan Salvo (“El eternauta”, nombre otorgado al personaje por un “filósofo del siglo XXI”) frente a los ojos atónitos de Germán, un guionista de historietas (trasunto más que obvio del propio Oesterheld) quien relata en primera persona las vicisitudes del grupo en búsqueda de la sobrevivencia y de la manera en que la Tierra será devastada (Juan Salvo llega al pasado de su propio relato).



La segunda mediación responde al trabajo que realiza el guionista para evitar la catástrofe. Después de escuchar el relato, se da cuenta que la tragedia no ha ocurrido y que, probablemente, se puede evitar. Visita a Juan Salvo, pero éste es el Juan Salvo de antes de la invasión, por lo que no tiene memoria ni conciencia de lo que el guionista Germán le refiere. Así queda completa la circularidad que cierra esta primera parte de la saga. El guionista preguntándose si publicando lo que el eternauta le contó podrá evitar la tragedia. Y el lector atendiendo a la que sería, probablemente y en un juego de metaficción inquietante, la versión de la nevada mortal.



La popularidad de la historieta no se haría patente sino años después, cuando su lectura continuada dejara claro que la historia del grupo que resiste la invasión se sigue renovando a pesar del paso del tiempo. La lectura alcanza la contemporaneidad y sólo ha podido ser dimensionada en ese parámetro. Como lo afirma el propio Solano López:

Cuando salía originalmente (en *Hora Cero*), yo tomaba la popularidad de la revista no como un éxito personal, sino como un trabajo en conjunto. No había datos que pudieran aclararnos cuál de las historieta que hacíamos era más popular, si “Randall”, o “Ticonderoga”, o “El Eternauta”..., yo veía que la revista tenía repercusión y recién muchos años después, cuando vi el

interés que despertaba reeditar “El Eternata”, tuvo la prueba de que ésa era la historia que había quedado más prendida en el público.<sup>10</sup>



#### 4.1.2 LOS PARÉNTESIS DEL TIEMPO

Después de la quiebra de Editorial Frontera (ver capítulo 3), Oesterheld cede los derechos de impresión de sus historietas a la Editorial Ramírez. En esta época, 1962, se publica la primera parte de la saga en tres entregas. El éxito de ésta, implicó plantearse la posibilidad de seguir publicando material sobre el personaje. Esta misión la retoma la revista *El eternauta* que publica entre abril de 1962 y febrero de 1963 (números 4 al 15) una serie de episodios novelados que pretenden seguir con las aventuras del viajero de la eternidad.

Hay dos episodios autoconclusivos: uno que ubica a Juan Salvo en la explosión atómica de Hiroshima y otro que lo envía a la destrucción de Pompeya. Los siguientes números intentan retomar la historia a partir del momento en que el guionista y Juan Salvo se separan. La crónica de esta etapa la hace Felipe Ricardo Ávila de manera más exacta:

[...] primero HGO escribe una crónica sobre el bombardeo atómico a Hiroshima. Puesto en boca del Eternauta, el relato sirve para expresar las ideas de Oesterheld sobre el valor de cada

<sup>10</sup> Solano López, *op. cit.*

vida humana. El número siguiente (revista *El eternauta*, número 5), trae una visión del desastre volcánico sobre la ciudad romana de Pompeya. Como en el anterior de Hiroshima, Oesterheld mezcla la realidad (cifras, mapas, etc.) con la ficción y nos habla de personas que ven interrumpida su vida cotidiana por el hecho brutal que termina con su ciudad. Finalmente, en el número 6 de esa revista, aparece nuevamente el Eternauta en la silla frente al escritor para narrar la continuación de la invasión de los Ellos a Buenos Aires. Esta es en realidad la segunda parte de *El eternauta*, y no la que se publicara en la revista *Skorpio* en 1976.<sup>11</sup>

#### 4.1.3 REVOLUCIÓN EN UN MEDIO BURGUÉS



Hacia 1969, la revista *Gente* le pide a Héctor Germán Oesterheld la realización de una nueva versión del Eternauta para sus lectores (ver crónica en el capítulo 3). Para esta misión se encomienda la ilustración a Alberto Breccia, lo que da como resultado un trabajo crudo y una reinterpretación politizada en extremo. La historia es básicamente la misma, aunque los cambios se notan en términos de extensión y en términos del estilo del dibujo.

Breccia genera una obra expresionista que se convierte en el pretexto ideal para cancelarla en el número 217 (había iniciado en el número 201), el argumento gira en torno al marcado tono experimental del dibujo. La causa habría que buscarla en el tono abiertamente político que la historieta tenía. En medio de la dictadura de Onganía<sup>12</sup> el argumento de la trama no parecía demasiado cómodo para una sociedad en la que el control del estado militar era una

---

<sup>11</sup> Ricardo Felipe Ávila, *Oesterheld y nuestras invasiones extraterrestres (volumen 1)*, Buenos Aires, Deux Books, 2007, pp. 27-28. Cabe mencionar que, a pesar de reconocer como cierta la observación de Ávila, para fines prácticos de esta investigación, se tomarán en cuenta las siguientes consideraciones: el primer Eternauta es el publicado en 1957, el publicado en la revista *Gente* en 1969 es considerado una reversión de éste, el publicado en la revista *Skorpio* entre 1976 y 1978 será considerado la segunda parte. Lo anterior considerando la continuidad consciente y las intenciones cambiantes de la publicación de cada una de estas versiones. Se incluye esta observación como una cuestión anecdótica que, en lo general, no aporta gran cosa al análisis que aquí se pretende hacer.

<sup>12</sup> Menciona Torcuato Di Tella: “las actitudes violentas estaban en aumento en todos los ambientes del país. El ejemplo de la revolución cubana (en el poder desde enero de 1959) fue determinante en este sentido, pues hizo concebir a muchos que lo que habían tenido como una lejana esperanza, se volvía de pronto perfectamente real. La influencia cundió no sólo en la izquierda clásica, determinando escisiones en ella, sino también en el peronismo, sobre todo el que había llevado desde 1955 la responsabilidad de la resistencia”, *Historia social de la Argentina contemporánea*, Buenos Aires, 1998. Citado por García y Ostuni, *op. cit.*

realidad lacerante. No será, por tanto, una coincidencia tan descabellada el hecho de que el mismo día que sale a los quioscos de periódicos la primera entrega de la nueva versión de *El eternauta*, sea la misma fecha del Cordobazo: el 29 de mayo de 1969.

De inicio, la invasión no se presenta como generalizada al planeta completo, como en la primera versión, sino que representa la traición de las grandes potencias a Sudamérica. A cambio de que los países poderosos no sean invadidos, se pacta la entrega de los países del Sur. La ayuda será inexistente y la resistencia tendrá que hacerse de manera autónoma.



El ambiente opresivo de los dibujos le otorga mayor dramatismo a los cuadros guionados de Oesterheld e inscriben la obra en un marco evidentemente político. Tras la amenaza de cortar el cómic, Oesterheld ofrece reducir las páginas del guión de manera apresurada, para que los lectores puedan disfrutar la historia completa. Lo anterior ocasiona un abigarramiento en las acotaciones que acompañaban los dibujos cada vez menos figurativos de Breccia.





En términos de contenido, también se ven afectados diversos personajes que en la primera versión son fundamentales, en esta reversión son convertidos en otra cosa: Franco pasa a segundo término y no tiene la carga heroica que llevaba sobre sí en la versión anterior; Nepomuceno Mosca es muerto en el ataque a la cancha de River y no convertido en hombre-robot como en la versión original; el adolescente Pablo desaparece y es sustituido por una mujer, Susana, que introduce elementos inquietantes de tensión sexual en la trama; la muerte del mano, uno de los episodios más importantes de la primera historia, queda reducido a cuatro cuadros en la versión de Breccia. La historia se escribe a pie, adaptándose a la reacción furibunda de los editores del semanario, las acotaciones reducen el número de entregas, pero la combatividad se hace evidente. Oesterheld se encontraba en un lugar muy distinto al de los lectores habituales de *Gente*.<sup>13</sup>



Y es esa disparidad entre los lectores de *Gente* y las ideas desplegadas en la historieta que aparece semana a semana, lo que ocasiona el conflicto. Pareciera que los acontecimientos que transcurren de manera paralela a la publicación de la historieta funcionaran como un paratexto dentro de la misma revista. La visita de Nelson Rockefeller a Uruguay, el asesinato de Augusto

<sup>13</sup> Apuntan García y Ostuni: "Para fines de la década del sesenta, la historia de Juan Salvo ya está instalada en el inconsciente colectivo local como la más importante épica nacional popular surgida de las páginas de las revistas de historietas. Y si bien no se sabe con certeza en qué momento de su vida Oesterheld pasó a formar parte activa de Montoneros, el tenor de algunos de sus guiones realizados en esas fechas dejan bien en claro de qué lado del mostrador estaba ubicada su ideología", *op. cit.*

Vandor,<sup>14</sup> la reunión de Rockefeller con Onganía, la declaración del estado de sitio. Oesterheld hace hablar a sus personajes desde la trama de *El eternauta*, uno de los diálogos de Favalli no deja lugar a dudas. La realidad y la ficción se mezclaban peligrosamente o, como afirman García y Ostuni de manera acertada: “Como una isla desierta, como la casa de Juan Salvo cerrada herméticamente en medio de la nevada, las tres páginas semanales de *El Eternauta* se divorcian de la línea editorial de *Gente* y se sincronizan con la realidad”.<sup>15</sup>



El mensaje es literal, exige actuación, resistencia, reacción. El mismo Oesterheld es un convencido de la necesidad de cambiar el estado de cosas. “Yo mismo estaría evolucionando. Estaba mucho más aclarado”, le diría a Trillo y Saccomano en la última entrevista concedida por el guionista. A pesar de que algunos críticos consideran a esta versión como una reconstrucción fallida, en donde el texto nunca llega a sincronizarse con la crudeza y alto contraste de las ilustraciones de Breccia,<sup>16</sup> no se puede negar el valor que como obra de referencia tiene. De hecho, se convirtió en la llave de entrada para la primera versión de Solano López en Europa, a raíz de su publicación en la revista italiana *Linus*.

Breccia et Oesterheld sont appelés en 1969 par la revue *Gente* por continuer *L'Eternauta*. [...] Il faudra attendre trois ans pour voir le triomphe de *L'Eternauta* dans *Linus*, qui la publie en quelques numéros et la situe dans la ligne de la grande littérature fantastique argentine avec Borges, Bioy Casares et Cortazar.<sup>17</sup>

<sup>14</sup> Augusto Vandor era el sindicalista más importante de la Argentina, al punto que rivalizaba con el propio Perón. La mañana del 30 de junio de 1969 fue asesinado por un comando que lo abatió a balazos en su búnker, la sede de la Unión Obrera Metalúrgica. El crimen, nunca aclarado, sacudió al país. Para mayor referencia véase Álvaro Abós, *Cinco balas para Augusto Vandor*, Buenos Aires, Sudamericana, 2005.

<sup>15</sup> García y Ostuni, *op. cit.*

<sup>16</sup> Cfr. Jorge Claudio Morhain, “La Argentina premonitoria: *El eternauta* de Héctor Germán Oesterheld”, <http://www.quintadimension.com/article3.html>, consultado el 17 de septiembre de 2008.

<sup>17</sup> David Lipszyc, *Histoire Mondiale de la Bande Dessinée*, citado por Morhain, *op. cit.*

#### 4.1.4 DE LA NECESIDAD INELUDIBLE DEL SACRIFICIO



Al principio tiré la bronca, porque encima a él no se lo veía por ningún lado. Estaba medio escondido, a veces iba y laburaba en la editorial y a veces decían que iba pero no iba nada. Yo le dije a la gente de la editorial que lo llamaran para hablar con él porque estaba haciendo una historia donde se le veía la pata a la sota. Se notaba mucho que era una ficción revolucionaria.<sup>18</sup>

Esta declaración de Francisco Solano López parece resumir lo problemático que resultó en términos de literalidad el mensaje que Oesterheld comenzó a transmitir en la segunda parte de *El eternauta* (conocida coloquialmente como *El eternauta 2* o como *El eternauta: segunda parte*). La versión comienza a publicarse en el número 2 de la revista *Libro de oro Skorpion* en diciembre de 1976 y que finalizará en el número 41 de abril de 1978. En este tratamiento, Oesterheld refleja claramente su pensamiento revolucionario y no se detiene a tratar de elaborar complicadas alegorías como lo había hecho con algunos de sus trabajos anteriores.<sup>19</sup> Esa declaración de Solano López que encabeza esta sección refleja el ambiente de opresión y temor que se vivía en los primeros días de la Junta Militar posterior a la muerte de Perón y el golpe del 24 de

<sup>18</sup> Francisco Solano López, “Solano en primera persona”, *op. cit.*

<sup>19</sup> Un proceso similar al de *El eternauta* tendrá *Guerra de los Antartes*; en la primera versión, los Antartes invaden la Tierra destruyendo las ciudades de Dallas en los Estados Unidos y Smolensk en la URSS, éstos deciden pactar con los invasores y entregar a Sudamérica (la misma situación descrita en *El eternauta* de *Gente*). Oesterheld rebautiza a la región como *Solamérica*, debido al abandono sufrido por el resto del mundo. La primera versión concluye con el triunfo de los humanos y la encarnación heroica en el personaje “Chango”, Eleuterio Medina, Director Supremo del País. La segunda versión es infinitamente más militante, la traición de las grandes potencias se une a la soledad e impotencia de los argentinos. Apunta atinadamente Felipe Ricardo Ávila: “En la versión del ’74 que aquí nos ocupa hay un discurso más extendido sobre el imperialismo con la muestra de la destrucción del Zaire (atomizándolo) para evitar que nos ayude, pero poco más: y no sólo por ser ésta una historia a medio camino, inconclusa por el cierre del diario que la publicaba [*Noticias*, cerrado el 3 de agosto de 1974; el hecho marca uno de los antecedentes más importantes que envía al grupo Montoneros a la clandestinidad a finales del mismo año], sino porque lo esencial ya estaba. Hablo por ejemplo del sacrificio del líder argentino, matando a los Antartes que se le acercan (en ambas versiones) a proponerle pertenecer a una de las dos únicas clases que ellos decidieron que existan: la clase privilegiada, dirigencial y la otra, la clase baja, trabajadora, la que con su esfuerzo llevará el progreso al mundo del invasor”, *op. cit.*, p. 56. De tal forma, Oesterheld no tendrá empacho en incluir dentro de los cuadritos de la versión del ’74 una transmisión de la BBC que describe a la invasión antarte como “un pinochetazo corregido y aumentado. [...] Ya resulta claro el doble propósito que anima a los Antartes. [...] Para afianzarse militarmente aplastaron desde el primer día toda posible resistencia. Y para apoderarse del control político ya empezaron a desmantelar el maravilloso mundo nuevo de países como Argentina, Cuba, Perú, [que] estaban terminando de forjar el incontenible avance de estos países hacia el socialismo”, citado por García y Ostuni, *op. cit.*

marzo de 1976. La censura y la autocensura eran moneda corriente en un ambiente en el que el menor asomo de crítica o de asunción de crítica representaba un peligro real. Acota Ávila:

El dibujante de esta historieta, Solano López, ha expresado en diversas entrevistas publicadas en distintos medios a lo largo de estos años que él modificaba levemente algunas situaciones por no estar de acuerdo con el “carácter panfletario” de los textos que Oesterheld (ya en la clandestinidad) entregaba o mandaba a entregar por alguien a Ediciones Récord. Y que lo hacía por su propia seguridad; recordemos el momento de su publicación con la última –y la más sangrienta– dictadura militar de este siglo, en el gobierno. Evidentemente la historia muestra a un grupo de jóvenes que luchan por la liberación de su tierra (*sus cuevas*, cruel ironía lingüística para definir al país). Y que pueden hacerse lecturas múltiples, como en cualquier obra (sobre todo de Oesterheld).<sup>20</sup>

Pero, ¿qué aborda esta versión para que sea tan polémica en términos de discurso político y militante? La historia se retoma cuando Germán acude a la casa de Juan Salvo tratando de reconstruir la historia que el primer eternauta le ha contado. La trama comienza a ser cada vez más autorreferencial. Existe un juego de metaficción que se cumple a medias cuando Germán afirma que después de enterarse de que la invasión ocurriría en el futuro del relato del primer episodio, ha publicado la historia y menciona las ediciones que, en la realidad se hicieron del primer eternauta.

207



En esta versión no hay medias tintas, el guionista no se presenta como Germán a secas. Oesterheld deja en claro que los hechos que se realizan dentro de la historia son las mismas acciones que él está dispuesto a llevar en la vida real y militante. El que aparece en la historia es

<sup>20</sup> Ávila, *op. cit.*, p. 59.

<sup>21</sup> Se refiere a la compilación que la editorial Récord realizó en octubre de 1976. [Cfr. García y Ostuni, *op. cit.*]

un personaje-persona que asume como propias las ideas expresadas y que, en sintonía, está de acuerdo con los juicios y el actuar de su protagonista.



Si bien la primera parte de la saga se desarrolla en el ambiente urbano casi en su totalidad, esta segunda dibuja una ruralidad asociada a las enormidades del territorio argentino, a la naturaleza, a una referencia alejada de las naves sobrevolando las calles y edificios de Buenos Aires. Acá los personajes se enfrentan a un ambiente casi fundacional, civilizatoriamente hablando. Hombres en harapos habitan en agujeros de cañadas, como auténticos hombres de las cavernas. Toda la tecnología electrónica se ha terminado y los medios de lucha son primitivos: pólvora, proyectiles, flechas. El enemigo siguen siendo los Ellos, los Manos y a ellos se añade un nuevo grupo: los Zarpos, semihumanos resultado de procesos de clonación programados para la destrucción y el control de los hombres de las cuevas.



La alegoría del poder y la resistencia, en esta versión, no encuentra demasiados obstáculos para el desciframiento. El eternauta muta al mismo ritmo que el entorno, en donde se desarrollan murciélagos mutantes y conejos modificados. Juan Salvo se convierte en un mutante que tiene “superpoderes” que utilizará para ayudar a los hombres de las cuevas a liberarse del dominio

de los habitantes del Fuerte, ayudado por un Ello que se opone a los planes de conquista de sus compañeros. En este sentido, una de las riquezas de la primera versión está en que Salvo es un hombre común y corriente que a fuerza de voluntad, inteligencia, valor y solidaridad con el otro consigue cosas extraordinarias; en la segunda muda a un personaje casi deshumanizado, un superhombre en cuyos hombros descansa la posibilidad de liberación, sin piedad, sin reflexión acerca de la condición humana, casi una máquina. Apuntan García y Ostuni:

Como personaje, Juan Salvo se encuentra bastante desvirtuado; y su grandiosa humanidad se transforma en una “mirada ojos-abismo” llena de odio hacia el invasor. En el octavo episodio, el Ello disfrazado de Mano le dice: “¡Yo también sé que vos no sos un ser humano!”. Y algo de eso hay. Juan Salvo es un mutante con poderes especiales. El Eternauta pasa a ser algo así como el paradigma del militante perfecto, “una fuerza resuelta a vencer a cualquier costo”. Implacable. Imparable.

Juan Salvo organiza militarmente a los supervivientes, los prepara física y psíquicamente para el combate, para la entrega de la vida misma por un ideal. La conquista ahora es vencer a cualquier precio. Munido de arsenal casero, el Eternauta lidera el “Ejército Popular” contra los Ellos, los Manos y esa suerte de comando parapolicial que son los Zarpos.<sup>22</sup>

Ese hombre común y corriente que aparece en la primera versión, acá se transforma en un ser que utiliza poderes de premonición, de omnisapiencia. Alguien que tiene la posibilidad de transformar los referentes de la realidad y convertirlos en materia para poder guiar la resistencia de los hombres de las cuevas en contra de los tiranos del Fuerte. Es la primera vez, en toda la saga, que Juan Salvo y un Ello se encuentran frente a frente. El Ello bajo la apariencia de un Mano, y Juan Salvo convertido en ese mutante psíquico y profético.

209



<sup>22</sup> García y Ostuni, *op. cit.*

El Ello que habita el Fuerte, el mismo que Juan Salvo enfrenta bajo el disfraz de un Mano, prepara su huída del planeta, pero para esto necesita que se le otorgue un tributo en seres humanos, mismos que serán convertidos en combustible para permitir la creación de energía necesaria para poder operar la poca tecnología que se pudo rescatar de la catástrofe ocasionada por la explosión de un *cronomaster* en la primera parte de la saga. Juan Salvo es el responsable de que los seres humanos hayan terminado en la situación de habitantes de una era pretecnológica

De esta forma, Juan y Germán se convierten en la referencia de la militancia dispuesta a todo con tal de alcanzar el triunfo. La misión es simple: resistir los ataques de los zarpos, conseguir la sobrevivencia de la comunidad y pasar al ataque para destruir al Ello del Fuerte. Los combates son frecuentes y despiadados. Oesterheld realiza en el planteamiento un catálogo bastante generoso de personajes en previsión de que éstos comenzarán a desaparecer de manera cada vez más dramática. Germán se convierte en la conciencia que pretende cuestionar las razones por las que el eternauta parece cada vez menos dispuesto a sentirse abrumado por la pérdida de vidas humanas. El argumento es demoledor y, en el contexto que construye el relato, incuestionable: ¿Qué importan unas cuantas vidas si fueron útiles para salvar a toda una comunidad?

210



Y sin embargo, los argumentos que utiliza Oesterheld para justificar el triunfo de la gente de las cuevas contra los habitantes del Fuerte caen en la exageración y en la explotación al máximo de los “poderes” de Juan Salvo. Esa transformación del héroe llega aquí a equipararlo con las posibilidades de los superhéroes de los cuales intentó separarlo en la primera parte de la saga. Juan Salvo vuela! Y no sólo él, sino a su lado el *alter ego* del guionista se desplaza por el cielo con la ayuda de alas de alta tecnología desarrolladas por los Ellos. Metralletas en ristre, los dos justicieros se desplazan por los aires del Buenos Aires carbonizado por la explosión

atómica arrasando con zarpos, manos, enemigos. La imagen, más acorde a una historieta de los *X Men* o a las primeras épocas de *Superman*, pierde en verosimilitud, pero gana en vehemencia para expresar las posibilidades de un triunfo de la resistencia desde el campo de la lucha armada.

En *El Eternauta II*, la historieta se historiza decididamente. La acción salta en el tiempo doscientos años para caer en medio de los acontecimientos de la historia más inmediata de la mano del compromiso militante de Oesterheld. El enemigo se objetiva en El Fuerte, de los Ellos sólo queda uno ya casi sin misterio, amo patético de los restos de la invasión. El nosotros sufre una metamorfosis profunda, se articula en dos partes, el pueblo de las Cuevas y el héroe individual que llega a redimirlo de la explotación del Fuerte. Si en la continuación novelada de 1961/63 el discurso narrativo había adoptado algunos de los sentidos de la CF norteamericana de los años cincuenta ahora, cuando se expone el sentido revolucionario del relato, éste adopta una estructura narrativa muy próxima a la de las historietas de superhéroes.<sup>23</sup>



211

La derrota del Ello del fuerte, de los zarpos y de los gurbos sobrevivientes pone de manifiesto la superioridad de las motivaciones de los guerrilleros sobre las de los opresores. Sólo entonces, cuando Oesterheld determina esa derrota total, es que Juan Salvo puede recuperar la caracterización que lo acerca a lo humano expresada en la primera parte de sus aventuras, es sólo entonces cuando recupera su posición dentro de la sociedad de las cuevas como uno igual a todos, individuo igual a los demás. Ese proceso toca también al guionista que justifica la muerte de camaradas queridos y de guerreros bravos en el asalto a las cuevas. “No murieron en vano”, le afirmará el eternauta a Germán. La memoria se convierte en una de las posibilidades de preservar los ideales de su lucha. Poder recordarlos como constructores de la nueva sociedad justifica su exterminio.

---

<sup>23</sup> Carlos Pérez Rasetti, “La metamorfosis del enemigo. Ciencia ficción bélica, de Oesterheld a Gardini”, <http://www.samizdat.com.ar/samizdat20/S20-10%20-%20La%20metamorfosis%20del%20enemigo.htm>, consultado el 22 de agosto de 2008.





Y la historia no termina ahí. Como un moderno Tomás Moro o como otro Francis Bacon, Oesterheld se da a la tarea de construir su Utopía en el territorio liberado de las cuevas. Sin opresión, la comunidad comienza a progresar, utiliza la tecnología que los Ellos habían desarrollado, utilizan toda su riqueza para beneficio propio en lugar de ofrecerlo como tributo a sus opresores. Es entonces cuando Osterheld lanza una de las líneas que resume de manera más clara y evidente su cercanía con los ideales revolucionarios que lo impulsaron a unirse a Montoneros: la existencia es para los demás, uno vive para los demás o no tiene sentido. Una congruencia total que le llevará, irremediamente, a la muerte.

212



Germán personaje se adapta de manera total a su nueva situación. Se convierte en una especie de patriarca reconocido como héroe, ese guía demasiado viejo para ser un guerrillero pero que se la jugó como los más jóvenes. La historia y la ficción se entrelazaron de manera cada vez más trágica. En las últimas páginas de la historia, Germán es abruptamente arrancado de su nueva situación de confort con la gente de las cuevas y vuelve a aparecer en la Buenos Aires de 1976. Sorprendido ve los diarios, las fechas, las caras despreocupadas de los que transitan por las calles. De repente, Juan Salvo aparece, como siempre, de la nada y sólo dice las palabras

previsibles: “Te necesito”. Cruel paralelismo con el del cartel de reclutamiento de soldados norteamericanos durante sus interminables guerras.



El tono panfletario de la historieta era claro a todas luces. A pesar, incluso, de la oposición del dibujante Solano López.<sup>24</sup> La relación expresada en este comic entre arte, narrativa y realidad será de las más conflictivas al momento de intentar un análisis que pretenda poner de lado cualquiera de estos elementos. Sobre todo porque se conoce el destino del autor. Un destino que no fue a contracorriente del discurso de su obra. La obra siguió editándose a pesar de que esa última viñeta representa amargamente el destino de este autor: desaparecer en algún *continuum* del espacio-tiempo acompañando a Juan Salvo. Lejos muy lejos de la utopía que quería construir en este mundo paralelo. En esa ausencia de contradicción es que escribe Fernando Ariel García en el prólogo del volumen publicado por Doedytores:

A un nuevo ciclo histórico, entonces, le correspondió un nuevo Eternauta, prolongación natural del que había sido, pero enfocado principalmente hacia la causa revolucionaria de los pueblos. Ambos buscaban operar sobre la realidad circundante y se asumían como vehículos de cambio político, pero en dónde el primero se mostró universal, el segundo se asumió militante. Porque entre 1959 y 1976, Juan Salvo había dado un paso decisivo y sin vuelta atrás. De la Política pasó a la política partidaria. De la metáfora al panfleto. De la Resistencia a la Resistencia Armada. Ese giro copernicano estuvo sostenido, principalmente, en las vivencias del matrimonio Oesterheld, Héctor y Elsa Sánchez. Esta es la carga emocional que Oesterheld puso en juego al escribir *El Eternauta 2*. Y consecuentemente con su accionar de toda la vida, lo hizo bancando con el cuerpo lo que decía con la boca.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Quien terminaría, paradójicamente, en el exilio en España debido a la militancia de su hijo en Montoneros. “Gabriel Solano López, hijo del dibujante y cocreador del Eternauta, también cayó detenido a mediados de 1977 por su militancia montonera. Gracias a algunos contactos de su padre, fue puesto en libertad. Pero toda la familia debió exiliarse en España, país donde Solano terminó de dibujar el guión de Oesterheld escrito antes, obviamente, de que fuera secuestrado”, Fernando Ariel García, “De frente a la Esfinge” (prólogo a la edición de *El Eternauta, segunda parte* de Doedytores), publicada en *Sonaste Maneco!*, número 13, febrero de 2008, p. 43.

<sup>25</sup> García, *op. cit.*

## 4.2 ESTAR A LA ALTURA DE LOS SUEÑOS: LA AVENTURA EN OESTERHELD

Las primeras palabras del prólogo escrito por Oesterheld para la edición de *El eternauta* en Récord planteaba la referencia directa de *Robinson Crusoe* en la configuración de los personajes de su obra. Dice:

Siempre me gustó la idea del *Robinson Crusoe*. Me lo regalaron siendo muy chico, debo haberlo leído más de veinte veces. *El eternauta*, inicialmente, fue mi versión del *Robinson*. La soledad del hombre, rodeado, preso, no ya por el mar sino por la muerte. Tampoco el hombre solo del *Robinson*, sino el hombre con familia, con amigos. Por eso la partida de truco, por eso la pequeña familia que duerme en el chalet de Vicente López, ajena a la invasión que se viene. Ese fue el planteo. Lo demás... lo demás creció solo, como crece sola, creemos, la vida de cada día.<sup>26</sup>

Esta afición por la aventura queda de manifiesto en la entrevista que Trillo y Saccomano realizan al guionista en 1975.<sup>27</sup> En esa entrevista, Oesterheld pone de manifiesto la admiración que le despiertan autores como Emilio Salgari, Louis Stevenson, Julio Verne y, por supuesto, el aludido Daniel Defoe. Resulta interesante que, en el caso de *El eternauta*, sea precisamente a la obra más importante de Defoe a la que hace referencia. Lo anterior en términos de que dicha obra, a pesar de ser una obra didáctica y moral, muy en relación con las características de las obras que surgieron a partir del Neoclasicismo, a la manera del *Gulliver* de Jonathan Swift, generalmente es tomada como una novela de aventuras. Lo interesante del caso se deriva de que, así como sucede con la obra de Defoe, también la obra de Oesterheld encierra ese doblez: el mensaje subversivo, político-metafórico y su consumo a partir del código de la aventura.<sup>28</sup> Al respecto menciona María Cristina Alonso:

Con *Robinson*, Defoe utilizó la ficción para profetizar sobre los procesos económicos y sociales del momento histórico. Es más, *Robinson Crusoe* ha sido considerado el perfecto símbolo del hombre económico, resultado de la sociedad moderna, llegando a verse incluso como el

---

<sup>26</sup> Oesterheld, "Prólogo", *op. cit.*

<sup>27</sup> Cfr. Trillo y Saccomano, "El (¿último?) gran reportaje", en *Oesterheld en primera persona*.

<sup>28</sup> Ejemplifica esto la historieta que Bepi Vigna y Juan Zanotto dibujan como homenaje para Oesterheld en *Oesterheld en primera persona*. En ésta aparece una pareja que comentan la publicación en 1957 de la primera versión de *El eternauta*:

“(VIÑETA 1: Los dos personajes sentados en la banca de un parque.

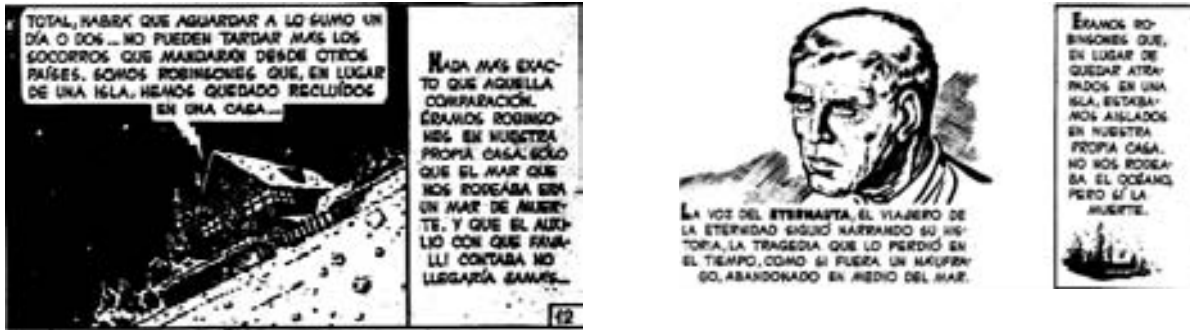
Ella: ¿Qué estás leyendo?

Él: ¡Una historia de ciencia ficción verdaderamente fantástica! Habla de hombres manipulados por el poder... como marionetas telecomandadas... de poderes ocultos que van detrás, y de militares...

VIÑETA 2: Primer plano de los dos rostros. Tras ellos, un poco a lo lejos, se ve a una pareja de soldados con las metralletas en ristre.

Ella: ¿No dijiste que era ciencia ficción? ¡A mí me parece una historia llena de metáforas sobre la Argentina de hoy!", B. Vigna y Juan Zanotto, "Un *fumetto* para Héctor", *Oesterheld en primera persona*, pp. 117-125.

prototipo del joven precapitalista inglés, cuyo pecado radica en no estar nunca conforme con lo que tiene y siempre querer más. Sin embargo, el lector juvenil leyó en él las virtudes del héroe que atraviesa pruebas en la soledad y casi al borde de la locura, capaz de volver a su patria invicto y acompañado por el fiel Viernes.<sup>29</sup>



La Aventura (así con mayúsculas, como le gustaba pensarla al guionista) resulta una de las preocupaciones fundamentales dentro del pensamiento de Oesterheld. La posibilidad de conseguir un público lector masivo a partir de la lectura de historietas. Es la justificación que le da a su mujer, Elsa, para convencerla del prejuicio y de lo que ella consideraba “un desperdicio” del talento de su marido.<sup>30</sup> Y es que, como menciona Juan Sasturain, pareciera que dedicarse a la ocupación de escribir aventuras implica convertirse en algo menos que un mercenario (dentro de las convenciones sociales, se entiende): implica una reducción creativa para el autor. “Dedicarse a escribir aventuras es una elección con techo, acotada por límites precisos de resonancia y reconocimiento, si hay un horizonte previo de escritor a secas: se quiere o se sueña ser escritor y se termina en autor de historietas”.<sup>31</sup>

La Aventura es culpable, a partir de este prejuicio sumamente extendido, del pecado de evasión. De la gran falta del puro entretenimiento. Y, en ese sentido, es culpable no solamente el que escribe la Aventura sino también, y en mayor medida, aquel que se dedica a leerla. El auge de la lectura de aventuras, en términos de etapa vital, se encuentra precisamente en la adolescencia. Muchos de los posteriores guionistas y dibujantes de comics argentinos, han declarado posteriormente que su inicio en la lectura tuvo que ver definitivamente con el impulso que las aventuras de *Hora Cero* y *Frontera* les dieron en su niñez. La adolescencia se convierte, por tanto, en el territorio en el cual la aventura es posible. Ema Wolf, desde su

<sup>29</sup> María Cristina Alonso, “Manuales para asomarse al mundo. La narrativa de aventuras y la literatura juvenil”, <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Sala%20de%20Lectura/UNR/alonso.htm>, consultado el 17 de mayo de 2008.

<sup>30</sup> Cfr. *Imaginadores* (Argentina, Daniela Fiore, 2008) y el segundo capítulo de este trabajo.

<sup>31</sup> Juan Sasturain, “Oesterheld y el héroe nuevo”, *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1995, p. 105.

experiencia personal, da algunas pistas del porqué en esta etapa es más evidente esa ansiedad y esa posibilidad.

A los libros de aventura les debo mi condición de lectora. [...] Si alguien me hubiera dicho entonces que eran libros de evasión, no lo habría entendido. Eran libros de conocimiento. Manuales para asomarse por primera vez al mundo. [...] El amor, la fraternidad, el coraje, la lealtad sin límites estaban allí, intactos. [...] En los libros de aventuras estaban también las palabras más hermosas. El repertorio de la marinería, del desierto, del tocador de las damas francesas, de la jungla, de los ladrones de caminos. Nadie había expurgado esas páginas de palabras difíciles. Estaban todas al alcance de la mano, como pequeñas cajas cerradas, secretas, valiosas. No necesitábamos diccionarios: las atrapábamos en su propia guarida.<sup>32</sup>

Y Oesterheld es el amo de la Aventura en la Argentina de la época de oro de la historieta.<sup>33</sup> Y también el responsable de que el destinatario de la historieta mudara de manera dramática de la niñez y la adolescencia primera a una adolescencia casi adulta. Con *Ernie Pike* aparece por primera vez la leyenda: “Historieta para mayores de 14 años”.<sup>34</sup> Sin hacer alusión a cuestiones sexuales o de tipo parecido, la Aventura narrada por Oesterheld, implicaba una transformación radical de la concepción maniquea y primaria que ofertaban las historietas de aventuras de entonces. Por tanto, no es coincidencia que esta afición por la Aventura haya surgido en la época más adolescente de la historia de la literatura: el Romanticismo.

La narrativa aventurera nace con el Romanticismo, con su repudio a las exigencias sociales que coartaban la libertad del individuo, con su exaltación de la antigüedad y de las zonas remotas, el culto al heroísmo, la admiración de las inmensidades oceánicas y la fascinación experimentada por los ámbitos exóticos. Este enfoque se vuelve problemático si tratamos su perfil en nuestro país. Hay pocos escritores del género en la Argentina: no sólo existen razones de mercado y de tradición cultural, sino también el hecho de que este tipo de relatos es propio de los países cuyo desarrollo económico y tecnológico les permite asumir actitudes de poder internacional.<sup>35</sup>

Sin embargo, Oesterheld tenía claro qué era la Aventura. De entrada era la posibilidad de convertir a la historieta en un medio de expresión. En la posibilidad de transformar la visión de

---

<sup>32</sup> Ema Wolf, “La literatura de aventuras. Literatura y oxígeno”, *Contratapa. Revista de literatura infantil y juvenil de Alfaguara*, número 7, 1997. Citada por Alonso, *op. cit.*

<sup>33</sup> Afirma Germán Cáceres: “Prácticamente no existe territorio de la aventura que no haya abordado: en sus historietas encontramos cowboys, detectives, pilotos de prueba, indios, gauchos, boxeadores, médicos, corresponsales de guerra, relatos de ultratumba y de ciencia ficción, e interrumpimos esta enumeración porque resultaría interminable. ¿Pero qué entendía él por aventura? Según palabras de Solano López, para ambos [la aventura] “estaba a la vuelta de la esquina.””, Germán Cáceres, “*El Eternauta* o la aventura sin fin”, [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/caceres\\_german/eternauta\\_o\\_la\\_aventura\\_sin\\_fin.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/caceres_german/eternauta_o_la_aventura_sin_fin.htm), consultado el 19 de mayo de 2008.

<sup>34</sup> *Cfr. Imaginadores, op. cit.*

<sup>35</sup> Cáceres, *op. cit.*

un lector acostumbrado a ver ganar a “los buenos” y a que el medio determinara quién lo era. En *Ernie Pike*, por primera vez, se muestra la violencia de la guerra no en términos metafóricos o en alusiones incompletas, sino en viñetas (dibujadas por Breccia y Pratt) en las que los balazos, la sangre y la muerte, eran captados con toda la crudeza que los guiones de Oesterheld destilaban. A partir de aquí que la Aventura no pueda ser considerada un género literario (o peor, un “subgénero” que en el prefijo lleva su reducción como producto artístico). La transmisión del mensaje es más efectivo, incluso, que en algunas obras de la llamada “literatura seria”. La Aventura es, necesariamente, Otra Cosa.

La Aventura no es un género narrativo sino un elemento estructural en todo relato, una categoría horizontal que atraviesa las diferentes formas de la narrativa, de la literatura al cine y la historieta o la televisión. En ese sentido, aventura se asimila a la peripecia, al suceder, LO QUE PASA. Forzando el sentido es posible proponer el rótulo aventurero para una narración clásica como *La Odisea*, del mismo modo que es una novela policial *Crimen y castigo* y un relato fantástico *La metamorfosis*. Y lo son, sin duda, en tanto sean leídos como tales.<sup>36</sup>

El significado que el diccionario le da a la palabra Aventura proviene del latín *advenire* [llegar, suceder]. En ese sentido, la Aventura es aquello que llega, generalmente sin aviso, o aquello que sucede, que pasa y, que regularmente, nos toma desprevenidos. En este sentido se genera un misterio doble: lo que tiene que ver con la elección del hombre ante el suceso (lo que sucede) y el final que tendrá el continuar el camino que marca dicho suceso. En todo caso, la Aventura se finca en la acción y en las consecuencias que tiene el desarrollo de esa acción. En principio, se podría decir que lo que genera la idea de Aventura se refiere de manera importante a la capacidad que tiene el hombre para modificar su destino, el destino que le está predeterminado si no decide unirse a la Aventura.

La *aventura* resulta ser la negación de la protectora *ventura* tan buscada. Dista, sin embargo y del mismo modo, del padecer sistemático de la *des-ventura*. Entre la felicidad y la desgracia –dos estados- media la *aventura*, un proceso. [...] Otra dimensión de la aventura, la apertura a lo nuevo o desconocido que recorta el verdadero término antagónico: la rutina. Tal vez entre esas dos aproximaciones al sentido (felicidad/aventura/desgracia y aventura vs. rutina) esté la clave, el modelo de descripción para tanto tiroteo, tanto enmascarado, tantos nombres extraños circulando infinitamente por la historia y la geografía de lo imaginario.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Sasturain, *op. cit.*, p. 106.

<sup>37</sup> *Ibid.*, pp. 107-108.

Fernando Savater menciona tres elementos desde los cuales se puede entender a la Aventura: su concepción como un *tiempo lleno*, la abolición de las condiciones de normalidad y la presencia inamovible de la muerte. Entre los tópicos más recurrentes se encuentra también la idea de un viaje (iniciático o que forma parte de la personalidad y definición del héroe).<sup>38</sup> Que el héroe represente una especie de adolescente que es guiado por una fuerza más grande (en conocimiento, en influencia, en sabiduría) y que acepte vencer los obstáculos que puedan librarle de la muerte, es un mecanismo usado con frecuencia en este tipo de textos. De esta forma, la caracterización propuesta por Savater menciona que:

a) La aventura es un *tiempo lleno*, frente al tiempo vacío e intercambiable de la rutina. [...] El tiempo en la aventura es el marco dramático de lo que pasa, mientras que en la rutina todo pasa para llenar de algún modo el hueco bostezante del tiempo.

b) En la aventura, las garantías de la normalidad quedan suspendidas o abolidas. [...] En la aventura nadie puede decidir por nosotros ni está determinado de antemano cuál es el comportamiento correcto que requiere la ocasión: es un ámbito inseguro e imprevisible.

c) En la aventura siempre está presente la muerte. [...] Es precisamente este protagonismo de la muerte lo que diferencia a la aventura del juego, o bien lo que convierte ciertos juegos en aventuras. [...] El aventurero no se juega la vida, pues ésta es precisamente lo que pretende ganar de modo reafirmado y merecido: se juega la muerte, el lote inevitable de la cotidianidad anestesiada, la permanente coartada de lo que impone su mediocridad sin peligro y abomina del arriesgado esplendor.<sup>39</sup>

Si uno revisa *El eternauta*, verá que las características mencionadas por Savater se cumplen a cabalidad. Para Oesterheld, la ruptura con la normalidad cotidiana es el elemento a partir del cual se explica la naturaleza de la Aventura. Esa ruptura es radical y conlleva, generalmente, la completa destrucción de alguno de los elementos incluidos en la Aventura: el cronista, el héroe o, en el caso de Juan Salvo, el mundo entero. La Aventura no puede transcurrir sin un estado de cosas modificado. Sin pensar en la disposición del mundo de manera distinta a como nos lo muestra en las primeras viñetas. El planteamiento tiende a ser similar en la mayoría de sus

---

<sup>38</sup> “El ochenta por ciento de las aventuras reviste explícita o implícitamente un viaje, desglosable siempre con suma facilidad en pasos hacia la iniciación. El esquema es obvio: el adolescente, todavía en el ámbito placentario de lo natural, recibe la llamada de la aventura, en forma de mapa, de enigma, relato fabuloso, objeto mágico, acompañado por un iniciador, figura de energía demoníaca a quien juntamente teme y venera, emprende un trayecto rico en peripecias, dificultades y tentaciones, debe superar sucesivamente pruebas y, finalmente, vencer a un monstruo o, más generalmente, a la Muerte misma; al cabo renace a una nueva vida, ya no natural, sino artificial, madura y de un rango delicadamente invulnerable”, Fernando Savater, *La infancia recobrada*, citado por Alonso, *op. cit.*

<sup>39</sup> Fernando Savater, “Esplendor y tarea del héroe”, *La tarea del héroe*, México, Destino, 1992, pp. 170-172.

obras: una situación cotidiana, casi aburrida, se transforma, repentinamente, en una situación aventurable. Un suceso ante el cual se tienen que tomar decisiones.

Para el guionista la Aventura será un valor en sí. Y no hay duda: entre la concepción que la propone como un proceso que comunica dos puntos o estados (felicidad/desgracia; aventura/desventura o a la inversa), Oesterheld se manejará, prácticamente siempre, con la otra dupla; aventura vs. rutina.

Al oponer la cotidianeidad sin aristas a la apertura a lo nuevo, extraño y sorprendente, la Aventura se convierte en un privilegio, una experiencia deseable y definitiva que transforma la vida. Pero no la vida del héroe convencional de la aventura clásica, claro, ése que vive con ella y para quien es como el aire que respira o el paisaje que envuelve una figura. La aventura transforma la vida, es una experiencia límite para el que proviene de la “normalidad”, para el espectador habitual de la peripecia de otro, transformado, por imperio de las circunstancias o el azar, en sujeto de la acción.<sup>40</sup>

Así es como Juan Salvo, sin aviso y sin que exista un deseo consciente, al estar jugando la rutinaria partida de truco en la buhardilla de su casa se encontrará como uno de los pocos sobrevivientes de una invasión mortal proveniente del espacio exterior. Una invasión extraterrestre cuyos fines no quedan del todo claros sino hasta varias páginas dentro de la aventura. Repentinamente, la vida cotidiana de un integrante de la clase media se ve interrumpida, desgajada y puesta en perspectiva frente a la necesidad de elección. Y se elige el movimiento, el viaje. Se elige la Aventura.

Resulta interesante también la clave desde la cual Oesterheld decide contar la Aventura de su viajero del tiempo. Lo hace desde la ciencia ficción.<sup>41</sup> Un género en boga durante la

---

<sup>40</sup> Sasturain, “Oesterheld y el héroe nuevo”, *op. cit.*, p. 111.

<sup>41</sup> “[La ciencia ficción] es el género que probablemente más defina nuestra época. Pese a notables antecesores como Julio Verne, la ciencia ficción parece ser la más avocada al planteamiento de muchas de las preocupaciones del hombre actual. No culpemos a todo el género por algunos engendros superficiales y mediocres, así como no podemos culpar a Flaubert o Miller de que existen en la actualidad novelas pornográficas detestables.

Aunque relativamente joven, la ciencia ficción cuenta ya con célebres autores como: H. G. Wells, Aldous Huxley, George Orwell, Lovecraft, Thea Von Harbou, Theodore Sturgeon, Isaac Asimov, Arthur Clarke, Ray Bradbury, etc.

Al inglés Herbert George Wells se deben las más interesantes novelas que, en la primera época se avocan a la ciencia ficción. En efecto, Wells abordó una serie de temas que han sido explotados por el cine y los cómics: *La guerra de los mundos*, *El hombre invisible*, *La máquina del tiempo*, *Los primeros hombres en la luna*, *El alimento de los dioses*, *La vida futura*, etc.

[...] Ya cerca de nuestra era y en el terreno de la verdadera ciencia ficción consideramos fundamentales las obras siguientes: *La vida futura* de Wells; *Un mundo feliz* de Huxley; *Metrópolis* de Thea Von Harbou; *Tiempos modernos* película de Chaplin; *1984* de George Orwell; *El fin de la infancia* de Arthur Clarke; *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury; y por supuesto la trilogía de Isaac Asimov: *Fundación*, *Segunda fundación*, *Fundación e imperio*.



primera publicación del comic (1957) y que incluye ecos de las películas contemporáneas a la historieta pero, sobre todo, ecos de los clásicos de aventuras. Oesterheld se aventura en el futuro, ese territorio tan caro al género. Y desde ese territorio comienza una de las tareas que más se han mencionado al respecto de su obra: la del cambio de domicilio de la aventura.

Y el cambio de domicilio se encuentra íntimamente ligado al género que elige para desarrollar su Aventura, la de Juan Salvo acompañado del guionista Germán. Este cambio es de una característica que va más allá del puro cambio de escenario. Es decir, el cambio de locaciones no implicó solamente un ajuste de decorados. Cuando Oesterheld decide ubicar la resistencia del Eternauta en la cancha de River, en la Avenida General Paz y demás lugares de Buenos Aires, no solamente está desplazando los escenarios “tradicionales” de las historias de ciencia ficción: Nueva York, Washington, Londres, París; está modificando una visión cultural, es decir, la capacidad de poder imaginar y considerar como posible que la Aventura transcurriera en sitios reconocibles por los lectores inmediatos de sus obras.

Se debe a Juan Sasturain el acuñamiento de tal concepto, menciona en “El domicilio de la aventura”:

El concepto indica que el domicilio de la aventura es, por sobre todas las cosas, un lugar retórico, el resultado de un condicionamiento cultural que funda el campo de lo verosímil sin escándalo y restringe automáticamente el campo de lo posible imaginario. [...] La naturalidad con que determinados mensajes son producidos y consumidos en cierto contexto histórico-cultural son sólo explicables a partir de una visión de la Historia, de las relaciones sociales e internacionales, de la cultura, del papel de lo imaginario, es decir, de una ideología. Trasladado ese mensaje a otro contexto de lectura, aquella legalidad histórica y contingente se cristaliza en modelo, adquiere validez absoluta, se formaliza en mitología.<sup>42</sup>

La problemática abordada por Sasturain plantea la imposibilidad cultural de poder concebir determinados códigos narrativos dentro de un contexto cultural que se encuentra condicionado por la adopción de modelos narrativos que se consideran hegemónicos y que parecieran no permitir un cambio de situación.<sup>43</sup> El problema se presenta en la sincronía reclamada por dos

---

La mayor parte de las obras mencionadas presentan un tétrico cuadro del futuro en las sociedades capitalistas que, sin embargo, no cuestiona los aspectos fundamentales de aquellas; en realidad son un alegato contra ciertos excesos, y ahí se quedan. Un olorcillo profundamente reaccionario se percibe tras las críticas de estas obras, así como lo notamos en el antiprogreso de Mary Shelley y su *Frankenstein*”, Miguel Ángel Gallo, *Los comics: un enfoque sociológico*, México, Quinto Sol, 1986, p. 118.

<sup>42</sup> Juan Sasturain, “El domicilio de la aventura”, *El domicilio de la aventura, op. cit.*, pp. 59-60.

<sup>43</sup> En el mismo artículo, Sasturain cita una declaración de Carlos Trillo en donde la problemática es planteada ejemplificando con una obra en particular: “La localización argentina del personaje hace que la aventura comience a tener tácitas restricciones: dentro de las reglas del juego impuestas en la tira, dadas por el dibujo

elementos: la historieta como producto que vehicula una narración de tipo aventurero y el contexto ideológico-cultural que condiciona su recepción. Sasturain plantea que existe una internalización de diversas pautas de recepción que impide que ese cambio de domicilio pueda ser completamente llevado a cabo. En “Oesterheld y el héroe nuevo”, recupera las nociones e insiste en la concepción de considerar al concepto como un “lugar retórico y arbitrario”. ¿Cuál es entonces el domicilio habitual conocido de la Aventura? Parece ocioso, pero citemos nuevamente a Sasturain:

La Aventura, sabemos y hemos visto, tiene un aparente domicilio propio donde habitan los héroes voladores, los detectives privados, los matadores veloces de disparo certero. Un espacio donde son verosímiles, pueden volar, disparar, investigar sin escándalo del lector/espectador. Es habitualmente un sitio donde se habla inglés y queda lejos o –por lo menos- no es aquí, el lugar o la circunstancia de lectura y consumo de mensaje. Ahí está la clave: la aventura tiene un domicilio NATURAL que es, en realidad, convencional, producto de la presión ideológica del imperialismo cultural. La aventura no VIVE en EE. UU. Sino en ese lugar retórico y arbitrario que hace de EE. UU. y su MUNDO –trasladado al universo entero como escenario- el ámbito cómodo y AVENTURABLE por excelencia.<sup>44</sup>

Hacia 1980 que publica “El domicilio de la Aventura”, Sasturain plantea que los intentos de Oesterheld por transformar esa noción de la Aventura habían fracasado. Plantea dos obras de ciencia ficción que habían intentado esto: *Rolo, el marciano adoptivo* y *El eternauta*. Su conclusión apuntará en el sentido de que los problemas de verosimilitud se tuvieron que resolver de diversas maneras, en el primer caso desarrollando la trama hacia el humor y, en el caso de nuestro objeto de estudio, plantea que éste se tiene que ubicar fuera del contexto de “lo argentino”, ya que muda en una situación que la coloca fuera de la historia y, en ese sentido, despojada de los referentes que la ubicarían en Argentina. Apunta:

Los intentos de Oesterheld de ambientar la ciencia ficción en lo porteño cotidiano –*Rolo, El eternauta*- invirtiendo el proceso de trasladar el héroe nacional al escenario de la aventura por el de acercar la aventura al héroe, no dejan de ser singulares: en el primer caso, la convivencia entre la Aventura y el entorno realista de la Argentina del 50 se torna insostenible y vira el tono de lo

---

realista, la verosimilitud de los caracteres, el explícito aquí y ahora. No puedo hacer aparecer ya a un personaje como Duckman (el hombre pato) una especie de pseudo superhéroe que sí era posible en San Francisco. Si lo hago aparecer en la calle Corrientes, en la tira siguiente tiene que aparecer un patrullero que lo lleve preso”, *ibid.*, p. 57.

<sup>44</sup> Sasturain, “Oesterheld y el héroe nuevo”, *op. cit.*, p. 121.

dramático al humor; en el segundo, la circunstancia apocalíptica de la destrucción del planeta a través de la invasión coloca la situación más allá de la historia.<sup>45</sup>

Sin embargo, cinco años después matiza esta afirmación al mencionar que Oesterheld fue quien inició todas las opciones en lo que a este cambio de domicilio respecta. Es decir, reconfiguró la idea de lo *verosímil argentino*: movilizó los referentes que condenaban a la Aventura argentina a moverse en los terrenos de lo estrictamente *realista* (cuyo máximo referente sería la literatura gauchesca y el costumbrismo porteño), para internarse en lo posible *aventurable*, es decir, lo verosímil dentro de la construcción imaginaria de lo que representa(ba) Argentina.

Oesterheld –en este campo- abrió todas las puertas, tanteó en la oscuridad, se tiró a la piletta sin esquemas y el resultado es excepcional. Porque no sólo propuso el traslado físico de la aventura a estas latitudes, como vimos, [...] o puso a argentinos en situaciones aventureras de valor universal sino que, en el camino, fue elaborando un modelo de la aventura original. [...] [Los personajes de Oesterheld producen] el ensanchamiento de lo IMAGINARIO POSIBLE: en *El eternauta* coinciden al fin un espacio y un tiempo donde se encuentran todos (autor, lector, personajes) unidos por la mirada y los valores de un modelo aventurero compartido.

Ese modelo –propio, alternativo del yanqui- es resultado, como el otro, de un caudal de obra acumulada por el autor y reconocido por lectores consecuentes. Hay una manera Oesterheld que ya está por entonces en el aire que respira la aventura argentina. Y no se trata del imperativo voluntarista de HACER UNA HISTORIETA NACIONAL sino la consecuencia, el punto de llegada de un proceso interno, estructural, que remueve el sentido mismo de cada elemento: la circunstancia argentina se convierte en materia AVENTURABLE.<sup>46</sup>

Es así como Oesterheld rompe de manera eficaz con el supuesto del inamovible referente norteamericano en términos de la Aventura. Sus personajes, tanto los que se inscriben en tramas de ciencia ficción como los que exploran otros terrenos de la Aventura (*Sargento Kirk* en el western, *Ernie Pike* en los relatos de guerra, *Nekrodamus* en el terror sobrenatural), reconfiguran esta *voz propia*, esta posibilidad de pensar desde los propios referentes los valores que convierten a sus protagonistas en algo más que superhéroes invencibles y maniqueos. Hay una ambigüedad intencional en los argumentos y las acciones de los personajes que el guionista construye.

---

<sup>45</sup> Sasturain, “El domicilio...”, *op. cit.*, p. 58.

<sup>46</sup> Sasturain, “Oesterheld y el héroe...”, *op. cit.*, pp. 122-123.

Por eso la molestia que despiertan textos tan abiertamente militantes como *La guerra de los Antartes* y *El eternauta: segunda parte*; en éstos la ambigüedad desaparece, la identificación del lector resulta forzada, la intención transparente y la referencia a la situación política no es para nada metaforizada. La diferencia con el Juan Salvo del '57 está precisamente en que éste es reconocido como la historieta en la cual los tipos de personaje son reconocibles en el contexto de lo cotidiano, de lo *posible y verosímil*. Son personajes cuyos dibujos “llenen la historia de olores a sudor, de texturas de pana y cuero y sabores de óxido y tierra”.<sup>47</sup> El hecho de que Oesterheld haya conseguido esto en el campo de la ciencia ficción le concede mucho más mérito. El reconocimiento va más allá de las fronteras de Argentina, Rafael Marín, uno de los críticos especializados de comics más importantes del mundo, reconoce el mérito del traslado de la aventura realizado por Oesterheld. Apunta en el sitio *Umbrales*:

Si alguien pensaba que la ciencia-ficción era cuestión de oropeles, de escenarios exóticos y de rubios héroes del norte, si todavía la rémora de la imitación sobre lo americano o extranjero pueda pesar sobre conceptos que no tienen dueño, porque son universales y eternos, si aún se acusa al comic, la ciencia-ficción literaria o el cine mismo de ir a remolque de lo que el gran padre blanco saquea e impone, es que todavía, en su santa inopia, hay quien no conoce una obra capital, del tebeo y la ciencia-ficción, de la narrativa (dibujada o no) con hondas raíces hispanas, como es *El Eternauta*. Juan Salvo es un personaje como usted y como yo, un padre de familia de un barrio obrero relativamente acomodado en Buenos Aires: la misma identificación se produciría si estuviera en Toledo, o en una de esas maravillosas urbanizaciones que ahora están de moda.<sup>48</sup>

En este sentido, no se transformaron únicamente las cuestiones que atañen a lo superficial: la ubicación geográfica de la Aventura en la Argentina (que, por otro lado, se constituye en una “ubicación exótica” desde la mirada hegemónica).<sup>49</sup> Ese cambio de domicilio se tiene que plantear en término de movilización de imposiciones culturales que se transforman *dentro* de la imagen del mundo del lector. Es decir, es argentino el *proceso* utilizado por el guionista para

---

<sup>47</sup> Rafael Marín, “50 obras maestras del cómic de ciencia ficción: *El eternauta*”, <http://www.bibliopolis.org/umbrales/umbr0005.htm>, consultado el 27 de julio de 2007.

<sup>48</sup> *Ibidem*.

<sup>49</sup> Menciona Sasturain: “Extrañar la circunstancia aventurera del contexto del lector y exacerbar la peripecia son las formas habituales de enriquecer el interés: transitando el planeta en búsqueda de lo exótico (obvias África y Asia en los treintas para *Tarzán*, *Tim Tyler’s Luck* o *Jungle Jim*; Bengala en *The Phantom*; China para *Terry y los piratas* de Caniff; una caricaturesca y loca Argentina en el *Drago de Hogarth*, cuando ya no quedan lugares raros...); yendo al pasado en busca de circunstancias ricas (*Príncipe Valiente* de Foster; las “de piratas”); saltando al futuro (*Buck Rogers*, el *Brick Bradford* de Gray; el consabido *Flash Gordon*) o cualquiera de sus variantes combinadas: un estereotipo como el western puede aceptar el héroe enmascarado y cuajar en *The Lone Ranger*”, “Oesterheld y el héroe...”, *op. cit.*, p. 110. (Las cursivas del texto son mías).

contar la Aventura de sus personajes; argentina es, entonces, la propuesta del cómo contar la Aventura. De la manera en que confluyen los referentes para generar un sentido que implica una empatía creciente en el lector habitual de esa Aventura.<sup>50</sup> Esto es, Oesterheld terminó configurando *una forma de narrar* desde la historieta que terminaba con los constructos previos e impuestos que rodeaban a la Aventura de manera tradicional. Ese modo de narrar “terminó con concepciones maniqueas preexistentes valorizando al ser humano por sobre las naciones y, paradójicamente (o no tanto por haber sido escritas en la Argentina, país casi siempre en vías de dominación permanente), definiendo una identidad nacional, una visión desde aquí de la aventura. Miles de imágenes para intentar parar la Invasión”.<sup>51</sup>

Hay dos elementos que se combinan, dentro de *El eternauta*, en esa reconfiguración del espacio narrativo: la Invasión y la ciudad. La invasión extraterrestre configura el motor primero de la historia, es éste el elemento que modifica de manera radical la situación de rutina que viven los personajes dentro de la historia contada por Juan Salvo al guionista Germán. La invasión será uno de los temas recurrentes de Oesterheld en su obra.<sup>52</sup> Y con esta invasión vendrá la transformación del escenario donde ésta se lleva a cabo. La ciencia ficción se convierte, de esta manera, en una narrativa constructora de ciudades. Una narrativa que construye las ciudades hacia el futuro, o que, ubicándolas en el futuro plantea desde el pasado la transformación que la Aventura les suministra.<sup>53</sup>

La relación de las ciudades con la historieta [...]: los dibujantes y guionistas disponen construcciones sobre el plano de la ciudad de tal manera que a menudo basta con recorrerla para que la aventura surja naturalmente. Las ciudades de los comics parecen preexistir al guión; la historia se convierte en una visita a la ciudad (Santa María, Sin City, Ciudad Gótica, Buenos Aires

---

<sup>50</sup> “Fue mérito de Oesterheld el llevar la acción a sitios reconocibles y, además, hacerlo en forma magistral. La aventura ya no ocurría en Java, Indonesia o Nueva York en forma exclusiva, sino a la vuelta de la esquina, en el estadio de River, tras las rejas de una mansión en San Isidro llena de misterios. Pero el análisis de su obra (profusa), es pequeño si no se resalta que no fue un escritor localista, preocupado por la crítica de costumbres. Él fue más allá. Oesterheld supo también escribir historias que transcurrían en distintos países y épocas, cargándolas a todas, hasta la más insignificante anécdota, de su humanismo trascendente”, Ávila, *op. cit.*, p. 13.

<sup>51</sup> *Ibidem*, p. 9.

<sup>52</sup> El material de estudio que ofrece el autor es tal que Felipe Ricardo Ávila armó dos volúmenes analizando ensayísticamente las características de la invasión dentro de la obra y discurso de HGO. Ver *Oesterheld y nuestras invasiones extraterrestres (volumen uno y dos)*, Buenos Aires, Deux Books, 2007, 96 pp. por volumen.

<sup>53</sup> No por nada, Isaac Asimov, sin duda uno de los grandes representantes del género, mencionaba: “La ciencia ficción proclama abiertamente que es un producto de la imaginación y que se somete a los requisitos de la ciencia no más de lo que debe. Y, puesto que a este respecto es honesta, la ciencia ficción no es un engaño. Los escritores de ciencia ficción especulan libremente sobre temas científicos, no con la intención de hallar la verdad, sino con un fin dramático. Pero si los escritores de ciencia ficción tienen preparación científica, pueden descubrir que su imaginación está disciplinada hasta el punto de que no pueden evitar el dar con algunas cosas valiosas”, citado por Ávila, *op. cit.*, p. 3, volumen 2.

o París) que, a lo largo del camino, revela las zonas de peligro, los conductos subterráneos, el escondite del tesoro, los callejones clausurados. Las ciudades en la historieta no son otra cosa que la cartografía de la aventura. La historieta muestra ciudades del porvenir pero también recupera las que quedaron atrás. Por su rapidez, por su facilidad para viajar en el tiempo y en el espacio, la historieta no sólo puede imaginar futuros, sino también imaginarlos como si los pensara desde el pasado.<sup>54</sup>

Esa transformación del espacio parecería una cuestión acorde con el género escogido por Oesterheld para su aventura: la ciencia ficción. Sin embargo, representa también una transformación en la referencialidad del lector. Es decir, se modifica la postura del lector de simple espectador-imaginador, a una postura de lector-experimentador de lo narrado. “Lectores y protagonistas se proyectan en una ciudad común y la transforman”,<sup>55</sup> menciona Rodrigo Hobert en uno de las mejores reflexiones que se han hecho al respecto.

Hobert alude a una construcción de lo identitario argentino. Una reflexión acerca de lo inmediato cotidiano que, en el contexto de la Aventura, obliga al lector a estar no solamente como espectador, sino como participante activo de la lectura que se está realizando. Desde la perspectiva del autor, el lector experimenta en la lectura dos procesos paralelos: por un lado la vivencia de la aventura en lo inmediato reconocible y, por el otro, la reconstrucción *cultural* de su propia ciudad como espacio de la narración. Y, en ese sentido, el lector interpreta desde lo que conoce, lo que puede reconocer como propio. Es decir, su construcción de lo narrado ya no se ubica en el plano de la imaginación total, sino que opera desde la referencia de lo inmediato, de lo verosímil, de lo posible.

Calles bloqueadas por edificios derrumbados, el hedor de cientos de cuerpos apilados sobre las veredas impregnando la atmósfera, explosiones, lamentos. Las imágenes del proceso de destrucción de Buenos Aires nos acercan a lo imposible. La ciudad de pertenencia es utilizada como vehículo de realismo frente a un género cuyas tramas suelen ser ajenas y enajenantes. En ese contexto, el recurso de la familiaridad espacial obliga a reorientar la mirada del lector, ubicándolo dentro del relato. El espacio donde se desarrolla la acción redefine al lector y lo introduce en una búsqueda de sí mismo en cada una de las calles, avenidas y espacios públicos de

---

<sup>54</sup> Pablo de Santis, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 1998, pp. 69-70.

<sup>55</sup> Rodrigo Hobert, *Invasión y resistencia en Buenos Aires*, Buenos Aires, Colegio Nacional de Buenos Aires/ Instituto de Investigaciones en Humanidades, sin fecha, p. 6. Descargado de <http://iib.cnba.uba.ar/bibivirt>, el 24 de agosto de 2008.

su ciudad. En la construcción del relato son creadas las miradas y posiciones del lector, y en éste en particular, el desarrollo de la acción cercana interpela desde lo conocido.<sup>56</sup>

La invasión, la idea de la invasión, es el catalizador que permite la reconfiguración de la Aventura y la transformación del lector en algo más que observador de lo que transcurre en la historia. Oesterheld transforma dos veces la perspectiva del lector: la primera vez al trasladar el domicilio de la Aventura al territorio de lo conocido verosímil y la segunda al internar al lector en esa Aventura. Es decir, al hacerlo partícipe de la acción que se desarrolla frente a sus ojos. Consigue con esto construir junto con su lector una especie de relato épico<sup>57</sup> que le otorga significado al cambio de domicilio experimentado dentro de la Aventura narrada. Jeff Williams introduce la cuestión del héroe y su relación con la construcción de lo épico al mencionar que no existe un héroe que represente a la Argentina (a excepción de *El Eternauta*) con la misma claridad con que Superman representa a los EE. UU.<sup>58</sup> Todo esto se lo atribuye Williams a la ausencia de una épica fundadora, a la imposibilidad de pensar a la Argentina “como una utopía o ‘un espacio vacío’ como lo fue EE. UU.”.<sup>59</sup>

A decir de Hobert, es lo que Oesterheld consigue con *El eternauta*: otorgarle cierta autonomía al relato en términos fundacionales como escenario de la Aventura, como posibilidad real de desarrollo de una historia en donde Buenos Aires es *otra* en términos de su aspecto (una ciudad devastada), pero al mismo tiempo es *la misma* dentro de la imagen que el lector construye para darle sentido a la trama e integrarse a ésta. Y el lector se integra para resistir la invasión, la invasión tanto ideológica en términos de desplazamiento de los referentes hegemónicos de la cultura asociada a los héroes y superhéroes, como real al mirar cómo los edificios y calles representativas de la ciudad son cubiertas por los otros: los ellos, los gurbos, los manos, los cascarudos y toda la fauna alienígena que llega a romper la rutina de los lectores y de los personajes dentro de la historieta.

---

<sup>56</sup> *Ibid*, pp. 6-7.

<sup>57</sup> “Resulta difícil poder negar la importancia de los relatos épicos colectivos en la historia de las culturas. Negar sus cualidades míticas que refuerzan la existencia social. Negar su existencia o su inexistencia. Las formas sociales que los crean, y a través de las cuales representan los valores de cada grupo, nos remiten a sus condiciones de producción, a su previa existencia cultural y a sus proyecciones. Estas formas moldean percepciones y prácticas, sentidos comunitarios, valores colectivos. Manifestaciones culturales que expresan y explican posiciones y estrategias de autopercepción. Su negación o inexistencia, deben remitirnos a las prácticas sociales antecedentes. A los factores que cooperaron en la construcción de otros relatos que suplieran a éstos, o no. Pero al mismo tiempo, nos invitan a reflexionar sobre el sustrato ideológico que forja dichas prácticas narrativas. Prácticas que devienen en modos de ser, de pensarse”, *Ibid*, p. 11.

<sup>58</sup> Cfr. Jeff Williams, “Superhéroes y desarrollo económico. El caso argentino”, [http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/08/superheroes\\_y\\_desarrollo\\_economico\\_caso\\_argent.pdf](http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/08/superheroes_y_desarrollo_economico_caso_argent.pdf), consultado el 17 de agosto de 2008.

<sup>59</sup> *Ibid*.

Desde *El Eternauta* se rompe con la legitimidad espacial de los relatos existentes y se introduce a Buenos Aires como lugar posible de acción. De este modo Oesterheld fractura el sentido de lo legítimo en relación a los espacios utilizados por el género, creando una nueva noción de autonomía que se desarrollará a lo largo de la historia. Buenos Aires como espacio posible y sus sobrevivientes como sujetos indispensables para su liberación, son una muestra de ese desarrollo. Porque del mismo modo en que es pensada la ciudad los son sus habitantes, y con ellos el sentido positivo de una lucha en conjunto frente al invasor. Lucha que en el argumento sólo es posible de dar colectivamente. Sólo es pensada de ese modo. Es la resistencia frente a la individuación, frente a la ausencia de relatos épicos colectivos. Conflicto que pareciera resumir proyectos disímiles, irreconciliables si se quiere; pero que al presentarse establece nuevos límites, invitando a proyectarnos más allá de las ausencias o de las prestigiadas derrotas.<sup>60</sup>

Esa ciudad devastada, esa resistencia épica que Oesterheld configura en sus relatos eternautianos, es la visión que el guionista tiene al construir la elaborada alegoría del momento político que describe. En la primera parte de la saga cree todavía en que los elementos democráticos pueden sacar a flote a un país sumergido en lo que diversos autores han dado en llamar la “dictablanda” de Onganía. “Vote Frondizi” se mira en los muros de las viñetas dibujadas por Solano López. Para la segunda parte la ciudad ha desaparecido y sólo quedan las cavernas que tienen que mantener y resistir los embates del Fuerte. La ciudad desaparece, se vuelve extensión de tierra deshabitada, militancia subterránea (las Cuevas). Y la Aventura consiste en vivir, en esa realidad creada, lo que se desea y se practica en la realidad de lo cotidiano político y militante. El balance que hace Sasturain acerca del significado de la Aventura para Oesterheld es más que clarificador, es difícilísimo separar al autor y su mundo, del hombre y su mundo; para Oesterheld eran lo mismo.

¿Qué era para Oesterheld la Aventura? La Aventura era el lugar de la situación límite. ¿Cómo obra un hombre cuando se encuentra ante una situación límite? La Aventura es la circunstancia en la cual un hombre común, es decir, todos nosotros, se encuentra ante un desafío ante el cual pone en cuestionamiento el sentido de su vida: “¿para qué carajo estoy acá?”. A cualquiera le pasa continuamente la Aventura al lado. Subirse a la Aventura es ser capaz de preguntarse por el sentido de tu vida, si tu vida vale la pena de ser vivida o te vas a quedar toda la vida en el molde. Vivir una aventura es estar a la altura de los sueños. Eso hizo Oesterheld. Las elecciones de Oesterheld no lo llevaron en un safari a Nairobi, no, lo llevaron a la militancia revolucionaria.

---

<sup>60</sup> Hobert, *op. cit.*, p. 11.



¿Por qué Oesterheld hizo lo que hizo con su vida? ¿Por qué terminó Oesterheld como terminó? Porque vivió a la altura de sus sueños.<sup>61</sup>

### 4.3 VAGAR SOLITARIO DEL HÉROE COLECTIVO

La cercanía de la cuestión heroica con la cuestión mitológica no es una cuestión que tenga que plantearse desde la antigüedad, o que sólo responda a una necesidad de explicarse lo que no es evidente a simple vista.<sup>62</sup> Ya Carlos Monsiváis en *Aires de familia* plantea esta situación por la que los héroes patrios latinoamericanos se acercan al santoral católico vía la enseñanza básica. El santoral patrio confunde también, de manera casi natural, lo posible con lo sobrenatural haciéndolo verosímil. Sin embargo, será Thomas Carlyle quien intente definir en 1841 la naturaleza del héroe comprendido desde la modernidad y más allá de la caracterización clásica de los semidioses griegos. Su definición, no obstante, roza las mismas aristas de lo mitológico a pesar de su argumentación en torno a que la sociedad occidental se construyó a partir del

---

<sup>61</sup> *Imaginadores, op. cit.*

<sup>62</sup> “La figura heroica proviene de varias fuentes que en ocasiones no aparecen con mucha nitidez, pero en otras se entrecruzan formando combinaciones y síntesis complejas de dilucidar. Una de estas indiscutibles fuentes es la mitología clásica: Hércules, Odiseo, Perseo, Mercurio, Neptuno, Zeus, Prometeo, Thor y muchos más dioses, semidioses y héroes están aquí presentes. Bástenos como ejemplos: Hércules y su fuerza (Superman); Mercurio, su atuendo y función de mensajero de los dioses (Flash, vestido igual en mucho al dios, y teniendo como atributo la velocidad); Zeus, dios del rayo (La antorcha humana); Thor, dios escandinavo, y Thor, héroe de comics, escondido tras la personalidad de un enfermo doctor yanqui.

Una segunda fuente importante son los personajes de leyendas y fábulas medievales, muchos de ellos a medio camino entre el paganismo y el cristianismo; muchos otros “escondidos” tras la verdad histórica: Sir Lancelot, el Rey Arturo, San Jorge, El Cid, Sigfrido, Robin Hood, Rob Roy, Guillermo Tell, etc.

Una de las fuentes más abundantes es la novela de folletín ya mencionada en capítulos anteriores. De ahí se extraen características generales que irán formando el “perfil” del héroe: valentía, nobleza, fuerza, belleza, personalidad, etc. Así varios personajes típicos del folletín serían: Dick Turpin, Pimpinela Escarlata, Capitán Blood, Sandokán, Sherlock Holmes, Nick Carter, los Tres Mosqueteros y otras creaciones.

Antonio Gramsci plantea una hipótesis muy interesante cuando se pregunta sobre los orígenes del Superhombre de Nietzsche: para él no hay que buscarlo solamente en sus raíces filosóficas, sino en algunos personajes de las novelas de folletín, citando a Montecristo y Athos de Alejandro Dumas; Vautrin y Rastignac, de Balzac; a Julián Sorel de Stendhal. Dos aclaraciones importantes: Balzac y Stendhal participaron también en las creaciones folletinescas, aunque su obra rebase en mucho estos marcos. La otra aclaración: es de notarse que los tres autores mencionados son franceses del siglo XIX y en este sentido estuvieron influidos por la personalidad de Napoleón Bonaparte, modelo en gran proporción de las teorías acerca del papel de las grandes personalidades en la historia, aunque físicamente haya estado muy lejos de ser un superhombre. Es obvio que en este sentido es otro el tipo de grandeza al que se alude.

Tres personajes de Dostoyevski nos hacen pensar en las tesis nietzscheanas del superhombre: Iván Karamazov (en *Los hermanos Karamazov*), Raskolnikov (en *Crimen y castigo*), y el príncipe de *Humillados y ofendidos*.

Y ya que de literatura hablamos, no podemos olvidar a los célebres “ladrones de guante blanco”: Arsenio Lupin, Fantomas y Raffles.

Sin embargo, complementando la cita de Gramsci podemos apuntar que, a su vez, los folletíneros son en alguna manera influidos por las filosofías individualistas burguesas que arrancan del siglo XVI, y que llevarán en su desarrollo a las visiones “caudillistas” de la historia, sostenedoras estas últimas de las tesis acerca del papel de las grandes personalidades en la historia.”, Miguel Ángel Gallo, *Los comics: un enfoque sociológico*, México, Quinto Sol, 1986, pp. 184-185.

trabajo de las individualidades privilegiadas, de los héroes. Dice Carlyle: “Un héroe tiene en primer término esta condición primordial que resolver y que bien pudiera llamarse el principio y el fin, el alfa y el omega, el espíritu de todo heroísmo: la de penetrar, a través de las cosas, en la esencia de las cosas mismas”.<sup>63</sup>

Y ese trabajo de penetración en “la esencia de las cosas” sólo puede llevarse a cabo, más allá del exceso retórico, dentro del campo de lo individual. El héroe es un individuo, un líder. El elegido. Tiene ante sí la posibilidad de entrar a la eternidad como ente único y significar la historia. En todo caso, el héroe representa la individualidad de manera casi implícita.

Heredada de una tradición burguesa que se remonta al siglo XVI en el Renacimiento y el protestantismo, la visión individualista llegó “para quedarse” como una forma de interpretar el mundo. Hay un “hombre económico” definido por los clásicos de la economía y ejemplificado a nivel literario por el *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe (las famosas “robinsonadas” de que se burló Marx), pero también existe un “hombre político” típicamente liberal enciclopedista (Rousseau, Montesquieu, etc.); hay un “hombre elegido” por Dios (Lutero, Calvino); un “único y sin propiedad” (Stirner), como base de cierto anarquismo, y obviamente un héroe como clave de la historia burguesa (en las concepciones de Bertrand Russell y los historicistas). Con toda esta tradición de pensamiento burgués, el “héroe” aparece como la suprema individualidad, irrumpiendo y haciendo él, la historia.<sup>64</sup>

Y será precisamente esa individualidad exacerbada lo que determine que uno de los principales valores que defienda el héroe o la visión heroica sea la de la libertad. Ese valor encarna, de manera extensa, las posibilidades de individualización del héroe. Es un hombre libre que quiere vivir en una sociedad de hombres libres. Es decir, un individuo cuya principal tarea es la de preservar esa libertad para sí mismo y, de ahí, impulsar a sus conciudadanos para que luchen y obtengan su propia libertad. Fernando Savater es claro al respecto:

El héroe necesita hombres libres para ser reconocido, acompañado y desafiado por ello; de aquí que su más sincera intervención política, paternalista a veces e impaciente casi siempre, consista en propulsar a sus conciudadanos a la libertad. [...] Para el héroe lo hermoso –y su condición doblemente natural- es la libertad, que no tiene aplicación mejor que liberar y hacer sentir a los otros el goce, para ellos instantáneo y recibido, de abandonar por un momento las cadenas que quizá mañana añoren. [...] Su lugar es la leyenda, no la historia.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Thomas Carlyle, *Los héroes: el culto de los héroes y lo heroico en la historia*, México, Porrúa, 1976, p. 45.

<sup>64</sup> Gallo, *op. cit.*, p. 45.

<sup>65</sup> Savater, *op. cit.*, pp. 190-191.

Y la máxima encarnación del individualismo heroico es el superhéroe. Y las características del superhéroe ayudan, incluso, a la comprensión del contexto en el cual obtuvo un éxito inmediato, arrollador y susceptible de exportación: los Estados Unidos. Umberto Eco plantea que el éxito del superhéroe remite a las necesidades que se fabrican en sus lugares de origen. Es decir, el mito superheróico remite a las condiciones socioculturales en las que es engendrado. O como menciona, Miguel Ángel Gallo: “Las series y los personajes del comic son de esta forma una expresión social, un reflejo de las circunstancias históricas que los engendran”.<sup>66</sup> En este sentido, el mito del salvador del mundo<sup>67</sup> (una imagen que remite por igual a Superman que a la del soldado norteamericano de la Segunda Guerra) se da en un contexto de alta industrialización, de público ansioso por sublimar sus imposibilidades de realización y en una imagen identitaria construida desde la posibilidad del superheroísmo. Apunta Eco:

El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común es una constante en la imaginación popular, desde Hércules a Sigfrido, desde Orlando a Pantagruel y a Peter Pan. A veces las virtudes del héroe se humanizan, y sus poderes, más que sobrenaturales, constituyen la más alta realización de un poder natural, la astucia, la rapidez, la habilidad bélica, o incluso la inteligencia silogística y el simple espíritu de observación [...]. Pero, en una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden del día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él; en la que la fuerza individual, si no se ejerce en una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, y determina incluso los movimientos de éste; en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer.<sup>68</sup>

Este superhéroe se enfrenta desde su ajenedad a los problemas que enfrenta el ciudadano común y corriente. Es más, alejado de planteamientos ideológicos o de crítica social, los superhéroes se dedican a combatir al crimen común y corriente. Ya sea completamente aliados al poder estatal (Superman, Los 4 fantásticos) o desde una clandestinidad relativa (Batman,

---

<sup>66</sup> Gallo, *op. cit.*, p. 85.

<sup>67</sup> “Pero el superhéroe es, además, ‘salvador del mundo’, y lo es literalmente contra impresionantes amenazas foráneas en forma de invasores, sabios locos o dementes personajes. En esto de salvar al mundo coinciden aquellos que se encuentran más allá de lo humano, como Superman y los 4 Fantásticos. Pese a ello, la última película de Flash Gordon se titula precisamente *Flash Gordon, salvador del Universo*: aquí no se midieron”, *ibid.*, p. 187.

<sup>68</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1999, p. 226.

Spiderman).<sup>69</sup> En ese sentido, se convierten en una serie de personajes “fuera de la naturaleza/fuera de la realidad/fuera de la ley” que consiguen la simpatía del lector en tanto representan la garantía de que el mundo puede estar en paz. Hay un deslizamiento de la conciencia del lector hacia ese espacio construido por la mitología superheroica, una moderna utopía en la que la justicia y la paz está garantizada por la presencia de estos superhombres.

De ahí que, en la medida en que la idea de vida norteamericano se fue colando en sus sociedades periféricas, se dio una proliferación y explosión numérica de estos superhéroes. A pesar del cambio de condiciones operado por la aparición de los héroes Marvel, la identidad del superhéroe parece no haber sufrido cambios significativos. El proceso mediante el cual era posible construir un personaje de este tipo era predecible y, casi, infalible. Apuntan Rosenberg y Gociol:

Algunas de las características de las tiras de superhéroes se vuelven, con el tiempo, lugares comunes del cómic: una tragedia que signa la vida del héroe y que lo hace luchar incansablemente por la justicia, o bien un mandato que hereda generación tras generación; una doble vida (la de civil y la de enmascarado), una fortaleza secreta como residencia; la desconfianza de la policía, que lo considera un vulgar criminal. Del mismo modo, hay una forma prototípica de dibujar a los personajes y de pautar sus atléticos movimientos: la manera de dar un puñetazo certero, de tomar a una mujer por los aires y salvarla, de estar en el momento justo y en el lugar indicado, de sorprender al enemigo y completarle la frase que quedó suspendida en sus labios.<sup>70</sup>

Son pocos los superhéroes que aparecen en la historieta argentina. Y más pocos todavía los que se acoplan al modelo instituido por los estereotipos que el comic norteamericano configura. Entre los más renombrados figuran Misterix, Capiango, Poncho Negro, El León de Francia, Sonoman, El espíritu de Mascarín, Cazador, Animal Urbano, Caballero Rojo, Hijitus,

---

<sup>69</sup> Resulta interesante la observación que hace Gallo respecto de la relación entre superhéroe y justicia social: “¿Conciencia social? Llama la atención el hecho de que, pese a sus enormes potencialidades, ninguno de los superhéroes haga algo importante por desarrollar y explotar las riquezas del mundo, poniéndolas al servicio de toda la humanidad para combatir la miseria, el hambre, las guerras o la contaminación. En vez de esto se dedican a organizar kermeses o funciones de caridad (Batman y Superman son especialistas), que no pasan, como dice Umberto Eco, de ser “parroquiales”. Y de aquí la otra derivación ideológica: los superhéroes tiene una actitud moral cívica y no una conciencia política. Cívica en tanto que respetan las instituciones, ayudan al Alcalde, la policía y el Pentágono, organizan actos de beneficencia; y no política en la medida en que jamás se cuestionan el problema de las bases injustas del poder económico y político en sus sociedades, la penetración imperialista, la enajenación y el poder político. Estos “justicieros” de opereta nunca se preguntan por la verdadera justicia: la social, que implica igualdad para todos”, Gallo, *op. cit.*, p. 188.

<sup>70</sup> Judith Gociol y Diego Rosenberg, *La historieta argentina: una historia*, Buenos Aires, De la Flor, 2000, p. 347.

Marquimán, Sperman.<sup>71</sup> En muchos casos, el personaje construido como superhéroe no remite más que a parodias antes que a los modelos que les preceden en el mundo del comic norteamericano, la hipérbole y el humor otorgan verosimilitud a estos superhéroes que se mueven en un contexto completamente ajeno al del nacimiento de los norteamericanos. Contienen características “muy argentinas”: ubicación de la aventura, giros del lenguaje, referencias a la realidad política, inversión de esa realidad. Pareciera que la infalibilidad no va mucho con la configuración de estos personajes. Hay un dejo de humanidad enorme que lo acerca al lector, ya sea en términos de humor o, precisamente, de ajenidad a la vida cotidiana.

¿Dónde se ubica entonces el concepto de heroísmo que Oesterheld desarrolla a través de *El eternoauta*? Tendríamos que pensar, por ejemplo, que el propio personaje migra de identidad y de “poderes” a lo largo de la serie guionada por HGO. En la primera parte, Juan Salvo es un hombre de a pie, representante de la clase media, que busca, antes que nada, asegurar la sobrevivencia de su propia familia. En la segunda es un mutante que se comunica telepáticamente y tiene un conocimiento más allá de la capacidad humana; vuela ayudado por la tecnología de los ellos con unas alas gigantes y es capaz de enfrentarse mano a mano con un Ello disfrazado. Esa transformación, sin embargo, comparte características en sus planteamientos, a saber: la idea del sobreviviente (el giro que transforma la existencia cotidiana) y la existencia de un héroe colectivo (la construcción narrativa de un “nosotros”).

Podemos comenzar por plantearnos la situación en la cual Oesterheld configura una posibilidad de heroísmo que parte del reconocimiento de lo inmediato y que, al mismo tiempo, es otra cosa.<sup>72</sup> El autor ubica su trama en una Buenos Aires devastada por la nevada mortal. La invasión extraterrestre sirve en este punto para explicar el casi exterminio de toda vida humana en la ciudad que, sin embargo, poco a poco comienza a dar señales de vida. Sobrevivientes que emergen de los lugares más impensables: casas cerradas herméticamente, fábricas de productos químicos, sótanos clausurados, estaciones militares. El lector encuentra esa identificación con su ciudad y con la referencia que, tanto Oesterheld como Solano López, hacen de la ciudad.

---

<sup>71</sup> Para referencias específicas y análisis de los personajes consultar de Gociol y Rosemberg, “Los héroes y los superhéroes”, *op. cit.*, pp. 347-370.

<sup>72</sup> Menciona Hobert: “Podría decirse que no hay épica posible porque desde la realidad no nos construimos de modo épico. Más allá de esto, lo cierto es que los esquemas de pensamiento van moldeando nuestros modos de hacer, nuestros modos de imaginarnos. De ahí proviene el absurdo de una trama imposible, en un lugar fuera de lo común. Dobles, triples ficciones se nos presentan a la hora de imaginarnos de otro modo a como creemos debemos imaginarnos”, *op. cit.*, p. 5.

Sin embargo, el hecho que rompe con la rutina, la nevada mortal, origina una de las características del héroe que dibuja Oesterheld: el sobreviviente.

Y el sobreviviente reacciona de manera gradual. En este sentido, el héroe oesterheldiano no es un héroe preparado, confiado y destinado al triunfo como los superhéroes de los comics norteamericanos. El héroe de Oesterheld es un héroe al que la Aventura lo toma por sorpresa. He aquí una de las características fundamentales del planteamiento del guionista: el héroe no va tras la Aventura, sino que ésta llega hasta él y lo toma por sorpresa, lo obliga a decidir. En este sentido el héroe es colocado en la posición de decidir hacer frente a la situación nueva, esa que lo arroja fuera de su mundo conocido, o si se deja vencer por el miedo y sucumbe ante éste. Juan Salvo, el Eternauta, decide enfrentar al miedo y salirle al paso a la Aventura. La situación inicial del conflicto es el motor que echa a andar la Aventura con el héroe a bordo.

La situación inicial muestra, entonces, la ruptura del espacio social, y de los campos, preexistentes. Se desmoronan posiciones, relaciones, capitales, etc. [...] A partir de la ruptura, el espacio se irá constituyendo inicialmente como el de la supervivencia. En la página cincuenta y cuatro, Favalli, Juan y Pablo avistan unas supuestas naves que caen sobre el centro de Buenos Aires; en la página cincuenta y seis, Favalli interpreta los hechos sucedidos hasta el momento a la luz de la continua caída de las hipotéticas naves, y afirma que se encuentran "en el centro de una invasión extraterrestre". Sin embargo, a partir de la ruptura inicial no se verifica, como en tantos relatos folklóricos o de los medios masivos de comunicación, la reparación y la vuelta a la situación inicial; o bien, el cese del "daño", el cual permite una reconstrucción que apunte a la restauración del orden social previo. En ninguna de las historias que nos han ocupado [todas referidas a *El eternauta* y *Mort Cinder*] se restaura la situación inicial.<sup>73</sup>

La normalidad, ese valor protegido conscientemente por los superhéroes: la búsqueda de la perpetuación del *status quo*, no retorna en la historia contada en *El Eternauta*. Por el contrario, Juan Salvo, a partir de activar la máquina del tiempo que lo envía al *continuum 4*, se ve involucrado en un constante peregrinar a través del tiempo y el espacio en búsqueda de Elena y Martita, esposa e hija, separadas en el momento fatal del desenlace de la primera parte. Juan Salvo sobrevive, pero el precio es quedar atrapado en el remolino de la Aventura. Y eso lo

---

<sup>73</sup> Roberto Sprecher, *Arte desde los géneros y medios de comunicación masivos en Argentina: modelos de sociedad y de agentes sociales en El eternauta y Mort Cinder, de Héctor Germán Oesterheld* (Informe final del Concurso de Becas 1996, Fondo Nacional de las Artes, Especialidad Letras/Investigación, 309 pp.), inédito enviado por el autor, consultado el 24 de julio de 2008. (Se puede revisar el trabajo en <http://historietasargentinas.wordpress.com/2009/02/23/22-arte-desde-los-generos-y-medios-de-comunicacion-masivos-en-argentina-modelos-de-sociedad-y-de-agentes-sociales-en-el-eternauta-y-mort-cinder-de-hector-german-oesterheld/>).

afecta en términos de la eternidad, una eternidad que no respeta la cronología. La segunda parte de la historia retoma al Juan Salvo previo a la acción de la primera parte y deshace por completo la noción de consecuencia temporal. La llegada al futuro apocalíptico de la sociedad de las Cuevas lo coloca en una situación en la que el orden temporal ha perdido sentido. Juan Salvo es el mismo, pero, simultáneamente, está condenado a ser todos los otros que están envueltos en la vorágine de la Aventura.

Es un sobreviviente nato. Y no un sobreviviente solitario, es sólo uno más dentro de la configuración del colectivo en el cual Oesterheld va depositando variadas cualidades que, sustituyendo a los superpoderes, van permitiendo que los diversos personajes pierdan el miedo ante la novedad, ante la irrupción de su espacio y permita que se transformen en sobrevivientes con una identidad única: la de enfrentarse a un enemigo común. Ahí pierde sentido la individualización de la acción, no tiene caso enfrentar de manera aislada a un enemigo poderosos. Más aún, no hay esperanza de triunfo si se procede de esta forma: con esfuerzos aislados. “El verdadero sentido del relato, la única aventura posible que se plantea frente a toda invasión: la resistencia”.<sup>74</sup>

Y en esa aventura que resulta el hacer frente a un enemigo poderosísimo sin más atributos que sus habilidades o sus conocimientos los despojan de la condición de protagonistas o personajes y los convierte, a decir de Felipe Ricardo Ávila, en *agonistas*.

Los héroes *oesterheldianos*, como se ha dicho, carecen de poderes y simplemente se ven envueltos en situaciones que deben resolverse para sobrevivir. Sin apartarse de esta caracterización, de la misma manera hay que destacar que algunos de ellos están lejos de ser presentados como débiles (físicamente hablando), y sin llegar a las desmesuras propias de los hipertrofiados superhéroes del cómic, andan por las historias dando sopapos. [...] Los personajes de HGO –en especial los héroes– son los “*agonistas*”, los que sufren. [...] Los agonistas encuentran un nuevo peligro a la vuelta de la esquina, y paso a paso –entre el suspenso sostenido y algunos toques de humor– se van adentrando en un terreno incierto donde palpan la muerte a cada instante.<sup>75</sup>

Esos agonistas se enfrentan a una situación límite: una invasión extraterrestre. Y una invasión decidida a utilizar el territorio (el caso de la primera parte), a los países periféricos (el caso de la versión del 69) o los propios cuerpos de los sobrevivientes como combustible (la segunda parte). Es evidente que, en aras de hacer de la resistencia algo incuestionable (la invasión venía de otro planeta), Oesterheld ubica al enemigo como un ser intangible y, aparentemente, fuera

---

<sup>74</sup> Hobert, *op. cit.*, p. 8.

<sup>75</sup> Ávila, *op. cit.*, p. 78.

de la realidad política local o mundial que se vivía en el momento en que las historias fueron publicadas. Sin embargo, la referencia a los poderes “terrenos” o “reales” era más que evidente:<sup>76</sup> el primer Eternauta alude a la necesidad de enfrentar las vicisitudes político-económicas de la época posterior al golpe militar del 55 y a la frágil democracia del periodo frondizista;<sup>77</sup> la reelaboración del 69 hace referencia directa al papel imperialista de los Estados Unidos y a la actitud entreguista de los gobiernos de Latinoamérica;<sup>78</sup> la segunda parte es, como lo hemos mencionado, abiertamente militante y ataca frontalmente, y sin metáfora de por medio, la dictadura militar del 76.<sup>79</sup>

El motivo de la invasión, en este sentido, no es casual. Cruza de manera interesante con la reflexión que hacía Herbert George Wells al hablar de los motivos que llevaron, en *La guerra de los mundos*, a los marcianos a casi destruir por completo a la raza humana. Ante las críticas ante esto, mencionaba:

Antes de juzgarles con excesiva severidad debemos recordar que nuestra propia especie ha destruido completa y bárbaramente, no tan sólo especies animales, como las del bisonte y el dodo, sino *razas humanas inferiores*. Los tasmanios, a despecho de su figura humana, fueron enteramente borrados de la existencia en exterminadora guerra de cincuenta años, que emprendieron los inmigrantes europeos. ¿Somos tan grandes apóstoles que tengamos derecho a quejarnos porque los marcianos combatieron con ese mismo espíritu?<sup>80</sup>

¿Cómo es el enemigo que configura Oesterheld en *El Eternauta* y que convoca a los sobrevivientes a agruparse para organizar la defensa de lo que queda del planeta? ¿Qué

---

<sup>76</sup> Jeff Williams ofrece una hipótesis a seguir: “La publicación periódica de *El Eternauta* y su historia representan los altibajos de la economía argentina. *El Eternauta* se pierde en el tiempo y la historia posee un vasto conjunto de intertextualidad borguesa [sic]. El héroe queda atrapado en un traje de buceador; en muchos aspectos es una historia de separación y un intento de encontrar el propio rumbo o lugar. Esto simboliza la sensación de la Argentina de estar fuera de la economía global mientras busca su lugar en el escenario global. Asimismo, puede verse como una analogía de la represión por las dictaduras y la invasión de las multinacionales”, *op. cit.*

<sup>77</sup> Menciona Juan Sasturain: “*El Eternauta* del 57-59 es un texto que respira el clima ideológico y la propuesta social del desarrollismo que se propone como salida para los sectores medios y el país todo. La alianza de clases, el reconocimiento del papel fundamental del sector obrero, la presencia necesaria de los militares y la incorporación de los intelectuales son el marco en que el protagonista -¿qué otra cosa podría ser sino un pequeño industrial nacional...?- sale de su casa a cumplir un deber histórico, un desafío”, citado por Gociol y Rosemberg, *op. cit.*, pp. 460-461.

<sup>78</sup> “La versión del ‘57 sirve de base, pero los cambios no son menores: van desde las fechas y el personaje de Pablo, que en este caso es una mujer, hasta el contenido ideológico de la lucha. Ya no son los sobrevivientes de todo el mundo los que enfrentan la invasión, sino los latinoamericanos que luchan contra los países-potencia, aliados al enemigo”, Gociol y Rosemberg, *ibidem*, p. 462.

<sup>79</sup> “En esta oportunidad Juan Salvo es llamado a defender al pueblo de las Cuevas sometido por los extraterrestres. Los valores se trastocan. Ya no se trata de un héroe colectivo sino de seguir en forma incondicional a un líder. En esta versión, el fin justifica los medios y se nota cierto mesianismo de parte de un autor que militaba en el movimiento montonero. Este Eternauta cuenta con poderes telepáticos, es una fuerza resuelta a vencer a cualquier precio, y manipula las vidas ajenas con impunidad”, *ibidem*, p. 464.

<sup>80</sup> Wells citado por Gallo, *op. cit.*, p. 120.



características le otorga el guionista a esa fuerza casi invencible, a ese “Odio Cósmico”, para enfrentarlos de maneras, a veces fatales, a sus agonistas? Oesterheld plantea dos elementos a partir de los cuales es posible determinar la invisibilidad, pero al mismo tiempo real posibilidad, de la existencia de sus antagonistas: la invasión y la guerra. Y la guerra en términos de conflicto en el cual era imposible determinar la validez general de ideas como victoria y derrota, o de justicia e injusticia.

El Mal es un absoluto que aboga, dependiendo de las versiones de la historia, por la destrucción de la raza humana, la negociación de las grandes potencias o el sacrificio inmisericorde de los sobrevivientes humanos de la guerra. Los Ellos encarnan esa invisibilidad que, sin embargo, movilizan todos los esfuerzos de la resistencia en contra de la invasión. A semejanza de Sauron y de esa especie de paratexto abusivo que podría ser la Comunidad del Anillo en la obra de J. R. Tolkien; los Ellos se ubican en el espacio invisible, en las naves que orbitan alrededor de la Tierra, en el Fuerte inexpugnable de la Tierra postapocalíptica. Su existencia se revela por el efecto que tienen sus acciones y por los obstáculos que oponen a los personajes de la historieta.

Con la Invasión, el guionista ponía el Mal, el agresor, afuera, trasladaba el desencadenante de la acción más allá: el héroe no necesitaba preguntarse por la justicia de su causa ya que era explícitamente justa. El héroe queda a solas con su voluntad: asume o no la tarea. [...] En el caso de la Invasión, la aventura tiene todo el sentido... El enemigo es el Mal en estado puro pero, en sus manifestaciones visibles (como si fuera el Demonio), sólo ofrece pobres criaturas sojuzgadas, instrumentos involuntarios, otras víctimas: los cascarudos, los gurbos y los manos –como luego los ejemplares hombres robot- terminan espejando las contradicciones de la guerra entre humanos. Este sensible mano que dirige ocasionalmente las operaciones de limpieza en un confín de la Tierra y del Universo llamado barrio de Belgrano, en Buenos Aires, no tiene nada, particularmente, en contra de Juan Salvo o Franco. Y sin embargo trata –y debe hacerlo- de aniquilarlos.<sup>81</sup>

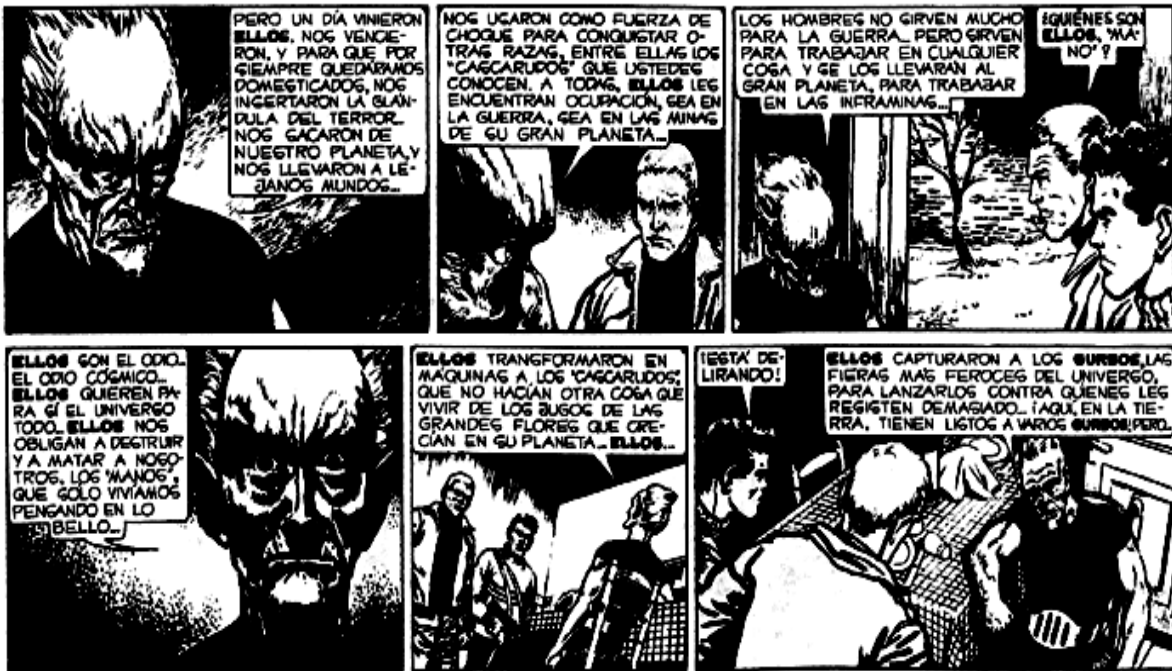
Es esa multiplicidad de rostros del enemigo, del Otro, lo que lleva a los personajes a configurar el lado opuesto del espejo: el nosotros.<sup>82</sup> ¿Cómo construye Oesterheld la posibilidad de

---

<sup>81</sup> Sasturain, “Oesterheld y el héroe...”, *op. cit.*, pp. 118-119 y 124.

<sup>82</sup> “En la construcción de lo que “somos” juega también un papel fundamental lo que no somos: “los otros”. Identificar los otros antagonistas permite clarificar el sentido de pertenencia que forma parte de la identidad (aquello que tenemos “en común”, aquello que “compartimos” con quienes conforman un nosotros). En *El Eternauta* hay un derrotero de los protagonistas tratando de identificar al verdadero enemigo que se revela esquivo y oculto detrás de seres de otros planetas esclavizados.

construir un ente colectivo que tenga verosimilitud y coherencia a lo largo de las más de 700 páginas de aventura eternautiana? Lo consigue trabajando cada vez de manera más consciente en la naturaleza del enemigo y en las implicaciones que éste ente múltiple genera en clave de obstáculos para los demás implicados en la trama. Cuando los personajes creen que han encontrado a los verdaderos responsables de la invasión, resulta que no lo son. Representan, en términos de su visibilidad, sólo uno más de los eslabones jerárquicos y subordinados de un poder invisible, un poder que se ubica más allá de la posibilidad de comprensión de un colectivo que sabe que la victoria es imposible, en donde sólo la resistencia tiene sentido.



En *El Eternauta* el enemigo cambia su aspecto en una escalada de reemplazos que dibuja una paradoja entre la apariencia y la significación. Cuanto menos diverso (menos otro) más siniestro, hasta el escamoteo completo de referencia aparential: el enemigo sin rostro en el que mirarse, el otro absoluto. En *El Eternauta* nos invade un enemigo como capas de cebolla. Detrás de la nieve aniquiladora (la naturaleza artificial, con su racionalidad incomprensible y ominosa), vienen los cascarudos y los gurbos (la animalidad alienígena con la que es imposible cualquier comunicación, inviable domesticación alguna), las nubes alucinadoras y los hombres-robots (la fragmentación de la unidad del nosotros, la puesta en crisis de la identidad, lo otro no es ya tan ajeno), los Manos (múltiple imagen especular que a la vez devuelve el rostro del destino de

---

En algún grado, entonces, somos también "el otro" El definir lo que "no somos", a través de la presencia del "otro", nos permite clarificar lo que "somos". Aunque parezca paradójico nunca somos idénticos a nosotros mismos, dado que de la identidad forman parte los otros de los cuales -antagónicamente- nos diferenciamos. Nos constituimos en el antagonismo y en la diferenciación", Sprecher, *op. cit.*

conquistados que se combate y expone la malignidad sin imagen de los verdaderos invasores) y finalmente y nunca, los Ellos. La construcción del nosotros se da a partir de la toma de conciencia de la identidad, aunque sea provisoria, del enemigo. Son olas sucesivas de la invasión, y tienen un sentido progresivo y aterrador. Objetivan el poder y la complejidad del enemigo y producen el efecto narrativo de desplegar la acción poniendo al adversario en escena mientras se escatima su imagen concreta.<sup>83</sup>

Si tratamos de analizar un poco la denominación supuestamente impersonal del enemigo configurado, esa encarnación absoluta del Mal,<sup>84</sup> incluso desde su denominación: los Ellos; nos daremos cuenta que la sola enunciación del nombre está configurando la otra parte de las fuerzas que interactúan en el desarrollo de la trama: Nosotros. El opuesto de los Ellos, somos Nosotros. No el “Ustedes” o un doble “Ellos” (referidos a los personajes que actúan dentro de la historieta) como pronombre. Ese Nosotros que Oesterheld configura tiene que ver con la necesidad de que el lector se sienta identificado con lo que transcurre en las viñetas, pero, al mismo tiempo y en terrenos de la acción ideológica, Oesterheld plantea la posibilidad de reconocimiento de un nosotros que escapa de la recepción de la historia, de la trama de la obra y que nos coloca frente a la historia. La otra Historia. La que ocurre fuera del papel. La que hermana la situación de periferia de diversos países pero, en específico, de América Latina. Oesterheld configura un nosotros que no se queda en el planteamiento de generar empatía entre la historia y su lector sino, en un espectro amplísimo, en un esfuerzo dirigido a que el lector pueda reconocer(se) al otro que habita en sí mismo. Nos(otros).<sup>85</sup> Los que no somos Ellos.

En *El Eternauta* la sustracción indefinida de la identidad de los Ellos no vuelve al enemigo difuso o ubicuo, sino que por el contrario, establece su condición de otro absoluto respecto de un nosotros que se propone desde la localización de la historia, en ese Buenos Aires cotidiano aún

---

<sup>83</sup> Carlos Pérez Rasetti, “La metamorfosis del enemigo. Ciencia ficción bélica, de Oesterheld a Gadini?”, <http://www.samizdat.com.ar/samizdat20/S20-10%20-%20La%20metamorfosis%20del%20enemigo.htm>, consultado el 23 de agosto de 2008.

<sup>84</sup> “Existe un enemigo que se diluye en su abstracción, son los invisibles ellos, sólo perceptibles a través de las acciones de aquellas especies que han dominado. Los ellos no se presentan nunca, no hay contacto directo (al contrario de lo que sucederá en la segunda parte). Los ellos representan el mal supremo, son la condensación del mal, pero como tal termina siendo una abstracción que se puede combatir pero no se puede vencer. De hecho, los resultados para los terráneos son la muerte, la esclavitud -ser convertidos en hombres robots-, o el escape, en el caso de Juan y su familia”, Sprecher, *op. cit.*

<sup>85</sup> “Podemos considerar que la identidad es lo que efectivamente somos. Sin embargo, [...] lo que efectivamente somos nunca termina de cerrar, es un espacio abierto penetrado por “los otros”, de los cuales nos diferenciamos. Nunca somos idénticos a nosotros mismos. Si pensamos en identidades grupales, lo que somos supone la constitución y el sentimiento de un “nosotros” (el sentimiento de tener algo en común, de pertenecer a algo en común)”, *ibidem*.

más contundente porque es nuevo para la historieta y nuevo para la ciencia ficción, y aumenta su densidad a medida que se desenvuelven las relaciones entre los protagonistas, en la solidaridad desplegada en los afanes para sobrevivir y organizar la resistencia.<sup>86</sup>

La Invasión es una evidencia inicial y la soledad periférica de América Latina no será casual: el poder de la Tierra pacta con los Ellos –el poder cósmico, el Mal- y le entrega un sector del planeta a cambio de su supervivencia. Un lugar común y habitualmente reaccionario de la ciencia ficción se convierte en parábola de la Historia más cruda: explotación, desigualdad, dependencia. Oesterheld se encuentra con la Realidad por el camino de la Aventura y la aventura se encuentra con la Argentina a través de Oesterheld.<sup>87</sup>

Ese “nosotros” al que alude Oesterheld en la configuración de los personajes y de la trama de *El Eternauta*, esa construcción que alude a la solidaridad como valor máximo y que se manifiesta como lo contrario al odio es lo que el guionista denominará como el “héroe colectivo”. El “nosotros” hace referencia a una toma de conciencia que gravita sobre la necesidad de preguntarse acerca del “¿qué somos?” y, en cierto sentido, del “¿qué hacemos?”. Si bien en la primera parte la respuesta tiene que ser interpretada, en la segunda parte las dos cuestiones se revelan en toda su literalidad. La primera parte pareciera decir: somos sobrevivientes, debemos resistir. La segunda: somos soldados, debemos triunfar a como dé lugar. Sin embargo, a pesar de que la imagen de Juan Salvo funciona como referente icónico y relacional para el desarrollo de la historia, se entiende que ésta se moviliza a partir de las acciones que se ejecutan en conjunto, como colectividad, nunca como un ente aislado o un héroe clásico o tradicional.

En *El Eternauta* se verifica uno de los modelos frecuentes en Oesterheld: el protagonismo grupal. Más allá de que Juan Salvo relate la historia, y de que *El Eternauta* sea el nombre de la historieta, desde el inicio -y con cambios en la integración y tipos de grupos, y en las posiciones que ocupan los distintos miembros de los grupos- no hay un héroe individual que supere a todos los demás, el protagonista es colectivo.<sup>88</sup>

El héroe que plantea Oesterheld es colectivo, porque el objetivo que persigue el grupo afectado es, en la misma medida, también colectivo.<sup>89</sup> Y ese colectivo se encuentra

---

<sup>86</sup> Pérez Rasetti, *op. cit.*

<sup>87</sup> Sasturain, “Oesterheld y el héroe...”, *op. cit.*, pp. 120-121.

<sup>88</sup> Sprecher, *op. cit.*

<sup>89</sup> “La organización de los sobrevivientes, nucleados por el ejército, resulta un momento clave en el paso del espacio de la supervivencia al espacio de la resistencia. La anomia del momento inicial, la ley de la selva, es reemplazada por una normativa -por un orden- decidido por la aparentemente única institución superviviente. El ejército sirve además como aglutinador de una fuerza interclasista -en relación a lo que fueran las clases en el espacio social anterior a la invasión, dado que a partir de la invasión los referentes de pertenencia de clase se

conformado, en la primera parte al menos (la secuela afirmaba un poco más sobre el origen de clase de la gente de las cuevas, la clase trabajadora), por representantes de cada uno de los sectores sociales que conformaban la realidad social de finales de los cincuenta en la Argentina.<sup>90</sup> El objetivo, derrotar al invasor y echarlo del planeta, rompe por completo con la jerarquía social; implica un mecanismo igualador en donde lo más valioso, dentro del contexto de destrucción total y de ambiente apocalíptico, es la sobrevivencia del grupo como humanidad. Es decir, conseguir que los sobrevivientes consigan reconstruir la sociedad que precedía a la invasión.

En la primera parte de la aventura esto queda en suspenso, la partida en el espacio-tiempo deja en las sombras el destino del planeta; en la segunda parte, Oesterheld da vuelo a su utopía y a la posibilidad de su realización. “El paraíso son los otros” dice un Germán adaptado al trabajo comunitario. La vida posible si la acción no es aislada, si parte de acciones colectivas y coordinadas que permitan triunfar sobre la amenaza externa, la única que Oesterheld concibe como consciente y necesaria de ser aniquilada.

El héroe colectivo toma forma en cada uno de los personajes, los transporta hacia una nueva noción del “nosotros en grupo”. Crea nuevos sentidos en relación a la posibilidad real de construirnos como un cuerpo frente a la agresión. Un cuerpo definido por una pertenencia local y regional, no por un sentido global del ser. Oesterheld construye un mundo distinto, pero por sobre todo un universo social que ante la catástrofe retorna a un principio de asociación básico: “nosotros” frente a “los otros”. La única vía posible en la lucha por la subsistencia. Lo desconocido, la catástrofe, reduce toda distinción entre los protagonistas y los obliga a emprender una lucha desigual por la recuperación de sus espacios, de sus vidas. Una carrera desbocada cuyo único fin es la expulsión del invasor, y cuyos medios para el éxito son estrictamente colectivos.<sup>91</sup>

Las características que se han mencionado en torno a la figura del héroe colectivo pasan por lo corriente de los personajes que participan de la acción, el mecanismo de la solidaridad que

disuelven en gran medida-. Se aglutinarán el pequeño industrial (Juan), los intelectuales (Favalli, Mosca), los obreros (Alberto Franco, Medardo Sosa) y, claro está, el propio ejército. La composición interclasista también muestra indicios en lo étnico (tan ligado a lo económico en nuestro país), dado que se reúnen aquellos agentes de un claro origen europeo -como Juan Salvo- con aquellos otros que muestran rastros de sangre indígena - los ‘cabecita negra’ - como el Cabo Amaya o como los obreros de una fábrica de productos químicos -el grupo de Medardo Sosa- que se suman a la columna organizada por el ejército luego del combate de la General Paz. Las mujeres (Elena y Martita) quedan en ‘la retaguardia’”, *ibidem*.

<sup>90</sup> “El héroe colectivo asume su forma más pura en tanto muestreo social -Juan Salvo es el pequeño industrial; Favalli, el intelectual universitario; Polsky, el jubilado; Lucas el burócrata empleado y a ellos se sumará Franco, el obrero tornero, figura clave”, Sasturain, “Oesterheld y el héroe...”, *op. cit.*, pp. 119-120.

<sup>91</sup> Hobert, *op. cit.*, p. 8.

opera como una forma de poder coordinar los esfuerzos de todos en el objetivo de rechazar la invasión o la opresión y, finalmente, la idea del sacrificio, que implica la posibilidad de que los integrantes de ese ente colectivo estén dispuestos a entregar su vida a favor de la comunidad, dejando a un lado sus propios intereses y ambiciones.

De estas características, llama la atención el énfasis que se hace en la naturaleza casi azarosa del elegido para viajar por dimensiones infinitas en búsqueda de su esposa y su hija. Es un hombre de familia, común y corriente, cuyo sacrificio primero se encuentra, precisamente, en conseguir que su familia sobreviva.<sup>92</sup> Debemos poner atención a cuestiones como que Pablo, Favalli, Franco, no demuestran mayor inquietud por el destino de los suyos, es decir, que la existencia de la familia del resto de los agonistas de la historia es, o un misterio, o algo irrelevante. Antes de pensar en la sobrevivencia de la especie humana, lo que mueve a Juan Salvo es salvar a Elena y Martita. Sin embargo, esto no será posible si lo intenta solo, necesita el papel de los demás para poder tener éxito en su empresa. El éxito no será total, pero le otorgará al eternauta la razón total de su peregrinar infinito: una brizna de esperanza. La esperanza de reunirse con su familia.

Este hombre [Oesterheld], con profunda agudeza supo crear un héroe distinto, social, un ser humano corriente con la sola especialidad de ser líder. ¿Juan Salvo era un Superhombre? No. ¿Una máquina invencible? No. Si quisiéramos tipificar al héroe de esta saga, tendríamos que decir que es un héroe colectivo. Qué sería de él sin Favalli, el fabuloso ingeniero que prevé y coordina cuanto hay que hacer para lidiar con la tecnología de los extraterrestres, o el valiente Franco, que a cada instante revela su personalidad combativa y arrojada. Definitivamente la lucha de Juan Salvo por liberar a su pueblo y a otros pueblos no podría haber llegado a donde llegó, por ejemplo, si no se hubiera producido la entrega a la muerte de los últimos combatientes, sin lo cual no podrían haberse salvado Juan y su familia, y con ellos, el espíritu de la humanidad.<sup>93</sup>

La inteligencia es otro de los elementos que se manifiestan como uno de los capitales fundamentales de los miembros que constituyen ese héroe colectivo. El propio Favalli es capaz de vencer a un mano sólo con el raciocinio y la palabra. Este tipo de heroísmo hace crecer las posibilidades (la esperanza) de los integrantes del colectivo. Y, en ese sentido, escapa de la visión tradicional del heroísmo en el cual el principal activo es la fuerza bruta o la capacidad de

---

<sup>92</sup> Apunta Alonso: “Los héroes de Oesterheld no son seres superiores, sino argentinos normales, gente común que se enfrenta con un enemigo que casi es innumerable, se enfrenta con el mal. El mundo parece estar en equilibrio. La gente va a su trabajo, al cine, realiza sus tareas cotidianas”, *op. cit.*

<sup>93</sup> Juan Manuel Punturiero, “El héroe sin capa”, <http://www.eternauta.com/historia.htm>, consultado el 16 de junio de 2008.

dominación. El héroe colectivo acepta que el conflicto que lo envuelve en la Aventura es su conflicto, es decir, comparte con un grupo social heterogéneo, pluriclasista e igualado en la adversidad la misma problemática. Al tomar conciencia de la necesidad de reconocerse como parte de los demás, los actos dejan de ser individuales y se transforman en comunitarios, colectivos, de interés común.

Porque así como la muerte actúa como igualadora, la acción heroica destruye toda distinción, toda supremacía bélica o socioeconómica. El hombre es concebido como verdadera arma capaz de oponerse al yugo invasor. El repertorio de acciones humanas como un arsenal inagotable de recursos épicos. Recursos que se ven potenciados en la acción conjunta, en donde el valor por la vida individual se ve transformado en un valor por la existencia colectiva. Existencia que requiere de sacrificios y que obliga a los protagonistas a aceptar la lógica del conflicto como propia.<sup>94</sup>

La lógica del héroe individual implica el fracaso de un proyecto colectivo. Es decir, la figura del hombre necesario, del caudillo, del superhéroe, tiende a triunfar en una sociedad que ha renunciado a tomar parte en la solución de sus propios problemas. En ese sentido, se desplaza la posibilidad de resolución de los conflictos a una entidad que sobrepasa casi místicamente las posibilidades del actuar coordinado e integral que una acción colectiva lleva implícita. Es la contradicción que encontramos, por ejemplo, en la segunda parte del *El Eternauta*, en esa fábula militante, la figura de Juan Salvo pierde la “normalidad” que tenía en la primera versión de la historia. Se convierte en un héroe individual que, contra todo y a cualquier precio (incluyendo vidas humanas), consigue triunfar y establecer la utopía que ese pueblo merecía. La imagen del héroe individual, reflejada tanto en el personaje de Juan Salvo como en el del guionista Germán Oesterheld, se sobrepone, en oposición total al héroe colectivo configurado en la primera parte, a la de un colectivo que a pesar de compartir su objetivo, no tiene nada más que otorgar que su propia vida como carne de cañón.

La naturaleza del héroe colectivo se finca en su conformación a partir de lo verosímil inmediato. Oesterheld consigue en la primera versión configurar esa cualidad que convierte al grupo social en mutación constante (primero el grupo de ocio compartido, después el grupo de sobrevivientes, más tarde el de soldados enfrentados al invasor) en un héroe creíble. Los personajes tienen miedo, dudan, se enfrentan a la disyuntiva de avanzar, retroceder, obedecer, rendirse. Y el lector anima, con su reconocimiento de la inmediatez, las acciones heroicas que permiten la resistencia prolongada.

---

<sup>94</sup> Hobert, *op. cit.*, p. 9.

Así como la ciudad imposible de ser pensada desde una invasión se actualiza en la ficción, la acción colectiva imposible es recreada en el relato y se refuerza en el lector. La acción épica colectiva que no requiere de héroes infalibles para ser narrada, sino que articula modos de hacer comunes con situaciones extraordinarias. Modos de hacer que implican pánico y heroísmo. Que nos invitan a proyectarnos en una acción posible, más allá de las situaciones. Que nos obligan a reconstruirnos desde el sentido mismo de la gesta, en donde la individuación sólo surge como significante de la derrota del proyecto colectivo.<sup>95</sup>

Héctor Germán Oesterheld fundó la posibilidad de pensar la Aventura argentina de la historieta desde el guión y las viñetas; pero también lo creyó en la vida real, en su vida personal y en su propio sacrificio. El héroe colectivo que tan bien funcionó en sus ficciones, en la vida real fue arrasado por una lógica parecida a la de los Ellos, pero más sangrienta, dramática e inhumana. El hombre común, el “oscuro trabajador intelectual” como le gustaba autodenominarse, encontró la muerte ante el fracaso de un proyecto colectivo que no pudo resistir los embates de un invasor más despiadado y que no toleró la existencia de hombres libres que se opusieran a sus planes de dominación.

Y sin embargo, pareciera que en la mente del guionista la existencia no se puede pensar de otra manera más que en la posibilidad de encontrar razón a la vida, sentido a los sueños. En una adaptación que hace al *Génesis* bíblico, Oesterheld refleja mucho de su pensamiento en una brevedad envidiable. En esas pocas palabras resume su visión del mundo y de la vida: es necesario comprender la dualidad del mundo para poder apreciar la presencia de las cosas buenas. Nuestra misión, donde mucho de nuestro actuar es colectivo, debe centrarse en un solo objetivo: vivir de la mejor manera.

Y el hombre creó a Dios, a su imagen y semejanza.

Y hubo amor, y placer, y virtud en el mundo. Y los días fueron largos, demasiado largos.

Entonces el hombre creó al Demonio, a su imagen y semejanza.

Y hubo así amor y odio en el mundo, placer y dolor, virtud y pecado.

Y los días fueron cortos, muy cortos.

Y fue bueno vivir.<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> *Ibidem*, p. 11.

<sup>96</sup> Héctor Germán Oesterheld, “Génesis”, *Historias futuras: antología de la ciencia ficción argentina*, Buenos Aires, Emecé, 2000, p. 110.



## REFLEXIONES FINALES

Hoy más que nunca resulta pertinente pensar en la idea que Héctor Germán Oesterheld tenía acerca del héroe colectivo. En una sociedad permeada por individualidades exacerbadas en extremo y ante un estilo de vida que condena el fracaso (la idea del perdedor [*loser*] es una de las más lacerantes en la realidad actual) y premia como única, y casi exclusiva, forma de autorrealización la idea del personaje exitoso, pensar en una solidaridad horizontal que se plantee como fin último el bien común resulta, casi, anacrónico. Y sin embargo, hoy más que nunca es necesario replantear, si queremos construir una sociedad menos injusta que la actual, la idea que Oesterheld configuró como manifiesto de vida.

El triunfo de la mentalidad individualista, como triunfo del capitalismo y su premisa de la *mano invisible*, ha encumbrado, aún más que el romanticismo decimonónico, la imagen del héroe individual, único, irrepetible: napoleónico. Si bien esa “napoleonidad” no tiene que ver ya con la fama, ni con la gloria, ni, mucho menos, con la patria; sino con una visión del mundo en el que éste existe para el héroe. El héroe contemporáneo (me resisto a llamarlo *posmoderno*, porque esto inauguraría otro debate que no se resolvería en las presentes páginas) es un ser acomplexado, neurótico, cínico y políticamente incorrecto. Sin embargo, sus motivaciones de actuación, más que inscribirse en una lógica de aportación dentro de lo social, se remiten a estímulos egoístas y casi solipsistas. Personajes como Gregory House en la televisión, Wolverine en los comics, los personajes de Cormac McCarthy en la literatura, representan a ese individuo neurótico desconectado del mundo y cuyo actuar nunca representa una posibilidad de relación asuntiva con los demás. Son, además, seres que llevan al extremo la construcción del antihéroe como encarnación del personaje tipo del siglo XXI. Los gestos solidarios o que revelan el intento de comprender al otro resultan excentricidades más que características constitutivas.

Y si esto ocurre en el campo de la ficción dentro de los medios, la situación del mundo desvela una realidad cada vez más dramática. El heroísmo se resume, casi, en la posibilidad de sobrevivir en un mundo en que los abismos sociales y las alternativas políticas se revelan cada vez más escasas y herméticas. Y la supervivencia es virtud individual o, en el mejor de los casos, familiar. El tejido social se encuentra lastimado de manera irremediable. Las opciones de cambio político son vistas como la posibilidad de acceso a un poder que permita satisfacer las

ambiciones personales antes que las del grupo social. Hoy más que nunca, vivimos en el estado de narcisismo extremo descrito por Gilles Lipovetski en *La era del vacío*:

El ideal moderno de subordinación de lo individual a las reglas racionales colectivas ha sido pulverizado, el proceso de personalización ha promovido y encarnado masivamente un valor fundamental, el de la realización personal, el respeto a la singularidad subjetiva, a la personalidad incomparable sean cuales sean por lo demás las nuevas formas de control y de homogeneización que se realizan simultáneamente. Por supuesto que el derecho a ser íntegramente uno mismo, a disfrutar al máximo de la vida, es inseparable de una sociedad que ha erigido al individuo como valor cardinal.<sup>1</sup>

Por tanto, resulta un tanto romántico aludir al Germán de *El eternauta. Segunda parte* cuando recibe la revelación que le hace exclamar: “El paraíso son los demás”. Y un mucho cínico aceptar tal situación. Sobre todo en un mundo en el que probablemente una de las pocas posibilidades que restan para que conceptos como igualdad, solidaridad y justicia, tengan sentido.

Resulta inquietante el hecho que sea un medio considerado aún por muchos como residual, el vehículo que utilizó Héctor Germán Oesterheld para transmitir su mensaje. Es sugerente el hecho de que su público fuera numeroso, fiel y, aún hoy, obsesivo con los contenidos expresados en su obra. La historieta, a pesar del auge de reconocimiento como objeto de estudio académico y como fuente importante de argumentos para los medios audiovisuales, sigue siendo considerada como una manifestación menor y, en el mejor de los casos, como un objeto de estudio “curioso y exótico”.<sup>2</sup>

A estas alturas debería quedar claro que las intenciones de este trabajo no son concluir cosa alguna acerca del debate entre la “calidad” del comic con respecto a la literatura, o a cualquier otro medio de comunicación. Si bien es cierto que el debate se introdujo en los

---

<sup>1</sup> Gilles Lipovetsky, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama, 2000, pp. 7-8.

<sup>2</sup> Si bien es cierto que tal prejuicio se ha ido desgastando y se han podido elaborar nuevas formas de acercamiento y análisis del medio, también es cierto que en una parte de la comunidad académica persiste todavía el recelo, la desconfianza y la consideración hacia la historieta, antes que como un medio con características propias, como un género menor. Esfuerzos importantes para el análisis académico de la historieta en América Latina lo representan, por ejemplo, la *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta* que se publica en La Habana (se puede consultar parcialmente en [www.rlesb.110mb.com](http://www.rlesb.110mb.com)); o el sitio que el proyecto de investigación “Historietas realistas argentinas: estudios y estado del campo” de la Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba tiene en [historietasargentinas.wordpress.com](http://historietasargentinas.wordpress.com).

primeros capítulos, no fue sino para poner en perspectiva el lugar en el cual Oesterheld se ubicaba, la opinión que tenía de la literatura y la función que le otorgaba a la historieta como un medio útil para objetivos que iban más allá del mero entretenimiento. En el guionista operaba la convicción de que la historieta podía ayudar a “educar” al chico argentino, a animarlo a complejizar las lecturas que se le ofrecían, a buscar ampliar su repertorio de referencias. La historieta podía transmitir ideas que ayudaran a su lector a ver y a verse de manera distinta.<sup>3</sup>

Debe concederse que Oesterheld fue un revolucionario implacable (y no se habla de su vinculación política, de su filiación partidista o de su vida; aunque todas estas se encuentran unidas indisolublemente), usando el término, fundamentalmente, como sinónimo de cambio, de movimiento, de creación. La rigurosidad utilizada para la creación de sus personajes, ambientes y tramas, refleja la convicción de un creador completo, comprometido, creativo y con ideas acerca de la vida y el ser humano que quedaron asentadas en sus obras. El concepto de novela gráfica tuvo una primera resonancia en las obras publicadas por Oesterheld, aunque éstas fueran reediciones, plantearon una manera distinta de acercarse a los relatos de historieta.

Notamos la manera en que el autor se incluye dentro del mapa de la cultura argentina, y en específico en la historia de la historieta, como un referente ineludible, como un parteaguas total entre la historieta antes de Oesterheld y posterior a su inclusión dentro de ese repertorio. Será importantísimo el papel que la Editorial Frontera tenga en ese proceso. No es necesario redundar sobre esta cuestión, pero sí es necesario dejar en claro que la historieta de aventuras en Argentina funda mucho de su desarrollo posterior en los fundamentos que Oesterheld hizo evidentes desde sus primeras incursiones. Es imposible hablar de la historieta argentina de aventuras y pasar por alto trabajos como *Sargento Kirk*, *Sherlock Time*, *Ernie Pike*, *Mort Cinder*, *El Eternauta*, *Nekrodamus*, entre los más importantes.

---

<sup>3</sup> Su opinión acerca de la necesidad de rigurosidad en la elaboración de la historieta no deja lugar a dudas: “La historieta es mala cuando se la hace mal. Negarla en conjunto, condenarla en globo, es tan irracional como negar el cine en conjunto porque hay películas malas. O condenar la literatura porque hay libros malos. Hay, y en proporción desgraciadamente muy elevada, muchas historietas malas. Pero ellas no invalidan las historietas buenas. Al contrario, por comparación, sirven para exaltarlas aún más. Creemos estar en la línea de la historieta buena, entendiendo por buena la historieta fuerte, la historieta que sabe ser a la vez recia y alegre, violenta y humana, la historieta que agarra con recursos limpios, de buena ley, la historieta que sorprende al lector porque es nueva, porque es original, porque es moderna, de hoy, de mañana si hace al caso. La historieta, si se hace bien, puede ser el libro educativo del futuro”.

Será en las historias relatadas en esas historietas que Oesterheld ponga de manifiesto las ideas, creencias y afinidades que tenía en el mundo real. En este sentido, el guionista refleja una capacidad vocacional para poner de relieve los elementos que configuran el “ser humano” como cuestión ontológica más que descriptiva o diferencial. La idea de humanidad no se maneja sólo en el campo de los denominados valores “positivos”, sino precisamente en las contradicciones que acarrea el hecho de que el hombre tenga la posibilidad de tomar decisiones que afecten no solamente su destino, sino también el destino de los que lo rodean. La Aventura, en este sentido, representa para Oesterheld la capacidad de poner a sus personajes en posiciones en las que tomar una decisión implica modificar la visión del mundo o las probabilidades de supervivencia de la sociedad (de una sociedad, la descrita en sus guiones). El ser humano-personaje de Oesterheld puede *elegir*, y esa elección no se reduce solamente a escoger entre “lo bueno” y “lo malo”, sino, simplemente, a elegir como cualquier persona. Quiere decir esto que los personajes de sus historietas no son personajes maniqueos, unidimensionales, sino que encierran la capacidad de la reflexión vital de la cotidianidad metafísica, por decirlo de alguna manera.

Porque los escenarios escogidos por el guionista para representar sus historias tienden, cada vez más en el desarrollo de su obra, a mostrar lugares reconocibles para su lector promedio. Ese “cambio del domicilio de la aventura” bautizado así por Juan Sasturain, será una de las marcas más importantes en su obra. Y es una preocupación que no lo asalta hasta que escribe *El Eternauta* (a partir de cuyo análisis Sasturain acuña el término), sino que aparece desde el principio de su obra: recuérdese que *Sargento Kirk*, devenido en *comboy* aliado de la tribu *tchatooga*, había sido planeado por Oesterheld como un gaucho que recorría la pampa después de desertar del ejército argentino.

La posibilidad otorgada a sus personajes para reflexionar sobre la vida, la sociedad y la historia, refleja no solamente la complejidad de sus creaciones sino, de manera directa, su propia visión del mundo. En este sentido, su actividad intelectual se cruza con la de autores como Rodolfo Walsh, en términos de coherencia y de motivos artísticos; ambos pertenecen a esa cofradía de “oscuros trabajadores intelectuales”. La revisión de su biografía, donde su obra se sincroniza de manera coherente, arroja la descripción de un hombre que se comprometió con su obra, que relacionó ésta con su entorno social, que significó históricamente las tramas que se llevaban a cabo a lo largo de las viñetas de la mayoría de sus series. Refleja también el

proceso de radicalización de su discurso narrativo al mismo tiempo que su filiación política se movía hacia el extremo del peronismo radical.

En este sentido, su escritura, de acuerdo a la mayoría de los análisis críticos, pierde en frescura y complejidad, pero deja desnuda la intencionalidad de sus obras últimas. Si se puede hablar de una militancia desde que decide firmar *Vida del Ché*, no será sino hasta la aparición de trabajos como *El Eternauta. Segunda parte*, *Guerra a los Antartes* y *Latinoamérica y el imperialismo: 450 años de guerra*, donde su activismo político se fundía con su trabajo creativo. Menos espacio para la alegoría, para la metáfora; necesidad de la analogía casi transparente. Donde dice extraterrestres significa compañías extranjeras; donde dice Manos significa gobiernos títeres y cómplices; donde dice Zarpos significa paramilitares; donde dice sacrificio, en cambio, significa sacrificio.

Oesterheld usa su obra, sobre todo al final de su vida, como un medio de transmisión de ideología y como un llamado a la acción. Es obvio que el autor no piensa en un lector perezoso, inactivo, sino en un ser humano que, si se conmueve con lo que lee en las páginas, tendrá que reaccionar para que eso no ocurra en la vida real. En ese sentido, no puede pasar desapercibido el idealismo que el autor enarbola y la asimilación de la creencia de que la victoria de Montoneros se concebía más cercana que su derrota y exterminio.

La vida familiar del autor refleja también esas convicciones presentes en su vida pública y en su trabajo artístico. Los debates, a decir de los testimonios expuestos, eran cosa cotidiana en la casa de Béccar donde habitaba la otrora “familia Conejín”. Las hijas, muy jóvenes, se enrolan en el movimiento radical; el padre también; la madre se opone. El debate acerca de quién se vuelve el impulso de quién quedan, hasta el día de hoy, en el misterio. Queda patente, sin embargo, la compenetración del discurso radical dentro de las discusiones familiares, el ánimo de discusión animado desde el interior del propio núcleo familiar. Y el terror. El exterminio casi total de su familia.

Resalta la diferencia de edad de Oesterheld con respecto a la mayoría de los integrantes de la organización Montoneros. Su presencia genera desconfianza, pero ésta desaparece a medida que su quehacer creativo se pone al servicio del discurso y de la lucha revolucionaria. Será también porque la Aventura no tiene edad y, para Oesterheld, la Aventura fue el motivo de su vida entera.

¿Dónde intersecta de manera visible la concepción del “héroe colectivo” y la militancia del autor? El concepto se refiere a las ideas expuestas en su obra *El eternauta*, pero dice más de

lo que literariamente se podría interpretar. Desde la primera parte de la saga, en 1957, el relato de Oesterheld describe el actuar de una guerrilla de sobrevivientes a una invasión fulminante. Unos extraterrestres cuyo rostro es ambiguo, oculto; un invasor cuya identidad se encuentra disimulada por su alianza con subalternos que han sido dominados y obligados, por medio del terror y la programación “teledirigida”, a actuar de soldados en el sojuzgamiento de las razas que habitan el universo.

En 1957, los invadidos son todos los habitantes del planeta; para 1969, año de la reversión con Breccia, las víctimas son los países del Tercer Mundo, Sudamérica textual en el mensaje radial que anuncia el inicio de la resistencia; para 1976, la sobrevivencia se refiere a una zona desolada de lo que había sido Buenos Aires, la resistencia es interna, la batalla ocurre entre un Ello y sus Zarpos secuaces. Ese cambio de objetivo en los sujetos de la resistencia en *El eternauta* refleja cómo las preocupaciones sociales y políticas del autor van cercando cada vez más sus referencias inmediatas. Cuando inicia la Aventura, la alusión a la opresión y la invasión de fuerzas extrañas, resulta acorde con una visión crítica, informada del desarrollo histórico y del devenir internacional, el objeto sobre el que se ejerce la invasión son todos los países no desarrollados; en 1969, acorde con los movimientos de liberación que se dan a lo largo y ancho de América Latina y como reflejo del triunfo del proyecto cubano, la resistencia es de todo un continente que ha sido abandonado a su suerte; para 1976, no obstante, la resistencia se metaforiza en “las gentes de las cuevas”, los que viven ocultos, los que luchan por la tierra, por su propia posibilidad de sobrevivencia; el opresor es un poder fáctico, dueño de los medios de violencia, creador de seres aberrantes como los Zarpos, que son el reflejo de los grupos de tarea, de los paramilitares dedicados a mantener aterrorizados a los habitantes de ese “sueño subterráneo”, de esa lucha posible si se está dispuesto a asumir las bajas que la lucha plantea.

Pareciera que la idea del héroe colectivo se desgasta en Oesterheld conforme su papel dentro de la lucha revolucionaria se vuelve cada vez más activo. Del “grupo humano” de la primera versión al Juan Salvo volador, psíquico y con metralleta en ristre de la versión del 76 hay un abismo de distancia. El héroe que se configura en la primera parte, ese héroe colectivo que se prefigura en *Sargento Kirk* pero que se revela totalmente en *El eternauta*, cede su lugar a un héroe individual que predica la idea de que las vidas humanas son prescindibles en la búsqueda de un bien mayor, del bien colectivo. La desesperación por la obtención de un triunfo a costa de lo que sea, desdibuja su pensamiento en términos de tomar las mejores habilidades de cada uno para formar un todo coherente, activo y eficaz. En ese Juan Salvo casi

panfletario del 76 hay un dejo de superioridad moral, casi de automatismo, al momento de plantear los objetivos de la lucha armada dentro de la historieta. En ese afán de mostrar a un Eternauta casi metafísico, lo deshumaniza y lo convierte sólo en un vehículo providencial que siempre acude en el último momento para salvar el día. A su lado está Germán Oesterheld, el personaje que, a pesar de su edad y de su poca condición física, sigue sin dudar al Eternauta y rara vez pone en duda las ideas expresadas por aquél. En determinado momento pareciera un personaje cuya función fuera el cuestionamiento de las acciones de Juan Salvo; poco dura esta sensación, el guionista\_personaje se convierte en un seguidor que no cuestiona, sino que obedece ciegamente los planes del general superhéroe.

Resulta difícil (sino imposible) intentar separar las dimensiones de Oesterheld como autor, militante y personaje dentro de su obra. Su papel tiene que ser analizado desde la interacción de esas tres condiciones. Se encuentran ligadas y se condicionan entre sí de manera tal que perceptiblemente unos aspectos parecen fagocitar a los demás, sin que se sepa a ciencia cierta qué es lo que prima dentro de sus acciones: su visión de la lucha política sobre la obra; su concepción ideológica del “héroe colectivo” sobre su papel de militante montonero; su rol de padre-esposo apoyando las decisiones de sus hijas y enfrentándose a la oposición de su esposa sobre su responsabilidad en el aparato de prensa y difusión de la guerrilla.

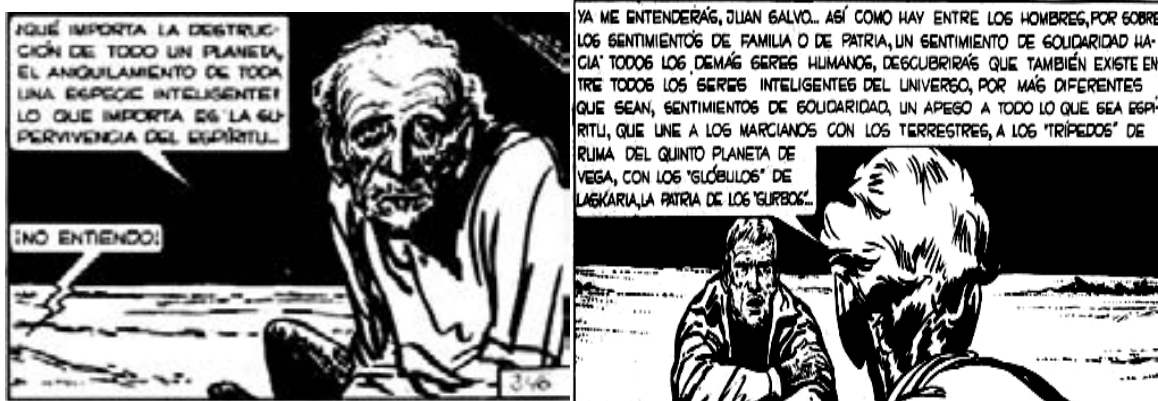
En cualquier sentido, el autor ha dejado un legado que difícilmente podrá ser pasado por alto: transformación de la manera de contar la Aventura dentro de la tradición argentina; invención del oficio de guionista dentro de una industria que logró mucho de su auge en la llamada “época de oro” debido en parte a las formas de trabajo implementadas por Oesterheld; la necesidad de dotar de una verisimilitud de blindaje grueso a los ambientes, escenarios y personajes habitantes de sus viñetas; la posibilidad de asaltar los géneros de aventura que tocaba (ciencia ficción, terror, western) y transformar las estructuras precedentes que llegaron a considerarse inamovibles; ubicar la Aventura en “domicilios” hasta entonces tratados por medio del humor o la hipérbole en espacios llenos de significados para su lector (la ciudad de Buenos Aires como escenario privilegiado); llevar la coherencia de su trabajo creativo hasta las parcelas de su propia vida y sucumbir en esta convicción.

Su idea del “héroe colectivo” (ese héroe de múltiples habilidades, pluriclasista, perseguidor de objetivos comunes), resulta una concepción hermosa en un tiempo lleno de aislamiento, fragmentación y egoísmo. Sin embargo, quedan espacios en los que la voz de Oesterheld tenga, probablemente, mucha resonancia. Las luchas por la defensa de la tierra, del

ambiente, de la vivienda, de los derechos sociales, de los derechos políticos, de la vida. Los Ello no han mudado sus rostros, antes han desnudado y legitimado por completo sus intenciones. Es necesaria la emergencia de ese “héroe colectivo” que pueda cuestionar, pensar, discutir, manifestar, atacar la pretensión de hegemonía de un interés que cada vez se aleja más de la caracterización de “lo humano” que hizo HGO a lo largo de su obra.

Es probable que este trabajo no ahonde en las justificaciones “teóricas” o “sociológicas” sobre las ideas expresadas por el autor en su obra. Creo que hay autores que lo han hecho con una dedicación total, inspirados por las historias múltiples que rodean a Oesterheld. A mí me gana, completamente, la sorpresa, el acercamiento, el *zoom* a un personaje-persona al que encontré por casualidad y que movió estructuras de mi pensamiento que no había planeado conscientemente tocar. Eso alimentó mi trabajo: darle primacía al relato sobre las reflexiones que éste despertaba. Porque era necesario tener un marco de referencia que es reflexión en sí mismo. Oesterheld fue, para mí, mucho más que eso.

Lo que guió a este trabajo fue la admiración. La búsqueda de significado del trabajo intelectual y la vida personal de un hombre que dio todo por lo que pensaba. Que nunca se detuvo para expresar sus desacuerdos. Que creyó que el mundo podría ser un lugar distinto al que le tocó vivir. Que dirigió sus esfuerzos por darle sentido a sus convicciones. Que fue coherente hasta el final. Un convencido de que el espíritu del ser humano era algo que nunca se extinguiría.





## BIBLIO-HEMERO-INTERNET-GRAFÍA

- Abós, Álvaro, *Cinco balas para Augusto Vandor*, Buenos Aires, Sudamericana, 2005.
- Alejandro (Comiquero.com), “The Comics Code Authority, una historia de censura”, [comiquero.com/columnas/comenta/the-comics-code-authority-una-historia-de-censura/](http://comiquero.com/columnas/comenta/the-comics-code-authority-una-historia-de-censura/), publicado el 9 de noviembre de 2007, consultado el 22 de abril de 2008.
- Alonso, María Cristina, “Manuales para asomarse al mundo. La narrativa de aventuras y la literatura juvenil”, <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Sala%20de%20Lectura/UNR/alonso.htm>, consultado el 17 de mayo de 2008.
- Althusser, Louis, *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1988.
- Altuna, Horacio, “Entrevista”, *U*, número 22, Buenos Aires, 2001.
- Ángel Gallo, Miguel, *Los cómics: un enfoque sociológico*, México, Quinto Sol, 1986.
- Arias, Eduardo, “Personas mayores de 55 años que permanecen desaparecidos”, <http://www.desaparecidos.org/arg/conadep/nuncamas/nuncamas.html>, consultado el 22 de agosto de 2008.
- Berone, Lucas Rafael, “La historieta como estructura híbrida de significación. Principios críticos”, ponencia presentada en las *VII Jornadas Teatro-Cine-Narrativa: abordajes transdisciplinarios*, Buenos Aires, octubre de 2006.
- Bielsa, Rafael, “Una aproximación a Héctor Germán Oesterheld”, *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*, Buenos Aires, Doeyo y Viniegra Editores, 2004.
- Boccanera, Jorge, “Biografía de Oesterheld a 30 años de su secuestro”, [http://www.agenciacta.org.ar/article4680.html?var\\_recherche=eternauta](http://www.agenciacta.org.ar/article4680.html?var_recherche=eternauta), consultado el 22 de octubre de 2008.
- Bordel, Javier Mora, “H. G. O.” (*Tebeosfera*, Especial Argentina), <http://www.tebeosfera.com>, consultado el 22 de abril de 2008 [publicado en diciembre de 2002].
- Cáceres, Germán, “El Eternauta o la aventura sin fin”, [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/caceres\\_german/eternauta\\_o\\_la\\_aventura\\_sin\\_fin.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/caceres_german/eternauta_o_la_aventura_sin_fin.htm), consultado el 19 de mayo de 2008.
- Campbell, Eddie, “Eddie Campbell’s (Revised) Graphic Novel Manifesto”, [www.experiencefestival.com/a/Eddie\\_Campbell\\_-\\_Manifesto/id/1351086](http://www.experiencefestival.com/a/Eddie_Campbell_-_Manifesto/id/1351086), consultado el 4 de abril de 2008.

- Carlos Trillo y Guillermo Saccomano, “El (¿último?) gran reportaje (1975)”, *Oesterheld en primera persona*, Buenos Aires, La bañadera del cómic, 2005.
- Carlyle, Thomas, *Los héroes: el culto de los héroes y lo heroico en la historia*, México, Porrúa, 1976.
- Chimal, Alberto “Ilusión de verdad: la novela gráfica”, <http://www.lashistorias.com.mx/ac/novelagrafica.html>, consultado el 16 de mayo de 2008.
- Chimal, Alberto, “El pasado se levanta del polvo: Mort Cinder”, [www.lashistorias.com.mx/blog/?p=83](http://www.lashistorias.com.mx/blog/?p=83), publicada el 12 de mayo de 2006, consultada el 15 de mayo de 2008.
- Coma, Javier, *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979.
- Di Tella, Torcuato, *Historia social de la Argentina contemporánea*, Buenos Aires, 1998.
- Doeyo, Javier, “A manera de epílogo”, *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*, Buenos Aires, Doeyo y Viniegra Editores, 2004.
- Echegollen Olleta, Javier, *Historia de la filosofía* (tomo 3: “Filosofía contemporánea”), Madrid, Edinumen, 1997.
- Eco, Umberto, “Ascenso y decadencia del superhombre”, *El superhombre de masas*, Barcelona, De Bolsillo, 2005.
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1999.
- Eisner, Will, *El comic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 1985.
- Eisner, Will, *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, 2000.
- Eisner, Will, *The Contract with God Trilogy: Life on Dropsie Avenue*, New York, Norton, W. W. & Company, 2005. (Hay edición en español: *Trilogía Contrato con Dios: La vida en la avenida Dropsie*, Barcelona, Norma, 2007).
- Ema Wolf, “La literatura de aventuras. Literatura y oxígeno”, *Contratapa. Revista de literatura infantil y juvenil de Alfaguara*, número 7, 1997.
- Equipo Axxón, “Héctor Germán Oesterheld. Biografía breve”, [axxon.com.ar/oes/oeshisto.htm](http://axxon.com.ar/oes/oeshisto.htm), consultado el 14 de junio de 2008.
- Fer1980, “Novela gráfica, ¿mera semántica?”, [miscomis.blogspot.com/2008/05/novela-grafica-mera-semntica.html](http://miscomis.blogspot.com/2008/05/novela-grafica-mera-semntica.html), consultado el 14 de mayo de 2008.
- García, Fernando Ariel, “De frente a la Esfinge” (prólogo a la edición de *El Eternauta, segunda parte* de Doedytores), *Sonaste Maneco!*, número 13, febrero de 2008.
- García, Fernando Ariel, “El hombre que dibujó al Che”, *Sonaste Maneco!*, número 14, agosto de 2008, p. 111.

- García, Fernando y Hernán Ostuni en “El eternauta”, *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, número 7, septiembre de 2002, pp. 125-154.
- Giardinelli, Mempo, “El viejo Héctor”, *Campana de Palo. Antología de poemas, relatos y canciones de 35 años de lucha 1955-1990*, La Plata, Editorial De la Campana, 2000.
- Gillespie, Richard, *Soldados de Perón. Los montoneros*, Buenos Aires, Grijalbo, 1998.
- Giunta, Néstor, “La historia del cómic en la Argentina”, *www.todohistorietas.com.ar*, consultada en mayo-junio de 2008.
- Giussani, Pablo, *Montoneros. La soberbia armada*, Buenos Aires, Sudamericana/Planeta, 1987.
- Gociol, Judith y Daniel Rosemberg, *La historieta argentina. Una historia*, Buenos Aires, De La Flor, 2000.
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península, 1981.
- Guiral, Antoni, “El comic que se independizó”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007.
- Gutiérrez, José María, *La historieta argentina: de la caricatura política a las primeras series*, Buenos Aires, Página/12, 1999, p. 18.
- H.G.O. (Argentina, Víctor Bailo y Daniel Stefanello, 1999).
- Héctor Germán Oesterheld, “Sondas” y “Una muerte”, *Historias futuras: antología de la ciencia ficción argentina*, Buenos Aires, Emecé, 2000, p. 107-115.
- Hobert, Rodrigo, *Invasión y resistencia en Buenos Aires*, Buenos Aires, Colegio Nacional de Buenos Aires/ Instituto de Investigaciones en Humanidades, sin fecha, p. 6. Descargado de <http://iib.cnba.uba.ar/bibivirt>, el 24 de agosto de 2008.
- Illarregui, Ignacio, “Mort Cinder”, *www.nacho.cyberdark.net/Contenido/Narrativa/ResegnasComics/ResegnaMortCinder.htm*, consultado el 16 de mayo de 2008.
- Imaginadores* (Argentina, Daniela Fiore, 2008).
- Jacobsen, Udo, “Cómic y literatura”, *www.ergocomics.cl/sitio/index.php*, consultado el 19 de mayo de 2008.
- Kaplan, Marcos, “50 años de historia argentina (1925-1975): el laberinto de la frustración”, *América Latina: historia de medio siglo (tomo 1, América del Sur)*, México, Siglo XXI, 2003.
- Lavado, Joaquín “Quino”, *Toda Mafalda*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1993.
- Lida, Clara E., Horacio Crespo y Pablo Yankelevich, *Argentina, 1976. Estudios en torno al golpe de Estado*, México, Fondo de Cultura Económica/Colegio de México, 2008.
- Lomeña, Andrés, “Guión de comic”, *www.mailxmail.com/cursos/vida/guioncomic*, consultado el 25 de junio de 2008.

- Majo, Oscar de, “Una visión de la historieta argentina de los últimos 40 años (1957-1966)”, *Signos Universitarios. Revista de la Universidad de El Salvador*, número 29, enero-junio de 1996, pp. 165-199.
- Maquenahuel, “¿Se puede hablar de novelas gráficas?”, *mythicaediciones.blogspot.com/2007/09/se-puede-hablar-de-novelas-grficas.html*, consultado el 21 de abril de 2008.
- Marín, Rafael, “50 obras maestras del cómic de ciencia ficción: *El eternauta*”, <http://www.bibliopolis.org/umbrales/umbr0005.htm>, consultado el 27 de julio de 2007.
- Marín, Rafael, “El toque Oesterheld”, *Revista electrónica Yellow Kid: www.gigamesh.com/criticacomica/eltoqueoesterheld.html#origen07*, consultado el 27 de julio de 2008.
- Marín, Rafael, “Los cómics en España-9: Y Johnny cogió su pincel”, <http://www.crisei.blogalia.com/historias/42934>, consultado el 31 de julio de 2008.
- Marín, Rafael, “Mort Cinder”, [www.drimar.com/users/bibliopolis/umbrales/umbr0004.htm](http://www.drimar.com/users/bibliopolis/umbrales/umbr0004.htm), consultado el 14 de agosto de 2008.
- Martín, Antonio, Carlos Giménez y Luis García, “Un autor de hoy: Alberto Breccia”, *Bang!*, números 10 y 11, mayo de 1973.
- Marx, Carlos, y Federico Engels, *La ideología alemana*, “La ideología en general y la ideología alemana en particular”, México, Ediciones de Cultura Popular, 1978.
- Massota, Óscar, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1982.
- McLuhan, Marshall, *El medio es el mensaje; un inventario de efectos*, Buenos Aires, Paidós, 1975.
- McLuhan, Marshall, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Diana, 1989.
- Miguel, José, “Sobre el origen de la expresión ‘Novela gráfica’”, [www.supercomics.com.mx/?p=5275](http://www.supercomics.com.mx/?p=5275), consultado el 9 de mayo de 2008.
- Miller, Frank, *300*, Oregon, Dark Horse, 1999. (Hay ediciones en castellano: en México por Editorial Vid; en España, Norma; en Argentina, Gárgola).
- Moix, Terenci, *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007.
- Moore, Alan y David Gibbons, *The Watchmen*, New York, DC Comics, 1986-1987.
- Mora Bordel, Javier, “H. G. O.”, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Argentina/Oesterheld.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008.
- Mora Bordel, Javier, “Héctor Germán Oesterheld. Escritor de ficciones”, [www.labanacomica.com.ar/H\\_G\\_%20Oesterheld\\_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Badera%20de%20Cmic.htm](http://www.labanacomica.com.ar/H_G_%20Oesterheld_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Badera%20de%20Cmic.htm), consultado el 14 de abril de 2008.

- Mora Bordel, Javier, “Historia de un libro”, [http://www.labanacomic.com.ar/H\\_G\\_%20Oesterheld\\_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%F1adera%20de%20C%F3mic.htm](http://www.labanacomic.com.ar/H_G_%20Oesterheld_%20Escritor%20de%20ficciones,%20de%20Grupo%20La%20Ba%F1adera%20de%20C%F3mic.htm), consultado el 14 de marzo de 2008.
- Mora Bordel, Javier, “Tras las viñetas”, [www.supercomics.com.mx/?p=4470](http://www.supercomics.com.mx/?p=4470), consultado el 14 de abril de 2008.
- Moraes, Mario de, “Cuentos de Oesterheld”, *O Cruzeiro (Edición Internacional)*, 16 de enero de 1956.
- Morhain, Jorge Claudio, “La Argentina premonitoria: *El eternauta* de Héctor Germán Oesterheld”, <http://www.quintadimension.com/article3.html>, consultado el 17 de septiembre de 2008.
- Navarro, Pedro F., “Mort Cinder: el pasado respira”, [www.gigamesh.com/criticascomic/mortcinder.html](http://www.gigamesh.com/criticascomic/mortcinder.html), consultado el 23 de mayo de 2008.
- Novaro, Marcos y Vicente Palermo, *La dictadura militar 1976/1983: del golpe de Estado a la restauración democrática*, Buenos Aires, Paidós, 2003.
- Oesterheld, Héctor Germán y Alberto Breccia, *Mort Cinder*, Buenos Aires, Colihue, 1997.
- Oesterheld, Héctor Germán y Alberto Lalia, *Nekrodamus*, Buenos Aires, Récord, sin año.
- Oesterheld, Héctor Germán y Francisco Solano López, *El eternauta*, Buenos Aires, Récord, 1975.
- Oesterheld, Héctor Germán, “El guionista relata humorísticamente su biografía en cuarenta y un cuadros”, en: Enrique Lipszyc, *La historieta mundial*, Buenos Aires, Lipssic, 1958.
- Oesterheld, Héctor Germán, Alberto Breccia y Enrique Breccia, *Vida del Che*, Buenos Aires, Ediko, 1968, p. 14.
- Oesterheld, Héctor Germán, y Alberto Breccia, *Sherlock Time*, Buenos Aires, Colihue, 1995, p. 19.
- Outcault, Richard Felton, “The Yellow Kid’s New Phonograph Clock,” *New York Journal*, 14 de febrero de 1897.
- Outcault, Richard Felton, “War Scare in Hogan’s Alley”, *New York World*, 15 de marzo de 1896.
- Pérez Rasetti, Carlos, “La metamorfosis del enemigo. Ciencia ficción bélica, de Oesterheld a Gardini”, <http://www.samizdat.com.ar/samizdat20/S20-10%20-%20La%20metamorfosis%20del%20enemigo.htm>, consultado el 22 de agosto de 2008.
- Pérez Rasetti, Carlos, “La metamorfosis del enemigo. Ciencia ficción bélica, de Oesterheld a Gadini”, <http://www.samizdat.com.ar/samizdat20/S20-10%20-%20La%20metamorfosis%20del%20enemigo.htm>, consultado el 23 de agosto de 2008.
- Pons, Álvaro, “Para estar al día”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007
- Pons, Álvaro, “Un tebeo escondido”, *Babelia*, 3 de febrero de 2007.

- Punturiero, Juan Manuel, “El héroe sin capa”, <http://www.eteronauta.com/historia.htm>, consultado el 16 de junio de 2008.
- Reggiani, Federico, “La historieta argentina. Un resumen”, <http://www.absysnet.com/recursos/comics/esp2argent.html>, consultada el 14 de mayo de 2008.
- Ricardo Felipe Ávila, *Oesterheld y nuestras invasiones extraterrestres (2 volúmenes)*, Buenos Aires, Deux Books, 2007.
- Rivas, Manuel, “El desaparecido HGO (una historia argentina)”, *El país semanal*, 24 de agosto de 2008.
- Rodolfo Santullo, “Aventura con mayúscula: Grandes autores: H. G. Oesterheld”, <http://www.benciclopedia.org.uy/autores/RSantullo/Aventura.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008.
- Romero, Luis Alberto, *Breve historia contemporánea de la Argentina*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2001.
- Saborido, Félix, “Contraportada”, *Feriado Nacional*, número 5, 27 de octubre de 1983.
- Salazar, Alberto, “Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico”, [www.rebellion.org/noticia.php?id=54535](http://www.rebellion.org/noticia.php?id=54535), consultado el 14 de junio de 2008.
- Sampayo, Carlos, “[Intervención en] Hojeando comics. Memoria gráfica 2005”, [www.bibliotecaregional.carm.es](http://www.bibliotecaregional.carm.es), consultado el 1 de julio de 2008.
- Sánchez de Oesterheld, Elsa, “Oesterheld por Oesterheld”, *Oesterheld en tercera persona*, Buenos Aires, La bañadera del comic, 2008, pp. 7-10.
- Sánchez, Gervasio, “La tragedia de los Oesterheld”, [http://www.magazinedigital.com/reportajes/los\\_reportajes\\_de\\_la\\_semana/reportaje/pageID/6/cnt\\_id/1686](http://www.magazinedigital.com/reportajes/los_reportajes_de_la_semana/reportaje/pageID/6/cnt_id/1686), consultado el 25 de marzo de 2008.
- Santis, Pablo de, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Paidós, 1998.
- Sarlo, Beatriz, “Más libros para más”, *Clarín*, 2 de abril de 2006.
- Sasturain, Juan, “El arte de dibujar estampillas” (Entrevista con Hugo Pratt), *Medios y comunicación*, número 17, julio de 1982.
- Sasturain, Juan, “Prólogo”, *Sargento Kirk / Ernie Pike*, Buenos Aires, Clarín, 2006.
- Sasturain, Juan, *El domicilio de la aventura*, Buenos Aires, Colihue, 1981.
- Savater, Fernando, “Esplendor y tarea del héroe”, *La tarea del héroe*, México, Destino, 1992.
- Savater, Fernando, *La infancia recobrada*, Madrid, Taurus, 1976.
- Scutti, Alfredo A., <http://www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpioeditorial1.htm>, consultado el 14 de septiembre de 2008.
- Scutti, Alfredo, “Carta del Editor”, *Skorpio*, número 1, 5 de julio de 1974.

- Serrat, Joan Manuel, “Fiesta”, *Mi niñez*, Zafiro/Novola, 1970.
- Silva, Ludovico, “Los comics y su ideología. Vistos del revés”, *Teoría y práctica de la ideología*, México, Nuestro Tiempo, 1977.
- Sin autor, “Biografía de Ringo Starr”, <http://biografia-beatles.blogspot.com/2008/04/biografia-de-ringo-starr.html>, consultado el 26 de septiembre de 2008.
- Sin autor, “Constancio C. Vigil y Editorial Atlántida”, <http://www.editorialatlantida.com.ar/brochure.html>, consultado el 11 de octubre de 2008.
- Sin autor, “Elsa: me quedé sola”, <http://www.elortiba.org/etern1.html>, consultado el 22 de agosto de 2008.
- Sin autor, “Francisco Solano López”, [http://www.historieteca.com.ar/Autores/solano\\_lopezmarco.htm](http://www.historieteca.com.ar/Autores/solano_lopezmarco.htm), consultado el 16 de mayo de 2008.
- Sin autor, “Nuestra historia”, <http://www.zigzag.cl/catalogo.aspx?tipo=menu&cid=38>, consultado el 11 de septiembre de 2008.
- Sin autor, “Phil Yeh, a Godfather of the American Graphic Novel”, [www.wingedtiger.com/CAA/contacts\\_artists/godpa.html](http://www.wingedtiger.com/CAA/contacts_artists/godpa.html), consultado el 27 de mayo de 2008.
- Sin autor, “Ringo Starr Portfolio”, <http://www.beatlesagain.com/bringo.html>, consultado el 26 de septiembre de 2008.
- Sin autor, “Ringo Starr”, [http://es.wikipedia.org/wiki/Ringo\\_Starr](http://es.wikipedia.org/wiki/Ringo_Starr), consultado el 26 de septiembre de 2008.
- Sin autor, “Truco: reglamento de naipes”, <http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Naipes/203/Truco.htm>, consultado el 22 de enero de 2008.
- Sin autor, “Truco”, <http://usuarios.arnet.com.ar/leo890/truco.htm>, consultado el 22 de enero de 2008.
- Solano López, Francisco, *Solano López en primera persona*, Buenos Aires, Ancares Editores, 2006.
- Solano, Antonio, “Comics en línea”, [repasodelengua.blogspot.com](http://repasodelengua.blogspot.com), publicada el 26 de enero de 2008, consultada el 15 de mayo del mismo año.
- Taibo II, Paco Ignacio, “Introducción”, *El cómic es algo serio*, México, Eufesa, 1982.
- Taibo II, Paco Ignacio, *Ernesto Guevara, también conocido como el Che*, México, Planeta, 2003.
- Tebeonauta, “Comics del futuro”, <http://tebeonauta.blogspot.com/2007/11/los-cmics-del-futuro.html>, publicado el 13 de noviembre de 2007 y consultado el 16 de mayo de 2008.
- Thompson, John B., “La comunicación masiva y la cultura moderna. Contribución a una teoría crítica de la ideología”, *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, número 1, octubre de 1991.
- Time*, “100 Best Novels 1923 to the present”, <http://www.time.com/time/2005/100books/>, consultado el 6 de mayo de 2008.

- Trigo, Gustavo, “Ellos tienen nombre”, <http://www.pagina12.com.ar/1998/suple/radar/julio/98-07-26/nota4.htm>, consultado el 22 de septiembre de 2008.
- Trigo, Gustavo, “Prefacio”, *La guerra de los Antartes*, Buenos Aires, Colihue, 1998.
- Trillo, Carlos y Guillermo Saccomano, “Una revista fresca y una historieta podrida”, *El eternauta*, Buenos Aires, Ediciones de la Urraca, 1982.
- Vacca, Roberto, “Mis cien personajes y yo. Héctor Germán Oesterheld, el más imaginativo creador de populares historietas”, *Siete días*, número 381, 29 de septiembre de 1974.
- Vázquez, Laura, “30 años sin Oesterheld: alcances y límites del registro documental”, [http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros\\_anteriores/numero\\_anterior16/nivel2/articulos/informes\\_investigacion/vazquez\\_1\\_informes\\_16primavera2007.htm](http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior16/nivel2/articulos/informes_investigacion/vazquez_1_informes_16primavera2007.htm), consultado el 25 de agosto de 2008.
- Vidal, César, “El corresponsal más leído”, *Crónica* (suplemento de *El mundo*), 25 de noviembre de 2001.
- Viniegra, Juan Manuel, “Palabras del editor”, *Latinoamérica y el imperialismo. 450 años de guerra*, Buenos Aires, Doeyo y Viniegra Editores, 2004.
- Virus mental, “Borges y las historietas”, <http://www.virusmental.com/2006/06/07/borges-y-las-historietas/>, consultado el 22 de octubre de 2008.
- Von Sprecher, Roberto, “H. G. Oesterheld, campo de la historieta y campo del arte en los sesenta”, *Tramas para leer la literatura argentina*, número 8, 1998.
- Von Sprecher, Roberto, *Arte desde los géneros y medios de comunicación masivos en Argentina: modelos de sociedad y de agentes sociales en El eternauta y Mort Cinder, de Héctor Germán Oesterheld* (Informe final del Concurso de Becas 1996, Fondo Nacional de las Artes, Especialidad Letras/Investigación, 309 pp.), inédito enviado por el autor, consultado el 24 de julio de 2008. (Se puede revisar el trabajo en <http://historietasargentinas.wordpress.com/2009/02/23/22-arte-desde-los-generos-y-medios-de-comunicacion-masivos-en-argentina-modelos-de-sociedad-y-de-agentes-sociales-en-el-eternauta-y-mort-cinder-de-hector-german-oesterheld/>).
- Vv. Aa., “El mundo de la gran historieta”, [www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpion.htm](http://www.historieteca.com.ar/Revistas/skorpion.htm), consultado el 19 de julio de 2008.
- Vv. Aa., “Oesterheld”, [www.historieteca.com.ar/HGO/hgo.htm](http://www.historieteca.com.ar/HGO/hgo.htm), consultado el 22 de abril de 2008.
- Williams, Jeff, “Superhéroes y desarrollo económico. El caso argentino”, [http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/08/superheroes\\_y\\_desarrollo\\_economico\\_caso\\_argent.pdf](http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/08/superheroes_y_desarrollo_economico_caso_argent.pdf), consultado el 17 de agosto de 2008.
- Wood, Robin, “Biografía”, [www.robinwoodcomics.org](http://www.robinwoodcomics.org), consultado el 14 de julio de 2008.