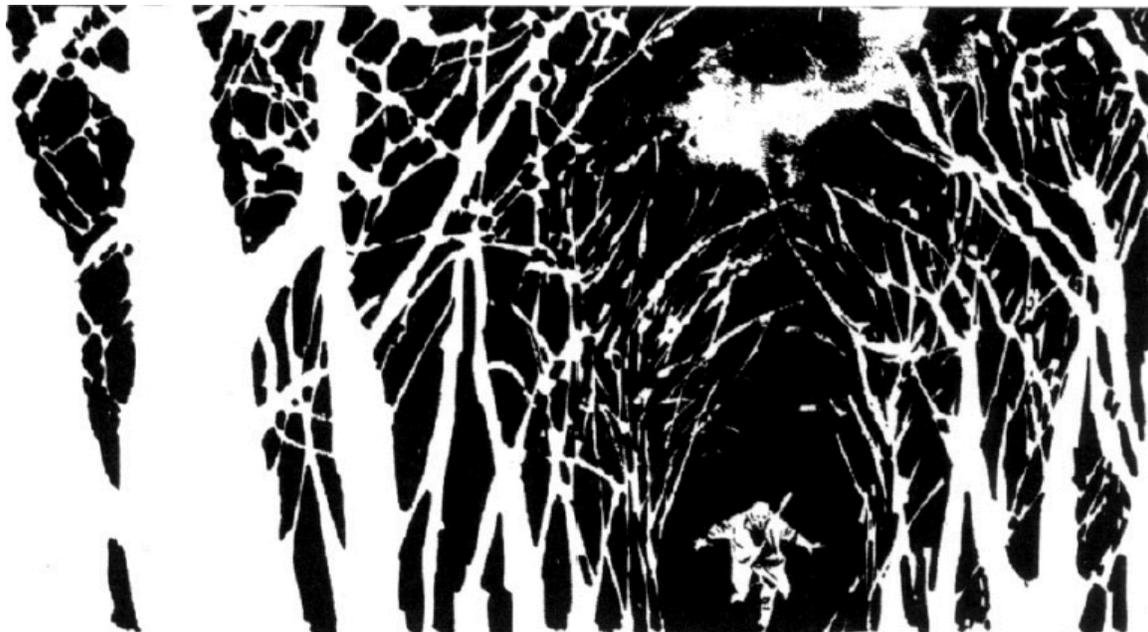


Universidad Nacional Autónoma de México
Programa de Posgrado en Estudios Latinoamericanos



El cómic latinoamericano vanguardista: *Mort Cinder* de Oesterheld-
Breccia (1962-1964)

Tesis que para obtener el grado de
Maestra en Estudios Latinoamericanos

presenta

Nayma González Enríquez

Tutora:

Dra. Guadalupe Valencia García

México, D.F.

Ciudad Universitaria, 2012.

A mi abuela, Nayma Habib Pedro

In Memoriam

Agradecimientos

A mis lectores: Dra. Guadalupe Valencia, mi asesora de tesis, por su confianza, por las decenas de libros compartidos, por las observaciones y sugerencias que mejoraron este trabajo y sobre todo, por su amistad.

Al Mtro. Carlos Flores Villela, con quien tengo en común una afición digna de *nerds* por los cómics latinoamericanos más oscuros y sobre los cuales hay que poner la lupa.

Al Dr. José Gandarilla, por el interés mostrado en todo momento en este tema de investigación, y por las sugerencias precisas para la conclusión de la tesis.

Al Mtro. José Alfredo Andrade, por respaldar mi insistencia en trabajar el tema del cómic, y por sus consejos acertados.

Al Mtro. Javier Ramírez por sus comentarios rigurosos y por reconocer la importancia de prestar atención al cómic latinoamericano.

A los doctores Horacio Crespo, Andrés Kozel, Marina Franco, Laura Vazquez y Mirta Varela, por la hospitalidad con que me recibieron en Buenos Aires, y por las charlas y eventos académicos compartidos.

A mis compañeros de generación, por los buenos tiempos y por soportar estóicamente tanta adversidad (también conocida como trámites).

A mi madre, por atestiguar mis largas noches de quema de pestañas.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por el apoyo en la realización de mis estudios de posgrado.

Índice

Introducción	5
Capítulo I: Abordajes y perspectivas sobre el cómic (estado de la cuestión)	10
1.1 Desde Europa	11
1.2 Desde Estados Unidos	15
1.3 La mirada latinoamericana	19
1.3.1 Desde México	22
1.3.2 Desde Argentina	25
1.4 Perspectivas y rumbos a futuro	31
Capítulo II: El vitral antiguo: <i>Mort Cinder</i> y su contexto histórico	38
2.1 Repensar los medios	40
2.2 El cómic dentro de la industria cultural y un breve panorama sobre el desarrollo del medio hasta la década del 60	42
2.3 Las grandes industrias del cómic latinoamericano	46
2.4 Héctor Germán Oesterheld y la industria de la historieta argentina: de las aventuras historietísticas a la aventura de la autonomía con la Editorial Frontera (1957)	48
2.4.1 La edad de oro	48
2.4.2 Editorial Frontera y <i>El Eternauta</i>	49
2.4.3 Las búsquedas emancipatorias y la Revolución cubana	52
2.4.4 Breccia: el trazo oblicuo	59
2.4.5 La radicalización de Oesterheld: militancia en Montoneros y “desaparición” (1976)	64

2.5 El concepto de vanguardia o la articulación entre el cómic y el arte político argentino de los 60	67
2.6 Mort Cinder: ¿vanguardista o experimental?	70
2.7 Historietas en el Di Tella y el cierre de una década: el cómic legitimado	75
Capítulo III: Análisis de <i>Mort Cinder</i>	77
3.1 Relaciones texto-imagen	79
3.2 La historia	80
3.2.1 Ezra Winston, el anticuario	81
3.2.2 Los ojos de plomo	90
3.2.3 La penitenciaría, Marlin	110
Reflexiones finales	135
Fuentes de consulta	139
Anexos	143

Introducción



Palabras clave: medios de comunicación, cómics, historietas, vanguardia, resistencia, agencia, apropiación, historiografía de los medios, medios latinoamericanos.

Mi primer encuentro con la gráfica de Alberto Breccia (Montevideo, 1919) ocurrió durante mi adolescencia, y fue totalmente azaroso. En una canasta de remates hallé una copia empolvada y en mal estado de *Perramus*, el cómic que el dibujante uruguayo hizo sobre la dictadura argentina, junto al guionista Juan Sasturain. Costaba 5 pesos. Pocas veces he pagado un precio tan minúsculo por una obra tan significativa. Yo no sabía quiénes eran Breccia ni Sasturain, y mi conocimiento sobre la dictadura en el país sudamericano era completamente

superficial. Lo que sí sabía es que con tan sólo una breve hojeada, la dramática plástica en claroscuro de Breccia me había impresionado como ningún otro cómic.

No tiene sentido buscar “la verdad” o los “hechos históricos” en obras simbólicas. La búsqueda mimética es inútil en una plástica tan subjetiva como la de Breccia. Pocos como él han logrado trasladar un universo interior de angustias e incertidumbres a la forma visual. Su propósito fue, a lo largo de 40 años de carrera, dar una dimensión emocional a las aventuras de Héctor G. Oesterheld y a las adaptaciones literarias que hizo durante el segundo tramo de su carrera.

Con los años he rastreado todo el trabajo de Alberto Breccia y si se puede definir en una frase su actividad creativa, es que él no dibujada con lápices, sino con escalpelo, particularmente en su segunda fase como dibujante, al romper con las técnicas tradicionales y comenzar a entintar con sus propios dedos, usando hojas para afeitar y grasa de automóviles, cuando el dinero no le alcanzaba para comprar tinta china. *Mort Cinder* es un cómic visceral hecho en el peor momento de la vida de Breccia, en el pico creativo del guionista Héctor G. Oesterheld y en un ambiente propicio para la exploración de formas.

Esta tesis ofrece una lectura cercana del cómic *Mort Cinder*, ligada estrechamente a su contexto histórico: el de la Argentina de la década de 1960, entendida como una época, en el sentido que le da Fredric Jameson a este término¹; propicia para una serie de prácticas culturales críticas e innovadoras, articuladas todas con el término o concepto clave de “vanguardia”, apropiado por los intelectuales de aquel entonces.

¹ “The “period” in question is understood not as some omnipresent and uniform shared style or way of thinking and acting, but rather as the sharing of a common objective situation, to which a whole range of varied responses and creative innovations is then possible, but always within that situation's structural limits.”, Fredric Jameson, “Periodizing the 60s”, en: <http://doublesession.net/indexhibitv070e/files/jamesonperiodizingthe60s.pdf> [25/03/12].

El análisis y la historización que aquí se hacen de ese cómic se insertan en la perspectiva de los Estudios Culturales Latinoamericanos, “una empresa interdisciplinaria y multifacética enfocada en la cultura latinoamericana”², o que en definición de Alicia Ríos sería “un campo de estudio configurado dentro de la tradición crítica latinoamericana que se mantiene en un diálogo constante, muchas veces conflictivo, con las escuelas de pensamiento europeas y norteamericanas”³. Me interesa esta perspectiva porque enfatiza la importancia de la historización y la contextualización del objeto de estudio.

Los Estudios Culturales parten en gran medida en la teoría de la hegemonía, que ha facilitado el análisis de cómo determinados grupos resisten o responden a la hegemonía política o económica. En el caso de América Latina, retomaré algunas ideas centrales de estudiosos de la cultura y los medios pensados desde nuestro continente, como Jesús Martín Barbero, y sobre las cuales abundo al inicio del capítulo II.

La investigación se divide en tres apartados que inician con un repaso de las perspectivas con que se ha abordado el estudio del cómic y cierra reconociendo las investigaciones más interesantes que se llevan a cabo sobre este medio en México y en Argentina, particularmente las del Departamento de Historia de los Medios de la Universidad de Buenos Aires, desde la cual se organizó el Primer Congreso de Historietas en el año 2010; una puesta al corriente de la diversidad de abordajes con que se estudia el cómic en el país sudamericano.

² Szurmuk, Mónica y Robert McKee Irwin (coords.). *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*. Instituto Mora / Siglo XXI, México, 2009, p.9.

³ Ríos, Alicia. “Los Estudios Culturales y el estudio de la cultura en América Latina” en <http://www.globalcult.org.ve/pdf/Rios.pdf> [2/12/09].

En el segundo apartado hago un recorrido histórico centrado en la década del 60 en Argentina, en lo que llamo un lugar y un momento propicio para las búsquedas vanguardistas.

El tercer apartado es un análisis de los episodios centrales de *Mort Cinder*. Haciendo uso del método de análisis de cómics que propone un teórico de este medio, como es Scott McCloud, mi interés es vincular estrechamente la obra a su contexto histórico. Ambos capítulos dan cuenta, en conjunto, de una obra de época, posiblemente de las épocas más fructíferas para el entonces medio masivo que era el cómic, con Oesterheld-Breccia como la dupla que destacó por su destreza temática y estética.

¿Es *Mort Cinder* un cómic vanguardista? ¿Se puede usar este término para referirse a un medio masivo? La respuesta se sustenta en dos vertientes principales: en la obra misma, que temática y estéticamente culminaron un estilo que hizo escuela, así como en las condiciones de producción del cómic, mismas que no se entenderían sin el ambiente propicio que se dio en el quehacer intelectual de esa década.

Mort Cinder es un cómic de vanguardia en el sentido que este término cobró dentro del ambiente intelectual de la Argentina de la década del sesenta; un término apropiado por artistas como Antonio Berni, Luis Felipe Noé o Ricardo Ferrari, que le querían reasignar su significado originalmente político. En esta empresa fue indispensable la labor del teórico Óscar Masotta, quien fungió como un vínculo entre dos campos aparentemente inconexos: el del cómic y el del arte.

El cómic argentino de los 60 intentaba poner en cuestionamiento las narrativas hegemónicas del cómic estadounidense. El arte argentino cuestionaba asimismo la hegemonía del “arte por el arte” y buscaba hacer producciones simbólicas con una intención más política que estética.

El rastreo de los principales abordajes y el énfasis en las miradas actuales que se hacen desde América Latina, así como la definición del cómic como medio que se hace aquí, pueden contribuir a abrir líneas de investigación dentro de un campo insuficientemente explorado como es el estudio del cómic.

Capítulo I: Abordajes y perspectivas sobre el cómic (estado de la cuestión)



En este capítulo se hará un rastreo más significativo que exhaustivo de los trabajos que han abordado el tema del cómic, desde sus antecedentes en la década de 1960, pasando por textos en los que se han hecho definiciones centrales sobre el medio, como *El cómic y el arte secuencial* de Will Eisner o *Entender el cómic* de Scott McCloud, y con énfasis en los últimos diez años de investigaciones hechas desde América Latina, en particular México y Argentina.

Se pueden delinear tres regiones geográfico-teóricas desde las que han surgido materiales importantes para pensar el cómic: Europa (Francia, España, Italia y Bélgica), Estados Unidos y América Latina; cada una de ellas con concepciones y abordajes distintos sobre este campo de estudio.

El cierre del capítulo ofrece un reporte de las tendencias recientes sobre el tema en el país sudamericano, particularmente las que se llevaron a cabo en el Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias (Buenos Aires, 2010).

1.1 Desde Europa

A más de un siglo desde el surgimiento del cómic⁴, éste ha sido abordado desde diversas corrientes de pensamiento. Los estudios más formales o académicos sobre el arte secuencial⁵ se pueden rastrear a la década de 1960; trabajos surgidos “en el boom de los estudios lingüísticos interesados en la comunicación de masas, preocupados en la influencia de los nuevos sistemas de significación y en su estudio semántico-semiológico”⁶.

Se puede afirmar que fue la escuela europea la que aportó los cimientos para el estudio del cómic. Por escuela no me refiero únicamente a cierta línea de pensamiento, sino en el sentido más literal: a centros académicos que destinaban espacios y presupuesto para que sus investigadores pusieran su foco de interés en la historieta.

En su capítulo sobre las rutas teóricas del cómic, la española Ana Merino se refiere a las perspectivas europeas y estadounidenses que exploran los daneses

⁴ Otros términos para el medio serían “narrativa gráfica” e “historieta”. Mientras que el primero resulta impreciso (además del cómic hay otras maneras de contar una historia por medio de imágenes), el segundo es despectivo. En esta investigación se usará el término cómic, reconocido por el *Diccionario de la Real Academia Española*.

⁵ Término acuñado por el guionista/dibujante y teórico del cómic Will Eisner en su libro *El cómic y el arte secuencial*, 1992. Edición original en inglés de 1985.

⁶ Priego, Ernesto. *Watching the Watchmen: el cómic como narrativa gráfica*. Tesina, Licenciatura en Lengua y literaturas modernas (Inglesas), UNAM, México, 2000. p.26-7.

Anne Magnussen y Hans-Christian Christiansen en su libro *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (2000). Afirma Merino que la perspectiva estructuralista europea estaba

ligada al auge que tuvo la investigación del cómic a través de fundaciones e instituciones orientadas hacia el cómic en Europa, sobre todo Francia, Bélgica e Italia. Con el objetivo inicial de definir la estética de los cómics de ese período de entre los 60 y los 70 destacan los trabajos de Francis Lacassin, Edgar Morin, Umberto Eco, Alain Resnais o Pierre Couperie [...] La semiología era el instrumento más utilizado durante los años 70 en Francia e Italia por los estudiosos de los medios de comunicación.⁷

Llama la atención el interés que suscitaba el medio, sobre todo en la academia francesa. Continúa Merino:

En 1964 aparece la Société d'Études et de Recherches des Litteratures Dessinées, que coincide «con un número de innovaciones creativas que conectaban con la revista francesa *Pilote* [...] Un círculo de autores fue establecido, así como un enfoque sobre los comics como medio para adultos».

Christiansen y Magnussen destacan cómo Francis Lacassin, en el año 1971, fue contratado como profesor de historia y estética de los comics por la Universidad de la Sorbonne en París. En esa misma década aparecen publicados diferentes ensayos universitarios por estudiosos de renombre como Fresnault-Deruelle, Hüning y Alain Rey, en los que el cómic se estudiaba desde parámetros estructuralistas.⁸

Además de la perspectiva estructuralista, en Francia y Bélgica se estudió al medio desde el psicoanálisis, sobre todo en función de la influencia de los cómics en los niños. Magnussen y Christiansen distinguen tres principales corrientes en el estudio de los cómics:

- a) La conservadora: “Representa a aquellos que desean mantener las jerarquías de valores en torno al concepto de alta cultura y Arte (con mayúscula) frente a la baja cultura y la creación de objetos populares o masivos que no son Arte.”⁹
- b) La marxista, una línea que “parte de la premisa de que la cultura popular refleja la ideología de las clases gobernantes”, y “como un medio para adoctrinar a los niños con las ideologías predominantes de la sociedad.”¹⁰
- c) De los estudios culturales¹¹: Desde la Universidad Estatal de Bowling Green, Estados Unidos, esta perspectiva surge “en parte como una reacción contra las perspectivas

⁷ Merino, Ana, *El comic hispánico*, Cátedra, Madrid, 2003, p.45.

⁸ *Ibid.*

⁹ Merino citando a Magnussen y Christiansen en *Op. Cit.*, p.47.

¹⁰ *Ibid*, p.48.

conservadora y marxista. [Es] un acercamiento a la cultura popular inspirado en los escritos de McLuhan y Susan Sontag, teniendo el *Journal of Popular Culture* como su medio.”¹²

Dentro de la semiología, el trabajo más importante, en el sentido de su influencia en los estudios sobre medios de comunicación en América Latina, fue el de Umberto Eco. *Apocalípticos e Integrados* es un compendio de ensayos publicado en 1965. Para Ana Merino, “los trabajos de Umberto Eco son muy importantes para establecer el reconocimiento de la cultura popular en la academia, y también están ligados a la visión crítica marxista: «Los comentarios de Eco sobre la ideología de la cultura popular fueron una continuación de las premisas marxistas, según las cuales la cultura popular refleja la ideología de las clases dominantes».”¹³

Al respecto, Ernesto Priego observa que

Eco no niega, en su conclusión, su época: escritas durante los sesenta, sus observaciones dejan ver su interés por la influencia «ejercida sobre el autor, [el argumento y el producto artístico mismo] por las contingencias industriales», convirtiendo una problemática estética en una problemática más bien ideológica. Sintomática de su tiempo, *Apocalípticos e integrados* está plagada por el uso indiscriminado de términos como “representación” y “narración”, ubicando siempre al cómic como un género de la “narrativa popular”, y utilizando sin comillas “relato” para referirse al cómic mismo.¹⁴

Pero quizá de todas las lecturas que se hicieron sobre la obra de Umberto Eco en la región latinoamericana, la más aguda fue la del argentino Óscar Masotta, un nombre clave en el estudio de la historieta en ese país durante la década del 60, y sobre el que abundaré en el siguiente capítulo.

¹¹ Los autores daneses se refieren a los estudios culturales sobre el cómic en Estados Unidos. No confundir con los Estudios Culturales surgidos en la Gran Bretaña de la posguerra (Escuela de Birmingham).

¹² Merino, p.49.

¹³ Merino citando a Magnussen y Christiansen, en *Op. Cit.*, p.47.

¹⁴ *Ibid*, p.32.

Desde España se han aportado estudios que parten tanto del análisis formal como de la crítica cultural. Jesús Cuadrado¹⁵ identifica tanto la Primera generación de estudiosos españoles del cómic, como la Segunda, activas desde la década del sesenta a la siguiente. Del primer grupo destaca el catalán Román Gubern con *El lenguaje de los cómics* (1972), donde ahonda sobre el funcionamiento intrínseco del medio. Otro autor importante fue Luis Gasca, quien en 1988 colaboró con Gubern en *El discurso del cómic* y veinte años más tarde publicó el *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Antonio Lara, Luis Conde, Antonio Martín y Javier Coma contribuyeron con libros importantes sobre el tebeo (como le llaman al cómic en España). A la segunda generación pertenecerían Mariano Ayuso, Luis Conde Martín, Ignacio Fontes, Carlo Frabetti, Pacho Fernández Larrondo y el mismo Jesús Cuadrado, entre otros.

En *Los comics, Un arte del siglo XX* (1978), Javier Coma ofrece una historia del cómic en la que, como evidencia el título, tiene una clara intención por legitimar al cómic como arte, una tarea constante durante medio siglo de abordar el medio. De acuerdo a la reciente historización que hace Ann Miller en su libro *Reading Bande-Dessinée* (2007), en el apartado “From the Nineteenth Century to the 1960s”, esta búsqueda se remonta a los 60 en Francia, cuando fue acuñado el término “novenno arte”:

The forays of the censor notwithstanding, the 1960s saw the first attempts to celebrate *bande dessinée* as something other than an infra-cultural form that endangered literacy. The review *Giff-Wiff* was published between 1962 and 1967 as the bulletin of the Club des Bandes Dessinées, a group including not only the bande dessinée artist Forest but also Alain Resnais and the actress Delphine Seyrig, who brought intellectual and artistic credentials. It was at their first general assembly that the term ‘ninth art’ was coined. The change of nomenclature in 1964, from the CBD to the *Centre d’étude des littératures d’expression graphique*, encapsulates the desire of its adherents to confer respectability upon the medium. They set out to do so, though, by focusing not on the work of French or Belgian artists, but on bande dessinée’s first golden age, the American strips of the 1930s. The first international bande dessinée salon was held in 1965 at

¹⁵ Cuadrado, Jesús. *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*, Madrid: Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez, 2000.

Bordighera, followed by a festival in Lucca in the same year, animated by Francis Lacassin of CELEG.¹⁶

Las contribuciones a la historización y teorización del cómic que ha hecho el belga Thierry Groensteen desde los años 80, son de primer orden. En 1984 asumió el puesto de editor de la revista francesa *Les Cahiers de la bande dessinée*, que de acuerdo a Ann Miller, constituyó un foro para el debate crítico. Si como afirma Miller, “the history of the medium is in part the history of its struggle for legitimacy”¹⁷, Groensteen, atento al funcionamiento interno del medio, como en su momento lo estuvieron Umberto Eco, Óscar Masotta y muchos otros teóricos, se preocupó también por pensar en las posibilidades del cómic y traspasar los prejuicios sobre alta/baja cultura. Ascenderlo a la categoría de arte consistió en determinar las especificidades y las posibilidades estéticas del cómic. Siguiendo a Pierre Bourdieu, Miller afirma que “the claim of any cultural practice to be an art form will depend on a demonstration of its specific aesthetic potential.”¹⁸

Esa atención por la especificidad es la que se puede encontrar en dos de los autores norteamericanos más citados en cualquier trabajo relacionado con la historieta.

1.2 Desde Estados Unidos

Desde 1980 surgen en Estados Unidos un par de textos teóricos que aportan definiciones importantes sobre el medio. Aunque no se les puede identificar propiamente como posmodernos ni posestructuralistas, sentaron las bases que

¹⁶ Miller, Ann, *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*, Intellect Ltd., The University of Chicago Press, 2007, p.23.

¹⁷ *Ibid*, p.9.

¹⁸ *Ibid*, p.44.

han dado lugar a un buen número de investigaciones sobre cómics desde ese país.

Will Eisner, guionista y dibujante, fue uno de los autores de cómic norteamericanos pioneros en sentar las bases del medio en obras como *The Spirit* (1940). Para los 80 ya era todo un veterano que contribuyó desde su experiencia con un estudio minucioso sobre el funcionamiento interno del medio, titulado *El cómic y el arte secuencial*. Este último término es uno de los más referidos en el estudio del medio desde los 80.

Apunta Eisner en la introducción que el objetivo de su libro es

considerar y examinar la estética propia del arte secuencial como medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea [...] Esta antigua variedad de arte o medio de expresión se ha abierto camino en los populares álbumes y tiras cómicas, que han alcanzado una posición indiscutible en la cultura popular de este siglo. Resulta interesante observar cómo sólo en fechas recientes el arte secuencial ha comenzado a irrumpir como disciplina perceptible, junto al cine, del que puede considerarse precursor.

En general, y por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico [...] La premisa de la presente obra es que la naturaleza especial del arte secuencial merece una seria consideración tanto por parte del crítico como del profesional.¹⁹

Interesado también en definir al cómic como un medio artístico, está el dibujante y teórico Scott McCloud. Su trilogía en forma de cómic sobre las especificidades del medio, son una referencia común sobre todo en los *Comic Studies*, un campo cada vez más consolidado en Estados Unidos. Estos libros se titulan *Understanding Comics: The invisible art* (1993), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2006), y

¹⁹ Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Norma Editorial, Madrid, p.7

mientras que los dos últimos atienden a cuestiones sobre los cómics en la era de internet o las narrativas del género Manga, fue el primero donde sentó importantes bases teóricas para el estudio del medio.

El planteamiento central que ha aportado McCloud es que la especificidad del cómic no radica en la relación texto-imagen, sino en la temporalidad entre las viñetas o paneles, o en términos de Will Eisner, en la secuencia del cómic, que sería el equivalente al montaje en el cine.

El texto es, de hecho, un elemento perfectamente dispensable en el cómic, pues éste es primordialmente un medio visual y no textual; es decir, existen cómics sin texto, pero no existen cómics sin imagen. Existe todo un género llamado “cómic silente” en el que la narrativa se compone por un grupo de viñetas en secuencia, sin que medie una sola palabra, como el siguiente cómic (Figura 1) de Thomas Ott²⁰, donde en cinco paneles el autor nos presenta a dos hombres. El primero, con el sombrero, observa al segundo, que camina sosteniendo un maletín. Las viñetas 3 y 4 nos cuentan que el sujeto del sombrero está siguiendo al del maletín por un camino estrecho hasta que en la 5ª viñeta, un acercamiento al segundo personaje, mirando ya de reojo, nos narra que se ha dado cuenta de que lo están siguiendo.

El mismo Alberto Breccia dibujó historietas carentes de texto; sus bocetos *Drácula* (1983), y algunas de sus adaptaciones literarias, como *El otro yo del Dr. Jekyll*, incorporan mínimamente textos que complementan la historia, o tienen una función visual, como sus *Perfiles en blanco y negro*.²¹

²⁰ Ott, Thomas, *Dead End*, Editions Autrement, Paris, 1999, p.38.

²¹ Breccia, Alberto, *Breccia Negro Versión 2.0*, Doedytores, Buenos Aires, 2006.

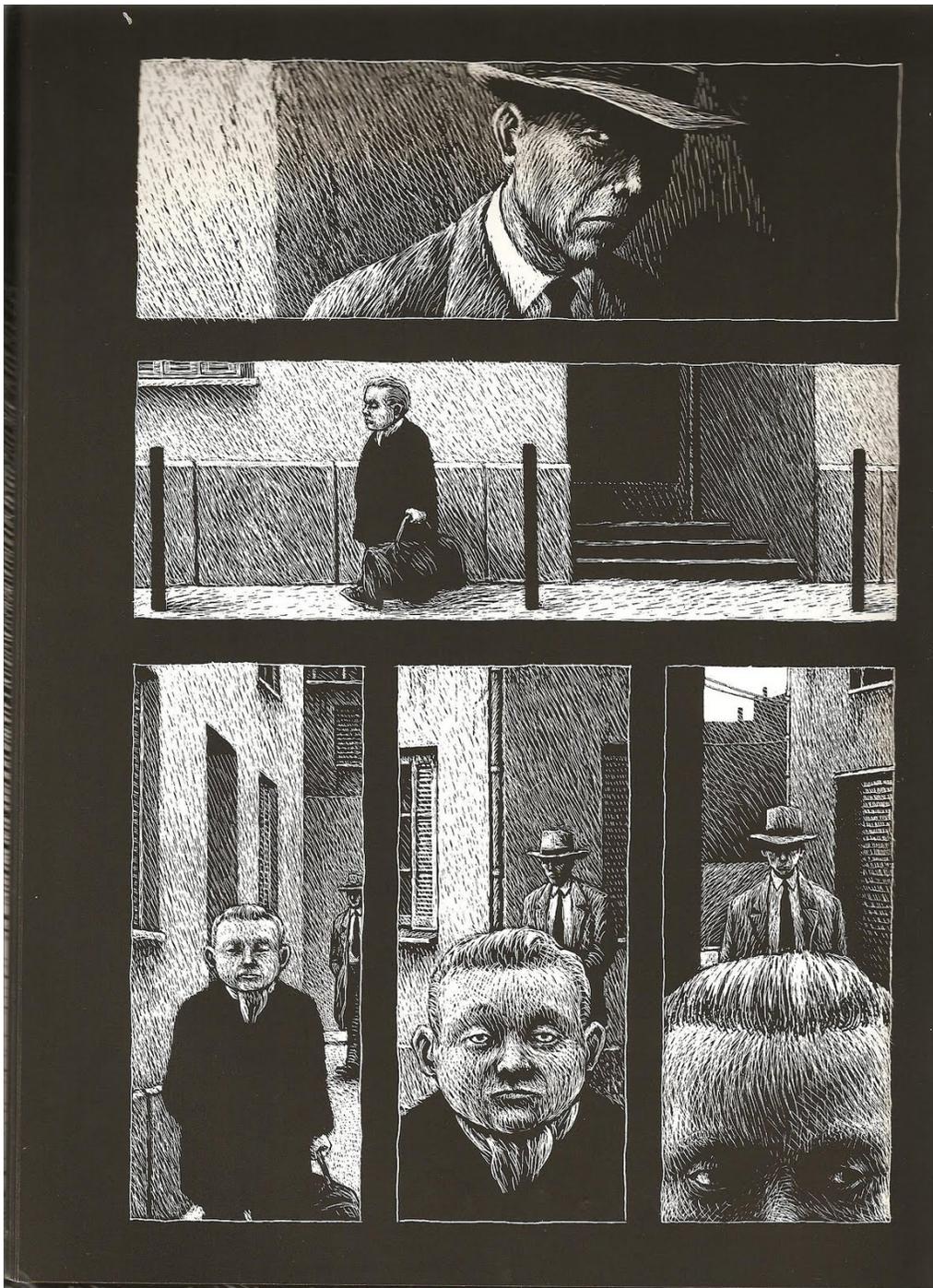


Figura 1

Para McCloud, el quid del lenguaje de los cómics acontece sobre todo en lo que no se ve (de ahí que denomine al cómic “the invisible art”), sino se imagina a partir de la relación entre viñetas. Un ejemplo de ello está en la siguiente tira

cómica (Figura 2) de *Peanuts*. Patty camina bajo la lluvia. En el trayecto se encuentra con Shermmy y le quita su paraguas. El dibujante, Charles Schultz, nunca nos muestra el momento en que la niña toma el paraguas, sino que este acontecimiento lo imaginamos, y por ende, la historia se completa en la mente del lector: “phantom panel”: an action that is not represented but is implied by the concatenation of two panels; that is, the elision of an image followed by an invitation to recreate that image in your mind”²².

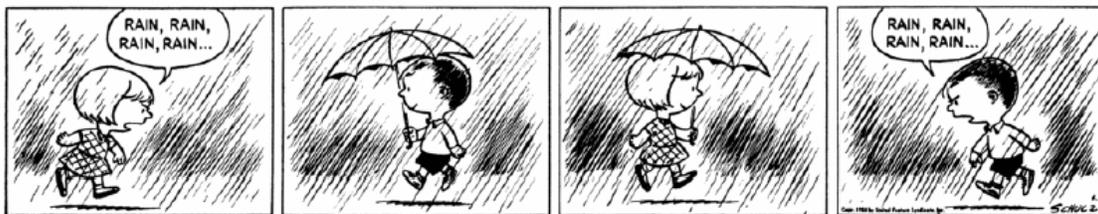


Figura 2

1.3 La mirada latinoamericana

Los estudios de la escuela francesa de la semiología tuvieron especial acogimiento en América Latina, aunque el cine y la fotografía despertaron mayor atención como medios de producción simbólica. A la par de esta perspectiva, en la década del 70 se pensó al cómic desde líneas como el colonialismo y la comunicación de masas. El texto que más eco tuvo en la región (Ana Merino lo considera “el eje de la perspectiva latinoamericana de análisis del cómic”²³) fue *Para leer al Pato Donald* de Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1970).

²² Roberto Bartual citando a Benoît Peeters en "Peanuts, 5 October 1950", en Priego, Ernesto (ed.), *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship*. London: The Comics Grid Digital First Editions, 2012, <http://www.comicsgrid.com> [2/05/12].

²³ *Ibid*, p.47.

En él, los autores analizan los contenidos de esta tira cómica dirigida al público infantil. Dorfman y Mattelart advierten que su ensayo tiene el propósito de fungir como un manual de descolonización.

Los investigadores y ensayistas alineados con esta escuela de pensamiento elegían como objeto de estudio y casi sin excepción producciones estadounidenses, en particular cómics de superhéroes o historietas publicadas por estudios como Walt Disney, desatendiendo por una parte la rica producción realizada en otras latitudes, como Europa, Japón o la propia América Latina, y por otra, que el superhéroe, no obstante su omnipresencia, no es el único género del medio, además que resulta, a la distancia, un blanco fácil para discutir sobre los efectos propagandísticos del cómic.

Esta perspectiva bien podría adentrarse en una de las dicotomías propuestas por Eco: apocalíptica, o, como observa Terenci Moix en su rastreo intelectual sobre el cómic,

me parece lícito descubrir una postura aristocrática que, como en el caso de los detractores de la imagen, fija más la mirada en lo que el cómic ha producido de nefasto que en lo que puede producir estéticamente a partir de unos hallazgos expresivos ya dados –por eso me parece fundamental empezar a entenderlo como «lenguaje»– y adónde puede llegar, temáticamente, si se parte de postulados ideológicos que puedan servirse de su vasto radio de acción con miras a una integración progresista en la dinámica de la sociedad moderna.²⁴

Otros autores que se insertan en esta línea fueron Anne Rubenstein, Irene Herner, Orlando Ortiz o Fernando Curiel. Ya entrados los 80 y durante la década siguiente, cuando la producción de cómics tuvo su propio proceso autorreflexivo con historias como *Watchmen* de Alan Moore, y más tarde, en lo que W.J.T. Mitchell denomina “el giro pictórico”²⁵, se observa una miríada de perspectivas

²⁴ Moix, Terenci, *Historia social del cómic*, p.90.

²⁵ Citado por los editores en Heer, Jeet y Kent Worcester, *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, 2009, p.XI. Sobre el tema de los cómics dentro del “giro pictórico”, también ha abundado Aarnoud Rommens en su artículo “Comics & Culture: A Step Towards Comic ‘Absolution?’”, disponible en <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/illustrations/aarnoudrommens.htm> [consultado el

sobre el medio. La histografía del cómic mexicano tuvo en Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra a sus principales exponentes con su exhaustivo libro de dos tomos *Puros cuentos* (1988).

Desde la crítica cultural destacan los ensayos de Carlos Monsiváis o Luis Arrieta, ambos con una mirada que bien se podría considerar “optimista” respecto a las posibilidades expresivas del medio. El ensayo de este último es particularmente interesante por el contraste que tiene con la perspectiva de la comunicación de masas: “los contenidos de los medios no son necesariamente su marca, ni determinan su signo. Esto es, el cómic no es *lowbrow-cult* por naturaleza, sino por el tipo de mensaje que ha elaborado.”²⁶ En este ensayo, Arrieta intenta sintetizar varias de las aristas del cómic: el cómic como cultura, el cómic como “arte popular”, el arte de los cómics, así como su posibilidad pedagógica y de manera más interesante, el cómic como medio de comunicación: “Si los cómics pueden concebirse como la resultante concreta de un código comunicativo (así conjugue en su base varios códigos primarios de diferente clase), podemos ubicarlo en la clasificación prácticamente exhaustiva de los medios de comunicación”.²⁷

La escuela de los estudios culturales latinoamericanos, que ha prestado atención al estudio de los medios de comunicación como parte de la cultura, se puede remontar hasta la década de 1980 y de ella destacan Jesús Martín-Barbero y Néstor García Canclini. Sus trabajos se distancian de las concepciones que tenía la crítica marxista ortodoxa de la década anterior. Si ésta concebía lo popular como una práctica homogénea, Barbero y Canclini

28/09/09] y sobre el término “Pictorial turn” se puede leer más en <http://exindex.hu/index.php?l=en&page=3&id=417> [19/04/12].

²⁶ Arrieta hace referencia a los niveles de cultura que proponía el teórico Dwight McDonald en los 60: *High-cult*, *middle-cult* y *Lowbrow-cult* (o *mass-cult*). Luis Arrieta, “Las relaciones extramaritales entre el cómic y el *kitsch*”, en Monsiváis, Carlos *et .al.*, *El cómic es algo serio*, Ediciones Eufesa, México, 1982, p.83.

²⁷ *Ibid*, p.77.

observan que con el advenimiento de los medios masivos, la cultura popular se resignifica y diversifica. La cultura popular, o mejor dicho en plural, culturas populares, serían entonces prácticas heterogéneas que han adquirido un nuevo sentido.

1.3.1 Desde México

Del 2000 a la fecha, un par de trabajos realizados en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México han aportado perspectivas innovadoras y que se distancian de la impronta massmediática o semiótica. El punto en común de estos trabajos radica en la elección de objetos de estudio representativos y canónicos del medio: *Watchmen* y *El Eternauta*. En ellos, los autores profundizan en las particularidades del cómic, y sitúan a las obras en un contexto histórico.

1) Watching the Watchmen: el cómic como narrativa gráfica (2000)

El primer trabajo es la tesis de licenciatura en Letras Inglesas, realizada por Ernesto Priego. Su interés es desentrañar cómo se cuentan las historias narradas en el lenguaje gráfico-textual del cómic, ofreciendo como estudio de caso (o “pre-texto”) la que es una de las obras estructuralmente más complejas del medio: *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons (1986).

En la primera parte de la tesis, el autor ofrece un panorama de la historia del cómic hasta la década del 80, ligándola con un recuento del estado de la cuestión y de las escasas investigaciones dedicadas al cómic en tanto narrativa.

Priego propone el estudio objetivo y sistemático del cómic como forma literaria narrativa. Para ello, ofrece un modelo de análisis narrativo del cómic, al que aborda desde el análisis interartístico pensado por Lois Parkinson, la narratología de Vladimir Propp, la teoría de la narrativa de Mieke Bal y el trabajo sobre el mismo tema de Gérard Genette y Luz Aurora Pimentel.

Para determinar la relación entre texto e imagen, se basa en *Narrativa audiovisual* de Jesús García Jiménez, y en las combinaciones pensadas por Scott McCloud en *Understanding Comics*. En este esfuerzo de narratología comparada que hace con *Watchmen*, Priego retoma a teóricos ya clásicos del cómic, como Daniele Barbieri o Román Gubern.

La última parte de la tesis se titula Pretexto. *Watching the Watchmen*: mirar en el abismo, y se centra en el análisis de algunas de las viñetas más ricas narrativamente; esto es, aquellas con un uso sofisticado de recursos como la focalización, multiplicidad de voces, encuadres conativos, viñetas subjetivas, elipsis, etc.

Siguiendo este método, el autor abunda en el montaje del cómic y desafía la noción de que la secuencialidad narrativa del cómic sea progresiva y lineal. En este punto se interesa por lo que denomina “la lógica conectiva entre viñetas”²⁸, la que equivaldría al montaje en el cine.

No es casual que Priego escogiese un cómic cuya estructura es poco convencional: en ella observamos saltos de tiempo, espacio y sub-tramas entrelazadas. En casi su totalidad, el montaje de *Watchmen* es anacrónico y hace uso constante de *flashbacks* y *flashforwards*.

Las historias dentro de otras historias, tan comunes en *Watchmen*, son yuxtapuestas de tal manera con el uso de texto, imagen, o ambos, que Priego ve un efecto metafórico: “liberan el significado de las imágenes visuales y verbales de la historia principal para mostrar cómo la conjunción imagen-texto posee, si se quiere, una polisemia de índole poética insospechada”.²⁹

²⁸ Priego, Ernesto, *Watching the Watchmen: el cómic como narrativa gráfica*, p.72.

²⁹ *Ibid*, p.78.

2) *El navegante de la eternidad: vagar solitario del héroe colectivo* (2009)

La segunda es una tesis de maestría, presentada por Édgar Adrián Mora para el posgrado en Estudios Latinoamericanos. A diferencia de la mirada de Priego, más ocupada en las características estructurales de las narraciones gráficas, Mora se interesa en historizar el desarrollo del cómic mundial y del argentino, concibiendo al cómic y en particular el legado de Héctor Oesterheld como un capítulo importante en la historia de la cultura latinoamericana del siglo XX. Este es un esfuerzo que además de abrir paso a otras líneas de investigación sobre la cultura y los medios en la región, difunde la obra de un intelectual que incluso en pleno 2010 sigue siendo desconocido para el “gran” público afuera de las fronteras argentinas y europeas.

La tesis comienza con un capítulo titulado: *Sobre la Historia del Cómic y su Recepción en el Campo de la Cultura*, donde el autor ofrece un panorama de la historia de la historieta a nivel mundial, y una revisión de los distintos estadios del medio (*cartoon, daily strip, comic strip, comic book, graphic novel*).

Posteriormente detalla el desarrollo de la historieta en Argentina, y reflexiona sobre el papel que el guionista de historietas tiene dentro del proceso de elaboración de las mismas. Asimismo, plantea el papel de la ideología dentro del cómic:

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 cómics 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 cómics. 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.³⁰

³⁰ Mora, Édgar Adrián, *El navegante de la eternidad: vagar solitario del héroe colectivo*, p. V.

Después Mora vincula la vida y obra de Oesterheld, a la vez de hacer un recorrido exhaustivo y crítico por sus obras principales, e intercalarlas con una crónica de la historia política de Argentina. Las obras en las que profundiza, en un sentido más histórico que literario, son: *Sargento Kirk*, *Sherlock Time*, *Mort Cinder*, *Vida del Che* y *Nekrodamus*. De nuevo, el método del autor es la articulación de la historia política de Argentina, la de la industria editorial de la historieta y la biografía de Oesterheld, en la que su vida personal, su oficio como guionista de historietas y su rol militante, son inseparables.

Finalmente, Mora dedica todo un capítulo a reflexionar sobre el concepto de “héroe colectivo”, ese término acuñado por Oesterheld en la primera edición de *El Eternauta*. Dice el argentino, citado por Mora: “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”.³¹

1.3.2 Desde Argentina

Del 2000 a la fecha, el cómic en este país ha contado con un importante reconocimiento oficial. La Comisión de Educación de la Cámara de Diputados decretó en 2002 el “interés legislativo por el proyecto Universidad del Cómic, de difusión, promoción y desenvolvimiento de la cultura popular”³², idea propuesta por el Instituto Universitario Nacional de Arte. Es así como varios estudiosos del cómic argentino tienen como objeto de estudio la obra y la biografía de su autor principal, Héctor Oesterheld, y particularmente de *El Eternauta*, considerado con frecuencia como el cómic hispano más importante. Paradójicamente, el cómic destruido por el oficialismo de ayer es el cómic reconocido por el oficialismo de hoy, como explicaré en el apartado sobre Oesterheld, en el Capítulo II.

³¹ *Ibid*, p.194.

³² Documento completo en <http://www.diputados.gov.ar/dependencias/dcomisiones/periodo-120/120-111.pdf> [consultado 12/02/09]

La presente década ha sido bastante fructífera en lo que tiene que ver con el estudio de la historieta en el país sudamericano. A diferencia de los esfuerzos individuales que se realizan en México, en Argentina se ha logrado consolidar grupos de estudio verdaderamente interdisciplinarios, como el de la Universidad Nacional de Córdoba, y el grupo de investigadores reunidos este año en el Primer Congreso Internacional de Historietas *Viñetas Serias*, convocado por la investigadora Laura Vazquez, de la Universidad de Buenos Aires.

De estos proyectos surgidos en el ámbito académico, destacan los siguientes:

1) Universidad Nacional de Córdoba. Proyecto titulado *Historietas realistas argentinas: estudios y estado del campo* que se ha llevado a cabo desde 2001 a la fecha, y que se propone:

“[construir] sucesivos mapas del campo de la historieta realista argentina y [producir] numerosos estudios específicos. Continuamos indagando, teniendo aquellos trabajos como referentes, considerando las modificaciones en la trayectoria del campo, incorporando nuevos estudios sobre creaciones significativas de períodos de su pasado, profundizando estudios sobre teoría y crítica sobre la historieta y la aplicación a ella de la teoría de la enunciación. Como objetivo general, nos proponemos avanzar en la caracterización actual del campo de la historieta realista argentina y estudiar otros aspectos y perspectivas significativos, para su comprensión, de períodos anteriores, que irán siendo completados en el futuro.”³³

Los resultados de este proyecto se pueden consultar en el blog del mismo (<http://historietasargentinas.wordpress.com/>). De ellos se puede observar que la mirada predominante proviene de la escuela de Pierre Bourdieu, y son de particular importancia textos sobre historietas que han marcado la producción cultural de ese país. En este grupo hay una persistente preocupación por reflexionar sobre cómo se ha pensado la historieta en la región. Entre sus objetivos, vuelvo a citar:

³³ Tomado de <http://historietasargentinas.wordpress.com/el-proyecto/proyecto-2008-2010/> [5/12/10]

Análisis los discursos teórico-críticos del campo de las ciencias sociales sobre historietas entre 1970/80. Abordamos las estrategias y operaciones discursivas por las cuales la historieta se constituyó en lenguaje-objeto para ciertos discursos teórico-críticos, inscriptos en el campo de las ciencias sociales y humanas, entre 1970 y 1980. Realizaremos un análisis de los estudios sobre la historieta que encontraron, en la reflexión sobre algunos casos emblemáticos, la oportunidad de cruzarse polémicamente y de medir sus límites para la intervención teórica y crítica en los procesos de transformación de la sociedad argentina. Hacia 1972, la publicación de *Para leer al Pato Donald* abrió la pregunta sobre los usos ideológicos de la historieta. El texto instaló en el campo de la discusión intelectual una agenda de temas y un sistema de referencias que pusieron en cuestión la fundación semiológica operada por Masotta y otros, hacia fines de los años sesenta. También consideraremos las polémicas sobre la ubicación ideológica de la serie *Mafalda*, de Quino, y otras series en la historieta argentina que jalonaron la década del setenta, con diversos espacios de visibilidad: revistas académicas, congresos, muestras, revistas de divulgación, suplementos de periódicos.

El debate, la producción de sentido que cubren esas publicaciones, muestra hasta qué punto es fundamental preguntarse, en ese momento de las ciencias sociales en Argentina, por la relación entre la lectura ideológica de los textos de la cultura de masas y la problemática presencia de ciertas estructuras de significación complejas, “dobles” (como el humor y la ironía, o las relaciones entre palabra e imagen), y por las formas de la interacción entre los mensajes y los géneros culturales provenientes de las metrópolis del planeta, incluyendo los procesos de recepción de esos mensajes y géneros en sociedades dominadas o “dependientes”. Realizaremos un análisis de los debates, discusiones o polémicas, que abarcaron varias sedes teóricas o disciplinares (marxismo, semiología, estudios culturales, crítica e historia literaria), acerca del valor ideológico de ciertos objetos emblemáticos de la cultura de masas: el género de las historietas infantiles y las series y personajes más populares del humor gráfico nacional (*Mafalda*, *Isidoro*, *Clemente*, *Inodoro Pereira*, etc.).³⁴

Algunos títulos importantes publicados tanto por los profesores a cargo del proyecto, como de estudiantes, y que desde los mismos títulos dan cuenta de los rumbos de estas investigaciones, son:

- “A las balas el pecho. El modelo social y la ética de montoneros en Héctor Germán Oesterheld: el segundo Eternauta como héroe montonero y la autoinmolación del autor” / Roberto von Sprecher
- “El espesor del signo”: Historietas y enunciación / Federico Reggiani
- “Oscar Masotta y la ‘literatura dibujada’. Reflexiones sobre la disolución de un objeto” / Lucas Rafael Berone
- El Sherlock Time de Oesterheld y Breccia. Acerca de la presencia del “género literario” en un formato massmediático / Lucas Berone
- Discurso montonero en las historietas de Héctor Germán Oesterheld / Roberto von Sprecher
- H. G. Oesterheld, campo de la historieta y campo del arte en los sesentas / Roberto von Sprecher
- De la historieta en la literatura popular: negaciones, determinaciones, segmentaciones, filiaciones / Lucas Berone

³⁴ *Ibid.*

- Historietas en transición: Representaciones del terrorismo de Estado durante la apertura democrática / Federico Reggiani
- El campo de la historieta realista en Argentina y la globalización neoliberal / Roberto von Sprecher
- La UNHIL (Unión de Historietistas e Ilustradores de Tucumán) en el campo de la historieta argentina / Federico Fabiano y Carlos Lotterberger
- Campo y lenguaje de la historieta argentina: la revista Comiqueando y la trayectoria del campo en los noventa / Roberto von Sprecher y Jeff Williams
- De la revista al libro: La edición de historietas argentinas después del 2001 / Federico Reggiani
- “El caso Mafalda, como experiencia de los límites” / Lucas Berone
- Reflexiones iniciales sobre el posible eternauta de Martel / Roberto Von 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 / Roberto Von Sprecher
- El Eternauta: el conocimiento, capital definitorio del campo del poder / Sebastián Gago
- El discurso sobre la historieta en Argentina. Intertextualidad, conciencia y mercado / Lucas Berone
- Ni literatura ni cine: puesta en página y enunciación en historieta (a partir de algunas lecturas de Fernando De Felipe) / Federico Reggiani

2) La historieta estudiada dentro del contexto de la historia de los medios en la Universidad de Buenos Aires (UBA), y el Primer Congreso Internacional de Historietas *Viñetas Serias*, en el que participaron varios miembros del proyecto *Historietas argentinas*, en la organización y como ponentes.

Actualmente los trabajos más interesantes que se tienen sobre los medios de comunicación en la región, forman parte del proyecto encabezado por la Dra. Mirta Varela, *Historia de los medios*, dependiente de la Facultad de Ciencias Sociales de esa universidad. Entre sus proyectos destacan la *Red de historia de los medios* (<http://www.rehime.com.ar/>), que busca articular los trabajos de investigadores de los medios en la región. Su sitio web no sólo provee información, sino que sirve como un repositorio de esas investigaciones. La Rehime es una muestra de la articulación entre docencia y archivo en la era del internet, en un ejercicio que aprovecha al máximo este nuevo medio para analizar otros; hacer una historia reflexiva de medios que hasta hace poco se consideraban monolíticos, y en los cuales no existía posibilidad alguna de maniobra o de mediación. Su *dossier* sobre los 60 años de la televisión argentina es una muestra de esta tendencia por hacer una historiografía de los

medios. El documento está disponible en:

http://www.rehime.com.ar/escritos/dossier/tv_tv60anos_.php.

En el mismo tenor y perteneciente a este proyecto se encuentra la línea de investigación sobre cómics *Historiografía de la historieta argentina: hacia un programa de transformación de las artes visuales*, coordinado por la Dra. Laura Vazquez, quien hizo una tesis doctoral titulada *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*, publicada por la sección dedicada a medios de comunicación de la editorial Paidós con sede en Argentina.

Referentes en el estudio del cómic argentino y latinoamericano son sus textos:

- "El Cordobazo dibujado: "invasión" política y experimentación", en: *Contratexto*, Número 18, Revista de la Facultad de Comunicación, N° 18, Fondo Editorial, Universidad de Lima, Perú, enero-diciembre de 2010.
- Revolución estética o estética revolucionaria: el *Che* dibujado", en: *Comunicación y Medios*. Monográfico: "Imagen y Política", Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, Santiago de Chile, Número 20.
- "La obra gráfica de Copi: vanguardia, política y exilio", en: *Comunicación y Medios*. Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, Santiago de Chile, Número 19, septiembre de 2009.
- "Después del fin del arte: COPi" en *Boletín de Estética. Centro de Investigaciones Filosóficas. Programa de Estudios en Filosofía del Arte. CIF*. Buenos Aires, julio de 2009.
- *Narrativas dibujadas: arte, cultura de masas y lenguaje*. Coordinadora de número de *Diálogos de las Comunicación*. (Coordinación de los 18 artículos de la edición, presentación editorial en formato video y en texto, producción de entrevistas a referentes del campo y fotorreportaje).Revista académica de la Federación Latinoamericana de Facultad de Comunicación Social, FELAFACS, Lima, julio de 2009.
- "En el comienzo hay un muerto: hacia un programa de estudios de la historieta latinoamericana", en: *Narrativas dibujadas: arte, cultura de masas y lenguaje*. Coordinadora de número de *Diálogos de las Comunicación* (Vazquez, L. coord.), Revista académica de la Federación Latinoamericana de Facultad de Comunicación Social, FELAFACS, Lima, julio de 2009.
- "Historia de la Historieta: aproximaciones teóricas y metodológicas para una investigación en curso", *Papeles de Trabajo*, revista electrónica del Instituto de Altos Estudios Sociales de la Universidad Nacional de General San Martín (IDAES), Año 2, N° 4, Buenos Aires, diciembre de 2008.
- "Copi: el fuera de campo" en, *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, Editorial Pablo de la Torrente, Número 30, Volumen 8, La Habana, Cuba, junio de 2008.
- "La obra gráfica de Copi: vanguardia, política y exilio" *Question, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social*, Número 18, Sección Ensayos, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, otoño de 2008. (<http://www.perio.unlp.edu.ar/question>)
- "30 años sin Oesterheld: alcances y límites del registro documental". *Question, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social*, Número 16, Sección

A su cargo estuvo la coordinación del Primer Congreso Internacional de Historietas *Viñetas Serias* (Buenos Aires, septiembre 2010), un encuentro que “considera a la historieta como un capítulo de la historia y promueve una experiencia que estimule la producción teórica y crítica en articulación con series más amplias de la sociedad, la política y la cultura” (ver volante en la sección de anexos), y que contó con las conferencias magistrales del teórico y semiólogo Óscar Steimberg y los guionistas Carlos Trillo y Juan Sasturain, entre otros. Los tres hicieron reflexiones sobre la historia de la historieta argentina durante más de la segunda mitad del siglo XX, a partir de sus experiencias personales y de su trayectoria profesional.

Una de las presentaciones más interesantes durante este encuentro fue la del guionista-dibujante norteamericano Peter Kuper, que habló sobre su obra más reciente (2009), *Diario de Oaxaca*³⁵, un relato basado en la experiencia que el historietista tuvo junto a su familia en 2006, cuando se mudó de Nueva York a Oaxaca. Kuper contó que después de cinco años del incesante estrés y la paranoia que se vivían en Nueva York como consecuencia del ataque terrorista a las Torres gemelas el 11 de septiembre de 2001, se decidió a dejar la ciudad, esperando mudarse a un ambiente más tranquilo, que le permitiera concentrarse en su trabajo y su familia.

No sabía mucho de Oaxaca, donde lejos de encontrar calma, se enfrentó a la génesis del movimiento de la APPO y a la represión por parte del entonces gobernador Ulises Ruiz, conflicto del que da cuenta en su cómic. Kuper contó verbal y visualmente, con fotografías y bocetos, que al inicio del movimiento, se acercó a éste “como un turista gringo con su cámara fotográfica y sin hablar una palabra de español”, por lo que despertó suspicacia y rechazo. En cuanto cambió la cámara por el cuaderno y se sentó a dibujar lo que observaba,

³⁵ El cómic se puede conseguir en México por medio de la editorial Sexto Piso: http://www.sextopiso.com/esp/art_detalle.php?ida=175

haciendo retratos de los integrantes y narrando cortos episodios, los participantes del movimiento le permitieron estar cerca de ellos, por lo que su cómic resulta una de las experiencias más personales e íntimas que existen de ese momento de la historia reciente de México. A Kuper le asombraba haber entablado una relación de confianza y conocimiento por medio de su libreta de dibujo, a diferencia de la amenaza e intromisión que suponía la cámara fotográfica.

En el Congreso se presentaron asimismo decenas de proyectos de investigación en curso y concluidos, que dejaron ver la amplitud de miradas con que cuenta el campo del cómic en este país. Algunos títulos de las ponencias, organizadas por grandes ejes temáticos, y que se pueden consultar en el archivo digital del congreso (<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/>), son:

- De la desmitificación de la historieta a la historia del mito: una genealogía de Para leer al Pato Donald - Zarowsky, Mariano
- El peronismo en la historieta argentina de los '80 - Arana, Juan Ignacio
- Eva Perón: entre la historia, el mito y la historieta - Veronelli, Agustina
- La poética estético-política en el campo de la historieta argentina. Análisis de dos casos: "La Batalla de Chacabuco" (Epopeyas Argentinas, 1970) y "Latinoamérica y el imperialismo" (El Descamisado, 1973-1974), de Héctor G. Oesterheld - Fernández, Laura C.
- Copi dibujante humorístico. Recorridos de una mujer sentada - Plante, Isabel
- Ella, una y todas: Mujeres en la obra de Patricia Breccia. - Acevedo, Mariela
- La doble alteridad de las historietas de Ralf König: el cómic gay y su irrupción en lo mainstream - Saxe, Facundo N.
- La representación de la mujer en la historieta femenina de Maitena - Cerra, Mariel
- Campo literario y campo de la historieta en Argentina. Notas para un análisis en fase - Berone, Lucas
- Los salones inter(nacionales) de humor e historieta realizados en el Museo Genaro Perez (Córdoba) en 1972 y 1974 - Rugnone, Andrea Rosana
- Por una teoría estética en las historietas - Carneiro Mourilhe Silva, Fabio Luiz
- El mundo según el gap. Una aproximación estética a la historieta - Turnes, Pablo

1.4 Perspectivas y rumbos a futuro

Los trabajos antes mencionados, y sobre todo las ponencias presentadas en el Congreso sobre historietas *Viñetas Serias* (consultar el programa en la sección Anexos), dejan entrever cómo en años recientes la historieta, y en particular la

argentina, se ha consolidado como un campo de estudio que merece la atención no sólo de académicos, sino del mismo gobierno y el Congreso argentinos, que contribuyen con recursos presupuestarios a la promoción de la historieta, apoyando, por ejemplo, a la realización de ese encuentro académico, imprimiendo *El Eternauta* como libro de texto para el nivel primaria y realizando exhibiciones de primer orden, como la Muestra Colectiva *H.G.O. + Eternauta*, organizada en septiembre de 2010 en la sala de exposiciones José Luis Cabezas del Congreso Nacional, y en la que participaron diversos artistas como Jimena Croceri y Miguel Ángel Foncueva, rindiendo homenaje a su más significativo autor de historietas, Héctor G. Oesterheld (consultar el folleto del evento en sección de Anexos).

Esta ambiciosa exhibición, que tuve oportunidad de visitar durante mi estancia académica, sorprendía desde la entrada de la sala: una escultura de 2.50 metros de altura, hecha con hierro y yeso, daba forma al personaje principal del cómic más conocido de Oesterheld, invitando a ingresar a una exposición curada con precisión histórica y con el afecto que el guionista argentino sigue despertando entre sus compatriotas.

Otro evento notable fue la *Gran Semana Suelta de Viñetas*, que fungió como apéndice del Congreso *Viñetas Serias*, y se llevó a cabo en distintas localidades de Buenos Aires. Comprendió diversas prácticas relacionadas con la historieta, como exposiciones, presentaciones de libros y charlas con autores e investigadores. Las sedes, el Museo de Arte Latinoamericano (MALBA), el Centro Cultural de España y el Centro Cultural Rojas de Buenos Aires, aseguraron que, además de los habituales asistentes a este tipo de encuentros, públicos diversos e internacionales conocieran el estado actual del cómic argentino y el trabajo de historietistas como Peter Kuper. La organización de este evento alterno fue igualmente un guiño al agitado ambiente cultural en el Buenos Aires de los sesenta, particularmente durante la Bienal Internacional de Historietas celebrada en el Instituto Di Tella en 1968.

En diciembre de 2010 se organizó en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires una muestra sobre cómics argentinos contemporáneos, por lo que la atención sobre el cómic no se centra sólo en la importante historia que este medio tiene, sino en sus expresiones y reconfiguraciones en la actualidad.

Brasil, que tuvo una participación importante en el Congreso, es, después de Argentina, el país latinoamericano que más atención pone a la promoción, difusión y producción de cómics, así como al análisis y crítica que se hace de este medio desde la academia. Destaca el proyecto Observatorio de Historietas (Observatório de Histórias em Quadrinhos) coordinado por los profesores Álvaro de Moya, Antonio Luis Cagnin y Waldomiro Vergueiro de la Universidad de Sao Paulo.

Estados Unidos y Europa cuentan con industrias del cómic sólidas y programas oficiales de preservación y difusión. Un ejemplo es el de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, con sede en Washington, que mantiene un archivo “vivo” de cómics, con soporte material y digital, y que lejos de fungir como un mero repositorio, es un espacio en el que se piensa la historia y actualidad de este medio. El pasado 11 de septiembre de 2011, la Biblioteca hizo una adquisición-curaduría especial de conmemoración³⁶, programa exhibiciones que “celebran el arte del cómic”³⁷ y su política pública resulta tan detallada y que bien podría servir como un modelo a seguir por países como México, sin políticas públicas en este sentido, y con una industria de la historieta en franco estado de decadencia, no sólo en el sentido de que ya no produce, sino que lo producido no se resguarda.

En Europa, particularmente Francia y Bélgica, los cómics tienen un estatus privilegiado. En Bruselas se localiza el Comic Strip Center, alojado en un enorme y lujoso edificio estilo Art Nouveau, diseñado por Victor Horta en 1906. Este

³⁶ Se puede consultar en: <http://www.loc.gov/exhibits/911/911-comics.html> [26/01/12].

³⁷ http://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/library-of-congress-opens-timely-and-timeless-exhibit-today-to-celebrate-comic-art/2011/09/13/gIQAgMA9UK_blog.html [25/01/12]

centro, fundado en 1984, tiene las características tradicionales de un museo: exhibiciones permanentes y temporales, y además cuenta con un centro de documentación que sobrepasa los 40,000 títulos entre cómics e investigaciones sobre el medio. Su financiamiento es mixto y funciona como una organización sin fines de lucro³⁸.

En 2007 se celebraron en esta ciudad los 100 años del nacimiento de Hergé, el autor del cómic belga más conocido, *Tintin*, con una serie de eventos conmemorativos en los principales espacios públicos de la ciudad y fundando el museo Hergé³⁹.

Las diferencias entre Europa, Estados Unidos y América Latina en cuanto a producción de historietas, son grandes. En la actualidad ya no se puede hablar de industrias masivas del cómic, salvo en el caso de Estados Unidos, que sigue publicando cuantiosos tirajes de sus historietas de superhéroes, y Japón con su industria del Manga. Como afirma Ana Merino⁴⁰, la historieta dejó de ser masiva durante la era de la globalización, cuando sus lectores se interesaron más por la internet, los videojuegos y, en el caso de América Latina, la televisión se consolidó como el medio con mayor número de audiencia. Ante este cambio, nos encontramos con que la atención que genera actualmente el cómic latinoamericano, tiene que ver más con su historia o con sus nuevas formas de producción (webcomics, principalmente), o en tanto a su tradicional forma de producción, pero a menor escala.

Más allá de Argentina y Brasil, en América Latina se observan pocos proyectos de largo alcance y permanentes de difusión y preservación de historietas, y las investigaciones que se hacen sobre el medio resultan insuficientes. En México, alguna vez el principal productor de historietas de la región, el proyecto oficial

³⁸ <http://www.comicscenter.net/en/home>.

³⁹ http://www.sundayszaman.com/sunday/newsDetail_getNewsById.action?newsId=112032
[22/05/12].

⁴⁰ *Op. Cit.*, p.268.

más importante que se ha hecho en años es la adquisición que el Gobierno del Distrito Federal hizo del archivo de Carlos Monsiváis, tras el fallecimiento del escritor en 2010. Ese archivo comprende, entre muchos documentos, un gran número de cómics coleccionados durante años, y se aloja permanentemente en el Museo del Estanquillo, donado por el GDF.

El antecedente más ambicioso de este proyecto fue la exposición *Puros Cuentos*, curada por Armando Bartra y Juan Manuel Aurrecochea, y exhibida en el Museo Nacional de Culturas Populares en 1987. De esta experiencia surgió el texto de referencia que lleva el mismo título y comprende dos enormes tomos. El gran mérito de Bartra y Aurrecochea fue hacer una documentación exhaustiva de la historieta mexicana desde los albores del siglo XIX hasta mediados del XX, y añadir un comentario atento al contexto de cada una, no sin un fin legitimador del medio.

Desde entonces han surgido iniciativas que cuando no son individuales, resultan cortas de miras, como el Encuentro Internacional de la Asociación de Narradores Gráficos organizado en Octubre de 2007 en la Universidad Iberoamericana, cuya misión era: “Contribuir a limpiar el nombre del cómic, ya que desde su propio nombre es asociado equívocamente con lo humorístico; nuestra idea es analizarlo y profundizar en él desde el punto de vista académico, y no tanto como una afición”⁴¹. Una revisión superficial de los eventos previos realizados a propósito de la historieta (como *Puros cuentos*), así como de bibliografía general, hubiera bastado para omitir este intento legitimador tan anacrónico en pleno 2007.

No obstante el limitado número de investigaciones sobre la historieta en la región, las tecnologías actuales ofrecen una colaboración más estrecha entre los investigadores, y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos actuales, como archivos digitales y las plataformas de publicación tipo blogs, permiten difundir los resultados y propician nuevas líneas de investigación, como es el

⁴¹ Tomado del blog *Alpha Comics* <http://alphacomics.blogspot.com/2007/09/realizar-ua-encuentro-internacional.html> [consultado 12/02/09]

caso de la Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta, que publica algunos artículos en su sitio (<http://www.rlesh.110mb.com/>), o los blogs argentinos antes mencionados.

En lo que tiene que ver con los rumbos teóricos, quedan afianzadas las líneas multi e interdisciplinaria, mientras que los abordajes tradicionales como la semiología o la comunicación de masas son menos frecuentes, aunque no obsoletos.

Empero, dos problemas básicos se han pasado por alto en este campo de estudio, y que tienen que ver con:

- a) La nula difusión de obras tanto “marginales” como “canónicas”⁴² del cómic latinoamericano en varios países de la región (y habría que pensar en la ruptura de cánones del cómic, una vez establecidos). Que en parte se debe a:
- b) La falta de programas de conservación material (archivística) de estos materiales. Temas que en sí mismos dan para largas reflexiones y posibles líneas de investigación.

Como se puede apreciar en el programa del Congreso *Viñetas Serias*, la vasta mayoría de ponencias se ocupaban de cómics “centrales”; es decir, argentinos, estadounidenses, europeos y, en menos medida, brasileños. Casi completamente omitidos quedaron los cómics “periféricos”, que serían los latinoamericanos (rara vez se mencionó este término en el congreso), “orientales” y de regiones remotas, no sólo en el sentido geográfico, sino de conocimiento e interés de los investigadores.

⁴² Por ejemplo, los derechos de *El Eternauta*, obra canónica que Héctor Oesterheld escribió en 1957, se compraron en México y se publicó en formato de novela gráfica (los números seriales compilados) hasta el 2010, por la Editorial RM. Es decir, más de 50 años después de su publicación el país sudamericano.

Desde América Latina se tendría que poner atención precisamente a la producción historietística latinoamericana con tanta o más dedicación como a las industrias hegemónicas del cómic. Y dentro de la periferia bien se podrían identificar otras pequeñas periferias, esas que no se podrían comparar en número de tiraje a las grandes industrias latinoamericanas del cómic (mexicana, argentina, cubana), pero que permanecen como capítulos de una historia de la cultura latinoamericana aún por explorar. Valga esta reflexión como una invitación a poner la lupa sobre otras historietas latinoamericanas: salvadoreñas, guatemaltecas, colombianas, peruanas...

Capítulo II

El vitral antiguo: *Mort Cinder* y su contexto histórico



Este capítulo se inscribe en la mirada historiográfica que se ha hecho sobre los medios de comunicación latinoamericanos en los últimos 25 años, dentro del

marco teórico-metodológico propuesto por Jesús Martín-Barbero en su hoy clásico *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía* (1987), y sigue de cerca la línea de investigaciones que se realizan actualmente en el Departamento de Historia de los medios en la Universidad de Buenos Aires, coordinado por la Dra. Mirta Varela, especialista en la historia de la televisión y la prensa argentinas.

Como afirma María Cristina Mata,

[las] proposiciones [...] formuladas por Jesús Martín-Barbero, planteando que la cultura masiva es el modo en que se producen las significaciones en las sociedades donde «todo» (las relaciones sociales) se ha masificado, introdujeron una dimensión dinámica a la noción y la volvieron apta para dar cuenta de particulares configuraciones de sentido características de situaciones y momentos determinados: valores, modos de vincularse entre los individuos, divisiones del tiempo, organización del espacio público y el espacio privado, modos de legitimación, etc. y no sólo de un conjunto de mensajes producidos estandarizadamente y consumidos más o menos indiscriminadamente.⁴³

En el interés por demostrar cómo a través de un medio masivo se fincaron determinados valores de época (el sentimiento de cambio que impulsó las búsquedas que denomino –y se autodenominaban “vanguardistas”–), a la vez de los modos en que el propio medio se legitimaba a sí mismo no sólo en Argentina, sino en lugares como Francia o Estados Unidos, el capítulo comienza con un panorama del cómic y su desarrollo como medio. Hago énfasis en el ambiente político latinoamericano de finales de los 50 y específicamente, al ambiente cultural de la Argentina de ese periodo y de principios de los 60, cuando desde las artes visuales y los medios de comunicación se hacían búsquedas estéticas con una intención primordialmente política. La articulación de estos campos, motivados por un fin vanguardista en su acepción más política que histórica, fue hecha por Óscar Masotta y un importante grupo de creadores pertenecientes al arte político en aquella década.

⁴³ María Cristina Mata, “De la cultura masiva a la cultura mediática”, en http://cmapublic2.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1131318757078_1471265778_1179 [29/03/12].

2.1 Repensar los medios

En su estado de la cuestión sobre las teorías de la comunicación actuales en América Latina, Gustavo León Duarte apunta que las propuestas de Jesús Martín-Barbero han conminado a “la construcción de un diálogo articulado y de mediaciones que hacen y marcan precisamente su especificidad y reubican a la comunicación en el ámbito más amplio de las ciencias sociales”⁴⁴.

Las teorías de Barbero se inscriben en los procesos de globalización en la que los medios se perfilan más como “modalidades de interrelación mediatizada pero interactiva, dialógica, en tiempo real e incluso, personalizadas, en un espacio globalizado, sin fronteras, sin limitaciones, que nos permite movernos entre los límites de lo global a lo local de manera simultánea”⁴⁵. Esto permite pensar en los medios de comunicación actuales y en los discursos que se producen y diseminan a través de ellos, pero, ¿cómo pensar, desde la actualidad, en los medios del pasado?

En su indagación sobre los teóricos Eliseo Verón, Armand Mattelart y Martín-Barbero, Alberto Maldonado destaca la preocupación de Barbero por pensar la comunicación desde una perspectiva histórica: “Su obra principal, *De los medios a las mediaciones*, es en mucho una investigación histórica sobre esas formas históricas de larga permanencia que son las matrices culturales; tanto en sus libros como en artículos, conferencias, cursos y seminarios, esa línea metodológica de *pensar históricamente* es una característica que Martín Barbero mantiene durante toda su trayectoria intelectual.”⁴⁶

Historizo este apartado basándome en los textos de Ana Merino sobre cómic hispánico, de Laura Vazquez sobre industria de la historieta argentina e investigaciones hechas por las académicas argentinas Andrea Giunta en su libro *Vanguardia, latinoamericanismo y política*, y Ana Longoni en sus textos sobre el

⁴⁴ Gustavo León Duarte, “Teorías e Investigación de la Comunicación en América Latina”, en <http://grupo.us.es/grehcco/ambitos07-08/duarte.pdf> [04/04/12].

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Alberto Maldonado, *Op.Cit.*

concepto de vanguardia y en el *Seminario Poéticas/Políticas. Prácticas antagonistas en arte/política en América Latina desde los años 60*, llevado a cabo en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la UNAM en febrero de este año⁴⁷.

El corte histórico lo hago a a partir de 1957 y lo extiendo hasta 1968: desde el año en que Oesterheld funda la editorial *Frontera* y publica su cómic más latinoamericanista: *El Eternauta*, pasando por el más ambicioso proyecto emancipatorio del continente que fue la Revolución cubana y su correspondencia en las historias elaboradas por el guionista argentino en títulos como *Ernie Pike*, *Eva*, *El Che*. *Mort Cinder* es la culminación y perfeccionamiento de esa visión emancipatoria de la historia hecha desde el cómic, con una correspondencia visual elaborada por Alberto Breccia y que hizo escuela en el país sudamericano. Finalmente cierro en el año en que se funda la cátedra sobre historieta en el Instituto Di Tella de Buenos Aires.

Lo que este apartado sobre el contexto histórico dejará ver es cómo Oesterheld y Breccia, aprovechando las condiciones de producción, el ambiente cultural de esa época y su dominio sobre la técnica –consolidado en *Mort Cinder*–, lograron difundir por un medio masivo un producto crítico y estilizado, repensando en el proceso el medio en el que trabajaban y redefiniendo sus posibilidades, en un antecedente directo de ese fenómeno omnipresente de hoy que es la “comunicación alternativa”.

A la vez de echar por tierra las nociones esencialistas sobre los medios de comunicación hechas desde la perspectiva de la cultura de masas –hoy ya en franco desuso⁴⁸, esta tesis propone indagar reflexivamente sobre episodios de

⁴⁷ <http://www.muac.unam.mx/proyectos/campusexpandido/seminarios/14.html>

⁴⁸ “[desde los 80] Martín Barbero rompió radicalmente con la lógica de los estudios de *mass media*, que centraban la comprensión de los procesos sociales de comunicación en los medios de comunicación industrial y en los “efectos” que producían en los públicos radioescuchas y telespectadores. Los esquemas funcionalistas lineales que centraban sus preocupaciones en la investigación cuantitativa de “efectos” de campañas publicitarias y electorales, de contenidos manifiestos y del número de aparatos electrónicos en posesión, fueron profundamente cuestionados. El autor cambió la concepción del campo insertando la historia, la cultura y la

la historia de los medios latinoamericanos frecuentemente desatendidos, y más que discutir sobre las posibilidades de agencia de varios actores en los medios masivos, dé cuenta de los autores, las obras, las condiciones de producción y los momentos históricos en los que se ya se gestaron estos episodios de la cultura.

2.2 El cómic dentro de la industria cultural y un breve panorama sobre el desarrollo del medio hasta la década del 60

El cómic es un medio de comunicación masiva inserto en la lógica de la industria cultural: “Un bien que se produce, reproduce, conserva y difunde según criterios industriales y comerciales; esto es, en serie y aplicando una estrategia de tipo económico en vez de perseguir una finalidad de tipo cultural”⁴⁹. Empero, a lo largo de más de un siglo, en esta industria han surgido no pocas y notables excepciones a la regla, lo que más que una contradicción, nos habla de las capacidades del medio para sobrepasar las convenciones impuestas por la industria que lo produce; esas estrategias mercantiles que en la mayoría de los casos lo han convertido en mero producto de consumo con una narrativa formuláica y repetitiva.

Las indagaciones que muchos estudiosos han hecho de las cualidades y características intrínsecas del cómic, como se vio en el capítulo anterior, nos hablan de un medio con una enorme plasticidad para adaptarse a los géneros y discursos más diversos. Desde el cómic se refuerzan ideologías, pero también

política en el pensamiento y en la investigación de la comunicación. El campo se amplió y se profundizó por medio de las matrices culturales populares; de los mestizajes raciales, éticos, religiosos, políticos, así como por la inclusión de géneros y narrativas populares y por el desplazamiento de la investigación centrada en los medios hacia las mediaciones”, Alberto Efendy Maldonado Gómez de la Torre, “Reflexiones sobre la investigación teórica en comunicación en América Latina”, en: <http://processocom.files.wordpress.com/2008/05/reflex1.pdf> [03/04/12].

⁴⁹ Puente, Estela, *Industrias culturales y políticas de Estado*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2007. p.22.

se cuestionan. El cómic, desde sus inicios, expresa la historia de sus creadores pensando y repensando las formas, por lo que la afirmación de que las producciones que se insertan dentro de las industrias culturales presentan “bien codificados estereotipos rígidos, fieles a la estandarización propia de la industria cultural”⁵⁰, queda en entredicho.

Una observación atenta a los estilos de dibujantes como Milton Caniff, Hugo Pratt o Alberto Breccia nos lleva a una conclusión muy alejada de esa afirmación esencialista. Se puede decir lo mismo de narrativas como las de George Herriman, Will Eisner o Héctor Germán Oesterheld. Todas las convulsiones políticas-culturales de la década del 60 tuvieron correspondencia en cómics realizados en varias partes del mundo, como Argentina o Estados Unidos y su agitación cultural de la mano de autores como Robert Crumb o Harvey Kurtzman, fundador de la revista satírica *MAD*. Luis Arrieta, en su apartado “El arte de los cómics”, destaca que las funciones sociales de éstos son “múltiples y variadas, desde el tradicional esparcimiento y evasión hasta la provocación moral y de subversión ideológica, propia de los cómics contraculturales”⁵¹.

A esto hay que añadir una preocupación de algunos creadores del cómic por traspasar la crítica social o subvertir el orden: la de explorar la condición humana por medio de la narrativa gráfica, en lo que podría considerarse una poética del cómic. El precursor de estas historias íntimas, novedosas en temática y estilo, que conmovían a la vez de entretener con su tono hilarante e invitaban a la reflexión, fue George Herriman con *Krazy Kat* (conocida en Latinoamérica como *La gata loca*, aunque en realidad su sexo es indeterminado), tira cómica publicada entre 1910 y 1944, que cuenta la historia de un gato o una gata (Herriman defendió la ambigüedad de su sexo, pero en varias ocasiones se infiere que se trata de un gato gustoso por jugar y transgredir los roles de género) enamorado de un ratón que, lejos de corresponder a sus afectos, se

⁵⁰ *Ibid*, p.90.

⁵¹ *Ibid*. p.91.

dedica a arrojarle ladrillos y por ello se mete en aprietos con un perro policía, a su vez enamorado del gato.

Este fue el esquema utilizado durante 30 años por Herriman, en el que las peripecias de tres personajes convirtieron a la tira dominical en mucho más que un pasatiempo; en una obra a la que guionistas y dibujantes se han remitido durante ya casi un siglo. Su influencia fue notoria no sólo en dibujantes norteamericanos como Robert Crumb o Denis Kitchen, y la generación *underground* o de la contracultura en los años 60, sino que ha inspirado cómics más allá de sus fronteras geográficas y temporales, como *Aspirino y Colodión* (Alfons Figueiras, España, 1966), o clásicos que redefinieron al cómic con sus inquietudes filosóficas y multirreferenciales, como *Calvin y Hobbes* (Bill Watterson, EUA, 1985), o *Jimmy Corrigan*, la melancólica y semi-autobiográfica historia de un hombre adulto que se encuentra por primera vez con su padre (Chris Ware, EUA, 2000).

El cómic norteamericano después de *Krazy Kat* se comienza a afianzar como industria y el medio se diversifica en géneros. Es fundamental recalcar que para entender una tira cómica en su totalidad, es imprescindible conocer el contexto histórico que la vio surgir. El género del súperhéroe se gesta en un período de enorme violencia en las calles de Estados Unidos. Particularmente en Chicago, la sociedad se había convertido en rehén del orden autoimpuesto por la mafia que Al Capone encabezaba. Hacia 1931 y después de muchos años de asesinatos cruentos, el criminal fue finalmente condenado. Este ambiente de desasosiego y temor fue reflejado en el género del súperhéroe, la personificación de una moral incorruptible que vendría a solucionar los problemas de los que nadie se quería encargar. El *Chicago Tribune* publicó ese mismo año el primer cómic del género, *Dick Tracy*, el inspector implacable que lucha contra el crimen.

Pero no sería sino hasta los albores de 1940, un año crucial en la historia del siglo XX, que la publicación de *Superman* y luego *Batman*, cambiaría para siempre al cómic, convirtiendo el género del súperhéroe en la época dorada de

la historieta norteamericana y en el foco de atención del público y la industria en su conjunto. Estos dos súperhéroes, el casi todopoderoso y el vigilante, representaban los ideales del *American way of life*, las ambiciones de un país que en menos de cinco años resultaría ser el hegemon dentro del nuevo orden impuesto al final de la Segunda Guerra Mundial. Durante este periodo, otros géneros del cómic continuaron explorando temáticas que poco o nada tenían que ver con este furor supremacista, o que usando sus propios recursos, lo parodiaban, como *The Spirit* de Will Eisner (1940), un súperhéroe que:

En su ya eterna y a la vez fugaz búsqueda de la justicia, en su irónica indagación por los valores que se supone él posee, es un héroe trágico, más cercano al Philip Marlowe de Raymond Chandler, o al Sam Spade de Dashiell Hammett, que a Superman o Batman, cuyas infantiles motivaciones y grotesco sentido de la propia rectitud provee el necesario contraste por la desengañada filosofía del Spirit.⁵²

A la par del súperhéroe, desde la mitad de los 30 y hasta pasados los 50, la editorial EC Comics (*Educational Comics*) publicó algunas de las corrientes más arriesgadas de la historieta norteamericana: desde la experimentación con géneros propios de la literatura adaptados a la narrativa gráfica, como el horror y la fantasía (*Tales of Terror*, 1949), hasta las sátiras ácidas y las parodias críticas de la revista *MAD* a cargo de Harvey Kurtzman, que sentaría las bases para el cómic *underground* de los 50 y 60. El horror en el cómic floreció durante 1950-55:

Estos cómics habían reunido excelentes narraciones con grotescos y aterradores trabajos artísticos, utilizando tramas que se encontraban tan cercanas a la realidad como para congelar el líquido raquídeo de los lectores en las oscuras horas de la noche. En varias ocasiones, EC adaptó historias cortas de Ray Bradbury a la forma del libro-cómic, y era notable observar qué bien se sujetaban los argumentistas de las historias de EC a las escritas por Bradbury. Los cómics EC [trataban] el caso de la violencia matizada por el horror, involucrando a gente inocente. La línea EC hizo una ocasional incursión en el área política, como es el caso de una historia de un periodista acribillado por miembros del Ku Klux Klan. Sin embargo, la temática social y política no era bien vista durante la época de Joe McCarthy, y la violencia en los cómics proporcionó un muy conveniente punto de ataque por una gran variedad de censores, intereses creados y simples extravagantes.⁵³

⁵² Maurice Horn citado por Mark James Estren en su ensayo "Antecedentes del cómic *underground*", en Monsiváis, *et al*, *El cómic es algo serio.*, p.109.

⁵³ *Ibid*, p.106.

Mientras el macartismo acechaba al cómic estadounidense, en Europa, particularmente Francia e Italia, la historieta exploraba nuevas técnicas. La Escuela de Artes Aplicadas surgió en París en 1964, con el fin de enseñar técnicas de elaboración del cómic. Una historia semejante se gestaba en la Argentina de los 60, tema sobre el que abundaré más adelante.

2.3 Las grandes industrias del cómic latinoamericano

En *El cómic hispánico*, Ana Merino se propone establecer cuatro grandes industrias del cómic hispánico: la española, la mexicana, la argentina y la cubana. De todas ellas hace un recuento histórico que parte de finales del siglo XIX a mediados del XX; desde su relación con la prensa y pasando de “ser ilustraciones que acompañan a los artículos a ser narraciones autónomas con toda su fuerza y carga ideológica”⁵⁴. A diferencia de la historia de los cómics que tradicionalmente se cuenta desde el centro y cuya narrativa siempre alude a cómics norteamericanos y europeos, y a discutir en qué lado del Atlántico se apuntaló eso que se define como cómic, Merino traza una historia propia: la llama cómics surgidos desde y durante la modernidad periférica, en alusión al concepto elaborado por la argentina Beatriz Sarlo en los 80.⁵⁵

Además de pensar estos productos culturales desde sus lugares de origen, con una perspectiva latinoamericanista, y como episodios que pueden explicar los procesos de modernidad incompleta de la región (es interesante que en ese

⁵⁴ Merino, *Op. Cit.* p.10.

⁵⁵ Al respecto la autora dice que: “Beatriz Sarlo en su libro *Una modernidad periférica: Buenos Aires 1920 y 1930* reconoce la influencia que tuvieron sus lecturas de Marshall Berman y Carlo Schorske por las aproximaciones que hacían a la experiencia de la modernidad y la heterogeneidad de enfoques que ofrecían. Sarlo analiza los procesos de transformaciones urbanas que viven los intelectuales argentinos en los años 20 y 30, los sentimientos encontrados que tuvieron frente a ese espacio moderno que era la ciudad de Buenos Aires. El título de su libro, *Una modernidad periférica*, es clave para entender que la modernidad en la capital argentina fue muy distinta a la de otros centros de poder europeos (París, Londres o Berlín) o estadounidenses (Nueva York). *Ibid.*”

sentido España esté más cerca de América Latina que de Europa) un aporte de suma importancia es el establecimiento de cánones del cómic por país.

De estas cuatro grandes industrias, la argentina aparece consolidada durante la década del 50 y ligada a la figura y obra de Héctor G. Oesterheld, “un guionista clave que logra escribir historietas de gran densidad literaria entroncadas con el género de aventuras y el de la ciencia ficción científica, además de ser editor.”⁵⁶

Como afirmo en el capítulo anterior, la obra de Oesterheld no llega oficialmente a México sino hasta el 2010, cuando una editorial compra los derechos y publica una suntuosa edición conmemorativa por los 50 años de *El Eternauta*. No obstante la importancia de que este cómic canónico ya se pueda conseguir en librerías y en una edición bien cuidada, lo cierto es que la obra del argentino no se debe reducir a la atención que se presta a *El Eternauta*, pues Oesterheld hizo al menos 10 historietas tan ambiciosas como esa y acompañado de los mejores dibujantes del país, como Hugo Pratt o Alberto Breccia.

La misma Merino se centra en hacer un análisis de lo fantástico en *Mort Cinder*, y proponer esta historieta como un canon del cómic hispánico, sin perder de vista el significado de la editorial Frontera fundada por Oesterheld en 1957 y el efecto que ésta tuvo en las condiciones de producción historietística.

⁵⁶ *Ibid*, p.14.

2.4 Héctor Germán Oesterheld y la industria de la historieta argentina: de las aventuras historietísticas a la aventura de la autonomía con la Editorial Frontera (1957)

La figura de Héctor G. Oesterheld va más allá de su papel como guionista de cómics. Cualquier repaso por su trayectoria intelectual no puede estar completo sin el Oesterheld de los 70, cuando militó en el grupo armado Montoneros. Aunque este periodo excede el corte histórico de la tesis, omitir la parte final de la vida del argentino dificultaría la comprensión de su obra entera.

Nacido en Buenos Aires el 23 de julio de 1919, Oesterheld compaginó lo que un inicio era mera afición, la de la escritura, con sus estudios profesionales en el área de la Geología. Desde mediados de la década del 40 comenzó a publicar cuentos y otros relatos en algunas revistas locales. En este periodo decide dedicarse profesionalmente a la literatura de ficción, infantil y de divulgación de la ciencia. En 1951 escribe su primer guión para el cómic, y sus primeros trabajos publicados son *Alan y Crazy*, *Lord Commando* y *Ray Kitt*. En esta última trabaja con el reconocido dibujante Hugo Pratt, italiano exiliado en Argentina durante la Segunda Guerra Mundial.

Durante estos años importantes en su formación como guionista, trabajó con dibujantes que a su vez y en la marcha iban desarrollando estilos notables, sobre todo en el caso del uruguayo Alberto Breccia, quien para ese entonces comenzaba a experimentar con nuevas formas y a consolidar su distintiva técnica del claroscuro.

2.4.1 La edad de oro

Así define Laura Vazquez al periodo que comprende las décadas del 40 y el 50 en la producción de cómics argentinos.

En 1953 Oesterheld entrega el guión de *Sargento Kirk*, un western en donde el autor da un revés a los valores morales de su personaje. A Kirk le da la capacidad de decidir (lo dota de “agencia”), y sus decisiones siempre tienen un

componente claro de humanismo y nobleza, características inusitadas dentro del género. A esto podríamos calificar como una de las primeras apropiaciones de un género por parte de Oesterheld, a través del cual dotará a sus personajes centrales de valores contrarios a los del imperialismo estadounidense y sus representaciones culturales.

En tanto, este periodo en Argentina sería uno de gran inestabilidad política y económica, consecuencia del derrocamiento del presidente Juan Domingo Perón, perpetrado por organizaciones militares –con la complacencia de varios sectores de la sociedad civil⁵⁷–, el 16 de septiembre de 1955. Este evento llevaría a Perón al exilio durante 18 años y significaría el inicio de una cadena de gobiernos civiles y militares.

Empero, los saldos que el peronismo había dejado en cuanto al nivel cultural y de alfabetización de la población argentina, eran cifras positivas en una época permanentemente sombría. Durante estos años se conformó la izquierda peronista, un hecho que debió influir en la conciencia política de Oesterheld, como se puede notar en la profundización de esa nueva concepción del héroe, que fue posible tras fundar con uno de sus hermanos la Editorial Frontera en 1957. A pesar de la crisis económica, la venta de los cómics había hecho de Oesterheld uno de los autores más leídos del país.

2.4.2 Editorial Frontera y *El Eternauta*

Editorial Frontera fue la culminación de varios años previos a 1957, cuando Oesterheld había comenzado a “madurar la idea de su propia empresa”, de acuerdo a Laura Vazquez: “Mientras que en [la editorial] Abril debía responder a directivas, la autogestión le permitía sortear las imposiciones que supone el

⁵⁷ Romero, Luis Alberto, *Breve historia contemporánea de la Argentina*, FCE, Buenos Aires, 2001, p.131.

trabajo por encargo: ‘Civita participaba mucho en el juicio de las historietas [...]. Y ahí, precisamente, surgía la censura’⁵⁸.

Con una gestión inteligente en sus primeros años y haciendo uso de la experiencia que había acumulado trabajando para Abril, Frontera pronto le permitió a Oesterheld publicar historietas que eran impensables para su editor, más por los contenidos que por su “viabilidad económica”.

En una declaración de principios, Oesterheld publicó:

La historieta es mala cuando se la hace mal [...]; entendemos 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. *Frontera* y *Hora Cero* son prueba de lo que decimos: los lectores saben ya qué distinto es el material que ofrecemos. Con *Hora Cero Semanal* entendemos habernos superado: estamos seguros de entregar un grupo de historietas de calidad tal como difícilmente se volverá a reunir. Las presentamos con legítimo orgullo de editores, sabiendo que, con *Hora Cero Semanal*, hacemos un nuevo aporte de valor al grupo de revistas que, dando la espalda al material importado, más barato pero casi siempre inferior, prefieren abrir sus páginas al material argentino (septiembre de 1957).⁵⁹

El periodo 57-62 fue decisivo para la producción de sus obras más memorables. Junto a Breccia publicó varios títulos, pero en especial dos les valieron el reconocimiento local e internacional como maestros de los géneros e innovadores del lenguaje secuencial: *Sherlock Time* (guiño a la obra de Arthur Conan Doyle) y *Mort Cinder*, un cómic de temática y gráfica arriesgada, experimental y que versaba sobre el vagar en el tiempo de un hombre resucitado. La erudición de Oesterheld hacían de las multirreferencias, los saltos en el tiempo y las locaciones históricas una trama perfectamente creíble, y los dibujos de Breccia se antojaban imponentes, transmisores idóneos del estado de ánimo ya no sólo del personaje principal, sino del mismo artista que por

⁵⁸ Oesterheld entrevistado por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano, en Vázquez, Laura, *Op. Cit.*, p.34. César Civita fue el fundador de la editorial Abril, donde publicaba Oesterheld antes de fundar su propia editorial. Editor italiano exiliado en Argentina, Civita fue uno de los empresarios más poderosos de su época. Sobre su vida y obra se puede leer más en el obituario que le dedica Ernesto Schoo en: <http://www.lanacion.com.ar/694574-murio-cesar-civita-el-gran-creador-de-la-editorial-abril> [29/03/12].

⁵⁹ Vázquez, *Op. Cit.*, p.36-37.

entonces pasaba por uno de los momentos más sombríos de su vida personal, con su esposa enferma y al borde de la muerte.

En estos fructíferos años se editó la obra a la que se asociaría con mayor énfasis el nombre de Oesterheld-autor y Oesterheld-militante político: *El Eternauta*. Su publicidad rezaba: “*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 versión de 1957, graficada por Francisco Solano López, contaba la historia de otro viajero en el tiempo, “un navegante del porvenir” que representaba las ideas de izquierda de Oesterheld en el contexto de un peronismo en crisis, un gobierno golpista que daría paso a uno civil (Arturo Frondizi, 1958) en algo que el guionista percibía como una pantomima.

El Eternauta es la puesta en ficción de las ideas y convicciones políticas de su autor. Cuenta la historia de Juan Salvo, el eternauta, quien en una extraña noche de nieve fosforescente, atestigua la súbita muerte de la gente en las calles que quedan desiertas. Se presenta en la reunión de un grupo de amigos para contarles la perturbadora historia.

Los pocos sobrevivientes tienen que usar trajes aislantes para evitar el contacto con los copos de nieve. Indagando entre las causas de este mortal fenómeno, Juan Salvo y los sobrevivientes se enteran que se debe a una invasión extraterrestre, detrás de la cual hay una mano secreta detrás de otra (los “ellos”) que quieren mantener el control total de la ciudad. En su lucha por la vida, Salvo y el grupo caracterizan lo que Oesterheld denominaría el “héroe colectivo”.

Al respecto, el guionista afirmaría en el prólogo de la primera edición de *El Eternauta* que su noción de un héroe colectivo partía de un “sentir íntimo: el único héroe válido era un héroe en grupo, nunca un héroe individual”.

Como bien apunta Édgar Mora en su estudio sobre la obra, esta concepción del héroe colectivo va no sólo en contra de la idea del héroe individual originada en

la mitología, la épica clásica y el Romanticismo del Siglo XIX, sino que en el terreno de los cómics se trata de una inversión del discurso estadounidense expresado en los cómics de súperhéroes, parte de una política que hacia finales de los 50 se seguía colocando en el imaginario colectivo como el de la nación-modelo, el paladín de la democracia que a fuerza de intervenciones militares imponía su versión de libertad.

Esta inversión del discurso y su intención política es apropiado distinguirlas como una estrategia de apropiación de los medios que Oesterheld realizó prácticamente durante toda su carrera, y que demuestra lo erróneas de esas tesis deterministas que aseguran que el medio en sí mismo es el problema, y no el mensaje.

2.4.3 Las búsquedas emancipatorias y la Revolución cubana

Desde 1957 a 1961, año del derrumbe económico de la editorial Frontera, Oesterheld encontró un vehículo propicio para la libre expresión de sus ideas y, junto a sus dibujantes, la puesta en marcha de estrategias discursivas y estetizadas que aprovechaban los recursos del cómic, formales pero también en tanto medio masivo. Todo esto inserto dentro del gran proyecto emancipatorio de la región durante el siglo XX: la Revolución cubana.

Esta insurrección que triunfó contra todos los pronósticos, fue pensada e idealizada desde los más variados quehaceres intelectuales a lo largo y ancho de la región latinoamericana. Los ánimos de cambio que tenían los intelectuales argentinos no encontraban correspondencia en la izquierda formal de ese país, o lo que quedaba del peronismo en los años posteriores al golpe de Estado de 1955. Una de las voces más entusiastas fue la del escritor Julio Cortázar, como cuenta en esta entrevista con Omar Prego:

OP: Es decir que por primera vez [en 1959]—y esto le ocurrió a toda una generación de escritores, artistas, economistas, periodistas— los intelectuales latinoamericanos podían asistir al proceso de construcción del socialismo en un país del continente.

JC: Claro. Y ese con el pueblo cubano, esa relación con los dirigentes y con los amigos cubanos, de golpe, sin que yo me diera cuenta (nunca fui consciente de todo eso) y ya en el camino de vuelta a Europa, vi que por primera vez yo había estado metido en pleno corazón de un pueblo que estaba haciendo su revolución, que estaba tratando de buscar su camino. Y ése es el momento en que tendí los lazos mentales y en que me pregunté, o me dije, que yo no había tratado de entender el peronismo. Un proceso que no pudiendo compararse en absoluto con la revolución cubana, de todas maneras tenía analogías: también ahí un pueblo se había levantado, había venido del interior hacia la capital y a su manera, en mi opinión equivocada y chapucera, también estaba buscando algo que no había tenido hasta ese momento.⁶⁰

Hay que imaginar el impacto que tuvo la Revolución cubana en el espíritu de los intelectuales de izquierda del continente, y en particular en Oesterheld, que entonces no era ni joven ni ingenuo, pero creía firmemente en la posibilidad de una América Latina libre, como había explicitado en una década de escritura y culminado en *El Eternauta*. Afirman Fernando García y Hernán Ostuni en su incisiva historización sobre este cómic que,

A escala local, el período está fuertemente marcado por la proscripción del peronismo y el fallido retorno a la Argentina de Perón en 1966, así como por el acceso a la presidencia de la nación de Arturo Illia, que será derrocado en 1966 por el golpe de estado encabezado por el general Juan Carlos Onganía. Según el profesor en sociología Torcuato Di Tella, durante estos años “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”.

Es decisiva en este sentido la aparición de pequeños focos guerrilleros en Salta y del grupo Tacuara (ambos en 1964), antecedentes políticos directos de Montoneros. “Muchos de los hombres y mujeres jóvenes que tomaron las armas en los últimos años sesenta y principios de los setenta movidos por ideales populares nacionalistas y socialistas, habían recibido su bautismo político en ramas de la tradicional y conservadora Acción Católica (AC), algunos incluso habían partido del Tacuara, inspirado en la Falange española; muy pocos procedían de la izquierda, y casi ninguno había comenzado su vida política como peronista. Más tarde, pintaron un autorretrato

⁶⁰ La entrevista completa está disponible en: <http://www.literatura.org/Cortazar/escritos/charla.html> [26/05/12].

retrospectivo que presentaba el nacimiento de su organización como una síntesis de las corrientes peronista y guevarista”, sintetiza el profesor inglés Richard Gillespie.⁶¹

Las convicciones políticas de Oesterheld encontraron forma durante toda la década del 60, especialmente con *La vida del Che*⁶²(dibujada por Breccia y su hijo Enrique, 1968) y *Evita, vida y obra de Eva Perón* (1970).

En estas biografías dibujadas, Breccia padre empleaba una técnica más que afinada para entonces. Los claroscuros del uruguayo se habían convertido en un estilo inmediatamente reconocible desde *Mort Cinder*, como se aprecia en este primer plano del Che:



⁶¹ Francisco Solano López, dibujante de El Eternauta, citado por Fernando García y Hernán Ostuni en "El Eternauta", en *REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA*, vol 2, no. 7 (septiembre de 2002), p. 125-154.

⁶² Disponible en <http://www.scribd.com/doc/33829247/Varios-Autores-Vida-del-Che-Guevara-comic> [29/05/12].

El Che de Alberto Breccia se basó notoriamente en la icónica fotografía del revolucionario, tomada en 1960 por Alberto Díaz (Korda):



En su edición de 1968, el prólogo quedó a cargo de Eliseo Verón, cuyas observaciones iban más allá de esta historieta, y se emparentaban con los hallazgos de Óscar Masotta:

Cada vez resulta más claro que la historieta contiene una dimensión estética absolutamente original, y que constituye además uno de los lenguajes más poderosos e importantes nacidos en la sociedad industrial. En los medios masivos, el Che Guevara se transmutó de inmediato en un personaje romántico, en un superhéroe: ley inexorable, tal vez, de la comunicación de masas [...]; la ideología, lejos de haber desaparecido como lo han pretendido algunos, no es otra cosa que el sistema de significaciones que nutre los procesos de acción y orienta, en el mundo de hoy a los movimientos sociales.⁶³

⁶³ Eliseo Verón citado en Vazquez, *Op.Cit.*, p.151.

Por su parte, el tratamiento que Oesterheld le daba al guerrillero argentino, resultaba demasiado mítico y afectuoso. Algunos de los episodios de la niñez de “Ernestito” son relatados de una manera evocadora:



Abunda Laura Vazquez:

Aunque, en 1968, Oesterheld no formaba parte activa de la insurgencia, el tono épico que alcanzan sus series biográficas sobre Evita y el Che Guevara da cuenta de que el autor adhería a la convicción de que la historia argentina, y aun latinoamericana, había ingresado a una etapa resolutive. En este marco, la estampa del Che Guevara funciona como modelo que orienta la acción. Indudablemente, y para la época, su impronta en cuanto imagen mítica o legendaria no debe entenderse de manera aislada.⁶⁴

En conjunto, *La vida del Che* resultó ser un cómic demasiado transgresor para el gobierno de entonces, encabezado por el militar Juan Carlos Onganía, por lo que la historieta fue censurada. Abunda Alberto Breccia sobre este cómic y otros trabajos censurados en aquellos años:

Con el “Ché” ocurrió las cosas [sic] más insólitas. Lo del “Ché” [sic] 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,

⁶⁴ *Ibid*, p.151-152.

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.

– El libro sobre el “Ché”, ¿qué difusión tuvo?

...salió muy poco tiempo, terminó siendo secuestrado y quemado, también los originales... Todo.

– Pero, ¿qué derecho tenían...?

...también en aquella época hice la “Historia Gráfica de Chile”, un libro en colores, a base de viñetas con mucho texto histórico...

- ¿Por encargo de quién?

...para Frei, y Allende la secuestró. Estuve en Chile un mes, documentándome. Hice la invasión de los indios mapuches hasta Frei. Después hice la “Historia Gráfica de la República Argentina”, la parte que va desde 1825 hasta 1930, también a colores, en libro.⁶⁵

La biografía sobre Eva Perón no fue uno de los trabajos más apreciados por Breccia; la investigación previa tomó tiempo y dio como resultado un cómic demasiado denso para el gusto popular, por lo que sus ventas fueron escasas. Agustina Veronelli lo describe así:

Se trata de un relato cronológico y episódico sobre la vida de Evita, con textos extensos y sin diálogos. Las narraciones, siempre en tercera persona del singular, no se hayan [sic] en estricta correspondencia con los dibujos, de trazos gruesos y con colores estridentes. Muchas ilustraciones fueron tomadas de fotografías lo cual se puede ver en viñetas como la que retrata a Evita votando desde la cama del hospital. Esto denota un trabajo de investigación por parte de sus realizadores, que no se limita a las imágenes, ya que se citan numerosos fragmentos de La Razón de mi Vida. Laura Vázquez nos indica además el uso de diarios y revistas de época para la elaboración del guión, transformando a los autores (por ejemplo en alusiones a la desaparición del cadáver de Evita) en “cronistas de los hechos”.⁶⁶

⁶⁵ Disponible en <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm> [02/02/09].

⁶⁶ Veronelli, Agustina, “Eva Perón: entre la historia, el mito y la historieta”, en: <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta.PoliticayPeronismo/veronelli.pdf> [22/12/10].



Afirmado ya en el poder, Perón accede a formalizar su relación con Eva. Se casan por civil en el Registro de Junín el 22 de octubre. Los dos mientan. Eva miente su fecha de nacimiento y se inscribe como María Eva Duarte. Perón miente sobre su estado civil. Emoción, orgullo, alegría, algo de tristeza. Eva llora sobre su trajeito marital. La acompañan sólo sus íntimos: su madre, sus hermanas y su hermano. El día 24 de octubre tratan de llevar a cabo el oficio religioso, pero deben postergarlo por la gran cantidad de fotógrafos, periodistas y seguidores que han asistido. Se llevará a cabo, el 10 de diciembre, casi en secreto, en la iglesia San Francisco, de La Plata.

El coronel sabe que el gobierno no resistirá otra tentativa de golpe de Estado. Se postula como presidente, sostenido por el partido Laborista. Hofensio Quijano lo acompañará en la fórmula. Es apoyado por varias secciones: una parte del radicalismo, nacionalistas, conservadores. Del otro: radicales, demócratas progresistas, socialistas y comunistas. Los diarios empiezan a hablar de "peronismo". La clase alta frunce la nariz al paso de los obreros apoyando a su líder. Los negros, los cabeceas, han invadido la Capital.



Perón sale de gira y Eva con él. Eva ya no es Eva. Ahora es María Eva Duarte de Perón. Pronto, hasta el propio coronel se verá sorprendido por la oratoria de su esposa. Grita, habla, gesticula, cala estratégicamente, por unos instantes. La gente la escucha con un fervor religioso. Será porque Eva los mira a los ojos. Es la primera, que se atreve a mirar a los ojos a los cabeceas. El matrimonio recorrerá Santa Fe, La Rioja, Santiago del Estero, Córdoba, Catamarca, Tucumán, Salta y Jujuy. El 1° de enero de 1946 retornan a Buenos Aires. Después de esa gira, Eva, para la gente, empieza a ser Evita.

Muestra de los grandes bloques de texto y los inusuales dibujos realistas de Alberto Breccia, basados en fotografías. A partir de la década del 70, Breccia comenzaría a experimentar más con técnicas como el collage, y a trabajar en adaptaciones literarias, que, después de *Mort Cinder*, son las búsquedas expresionistas más logradas del uruguayo, y las más alejadas del estilo realista de *Evita*.

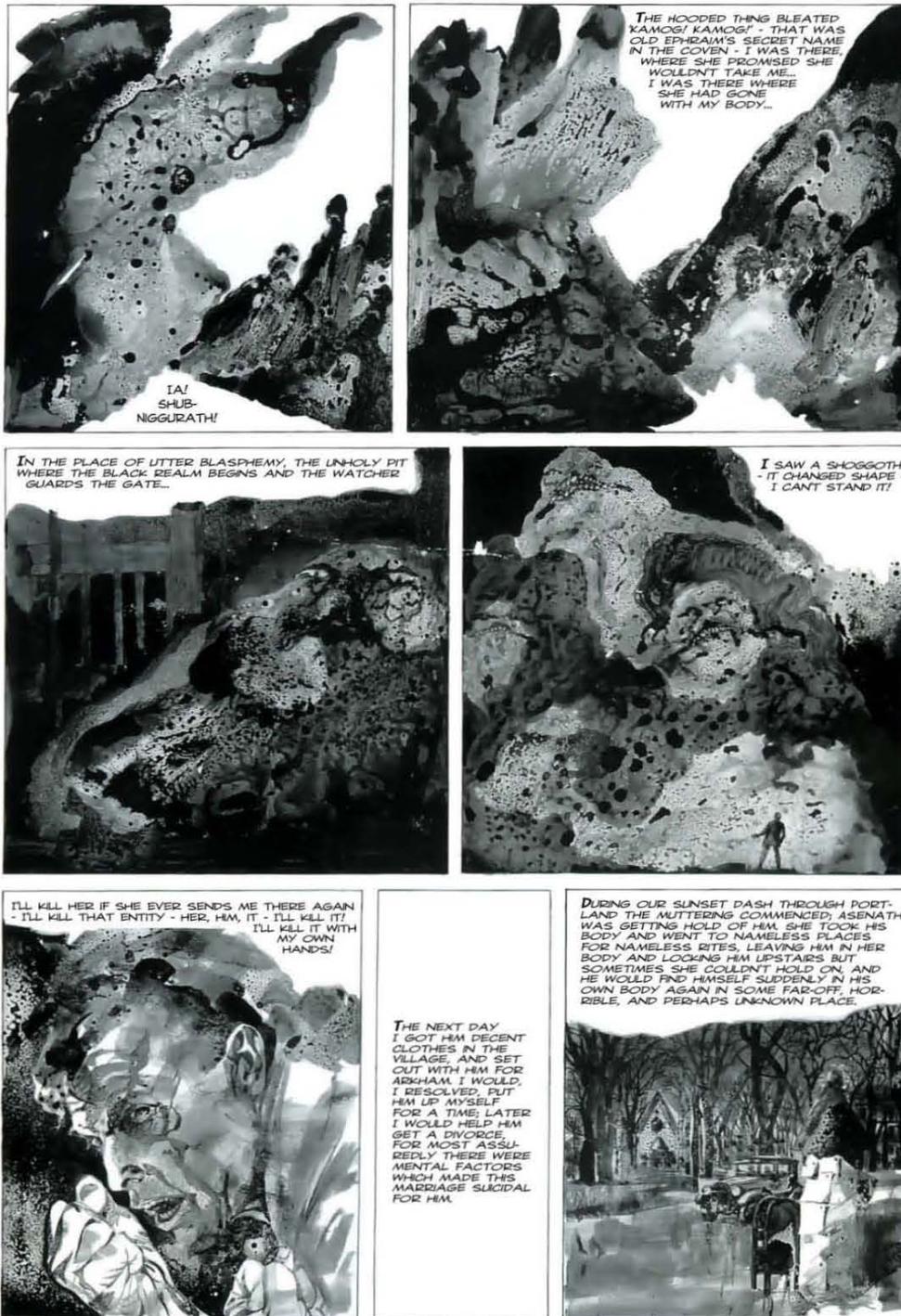
2.4.4 Breccia: el trazo oblicuo

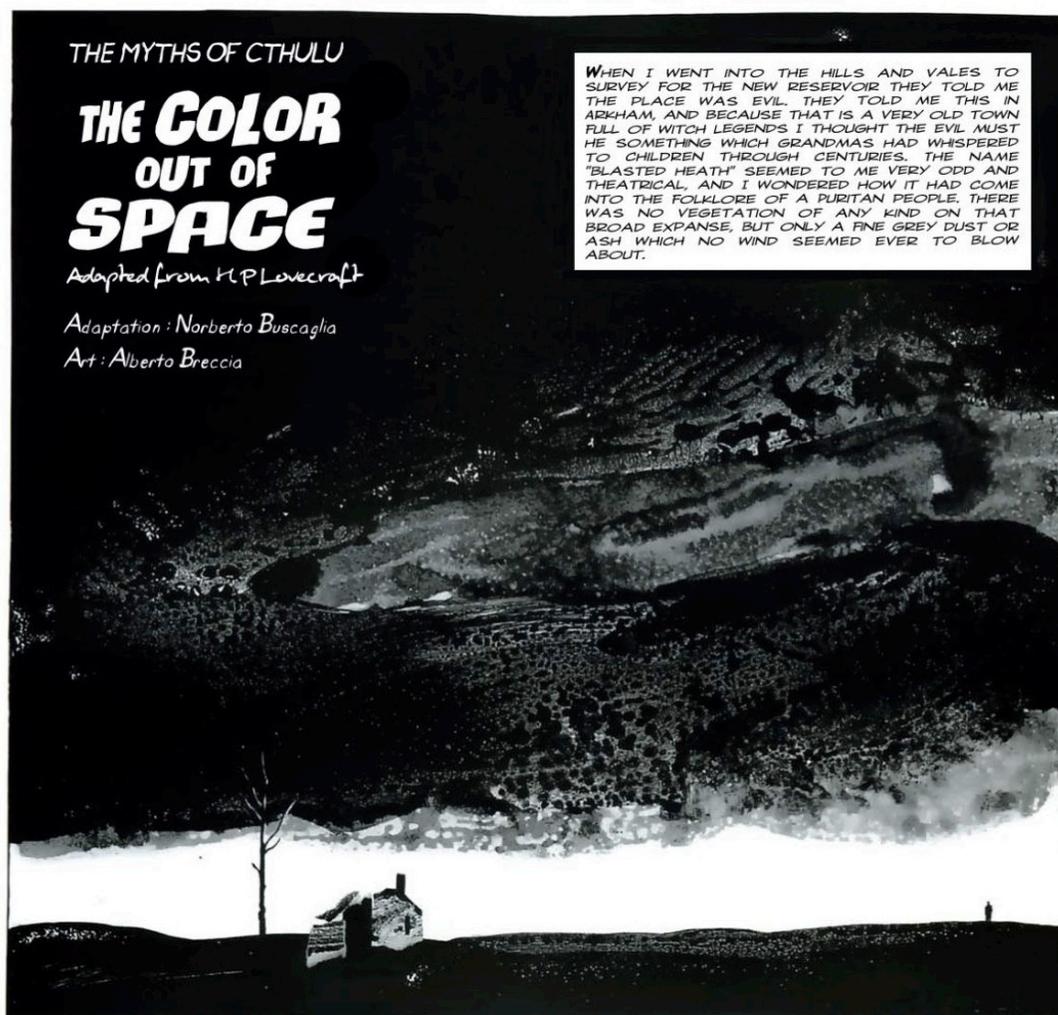


En la adaptación de *La gallina degollada* (1985)⁶⁷, Breccia recurre a trazos faciales grotescos para emular el estado anímico de los personajes, como los padres de “Bertita”, al descubrir lo que los niños han cometido con la pequeña.

⁶⁷ Disponible en <http://www.scribd.com/doc/25498650/HORACIO-QUIROGA-La-Gallina-Degollada-Trillo-Breccia> [31/05/12].

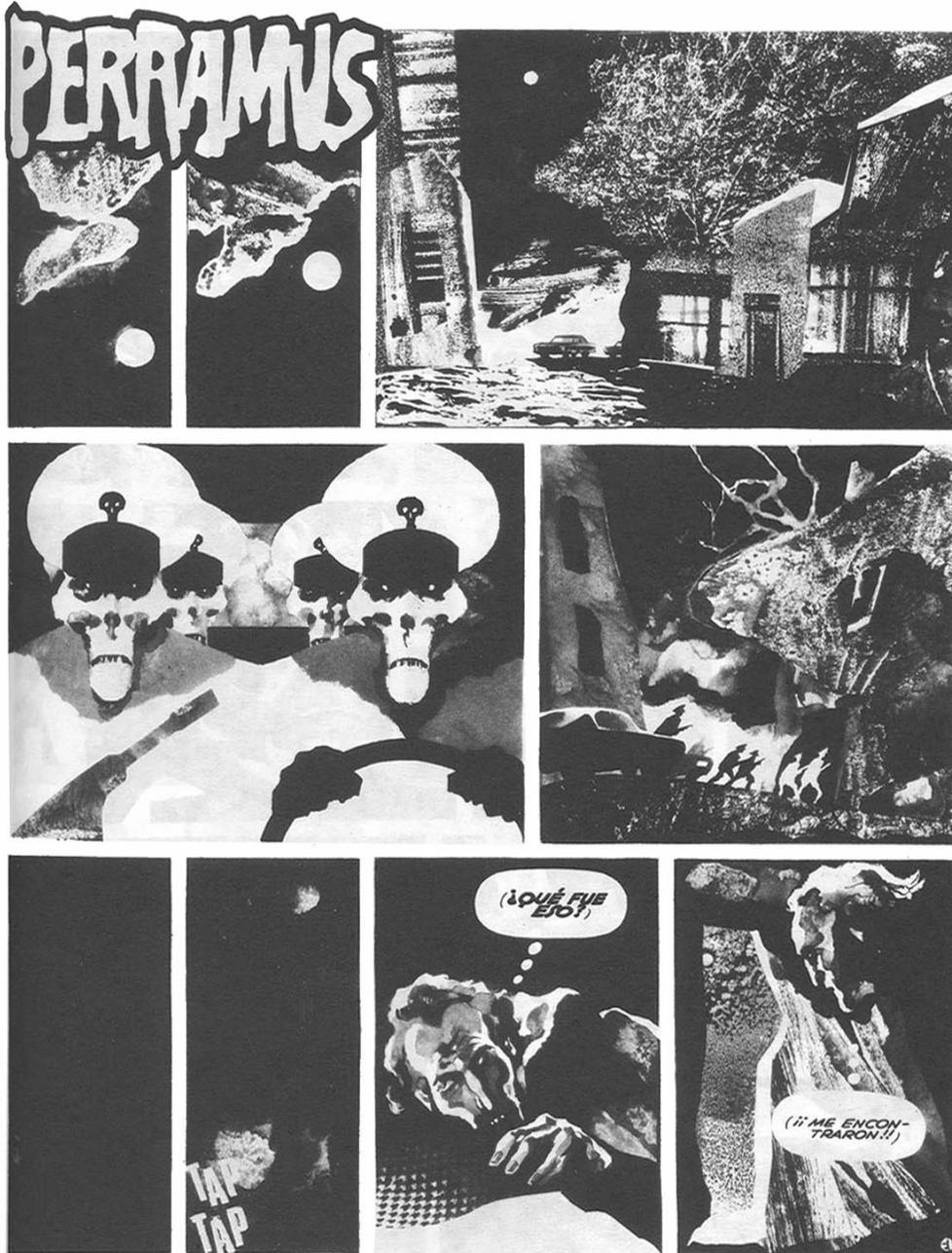
Las representaciones del horror fueron especialidad de Alberto Breccia durante sus últimos 20 años de carrera. En los *Mitos de Cthulhu*, original de H.P. Lovecraft, las deformidades anatómicas, los paisajes abiertos y claroscuros son elementos que transmiten la angustia y el horror de las historias:





La composición del espacio como elemento expresivo. Breccia había perfeccionado esta técnica en *Mort Cinder*. Desde inicios de los 60, el uruguayo se comenzaba a interesar en los clásicos del horror, y por varios años dejó en el tintero el proyecto de adaptar gráficamente las historias del escritor estadounidense H.P. Lovecraft, hasta que retomó el proyecto en 1972, junto al guionista argentino Norberto Buscaglia.

La alusión a los años de la dictadura que hizo Breccia junto a Juan Sasturain en *Perramus* de 1984, se encuentra completamente alejada del realismo; el estilo expresionista tiene el propósito de transmitir el horror del periodo. El objetivo de Breccia era, en primer lugar, impactar emocionalmente al lector:



Otro cómic del periodo fue *Dibujar o no*⁶⁸, donde Breccia se olvida de los claroscuros para añadir color a un relato que celebra la libertad de expresión en el contexto de la dictadura.

⁶⁸ Disponible en: <http://www.scribd.com/doc/95978959/Breccia-y-Sasturain-Dibujar-o-No>

Junto al guionista argentino Carlos Trillo, Breccia encontró un espacio de enorme creatividad en cómics como *Un tal Daneri* o *Buscavidas*:



Las deformidades anatómicas y espaciales como expresiones del estado de ánimo de los personajes.

Mientras que Breccia afinaba un estilo personal durante el periodo de los 70 a los 80, Héctor G. Oesterheld, en cambio, seguiría un rumbo muy distinto.

2.4.5 La radicalización de Oesterheld: militancia en Montoneros y “desaparición” (1976)

Mientras que en esta importante década (los 60) para el medio, la comunidad de historietistas y críticos del cómic, en particular los de la escuela de Francia, tenían en una altísima estima a Oesterheld y colaboradores, las convicciones políticas del argentino cada vez se radicalizaban más, coincidiendo con la idea de que la lucha armada era no sólo una vía legítima en la disputa por el poder, sino la única. Para entonces en Argentina esta vía llevaba por nombre Montoneros.

Entre los factores que explican el surgimiento de un ala radical en la izquierda peronista argentina, se encuentran la situación económica y el declive en el nivel de vida de los trabajadores (la base del peronismo) desde el derrocamiento de Perón en 1955, así como el triunfo de la Revolución cubana y a la figura de Perón, quien desde el exilio conminaba a estos nuevos revolucionarios a hacer el cambio que el país necesitaba.

Retomando a 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 que 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 que lado del mostrador estaba ubicada su ideología. [...] En 1969 Oesterheld retoma la idea de la invasión alienígena como metáfora de los gobiernos dictatoriales en «El Astrón de La Plata», tira semanal publicada en el suplemento de historietas del diario platense Gaceta de la Tarde. Dibujado por Angel Lito Fernández y continuado por Oswal (seudónimo de Osvaldo Viola), el resultado final está más cerca de «Rolo» que de «El Eternauta». El 5 de mayo de 1969 un estudiante cae muerto en Corrientes por la represión policial. Las protestas estudiantiles en repudio al hecho se hacen sentir en todo el país, pero principalmente en la ciudad de Rosario, que es ocupada militarmente. El malestar social es evidente y la gente comienza a salir a las calles. El 29 de mayo, la ciudad de Córdoba

es literalmente tomada por la clase obrera y los estudiantes, en repudio a las antipopulares medidas económicas propiciadas desde el gobierno de facto por el ministro Adalbert Krieger Vasena, pensadas para favorecer el enriquecimiento de los capitales extranjeros basándose en la explotación del proletariado local.

El mismo día que estalló el Cordobazo, el movimiento síndico-estudiantil más importante de la historia de América Latina, Oesterheld y Alberto Breccia presentaban al público el primer capítulo de la segunda versión de «El Eternauta», desde las páginas del ejemplar 201 de la revista Gente. Aparentemente, la historia es la misma que se contó en las páginas del Hora Cero Semanal. Y es cierto, en lo formal la aventura se estructura de la misma manera que en 1957, pero los contenidos ideológicos que sustentan la trama han cambiado radicalmente. Las razones las expone el propio Oesterheld: «Yomismo estaría evolucionando. Estaba mucho más aclarado». Si la primera versión se mostraba sutil en sus apuntes críticos, la segunda es directa y contundente como un mazazo a las neuronas. 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 realidad⁶⁹.

La radicalización de Oesterheld se evidenció en algunos guiones publicados en los años previos a su “desaparición”, pero en el primer lustro de la década del 70, su producción abarcó varios géneros y más o menos una docena de títulos de aventuras, ciencia ficción e incursionó por primera vez en el género de terror, colaborando en la revista *Skorpio*, para la que haría junto con Solano López la segunda versión de *El Eternauta*, despojada de metáforas y repleta de alusiones directas al poder.

Oesterheld y sus cuatro hijas se sintieron identificados con los principios del movimiento político-militar Montoneros y comenzaron a participar activamente en él. Ellas, en tareas que hoy siguen siendo un misterio; él, poniendo al servicio de la organización una poco sutil reinterpretación de su obra más célebre y contribuyendo a la difusión de la agenda montonera como jefe de prensa de la misma (73-74). Oesterheld publica en estos años su revisión de la historia de América Latina en *450 años de guerra contra el imperialismo*.

⁶⁹ *Ibid.*

Financiado con los recursos que cobraban por el rescate de los secuestros que perpetraban, los Montoneros fueron los artífices del retorno de Perón al poder, y los depositarios del desentendimiento de éste cuando los guerrilleros urbanos ya no le eran útiles. Al morir Perón y dejar a su inexperta mujer en el poder, se aseguraba en Argentina un retorno a la espiral de crisis y violencia de las décadas previas.

La vía armada fue el modo en que se disputó el poder no sólo en Argentina, sino en gran parte de América Latina durante la década del 70, y teniendo como referente máximo el éxito del movimiento armado que culminó en la Revolución cubana del 59, cuando un nuevo orden se instauró, sometiendo y exiliando a la oligarquía que gobernaba la isla antes de la llegada de Fidel Castro y sus aliados; de ahí que el actuar de Montoneros se comprenda en una Argentina convulsionada y en crisis permanente, y donde no había mucho margen de acción para disputar o acceder al poder.

Muchos intelectuales entendieron esto y manifestaron su apoyo a la organización. Entre ellos, el escritor Rodolfo Walsh, el cineasta Raymundo Gleyzer y el mismo Héctor Oesterheld, todos secuestrados y “desaparecidos” durante el Proceso de Reorganización Nacional en 1976.

¿Se puede afirmar que la obra de H. G. Oesterheld, sobre todo hacia el final de su vida, significó un “arma contra el poder”? La respuesta puede dar pie a una importante discusión sobre el efecto práctico de las producciones simbólicas y sus creadores. Lo que sí es que fue una representación bastante fidedigna de la ideología imperante no sólo durante dos décadas en Argentina, sino extensiva a la búsqueda emancipatoria de la región. Es también representativa de la biografía de un autor cuyos motivos ulteriores para “autoinmolarse”, como han afirmado algunas voces, tal vez nunca los lleguemos a descubrir.

Mientras tanto, lo que sí podemos concluir ya no de la vida del autor en este traumático periodo, sino de sus obras principales y de su trayectoria intelectual, es que ha significado, en la historia de los medios de comunicación masivos y en

la del cómic latinoamericano y mundial, un claro ejemplo de las posibilidades expresivas del medio, y de la apropiación que se puede lograr de éstos y los discursos que difunden.

La obra y vida de Oesterheld, casi siempre entrelazadas y asombrosas por igual, dan para muchos temas de reflexión sobre los medios masivos, el cómic, el arte, el arte político, la militancia, la resistencia... Pero sobre todo y debidamente contextualizadas, son como una hoja en el libro de América Latina en el siglo XX que aun no deja de escribirse y que debería suscitar curiosidad no sólo entre estudiosos de los medios de comunicación, sino de tantas otras disciplinas desde las que se estudia la historia de la región.

2.5 El concepto de vanguardia o la articulación entre el cómic y el arte político argentino de los 60

En su genealogía del término “vanguardia”, María Cecilia Guerra Lage afirma que

En la teoría del arte, los fenómenos vanguardistas son entendidos como avanzadas sobre la sensibilidad de la época, los cuales producen obras que llegarán a concretar su sentido pleno en el futuro. En esta línea se dirige la obra de José Giménez Frontín, quien considera que “los movimientos culturales devanguardia no son un fenómeno típico de la actualidad, sino por el contrario, son tan antiguos como la civilización”.

Sin embargo, otros autores contemplan la noción de vanguardia desde una perspectiva diferente. Para definirla, se basan en la intención de ruptura que los movimientos culturales erigieron contra los aspectos estéticos formales tradicionales —determinados por la academia—, las instituciones establecidas —los museos, la crítica y el mercado— y la función del arte en la sociedad. En esta línea, Raymond Williams propone que los movimientos vanguardistas deberían verse como “una disidencia o una revuelta más que como una vanguardia en el sentido literal” (Longoni y Santoni, 1988: 18).⁷⁰

⁷⁰ María Cecilia Guerra Lage, “Los ojos del ejército. Sobre el origen del término vanguardia en la teoría del arte” en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=163221380017> [29/03/12].

Si se entiende el término de vanguardia como sinónimo de disidencia o ruptura, es uno que describe el ambiente cultural de la Argentina de mediados de los 50 hasta ya entrados los 70:

Los idearios revolucionarios de los 60/70 abrevan en una cultura revolucionaria de larga data. Distintas tradiciones (libertarias, marxistas) se actualizaron y reformularon al confluir con nuevos paradigmas de pensamiento, inquietudes colectivas, experiencias históricas, que dieron lugar a la aparición de formaciones políticas y culturales que pueden englobarse bajo la denominación de “nueva izquierda”: variados movimientos, experiencias e ideas más o menos orgánicas que se separan o nacen por fuera de las viejas estructuras organizativas partidarias y las formas culturales de la izquierda tradicional.⁷¹

Los intelectuales argentinos de tendencia izquierdista, como mencioné líneas atrás en el caso de H.G. Oesterheld, experimentaron en este periodo un ansia de cambio, consecuencia del resultado victorioso de la Revolución cubana,

Pero a diferencia de Cuba desde el triunfo revolucionario de 1959 o incluso del gobierno democrático de la Unidad Popular en Chile entre 1970-73, en Argentina no se puede hablar de una revolución sino más bien un clima triunfalista instalado en amplios sectores sociales acerca de la inminencia o proximidad de la revolución. No hubo revolución sino su deseo (extendido e intensivo), la percepción optimista de que se trataba de un destino histórico inevitable.

Por otro lado, “vanguardia” es una autodefinition recurrente desde muy distintas posiciones en el campo artístico en ese periodo para nombrar la novedad o lo experimental, aunque se trata de una insistencia que puede resultar llamativa en un contexto internacional en que definirse en términos de vanguardia resulta fuera de época o aparentemente anacrónico. Una serie de razones pueden ayudar a explicarlo. Una, la reedición de la analogía entre vanguardia artística y vanguardia política: un selecto grupo de choque que “hace avanzar” las condiciones para la revolución (artística y/o política). Dos, la fuerte certidumbre, en algunos núcleos intelectuales, de que los medios para la revolución (política) incluían las conquistas y procedimientos del arte y la teoría contemporáneos. Tres, la expansión del arte experimental más allá de sus fronteras conocidas, incorporando nuevos procedimientos y materiales que incluían la política.⁷²

Dentro de ese grupo de creadores destacan los artistas visuales Antonio Berni, León Ferrari, Roberto Jacoby, Pablo Suárez, Emilio Renart, Óscar Bony o Marta

⁷¹ Longoni, Ana, “‘Vanguardia’ y ‘Revolución’, ideas-fuerza en el arte argentino de los 60/70”, en Revista Brumana No. 8: <http://arte-nuevo.blogspot.com/2007/07/vanguardia-y-revolucin-ideasfuerza-en.html> [12/02/12].

⁷² *Ibid.*

Minujin. Como muestra de que este ambiente impregnó de entusiasmo todos los ámbitos de la cultura, destacan varios nombres de críticos culturales que tuvieron una intensa participación en estos años: Aldo Pellegrini, Alberto Cousté, Germaine Derbecq y en específico Óscar Masotta, un nombre clave para la articulación entre campos en apariencia desconectados, como el arte y los medios. En su excelente ensayo sobre la trayectoria intelectual de este argentino aun largamente desconocido en gran parte de la región, Ana Longoni hace notar que:

Oscar A. Masotta es una figura crucial en la modernización del campo cultural argentino entre los '50 y los '70. En la década del '50, Masotta cursa irregularmente la carrera de Filosofía (que luego abandona) y es uno de los jóvenes escritores que animan la bohemia universitaria en el entorno de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Trabaja un tiempo en la institucional Revista de la Universidad de Buenos Aires (RUBA) y publica algunos artículos e incluso un cuento en *Centro*, que editaba el Centro de Estudiantes de Filosofía y Letras. Pero fue en *Contorno*, la mítica revista dirigida por Ismael y David Viñas, aparecida entre 1953-59, en donde empezó a tomar cuerpo su proyecto intelectual. En sus páginas, atravesadas por la impronta existencialista del intelectual comprometido, se asume una inusual autocrítica ante las posiciones casi unánimes del campo cultural ante del peronismo, y se inaugura un nuevo tipo de crítica que subvierte y amplía el canon literario definido desde la hegemónica revista *Sur*.

A lo largo de los años '60, y con mucha mayor concentración entre 1965 y 1967, Masotta orienta su atención a las producciones artísticas experimentales (el arte pop, los happenings, el arte de los medios) y hacia los objetos de la cultura de masas, en particular la historieta, género que difundió a través de libros, la organización, en 1968, de la I Bienal Mundial de la Historieta en el Instituto Di Tella, y los tres números de la revista *LD. Literatura Dibujada*, que realizaba junto a Oscar Steimberg. Su interés por la historieta es innovador al colocar un producto de la cultura de masas, de la cultura "baja", como objeto privilegiado de análisis e interpretación desde nuevos paradigmas, además de subrayar su condición estética al exponer producciones locales y extranjeras en la institución que mayor visibilidad y prestigio otorgaba a la vanguardia. Busca estudiar los efectos ideológicos de los mensajes de masas, para lo que sería necesario desplazarse del estudio de los mensajes al de las audiencias. Al respecto, afirma Sarlo: "era el surgimiento de una nueva sensibilidad a través de la incorporación de estas nuevas formas discursivas (...), ya que los intelectuales de la década del '50 tendían a ubicarse sólo en relación con la cultura 'alta'". Andreas Huyssen (2002) considera que las neovanguardias sesentistas (en especial el arte pop) afectan la "gran división" entre cultura alta y cultura de masas, establecida por la modernidad y teorizada por Adorno, al establecer puentes, cruces o fusiones entre ambas esferas irreconciliables. Justamente, Masotta llevó a cabo una operación de ese orden.⁷³

⁷³ Ana Longoni, "Óscar Masotta: vanguardia y revolución en los años sesenta", en <http://www.liminar.com.ar/pdf05/longoni.pdf> [14/02/12].

En efecto, Masotta devoraba cómics con minuciosa atención; tenía el don de la imaginación y era poseedor de un rico capital cultural que le permitía pensar en las posibilidades expresivas de este medio y en encontrar los puntos en común entre el cómic y otras disciplinas visuales, como el cine o la pintura. Tenía de cerca, también, a dos creadores conscientes de la maleabilidad de su medio; Masotta era conocedor como pocos del trabajo de Oesterheld y Breccia. Mientras que semiólogos consagrados en los 60 como Umberto Eco descubrían el hilo negro de las historietas de corto alcance como Superman, Óscar Masotta, su contemporáneo pero mucho menos reconocido, leía en el trabajo visual de Alberto Breccia referencias de la pintura y del cine.

Muchos años antes de que Dorfman y Mattelart alertaran al público sobre el peligro del mensaje imperialista en *El pato Donald*, Masotta describía las conexiones entre Hugo Pratt y Jackson Pollock, observando similitudes en la técnica de ambos. Es cierto que en este sentido Masotta no estuvo ajeno a la campaña legitimadora del cómic como arte a que hago alusión en el capítulo anterior. Sin embargo, sus observaciones lo situaban en una posición bastante más imaginativa respecto a este medio.

2.6 *Mort Cinder*: ¿vanguardista o experimental?

Dentro de ese ánimo rupturista que permeaba la Argentina de los 60, transgredir las fronteras era un ejercicio permanente: apropiación y recontextualización de términos como vanguardia, artistas que negaban el término “arte”, cuestionamientos a los límites entre géneros, artistas trabajando con medios, dibujantes de historietas aplicando técnicas de la pintura o del cine. Específicamente, ¿cómo permeó el ánimo vanguardista el campo de producción de la historieta? Afirma Laura Vazquez que

hasta avanzada la década del cincuenta los guionistas y los dibujantes estuvieron ceñidos a una lógica de producción comercial que no dejaba espacio para un programa renovador. “Lo nuevo” en el plano estético y narrativo comienza a vislumbrarse hacia la década del sesenta. En este sentido, Oesterheld elabora su propia mirada sobre la evolución del lenguaje. En un artículo de *Dibujantes* (noviembre de 1965) aseguraba

que, así como el cine había alcanzado su madurez como lenguaje, “No hay razón para que lo mismo no ocurra con la historieta”. Asimismo sostenía la existencia de una evolución en correlación con otras artes: “Aunque tiene más de medio siglo de existencia, la historieta está todavía en pañales; se ha quedado detenida en su evolución”.⁷⁴

En la búsqueda de nuevas formas y una evolución del lenguaje historietístico, Oesterheld y Breccia no escaparon a la intención por legitimar su oficio como un arte, y su accionar se entiende también como el de dos creadores enterados de las prácticas rupturistas que definían la época y que irrumpirían en el campo del mercado de la historieta, como bien nota Vazquez en el caso de Crumb y Dargaut:

La historieta *Mort Cinder* resulta paradigmática. Esta producción funciona como modelo condensador de una tensión [...] Fue publicada en la segunda época del semanario *Misterix* de Editorial Yago. Su virtuosismo plástico rompe con las convenciones de las series dominantes y funda una apuesta de avanzada en que se afirmarán varios profesionales. Un rasgo clave es que su estética va a contrapelo del gusto y el perfil del lector de esta publicación. Entonces, ¿por qué una revista de historietas como *Misterix* dirigida a un público popular incluyó entre sus páginas un material innovador como *Mort Cinder*? ¿Su incorporación en una revista masiva debe ser explicada como un caso excepcional o indica la emergencia de una nueva estética en el medio? Para intentar comprender el fenómeno, un dato del que podemos partir es que, contemporáneamente, surgen en el mercado internacional las ediciones *underground* dirigidas a públicos restringidos. Estas experiencias no dependen ni del ritmo periódico, ni de convenciones, ni de patrocinios. Como ejemplo, el dibujante Robert Crumb hacia finales de los 60, edita su propia revista *Zap! Comix* (1967). Las creaciones de Crumb (*Mister Natural* o *Fritz el gato*) quedaron inscriptas en el canon de la contracultura norteamericana. Y, en Francia, la revista *Pilote* (1959), con George Dargaut y René Goscinny, se vincula a la vanguardia dadaísta y surrealista.

Por el contrario, en la Argentina, las historietas de avanzada tuvieron lugar en el mercado de ediciones masivas. Si bien no constituyen un rasgo dominante, el hecho de que hayan sido publicadas en revistas comerciales plantea una tensión que no puede ser eludida. Mientras que para el público de *Misterix*, *Mort Cinder* pasó inadvertida (inclusive fue objetada mediante cartas enviadas a la editorial), un sector intelectual interesado por las “rarezas” del campo adoptó la serie como paradigma: “Hoy se comienza a comprender que se trata de un medio específico de comunicación, de un lenguaje peculiar” (Masotta, LD, #3, 1969).⁷⁵

Pero en el caso de Oesterheld-Breccia, y el argumento es extensivo a la práctica historietística de toda la región, es necesario leer entre líneas y preguntarse si

⁷⁴ Vazquez, *Op.Cit.*, p.107.

⁷⁵ *Ibid*, p.110-111.

esa búsqueda de legitimación no responde más a una necesidad de que se reconociera económicamente la labor de los creadores, que de afianzarse cierto prestigio como “artistas”. Porque en efecto, una queja constante de Alberto Breccia es que nunca ganaba lo suficiente para vivir de sus dibujos. No sólo eso, sino que esa precariedad económica se vio reflejada en su estética. El afán rupturista de Breccia y su manipulación de las formas eran, más que un estilo o un capricho (se ha referido al estilo como mero “amaneramiento”⁷⁶), una forma de vida y una posición política.

Regresando a Vazquez, nos recuerda la distinción que Eco hizo en los 60 entre experimentación y vanguardia: “El experimentalismo actúa de forma innovadora dentro de los límites del arte. Es decir, que la historieta experimental de Breccia innova dentro de los márgenes del mercado, pero no puede romper con las reglas del circuito industrial y las restricciones que orientan la obra desde fuera.”⁷⁷

¿Hasta dónde puede llegar una vanguardia para que, en sus límites, se le rebaje a mero experimentalismo? ¿Es más importante la ruptura como resultado que como proceso y como intención? Yo sostengo lo último.

Mort Cinder. Este argumento de Oesterheld, que no goza del estatus contestatario de *El Eternauta*, ni alude directamente al poder, resuena de manera más emotiva en el lector. Trazada por Alberto Breccia y publicada de 1962 a 1964 en la revista *Misterix*, esta historia trasciende la crítica a lo inmediato y al discurso de denuncia.

Mort Cinder surgió en la época dorada de la ciencia ficción europea (o *New thing*), que se preocupaba por “encontrar nuevos temas en el interior del individuo (el plano de la mente), y utiliza la sociología, la psicología o la antropología para marcar sus parámetros.”⁷⁸ La historia versa sobre un hombre

⁷⁶ Entrevista con Alberto Breccia en <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm> [02/02/09].

⁷⁷ *Ibid*, p.114.

⁷⁸ Merino, Ana. *Op. Cit.* p.254.

en apariencia inmortal, pero que en realidad pasa por una sucesión de muertes sin que éstas tengan fin; el peso de cada una de ellas se acumula como una experiencia graficada con dramáticos claroscuros que proyectan el interior de este viajero.

Mort Cinder ha viajado en el tiempo haciendo escalas en los momentos más importantes de la Historia. En un punto se encuentra con Ezra Winston en la tienda de antigüedades de éste. Cada objeto tiene una historia (“impregnados de vida pasada”, diría su autor) que es contada por *Mort Cinder* al anticuario. Esta temática compleja, con saltos constantes de tiempo, multirreferencias históricas, búsquedas filosóficas y sobre todo la impresionante y perturbadora gráfica de Breccia, con sus claroscuros, deformaciones, perspectivas exageradamente ampliadas, retorcidas y abigarradas, en una obvia referencia al cine expresionista alemán, colocan a esta narrativa como una referencia obligada de la historieta latinoamericana y mundial.

Como señala Merino, “este cómic representa las mayores cotas de lirismo y fuerza expresiva que alcanzó el binomio Oesterheld-Breccia”⁷⁹. Para Oesterheld, “*Mort Cinder* era una obra sobre la muerte que nunca termina de serlo, donde hay angustia y tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, mucho más torturado que yo”⁸⁰. Los trazos de Alberto Breccia coincidían, en 1962, con la enfermedad terminal de su esposa. El dibujante ganaba menos de lo que costaba las medicinas para aliviar su dolor, y esta desesperación se refleja en sus trazos.

Mucho más sombría y densa que *El Eternauta*, las preocupaciones en *Mort Cinder* pasan de lo meramente social e inmediato al plano de lo íntimo, al viaje interior, a la desesperación y la angustia anímica. Estos motivos psicológicos conectan fundamentalmente a la obra argentina con dos movimientos de vanguardia de principios del siglo XX: la vanguardia ultraísta en la literatura argentina, encabezada por Jorge Luis Borges y que “se basa en el culto a la

⁷⁹ *Ibid*, p.256.

⁸⁰ *Ibidem*.

metáfora como elemento primordial de expresión literaria, instrumento sustancial para vincular realidades distantes y hasta antagónicas, amalgamar elementos concretos y abstractos, reales e irreales. La búsqueda de la metáfora insólita e ingeniosa, que suscita asombro, es uno de los propósitos que guía a la nueva estética⁸¹, así como el cine expresionista alemán, esa “visión del mundo que desarticulaba la perspectiva, la iluminación, las formas, las arquitecturas. [...] Aquellos films pintaban conscientemente o no el turbulento desorden de la posguerra alemana.”⁸²

La muerte y la angustia, la fragmentación del ser y el peregrinar en el tiempo, la soledad y el distanciamiento de la multitud son temas centrales en *Mort Cinder* que reflejan la ansiedad de la modernidad, tal vez no de manera tan explícita como las metáforas de *El Eternauta*, pero sí en un argumento y sobre todo en la parte gráfica que transmite sin mediaciones esas contradicciones que aquejan al hombre moderno.

Las convicciones políticas de Oesterheld encontraron forma durante toda la década del 60, especialmente con *La vida del Che* (dibujada por Breccia y su hijo Enrique, 1968) y *Evita, vida y obra de Eva Perón* (1970). Por su parte, Breccia continuaría esa línea arriesgada de experimentación. Otra obra importante en su catálogo es la que dibujó en los 80 para el argumento de Juan Sasturain, *Perramus*, así como adaptaciones de obras literarias, a la par de su trabajo como pintor.

⁸¹ Verani, Hugo J. *Las vanguardias literarias en Hispanoamérica*, FCE, México, 1990. p.43.

⁸² Sadoul, Georges. *Historia del cine mundial, Siglo XXI*, México, 1977. p.126-128.

2.7 Historietas en el Di Tella y el cierre de una década: el cómic legitimado

El Instituto Di Tella se perfilaba hacia mediados de los 60 como un sitio icónico donde se reunía la bohemia del mundo del arte argentino a experimentar con las formas y sobrepasar los límites de las disciplinas artísticas. Afirma Luis Alberto Romero:

Las vanguardias artísticas se concentraron en el Instituto Di Tella, combinando bajo el amparo de una empresa por entonces pujante y modernizada la experimentación con la provocación. Quienes animaban esa experiencia –y en particular Jorge Romero Brest– estaban convencidos de recrear en Buenos Aires un verdadero centro internacional del arte, y si el diagnóstico quizás era excesivamente optimista, lo cierto es que, como pocas otras veces, la creatividad local se vinculó con la del mundo. Ubicado en el centro mismo de la ciudad, en la llamada “manzana loca”, y cerca de la Facultad de Filosofía y Letras, el Di Tella se convirtió en punto de referencia de otras corrientes, emergentes y medianamente contestarias, pero ciertamente provocativas, como el hippismo.⁸³

Entre esas provocaciones pensadas desde el lugar del arte y usando un medio masivo para hacer pensar al espectador, destaca “La Menesunda” de 1965:

Dos “circuitos-ambientaciones” alcanzan un enorme impacto público. Ambos remiten a personajes, paisajes, prácticas y lenguajes de la cultura popular urbana. “La Menesunda” fue ideada por Marta Minujin y Rubén Santantonin, y llevada a cabo con la colaboración de otros artistas en el Di Tella. Consistía en un circuito al que podían ingresar ocho personas por turno. Allí vivían experiencias que buscaban exaltar sus sentidos adormecidos. Entre ellas (una serie de televisores encendidos con el volumen altísimo, una pareja semivestida en la cama, un gabinete de maquillaje y masajes, una lluvia de papel picado), también el público se enfrentaba –como frente a un espejo– con su propia imagen transmitida mediante un circuito cerrado de televisión. Quedaba así incorporado a la obra, como espectador de sí mismo.⁸⁴

Cobraba sentido, pues, que en este espacio y por medio de Óscar Masotta, se incorporara la historieta y se le insertara junto a las artes visuales como producciones simbólicas que pasaban por la agenda de la legitimación que en esos momentos también acontecía en Francia:

⁸³ Romero, *Op. Cit.*, p.161.

⁸⁴ Ana Longoni y Mariano Mestman, “Después del pop, nosotros desmaterializamos’ Oscar Masotta, los happenings y el Arte de los Medios en los inicios del conceptualismo”, en <http://comunicacionymedios.files.wordpress.com/2007/03/longoni-mestman-arte-de-los-medios.pdf> [13/02/12].

En la Argentina de los años sesenta, se verificaron algunos gestos significativos desde instituciones representativas de la vanguardia del campo del arte para otorgar legitimidad a la historieta. De estas acciones, alcanzó mayor notoriedad pública la Primera Bienal Mundial de la Historieta, organizada por la Escuela Panamericana de Arte y el Instituto Torcuato Di Tella, que contó con el apoyo de difusión y de crítica de la revista "Primera Plana" -medio significativo para la conformación de públicos en aquella década-. Claro que los gestos consagratorios desde las instituciones "dedicada[s] al arte" (Romero Brest, 1968: p.3), en tanto provenientes del exterior del campo de la historieta, puede que no coincidieran con los mecanismos de legitimación y consagración que funcionaban, y con los que funcionan hoy, dentro del propio campo de la historieta.⁸⁵

Pero mientras que la intención de la vanguardia se desvaneció hacia finales de los 60, la historieta salía triunfante de ese proceso-lugar de legitimación. Los artistas rompían con el Di Tella y sacaban el arte a las calles, pero su paso por él, así como el paso de la historieta, lo sitúan como la institución clave donde se dio el choque de fronteras: el lugar de las vanguardias.

⁸⁵ Roberto Von Sprecher, H.G. Oesterheld, campo de la historieta y campo del arte en los sesenta, en http://historietasargentinas.files.wordpress.com/2008/06/vonsprecher_hgo_campo1.pdf [01/02/09].

Capítulo III: Análisis de *Mort Cinder*



En el capítulo anterior se contextualizó a *Mort Cinder* en el ambiente cultural de la Argentina de los 60, las búsquedas vanguardistas desde el arte y la intelectualidad, la esperanza de cambio político incitada por la Revolución cubana, las condiciones de producción y la relativa autonomía de Oesterheld con su propia editorial. Todos estos elementos externos explican al cómic como un producto de época. En la obra misma hay búsquedas estéticas que se corresponden con su momento histórico: en su concepción no lineal de la historia, en los límites difusos entre personajes y autores, y de manera más notoria, en las exploraciones visuales de Alberto Breccia.

Para ligar todos estos elementos, se combinarán métodos de análisis, como propone Gillian Rose en *Visual Methodologies*: “[...] some studies [...] choose to use more than one method in order precisely to explore the diverse meanings that particular images carry at their various sites of production, image and reception”.⁸⁶

⁸⁶ Rose, Gillian, *Visual Methodologies*, p.203.

Dentro de los llamados “Comics Studies”, algunos autores han delineado métodos de análisis específicos para el lenguaje del medio. John Benson, David Kasakove y Art Spiegelman, en su ensayo “An Examination of ‘Master Race’”⁸⁷, proponen un método que permite fijar la atención en una obra particular, más que en un estilo o un género. Su método de “lectura cercana” o “close reading” permite el escrutinio de la obra con atención a los detalles. Como afirman los editores, estos métodos combinan en distintas medidas el contexto histórico, el análisis social y las lecturas formales para el análisis de ciertos cómics, con la intención de que los estudiosos del medio sean capaces de sintetizar un rango de abordajes para lograr una mirada más integral de los cómics.

¿Cómo se mira un cómic? Para el análisis de *Mort Cinder* se seguirán los lineamientos que propone Scott McCloud. Es necesario hacer precisiones relacionadas con la naturaleza de este medio, particularmente en lo que tiene que ver con la imagen y el texto entendidos como una unidad.

En un capítulo titulado “Los códigos y recursos formales del cómic”, Ann Miller afirma que el cómic, como “un arte narrativo visual, produce significado de imágenes que están en una relación secuencial, y que coexisten la una con la otra espacialmente, con o sin texto.”⁸⁸

Es importante hacer énfasis en que el elemento indispensable para que el cómic sea cómic, es visual y no textual, y que cuando hay un texto presente, esa narrativa adquiere mayor nivel de complejidad. Otros estudiosos del medio como Eco o Gubern, atentos sobre todo a su estructura, advirtieron desde las décadas del 60-70 que la imagen y el texto no se podían comprender como elementos autónomos. Más tarde, Will Eisner explicó lo mismo en *El arte secuencial*.

⁸⁷ Heer Jeet, *Op.Cit.*, p.254-255.

⁸⁸ Miller, Ann, *Op.Cit.*, p.75.

3.1 Relaciones texto-imagen

En la misma línea, Scott McCloud ha distinguido⁸⁹ las siguientes maneras principales en que las imágenes y los textos se combinan:

1. Combinaciones de palabras específicas: El dibujo ilustra pero no viene a añadir nada a un texto ya completo.
2. Combinaciones de dibujos específicos: las palabras vienen a aportar una mera banda de sonido a una secuencia básicamente visual.
3. Las viñetas duales: tanto las palabras como el dibujo dicen esencialmente lo mismo.
4. El aditivo: las palabras amplían o desarrollan una imagen o viceversa.
5. Combinaciones en paralelo: Palabras y dibujos parecen seguir caminos diferentes, sin entrar en contacto.
6. Montaje: El texto es tratado como parte integral del dibujo.

En todas las colaboraciones de Oesterheld y Breccia, texto e imagen son componentes con el mismo peso. El texto mantiene cierta autonomía respecto a la imagen, pero sólo se puede distinguir una falta de articulación texto-imagen en *Evita*, como se explicó líneas atrás. Esto tiene que ver con el modo de trabajo de ambos. Oesterheld escribía los textos por su lado, y después Breccia añadía las imágenes. Es por ello en la mayor parte de *Mort Cinder* se puede apreciar una combinación imagen-texto “aditiva”, donde las imágenes desarrollan la historia que se cuenta en el texto.

Además de la dinámica texto-imagen, este análisis se centrará en aspectos como la composición visual y la psicología de las líneas y el color en el estilo expresionista de Alberto Breccia.

⁸⁹ McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic*, Ediciones B, Barcelona, 1995, p. 153-156.

3.2 La historia

Mort Cinder es un cómic serializado –publicado en episodios– que actualmente se puede conseguir en un formato compilatorio, al modo de la “novela gráfica”, y tiene una extensión de 250 páginas. La historia versa, como se dijo en el capítulo previo, sobre un hombre que muere constantemente, llamado *Mort Cinder*. Cada muerte es un viaje en algún capítulo de la historia al que va a dar de manera azarosa, acompañado del anticuario Ezra Winston, quien lo oculta en su tienda de antigüedades. La causa de la muerte constante de *Mort Cinder* no se explica nunca, y los episodios del cómic son inconexos.

Los episodios de *Mort Cinder* son:

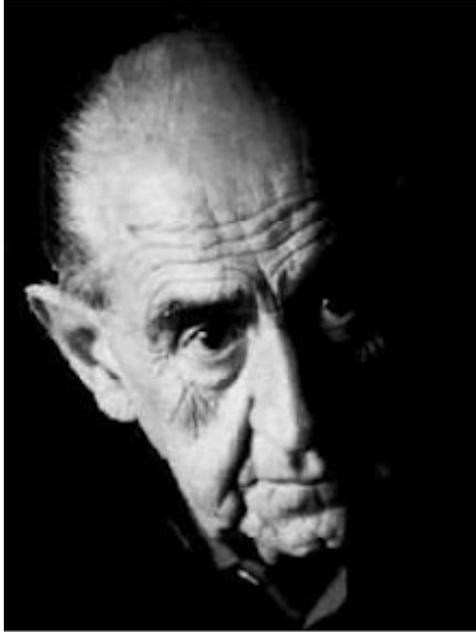
1. Ezra Winston, el anticuario
2. Los ojos de plomo
3. La madre de Charlie
4. La torre de Babel
5. En la penitenciaría. Malin
6. En la penitenciaría. El Frate
7. La tumba de Lisis
8. La nave negrera
9. El vitral
10. La batalla de las termópilas

Por ese volumen del cómic, se hará un análisis más significativo que exhaustivo. El criterio de selección se basa en los episodios donde destaca la composición visual expresionista y la relación texto-imagen. Es decir, los episodios 1, 2 y 5.

3.2.1 Ezra Winston, el anticuario

En este capítulo introductorio, Oesterheld nos presenta al protagonista, Ezra Winston. La trama acontece dentro del negocio de éste, una tienda de antigüedades situada en Londres. En un día común de trabajo, Ezra recibe a una clienta que le vende varios objetos egipcios; entre ellos un escarabajo y un espejo. El contacto con estos objetos provoca un acontecimiento insólito para Ezra. Al ver el espejo, pronto su reflejo desaparece para dar paso a la imagen de una mujer egipcia, maquillada y vestida con un atuendo del Egipto antiguo. En la oficina de Ezra aparece, de pronto, un faraón muerto sobre una mesa repleta de objetos egipcios.

La estrategia visual de Breccia es hacer trazos realistas del tiempo presente, tanto para el protagonista, Ezra Winston, cuyo modelo facial es el rostro del propio Breccia, como para el ayudante Billy, y la clienta. La oficina también asemeja mobiliario y objetos realistas:



Alberto Breccia



Ezra Winston, modelado a la imagen y semejanza de su dibujante:

“La primera aventura no salió nunca porque había un problema con *Mort Cinder*, cuyo argumento estuvimos discutiendo con Oesterheld tres meses, hasta que nació como nació. Yo me puse a buscar el personaje, pero así, en frío... Entonces le pedí, “mirá vos comenzás la aventura, pero hasta quince o veinte páginas que no aparezca Mort Cinder, que aparezca el viejo, que el viejo voy a ser yo...”⁹⁰

⁹⁰ Entrevista con Alberto Breccia, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm> [02/02/09].

MORI CINDER

Esra Winston el anticuario



LA VIUDA DE UN CORONEL RETIRADO... A SEÑORA GARZÓN, ME TRAJÓ LAS ANTIGÜEDADES. ¿COMO NO ACEPTARLAS? DE UNA OJEADA ESTIMÉ QUE ALGUNAS PODÍAN SER AUTÉNTICAS... AUNQUE OTRAS NO VALDRÍAN UN CHELÍN.



¿ESTA USTED SEGURO SEÑORA GARZÓN DE QUE SU ESPOSO TRAJÓ TODO ESTO DE EGIPTO? ¿INCLUSO ESTE ESCARABAZO?

¡SEGURÍSIMA! LO TRAJÓ TODO JUNTO, EN UN SOLO BAULI EL ÍDOLO, EL ESPEJO, EL ESCARABAZO, Y TODAS LAS DEMÁS COSAS...



(ES UN ESCARABAZO MADE IN ENGLAND, NO ME CABE OJIDA: LA FORMA DE TRABAJAR EL METAL NO PUEDE SER EGIPCI... TAMPOCO EL MISMO METAL: PARECE UNA ALEACIÓN DE ALUMINIO...)

¡SIMULE "TRAGARME EL PERRO"...

CALCULE QUE TODO EL LOTE PODÍA VALER UNAS 30 GUINEAS. OFRECÍ DIEZ. LA SEÑORA GARZÓN ACEPTÓ SIN CHISTAR. PÁGUE NEGOCIOS SON NEGOCIOS...



ME METÍ ALLA EN LA TRASTIENDA CUANDO APARECIÓ BILLY WISE, EL MANDADERO DEL STANHOPE HOTEL, DE DONDE ME MANDAN TODOS LOS DÍAS LA COMIDA...

DEJA LA VIANDA ALLÍ SOBRE EL MOSTRADOR, BILLY, ESTOY OCUPADO...



ME HABÍA ENTRADO PRISA POR ESTUDIAR DE CERCA EL ESPEJO, UN DISCO DE BRONCE BRUÑIDO... TIENE JEROGLÍFICOS GRABADOS EN LA PARTE POSTERIOR... DESPUÉS DE TODO QUIZÁS RESULTE ÉSTA LA MÁS SENSACIONAL DE MIS COMPRAS...



(¡ESTUPENDO! PERTENECIÓ A UNA TAL NITTE, ESPOSA DE ORMAN, "ESCRIBA AL SERVICIO DEL FARAÓN DEL FARAÓN 'KES-IN-AMON'")

ME ENTREGUÉ POR COMPLETO A LA LECTURA DEL JEROGLÍFICO. ME CONSIDERO SOLO UN EGIPTÓLOGO AFICIONADO, PERO CREO QUE DESCIFRO JEROGLÍFICOS MEJOR QUE MÁS DE UN DIRECTOR DE MUSEO... PERO ENCONTRÉ DIFICULTADES...



... DEL OTRO LADO, SOBRE LA BRUÑIDA CARA DEL ESPEJO, ENCONTRÉ UNOS CARACTERES CUYO SIGNIFICADO SE ME ESCAPO...

(ESTOS OTROS JEROGLÍFICOS FUERON GRABADOS UN TIEMPO DESPUÉS... POR OTRA MANO, X...)

A partir de aquí el estilo cambia radicalmente hacia la 11ª viñeta, cuando la egipcia se aparece en la tienda. En la 12ª viñeta, Ezra cree que lo que ve es una alucinación, representada por Breccia con la imagen de la mujer repetida y yuxtapuesta, como en un caleidoscopio. Ezra se quita los anteojos y se frota los ojos, intentando despejar la alucinación visual, para darse cuenta que no sólo hay una egipcia en su oficina, sino un faraón muerto.



YO NO ME HABÍA MOVIDO. ANTES ESTABA MI ROSTRO EN EL ESPEJO. YA NO ESTABA MÁS... OTRO ROSTRO LO HABÍA REEMPLAZADO...

UNA HERMOSA MUJER, DE OJOS AGRANDADOS POR EL CARBÓN, ERA ABSURDA SE-MEDIANTE SUSTITUCIÓN, ME VOLVÍ CON MUCHA PRESTEZA... ALLÍ ESTABA, DETRÁS MÍO.



...UN AROMA DENSO, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ ME ENVOLVIÓ. NO, NO ERA UNA VISIÓN... PERO...



CREÍ QUE ALGO PASABA A MIS OJOS. EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



PERO...
VOLVÍ A ABRIR LOS OJOS... EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



MI MIRADA SE ENCONTRO CON UN ROSTRO HUESUDO, DE FACIONES AFILADAS, OJOS ESPANTOSAMENTE ABIERTOS. NO NECESITÉ TOCARLO PARA SABER QUE ESTABA MUERTO. EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...

La incredulidad y el miedo se apoderan de Ezra en las siguientes tres viñetas. En ellas, su miedo es representado a través del color (los claroscuros de la oficina), las gruesas líneas curvas que representan el perfume de la mujer egipcia, y el rostro angustiado de Ezra.



(ES... ES... KES-IN-AMON... ¡EL GRAN FARAÓN!... PERO... ¿CÓMO HAGO PARA RECONOCERLO?... ¿POR QUÉ SE QUE ES EL P...)

EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



¡ME AHOGO!

EL PERFUME, CRUDO Y REFINADO A LA VEZ, SEGUÍA...



¡CAÍ... DEBÍ HABER ROTO ALGÚN VIDRIO...



NO MÁS EL PERFUME... EL AIRE HELADO DE AFUERA ME REVIVIFICÓ... ABRÍ DEL TODO LA VENTANA...



(¿DE DÓNDE VENDRÍA EL PERFUME?... ¿Y LA MUJER?... ¿Y EL FARAÓN?)

DE PRONTO TODO HARÍA VUELTO A SER LO DE SIEMPRE. SOBRE MI PEQUEÑA MESA EL BRUNIDO ESPEJO DE BRONCE NO ERA MÁS QUE UN OBJETO ENTRE TANTOS... ¿QUÉ ME HABÍA OCURRIDO...?



¿Y ESO?

UN RUIDO EN EL SALÓN DE VENTAS... ME ACORDE DE PRONTO DE BILLY WISE NO HABÍA OÍDO LA CAMPANA ANUNCIANDO SU SALIDA... ESTARÍA ALLÍ TODAVÍA. ¿HABRÍA SENTIDO EL AQUEL PERFUME?



ALLÍ ESTÁ BILLY, ESCRIBIENDO EN MI MESA... ¡SI SE-RA' ATREVIDO!

EL AIRE QUE ENTRABA ABIERTA HIZO TINTINEAR LOS CAIRELES DE ALGUNA VIEJA ARANA DEL RENACIMIENTO. ME ACERQUÉ A BILLY...

Más tarde, Ezra se da cuenta de que su asistente, Billy, de pronto ha envejecido y muerto mientras escribía jeroglíficos. En esta segunda secuencia, texto-imagen se complementan, y Breccia repite la estrategia realista hasta el momento en que confronta a Billy. En un acercamiento le vemos el rostro avejentado, ya muerto.

Este breve episodio introductorio, de sólo 6 páginas, sirve para adentrarnos en la experiencia por la que está pasando Ezra en su tienda, que como máquina del tiempo, será el escenario del presente, y dentro del cual se visite al pasado en los siguientes episodios.



BILLY...
ORMAN...

NO NECESITÉ TOCARLO... SUPE QUE ESTABA MUERTO...



TENÍA LOS OJOS
MUY GRANDES,
LAS PACIONES
MUY AFILADAS,
IGUAL QUE KEF-
IN-AMON, EL
GRAN FARAÓN...

HACE TRES DÍAS
QUE PASÓ TODO.
EL MÉDICO FORENSE
QUE EXAMINÓ
A BILLY WISE DIO
QUE HABÍA MUERTO
DE UN ATAQUE
CEREBRAL..
ESCUCHARON
MI RELATO CON CORTESÍA,
CON DEMASIADA
CORTESÍA.
ME PALMEARON
LA ESPALDA,
ME RECOMENDARON
UNA SEMANA
DE VACACIONES
EN BRIGHTON...



OTRA VEZ CON MIS OBJETOS DE SIEMPRE.
¿ES ILUSIÓN MÍA, O LA VIEJA ESPADA DEL
TIEMPO DE CRUZADA ESTÁ TINTA EN SAN-
GRE MAL COAGULADA TODAVÍA R..



¿ES ILUSIÓN MÍA, O TODAVÍA VIBRAN EN
EL CLAVICORDIO QUE DURANTE AÑOS
ESTUVO EN UN PEQUEÑO SALÓN DE VER-
SAILLES, LAS ÚLTIMAS NOTAS DE UN MINUÉ
QUE DECIDIÓ EL DESTINO DE DOS PERSONAS?



¿ESTÁ EL PASADO TAN
MUERTO COMO CREEMOS?

3.2.2 Los ojos de plomo

En el segundo episodio, Oesterheld desarrolla la historia de Winston y el fenómeno del viaje al pasado a partir del contacto con ciertos objetos, como el escarabajo. Se trata de uno de los episodios más largos del cómic, donde el texto y la imagen cumplen una función de “aditivo”, y la gráfica de Breccia continúa en la tónica del episodio anterior: realismo para contar los eventos del presente, y expresionismo para los del pasado. La angustia de Ezra es manifiesta porque está consciente en todo momento de su viaje en el tiempo.

En este episodio, el escarabajo que suscita el pasado es causa de que Ezra sea perseguido por varios sujetos vestidos de negro. La trama comienza en la tienda pero se desarrolla en la calle, que es escenario de la persecución de Ezra. Se introduce también a Mort Cinder, el personaje. Su conexión con Ezra se establece a partir de que un anticuario ambulante (“el esqueleto”) le vende a Ezra el escarabajo, envuelto en un trozo de periódico donde se anuncia el ahorcamiento de “Mort Cinder, el asesino” en un lugar llamado Mertonville, a donde Ezra se dirigía casualmente. Ezra camina por la ciudad y en el trayecto, se encuentra con los sujetos de negro. Breccia recurre de pronto a claroscuros abigarrados para representar esta persecución:



La cotidianidad de la tienda es representada con un estilo realista.



TRES NAVAGAS SEVILLANAS SE ABRIERON CON SIMULTANEO, FRÍO CHASQUIDO...



PERO, YO ¡NO! ¡NO!



SE ME VINIERON ENCIMA, QUISE RETROCEDER, RESBALÉ...



UN ACERO ME PASÓ MUY CERCA... VI CIN ESPACIO ENTRE DOS PIERNAS...



ME ESCABULLI... DEBÍAN VER MAL EN LA PENÚMBA, PORQUE NO ME SIGUIERON, ACCOCHILLARON EL AIRE...

La persecución de Ezra es representada con entintados y líneas expresionistas, sobre todo en las primeras dos viñetas.

Al llegar a Mertonville, un angustiado Ezra visita a un doctor para consultar la mancha indeleble que el escarabajo había dejado en su mano. En el consultorio Ezra se da cuenta de que ha perdido el escarabajo y en la calle encuentra a un bebé con la misma mancha en la mano. Confundido y agobiado, Ezra corre hacia un cementerio, donde se vuelve a encontrar a los sujetos que lo habían visitado en la tienda, urgidos por clavar un ataúd. Ezra se da cuenta de que se trata del ataúd de Mort Cinder. Espera y lo desentierra, para darse cuenta de que está vivo. La estrategia visual de Breccia es, desde la secuencia de la persecución y toda la acción en el cementerio, totalmente expresionista.

SE ACABÓ LA CALLE. UN PARQUE, UNA AVENIDA LARGUÍSIMA... SEGUÍ CORRIENDO, ESCAPANDO NO SE DE QUÉ...



Escena de *El gabinete del Doctor Caligari*. Notar la similitud de las ramas deformes y la posición centrada del personaje.

En la anterior viñeta, Breccia usa el espacio y el claroscuro invertido para proyectar la desesperación de Ezra, reducido en tamaño y colocado al centro de un pasaje tenebroso. La forma de los árboles, en primer plano, no sigue un orden paralelo; éstos parecen abrirse y ceder el paso al personaje, mientras sus ramificaciones crecen al infinito, más allá de lo que permite ver el cuadro.

Como nota Laura Vazquez,

en Breccia el escenario jamás es natural. Ese escenario se cierne sobre el protagonista, lo cerca, es parte del clima que crea el relato. [los espacios] se cierran, simbolizan la oscuridad, lo tenebroso: no nos dan la bienvenida. Los espacios de Breccia son transitados por ancianos, por hombres vulgares y rutinarios que descubren otra corporalidad en lo sobrenatural y en el terror.⁹¹

En la misma línea, McCloud explica la psicología del espacio y los trazos⁹²:

⁹¹ Laura Vazquez, "La representación de la otredad: lenguaje y género en el cómic de terror argentino", en Fernández, Jorge, Jesús Jiménez y Antonio Pineda (eds.), *El terror en el cómic*, Comunicación Social ediciones y publicaciones, Sevilla, 2003, p.224-225.

⁹² McCloud, *Op.Cit.* p.132.





Ezra en el cementerio. Los claroscuros y la expresión del personaje dan cuenta de la angustia por lo que el anticuario está a punto de hallar: a Mort Cinder reviviendo.

Como vemos en la viñeta de los claroscuros invertidos y en las líneas faciales y de las ramas de la viñeta de arriba, la estética de Breccia está ligada a la del cine expresionista alemán, sobre todo el de *El gabinete del Doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920, con guión de Hans Janowitz y Carl Mayer), cuyas ambientaciones distorsionadas y deformidades estaban directamente conectadas al ambiente político-social de la Alemania de la posguerra, tanto como a las traumáticas experiencias personales de sus autores⁹³, dimensiones que articularon Siegfried Kracauer en *De Caligari a Hitler*, de 1947 y Georges Sadoul en su *Historia del cine mundial*.

⁹³ Kracauer se refiere a la influencia que Praga, ciudad donde fue criado el checo Hans Janowitz, tuvo en la psique del guionista: "ciudad donde la realidad se funde con los sueños y los sueños devienen visiones de horror". Este fue el escenario en el que Janowitz fue testigo, a los 23 años, del asesinato de una joven por la que estaba interesado. Kracauer menciona asimismo la tortuosa adolescencia de Carl Mayer, criado por un padre de temperamento volátil y que se jugó el patrimonio de la familia en Montecarlo para posteriormente echar a la calle a Mayer y a sus tres hermanos, y suicidarse. Kracauer, Siegfried, *De Caligari a Hitler*, p.74-75.



¡SOY MORT CINDER!

CON MOVIMIENTOS TORPES, CANSADOS, MOVIMIENTOS DE MÚSCULOS ENTUMECIDOS, DEJÓ LA FOSA... SE DERRUMBÓ EN EL BANCO...



...ECHO PARA ATRÁS LA CABEZA, COMO BAÑÁNDOLA EN LUNA Y ESTRELLAS... RESPIRÓ CON ANSIAS...



CO-SA
RA-RA... NO
SENTÍ MIEDO
NI HORROR,
AUNQUE
A MI LADO
ESTABA
MORT CINDER,
EL CRIMINAL
AHORCADO
LA SEMANA
ANTERIOR...



NUBES... ESTRELLAS... NADA MÁS BELLO QUE LAS ESTRELLAS VISTAS "DESDE ABAJO" DE LAS NUBES... EN EL MUNDO QUE SEA... VISTAS "DESDE ARRIBA" DE LAS NUBES, LAS ESTRELLAS PUEDEN SER TERRIBLES...



QUÉ BUENO ES RESPIRAR... SOBRE TODO DESPUÉS DE HABER MUERTO... CANSA TANTO MORIRSE... Y DECIR... MUCHO...

En este episodio, Breccia dibujó algunas de sus viñetas más memorables, donde el uso de luz y sombra y los espacios exteriores proyectaban la angustia del personaje principal, aun más que sus expresiones faciales. Mort Cinder es introducido a la historia como un hombre calmo, melancólico, de rostro adusto y alargado. Es perseguido por las autoridades, a quienes Oesterheld se refiere como “ojos de plomo”, o autómatas, en una caracterización de la autoridad ya clásica en la narrativa del argentino. Por su lazo con Mort, Ezra es llevado a un sanatorio donde estos seres, encabezados por un médico, amenazan con apoderarse de su cerebro. En esta secuencia, el denso texto de Oesterheld gana terreno a la gráfica de Breccia, hasta el momento en el que Ezra acude a rescatarlo:

“Oesterheld es un guionista, es decir, es un cuentista excepcional, pero no es guionista; con él hay que hacerlo todo, hay que cortar, hay que hacer una cosa distinta de lo que él da; él escribe mucho y no se da cuenta que no, que no se puede escribir tanto.”⁹⁴

⁹⁴ Entrevista con Alberto Breccia, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm> [02/02/09].



TODOS SUS CEREBROS SON AHORA MÍOS...YO LOS HE CONQUISTADO. YO VIVO, A MI VOLUNTAD, LA VIDA INTERIOR DE UN PINTOR, DE UN SABIO DE UN JUGADOR DE FÚTBOL...MI CEREBRO YA NO ESTÁ LIMITADO POR LAS PAREDES ÓSEAS DEL CRÁNEO.



MI CEREBRO SE HA EXPANDIDO...MI CEREBRO HA CONQUISTADO OTROS CEREBROS; Y LOS SEGUIRÁ CONQUISTANDO...MI CEREBRO, PARTIENDO DE LOS ESTRECHOS LÍMITES DE MI CRÁNEO...



...LLEGARÁ A SER EL CENTRO DE TODA LA VIDA INTELLECTUAL DE CUANTOS SERES YO QUIERA...¡MI PODER NO TENDRÁ LÍMITE! MI EXPERIENCIA VITAL, TAMBIÉN, SERÁ ÚNICA: EL MÍO SERÁ EL PRIMER PLURICEREBRO DEL UNIVERSO. GOZARÉ, LLORARÉ, REIRÉ, LOS GOCES, LOS DOLORES, LAS ALEGRÍAS DE CUANTOS SERES YO QUIERA...¡VIVIRÉ MUCHAS VIDAS A LA VEZ! ¡Y TODO SIN MOVERME DE AQUÍ!



¿DUEÑO Y SEÑOR DE TODOS, SIN ENEMIGOS, SIN NADIE QUE PUEDA SONAR SIQUIERA DISCUTIR MI PODER... ¿DUEÑO Y SEÑOR DE TODOS COMO JAMÁS LO FUE SEÑOR FEUDAL ALGUNO... ACINQUE... ¿SERÉ REALMENTE TAN DUEÑO Y SEÑOR?



¿SOY YO, EL PROFESOR ANGIS, VERDADERAMENTE EL CEREBRO DE TODOS? ¿EL CREADOR DE LOS 'OJOS DE PLOMO'? ¿O ACASO YO NO SOY MÁS QUE UN INSTRUMENTO DE OTRA INTELIGENCIA SUPERIOR... ACASO YO NO SOY MÁS QUE UN "SUPER OJOS DE PLOMO"?

UNA SÚBITA ANGIESTA TRANSFORMA SU ROSTRO...

Ambos huyen por un túnel hasta un punto sin salida. Con los autómatas a punto de atraparlo, Mort le pide a Ezra que lo mate, entendida la muerte como una opción antes que dejarse atrapar por ellos. Ezra le clava un puñal y lo mata, y mientras los ojos de plomo revisan el cuerpo, Ezra logra escapar por otro túnel:

ACUMENTO EL RUIDO DE PASOS, UNA ANTORCHA AVENTO LAS SOMBRAS DEL TUNEL, YA ESTABAN AHI...



LUCES, SOMBRAS... LA MUJERTE SE HACIA VIDA... Y... ¡VENIAN!



¡ESTÁ BIEN! ¡SEA!

SI, ACCUCHILLE A MORT CINDER... FUE ACCUCHILLARME A MI MISMO...



ASÍ NO, EZRA... LA HOJA RESBALÓ CONTRA LAS COSTILLAS... HAZLO BIEN, GOLPEA CON LA PUNTA... TEN FIRME EL PULSO... ¡Y AHORA!



¿AHÍ ESTÁN? ¡VIVOS! ¡DESARMADOS!

Notar que en la última viñeta, las autoridades son representadas con calaveras, como la muerte. Breccia representó de la misma manera a los militares en los cómics sobre la dictadura de los 70 *Perramus* y *Dibujar o no*. Los claroscuros con los que están entintados Ezra y Mort en la primera viñeta, dan cuenta de la angustia de ambos por ser atrapados.

Una acción similar se repite a continuación, cuando Mort resucita en una ciénaga y después, tanto él como Ezra son atrapados por los “ojos de plomo”, y llevados al quirófano, donde Mort logra escapar, engañar a los ojos de plomo y rescatar a Ezra.





RUIDOS DE BISTURRÍES, DE INSTRUMENTOS DE CIRUGÍA... EN BANDEJAS DE ACERO INOXIDABLE...



Ezra, presa de los "ojos de plomo".



TODAVÍA TENÍA EL INSTRUMENTO DE LAS TRIPLES PUNTA DE ACERO. HICBO BRILLOS ROJIZON EN EL METAL... ERA MI TORNINO...



MORT. MORT CINDER. ITZI!

SI, YO, EZRA...



CREYERON HACERME CAER EN LA TRAMPA. PERO LA VERDAD ES QUE YO ME DEBE ATRAPAR. ESCAPE DE LA CENICIA Y LLEGUE AQUÍ MUCHO ANTES QUE ELLOS. ROBE UNA CÁPSULA DE GAS DE NERVIOS. LUEGO ME DEBE ATRAPAR EN EL TORNILLO. ME TRAIDIERON AQUÍ, SIN ADVERTIR QUE TENIA LA CÁPSULA OCULTA EN EL PUÑO...



CUANDO ANGGIS ESTABA POR OPERARME ABRI POR UN MOMENTO LA CÁPSULA. LO SUFICIENTE PARA QUE TODOS QUEDARAN ANESTESIADOS POR EL GAS... YO AGCIANTE LA RESPIRACION, EL EXTRAC-TOR DE AIRE RECIBIO ENSE-ÑADA LA ATMOSFERA...



ME SOLTE, ANGGIS Y LOS "OJOS DE PLOMO" ESTABAN ANESTESIADOS. KKKJAL QUE TCI. PUSE A ANGGIS EN LA MESA DE OPERACIONES. APLICHE INYECCIONES ANTIGAS A LOS "OJOS DE PLOMO" PARA QUE ME AYUDARAN...

Ezra, a punto de sufrir una intervención cerebral, es rescatado por Mort.

Momentáneamente libres de los autómatas, ambos acuerdan trabajar juntos en la tienda de antigüedades, donde Mort ayudará a clasificar los objetos de Ezra. Este episodio fija la relación entre los dos protagonistas y en él comienzan las historias de muerte y resurrección de Mort, con Ezra acompañándolo en sus viajes por el pasado.

Ojos de plomo es uno de los episodios más importantes de *Mort Cinder*, donde a Oesterheld no le interesa contar qué es lo que ha cometido Mort para ser perseguido; hacerlo sería dar una razón a la autoridad. En cambio, Oesterheld se centra en contar detalladamente el *modus operandi* de la autoridad automática, interesada en, literalmente, apropiarse del cerebro de sus perseguidos.

El discurso de Oesterheld se enmarca en un periodo en el que el gobierno civil de Arturo Frondizi (1958-1962) fue permanentemente acosado por las fuerzas armadas argentinas, complotando permanentemente y desde las sombras para hacerse del poder. Efectivamente, Frondizi sufrió un golpe de Estado el 29 de marzo de 1962, después de seis intentos fallidos a los largo de cuatro años.

El discurso de Oesterheld tiene la intención no sólo de señalar a la autoridad como la personificación del mal, sino de manera más importante, de pensar en héroes no individuales como una estrategia de resistencia. Mort y Ezra son una continuación de ese héroe colectivo cercado permanentemente por la autoridad, el que Oesterheld concibió en *Ernie Pike*, así como en *El Eternauta*.

Como bien apunta Esther Feldman en su lectura⁹⁵ de *Mort Cinder*,

[a] Oesterheld ya no le Sirven los héroes individualistas que se enfrentan solos contra un enemigo identificado sino que, si el enemigo se empieza a diluir en una suerte de circunstancia que lejos de disminuir la sensación de temor la acrecienta hasta el punto de no saber cuándo y desde dónde puede aparecer el acoso y la persecución, va a necesitar un héroe nuevo. La zona de transición que permite llegar a este héroe está cubierta por la figura del viejo Winston, predominante en los primeros episodios de la tira (hasta la aparición del inmortal Cinder). Su fuerza innovadora radica en que si bien no reviste las características de un super-hombre se diferencia del resto por la posibilidad de moverse con iguales valores éticos en los dos mundos: el "más allá" y el "más acá". El no se limita a actuar en los acontecimientos sino que a todos ellos les formula siempre las mismas preguntas ¿Es ésta la realidad? ¿Es esto verdad? La veracidad de lo

⁹⁵ Esther Feldman, "En busca del tiempo desaparecido: una lectura de las primeras entregas de Mort Cinder", en <http://oesternauta.blogspot.mx/2007/09/vida-y-obra-de-hgo.html> [29/02/10].

narrado se reviste de una incertidumbre que no puede ser develada porque la ambigüedad se instala en un mundo en el cual la formulación de la pregunta es lo central.

El discurso político de Oesterheld en *Mort Cinder* es exaltado por la estrategia expresionista de Breccia, pero el cómic no se queda en el plano político, sino que el dibujante uruguayo deja muy claro, desde el mismo rostro de Ezra Winston, que *Mort Cinder* es también, o sobre todo, un cómic personal que Breccia comenzó a graficar en el peor momento de su vida. A diferencia de *El Eternauta*, graficado por Francisco Solano López con sus trazos realistas, el expresionismo de *Mort Cinder* le permite trascender la denuncia y volverse una obra que proyecta los estados de ánimo de su dibujante.

Continuando con el análisis de Feldman, si bien

"Mort Cinder" es angustiante. Realiza una concepción estética del acoso cuando la realidad no percibía ese estado de cosas Oesterheld observa a la realidad con una mirada aguda y penetrante que le permite vislumbrar el germen de la destrucción en una época de gloria. No supo de dónde provendría ni cuándo atacaría pero sabía que "El mundo y el libro se devuelven eterna e infinitamente sus imágenes reflejadas" (Blanchot Maurice, El libro que vendrá, "El Infinito literario: El Aleph" Monte Avila Editores). El tiempo, esa seguridad desaparecida, lo confirmaría.

Sus dimensiones política y personal no deben verse de manera separada. Así como las estrategias visuales de Breccia y el discurso de Oesterheld cobran más sentido entendiendo el contexto en el que surgieron, el relato que se hace en este cómic da cuenta de posiciones políticas tanto como de estados de ánimo. Así como Will Eisner en *The Spirit* (1939-1952) había demostrado estar en sintonía con las problemáticas sociales de su entorno, plasmando el espíritu de su tiempo tanto como las angustias e incertidumbres propias (hago mención de ello en el capítulo 2), en *Mort Cinder*, Breccia y Oesterheld articulan un discurso lo mismo político que emotivo.

Mort Cinder destaca dentro de la producción historietística de los inicios de los 60 por el contraste que tiene con los cómics de súperhéroes que se producían entonces en Estados Unidos, todos exportados a tiempo y en tirajes masivos a

América Latina, mientras que desde esta región no se exportaba casi nada de producción autóctona hacia los Estados Unidos. Los cómics estadounidenses continuaban con la impronta del heroísmo individual, aunque incorporando temáticas como lo sobrenatural y la magia.

Entre ellos están, de acuerdo a Antonio Ballesteros⁹⁶, *Los cuatro fantásticos*, de Stan Lee y Jack Kirby, producida en 1961. Lee y Kirby se interesaron en los relatos fantásticos de Mary Shelley y R.L. Stevenson, por los ecos que se pueden apreciar de sus obras en *Hulk* de 1962. Cita asimismo al hombre vulgar-superhéroe que aparece en *El hombre araña* o a los poderes místicos que se aprecian en *Dr. Strange* (1963).

Para la década del 60 el género del superhéroe sólo alentaba a que historietistas como Oesterheld y Breccia, desde regiones lejanas, invirtieran el discurso. La actividad de Oesterheld-Breccia, con su ánimo contestatario y apropiacionista, estaría más cercana a los cómics de la contracultura estadounidense, como Robert Crumb y Harvey Kurtzman.

⁹⁶ Antonio Ballesteros, "La construcción del superhéroe en el cómic americano. Visiones de una épica (post) moderna: los orígenes de Marvel", en Ballesteros, Antonio y Claude Duée (coords.), *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000.

3.2.3 La Penitenciaría, Marlin

En este episodio central, Oesterheld y Breccia hacen un uso importante de la dinámica texto-imagen. En las viñetas de esta secuencia de *Mort Cinder* se hace una combinación “aditiva”, donde la imagen parte del texto para añadir una función como de “proyección” de los estados de ánimo de los personajes y de los ambientes a los que el texto no alude directamente. El texto cuenta meramente la historia, la imagen cuenta cómo se vive esa historia.

En “La penitenciaría”, Oesterheld introduce nuevos personajes que interactúan con los protagonistas. Como se ha mencionado, la única continuación entre episodios son los protagonistas y el hilo conductor de la historia, que es el hombre que resucita (Mort) y su acompañante (Ezra), pero cada episodio cuenta con una historia autónoma:

Los personajes

Mort Cinder – reo

Rourke – reo

Korak – guardia

Marlin – un reo al que le detectan una enfermedad fatal y le dan un mes de vida

El Fraté – El reo “sabio” o introspectivo. Tiene el mismo rostro de Ezra Winston

El lugar

El presidio de Oklahoma

Las causas – desconocidas

El episodio se divide en seis secuencias. La primera nos muestra a los reos Mort y Rourke en sus trajes a rayas, haciendo trabajos forzados al aire libre, supervisados por Korak, el guardia. Éste amenaza a Rourke con aislarlo (“un

veraneo”, le llama) y éste, a punto de estallar en cólera y golpearlo con un mazo, es detenido por Mort. En esta secuencia de siete viñetas, la relación texto-imagen cumple una función dual: dicen lo mismo hasta la sexta viñeta, cuando el el ángulo se desplaza unos 90° en picada, como si desde el cielo se observara la escena.

MORL CINDER

En la penitenciaría. Marlin



La siguiente viñeta nos introduce al sitio, el presidio de Oklahoma, un edificio visto a la distancia y entintado de negro y de manera abigarrada, con un mínimo de luz que ilumina las ventanas. Las nubes dispersas forman parte de esta escena sombría.

De ahí un súbito corte nos lleva a la escena del cubículo médico, donde dos doctores, de espaldas y a la distancia, observan la radiografía del reo Marlin, a quien le detectan un mal en el pulmón y sentencian que le queda un mes de vida.



ES UN DIA IGUAL A TANTOS... PERO... ¿HAY DIAS IGUALES? CADA DIA ES HICCO DEL ANTERIOR, PADRE DEL SIGUIENTE. NADIE PUEDE IMAGINARLO PERO EN LA ENFERMERIA ESTAN EXAMINANDO UNA RADIOGRAFIA QUE EQUIVALE A UNA MULTIPLE SENTENCIA DE MUERTE...



La tercera secuencia inicia con un acercamiento al reo Marlin, de perfil y recargado en los barrotes, con la cabeza ligeramente inclinada hacia arriba y repitiendo en voz alta “un mes, un mes”, mientras un globo nos explica el crimen cometido. La relación texto-imagen es aquí “aditiva”: el texto describe el estado de desesperación de Marlin, la imagen lo recalca por medio de un corte súbito, aunque su rostro no se muestre de frente. La expresión facial de Marlin es “desencajada” y ladeada, ligeramente levantada, pareciera mirar al techo de la celda, posiblemente imaginando el cielo.



HAY TANTO RAVOR EN MARLIN QUE SE LE ACERCA EL "FRATÉ"...

(LE DI CINCO MIL DOLARES AL ABOGADO PARA QUE ME SAQUE DENTRO DE TRES MESES... ¿DE QUÉ ME VALDRA SALIR ENTONCES?)



¿QUÉ TE PASA, MARLIN? ¿POR QUÉ ESA CARA?

EL "FRATÉ" TIENE YA VEINTE AÑOS DE BLUE DOVE, ES UN FILÓSOFO, LE DEJAN ATENDER LA BIBLIOTECA. SI EL "FRATÉ" NO HUBIERA ESTADO ALLÍ...

...QUIZA LA RADIOGRAFÍA CONDENANDO A MARLIN NO HABRÍA SIGNIFICADO TANTO. PERO EL "FRATÉ" ESTUVO, Y EN ALGÚN LADO VOLVIERON A AFILAR LA GRAN GUADAÑA DE HIELO, GUSANO Y SOMBRA...



LA VOZ DE MORT CINDER SE HIZO OPACA. EL RECUERDO ERA SIN DUDA, "DE MASIADO VIVO"

UNA NOTICIA EN EL DIARIO HABÍA DESATADO EL RELATO...



Macabro Hallazgo en Mina de Carbon

ANOTHER... SEASON... GREAT LOW MILEAGE

MORT SABÍA LO QUE HABÍA DETRÁS DE AQUELLA NOTICIA. ERA ESO LO QUE ME ESTABA CONTANDO...



EL "FRATÉ" SE APIADA DE MARLIN... LO ACOMPAÑA HASTA LA CELDA, Y ESA MISMA TARDE, NOS LLAMA A ROURKE Y A MÍ...

Abatido por el augurio fatal de los médicos, Marlin, ahora sí mostrando su rostro de frente pero igual de extenuado, inicia una conversación con El Fraté, un reo presentado como “el filósofo”, cuya ocupación en la prisión es encargarse de la biblioteca. El Fraté tiene el mismo rostro de Ezra Winston, el anticuario que escucha las historias de Mort Cinder, y que a su vez tiene el mismo rostro del dibujante Alberto Breccia. Se encuentra cargando unos libros y portando anteojos. Texto-imagen presentan una relación dual.

La cuarta secuencia es un corte a Mort Cinder en la tienda de antigüedades, repleta de objetos y en medio de la cual Mort cuenta a Ezra la historia de la penitenciaría después de que éste hallara la nota de un periódico donde se narraba un “macabro hallazgo en la mina de carbón”. Comienza Mort, sentado y con la voz “opaca”, a relatar la historia. Su rostro inexpresivo y su cuerpo yace en la silla. Ezra escucha con expresión circunspecta. Texto-imagen se conducen con el mismo objetivo, una relación dual. En la última viñeta de esta secuencia, Mort, serio, interpela directamente al lector con la mirada, como preparándolo para la historia a continuación.

La quinta secuencia se traslada de regreso a la celda, que abre con una viñeta de Mort en claroscuro, a la distancia y sin texto. Aferrado a los barrotes, Mort está cabizbajo. La viñeta siguiente presenta con los mismos claroscuros pero más luz, el pasillo desde el que se aprecian las dos celdas, donde transcurre la mayor parte de la historia. En la primera se encuentra El Fraté, también aferrado a los barrotes, y en la contigua Mort, en la misma posición de la primera viñeta. La relación texto-imagen es aquí aditiva. El texto describe la situación y las imágenes el estado anímico de los reos, vistos a la distancia, con la mitad de sus cuerpos ocultos por la sombra, o en el caso de Mort, completamente oscuros. La tercera viñeta de esta secuencia muestra a Marlin interpelando directamente al lector, viéndolo a los ojos con una expresión desesperada, gritando que quiere “morir allí, oyendo al mar y a las gaviotas”. Tras él escucha, levemente cabizbajo, su compañero de celda, El Fraté. Esta viñeta tiene una relación dual.



NUESTRA CELDA ES CONTIGUA A LA DEL "FRATE" Y MARLIN. PODEMOS HABLAR... PROCURANDO QUE NO NOS VEAN, PORQUE POR HABLAR PODEMOS LIGAR UNA SEMANA EN LA CELDA DE CASTIGO.

MARLIN NECESITA AYUDA, MUCHACHOS, SE MUERE EN UN MES. Y NECESITA SALIR...



¡SÍ! NECESITO SALIR! ¡NO QUIERO MORIR AQUÍ... QUIERO MORIR EN CAYO BLANCO! ALLÍ ME CRÍE. QUIERO MORIR ALLÍ, OYENDO AL MAR Y A LAS GAVIOTAS...



MALO TENER QUE ACABAR TAN PRONTO... PERO ESO NO CAMBIA LAS COSAS... ¡SÍ TODOS LOS QUE QUISIÉRAMOS SALIR PUDIÉRAMOS HACERLO!



PERO ES QUE YO PUEDO PAGAR MUCHO SI ME HACEN SALIR. CIEN MIL DÓLARES, LO MENOS... LO REPARTIRÍA ENTRE USTEDES TRES... ¡MÁS DE TREINTA MIL DÓLARES PARA CADA UNO!

En la celda contigua se encuentran Rourke y Mort, quienes escuchan a Marlin hacer una oferta: les promete una recompensa de cien mil dólares escondidos en una mina, si lo ayudan a salir. Rourke adopta una postura similar al de Mort y Marlin, aferrado a los barrotes, mira hacia arriba, abatido, con líneas de expresión que forman hondos surcos en su rostro. Mientras Rourke y Mort le dicen que no hay manera de escapar, El Fraté interviene con la noticia de que él ha estado cavando un túnel que da de la biblioteca al exterior. Sorprendido, Rourke le pregunta entonces por qué no lo ha usado para escapar. El Fraté responde: “cavé el túnel para saber que puedo irme cuando yo quiera”. El acercamiento a El Fraté lo muestra resignado mientras cuenta la historia del túnel. El más viejo de los cuatro, su rostro también está esculpido por hondas líneas de expresión. Texto-imagen son duales hasta aquí.

Rourke comienza a planear cómo llegar hasta la biblioteca. Descubre un escondite donde guarda tres pistolas “de madera”. Al describirlas, la imagen muestra la mitad del rostro de Rourke oscuro y la otra alumbrado. Esas dos caras se muestran mirando al piso en vez de los ojos de su interlocutor, Mort.

Marlin, con el rostro entre los barrotes, explica dónde se encuentra el dinero. Quizás temiendo una traición, en vez de ojos se le ven dos surcos hondos y negros. Rourke y Mort ejecutan el plan de acción: Mort finge haberse colgado de la celda. Sólo vemos sus pies mientras Rourke atrae la atención de los guardias. Cuando abren la celda, Mort y Rourke los atacan a cachazos, abren las celdas de Marlin y El Fraté y los cuatro se dirigen a la biblioteca. Atraviesan por el estrecho túnel, pero Marlin se queda, exhausto, en el camino, junto a El Fraté. Durante el resto de la secuencia el texto-imagen es aditivo, con la imagen mostrando exponencialmente el drama de la historia.

Rourke y Mort logran salir y son sorprendidos por disparos. Encandilados, reciben más disparos, que sólo alcanzan a Mort, matándolo, mientras Rourke se escabulle entre las sombras. De las pistolas “de madera”, una era real, la de él, que usa para matar a un guardia. Finalmente escapa, logra asaltar tres vehículos y llega hasta la mina. Una vez ahí, Rourke descubre la caja con el dinero, la abre y de pronto se empieza a asfixiar y muere.



¡AUNQUE OFRECIERAS UN MILLON! ¿QUIEN ES EL QUE NO QUIERE SALIR DE ESTE BASURAL? PERO DE SOBRA LO SABES, MARLIN... ¡DE BLUE DOVE NO ESCAPA NADIE VIVO! ¡HABRÍA QUE CAVAR UN TÚNEL... ESO LLEVA MESES, AÑOS...



YO TENGO UN TÚNEL YA LISTO...

EL "FRATE" HABLA CON VOZ CALMA, COMO SI NO SUPIERA QUE HABÍA TIRADO UNA BOMBA.

LO CAVÉ HACE AÑOS... DESDE LA BIBLIOTECA HASTA EL PATIO. UNA VEZ EN EL PATIO NO HAY MÁS QUE SALTAR LA TAPIA EXTERNA...



NO ME ENTENDERÁS, ROURKE... CAVÉ EL TÚNEL PARA SABER QUE PUEDO IRME CUANDO YO LO QUIERA.

¿SI ES TAN FÁCIL, POR QUÉ NO LO USASTE NUNCA?



LES DIRÉ EN QUÉ LUGAR DE LA BIBLIOTECA ESTÁ LA ENTRADA DEL TÚNEL. ÚSENLO. ES PARA USTEDES, YO NO PIENSO ESCAPAR. SÉ QUE AQUÍ SOY MÁS LIBRE QUE AFUERA.

SI, DIFÍCIL ENTENDERLO. ¿EL "FRATE" ES UN FILÓSOFO? ¿O UN GRAN COBARDE?



SI ESTÁ EN LA BIBLIOTECA ES LO MISMO QUE NADA PARA NOSOTROS. TÚ FUEDES LLEGAR A LA BIBLIOTECA, PERO NOSOTROS NO, "FRATE". TENDRÍAMOS QUE DOMINAR A LOS GUARDIANES DEL PISO.

¡ESO NO ES TAN DIFÍCIL, MORT!



YO SÉ CÓMO DOMINAR A LOS GUARDIANES DEL PISO, MORT! ¡MIRA LO QUE TENGO AQUÍ! ES LA HERENCIA QUE DEJO EL "TUERTO", EL OCUPANTE ANTERIOR DE LA CELDA...



¡PISTOLAS! PERO, ¿PIENSAS ABRIRTE PASO A TIROS? ¡ENTONCES NO TE SIGO, ROURKE! ¡YO NO QUIERO ESCAPAR A COSTA DE LA VIDA DE NADIE!

NO, MORT...



TAMPOCO YO TENGO NINGÚN DESEO DE MATAR A NADIE... ¡FÍRATE BIEN!... ¡SON PISTOLAS DE MADERA! UNA PARA TI, UNA PARA MARLIN, OTRA PARA MÍ...



¡DOMINAREMOS LA GUARDIA DEL PISO SIN DISPARAR UN SOLO TIRO! LLEGAREMOS A LA BIBLIOTECA, ESCAPAREMOS POR EL TÚNEL AL PATIO... LUEGO SERÁ FÁCIL FORZAR EL PUERTO DE SALIDA... ANTES DE QUE SE DEN CUENTA YA ESTAREMOS EN LA CARRETERA...

ROURKE PARECE DOMINADO POR LA FIEBRE. OYÉNDOLO, LA LIBERTAD ESTÁ TAN CERCA...



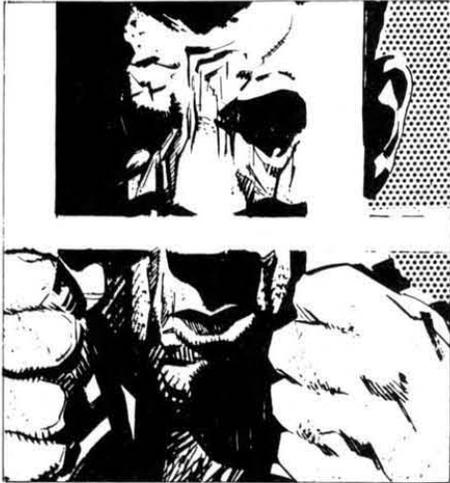
PERO ROURKE NO SE ATURDE, USA LOS SESOS...

TE SACAREMOS DE AQUI, MARLIN... ¿PERO COMO HAREMOS PARA COBRAR LOS DOLARES QUE DIJISTE?

YA TE ENTIENDO, ROURKE... MI PALABRA NO PUEDE BASTARTE



LOS OCHEN MIL DOLARES QUE ROBAMOS DEL BANCO DE DULUTH ESTAN EN EL SOCABON QUINTO DE LA "ADELAIDE MINE", EN DULUTH. ES UNA MINA ABANDONADA HACE AÑOS... HAY QUE LLEGAR AL FONDO DEL SOCABON Y CAVAR EN EL MISMO FRENTE DE AVANCE... LOS DOLARES ESTAN EN UNA CAJA DE ACERO.



¿CÓMO SABREMOS QUE NO NOS MIENTES?
YO IRE CON USTEDES, ROURKE... SI TE MIENTO TENDRÁS LA VENGANZA EN LAS MANOS...

-YO YA NO QUIERO LOS DOLARES.- CONTINUO MARLIN- YO SOLO QUIERO VOLVER A CAYO BLANCO, AL MAR, AL CHILLAR DE LAS GAVIOTAS.- ESA NOCHE PUSIMOS EN PRÁCTICA EL PLAN UN PLAN SIMPLE Y EFECTIVO.



¡GUARDIA! ¡GUARDIA! ¡MI COMPAÑERO! ¡CREO QUE SE MATO!



PERO... ¡DESCUELGALO, HOMBRE!

¡NO PUEDO! NO TENGO CON QUE CORTAR LA SOGA... DESPERTE RECIENT... ¡QUIEN SABE EL TIEMPO QUE LLEVA ASI!



¡PERO SE MUEVE TODAVIA!
¡VEN AQUI, GORMAN!

EL OTRO GUARDIA LLEGA CUANDO YA EL PRIMERO ESTA ABRIENDO LA PUERTA...



YO LO SOSTENDRE... HAY QUE CORTAR LA...



ME DEJO CAER SOBRE EL GUARDIA CON TODO EL PESO DEL CUERPO, YA LE ESTOY ATENAZANDO EL CUELLO...



QUIETO, GORMAN. ¡ESTO VA EN SERIO!



ROURKE TOMA LA "THOMPSON" DE GORMAN.

RECUERDA LO QUE PROMETISTE, ROURKE. NO QUIERO MATAR A NADIE.

ESTÁ BIEN, NO DISCUTIREMOS POR ESO. SEGUIREMOS CON LAS PISTOLAS DE MADERA...

GORMAN SE DERRUMBA. TAMPOCO EL PRIMER GUARDIA SE MUEVE YA, LO HE NOQUEADO DE UN SOLO GOLPE.



LES QUITAMOS LAS LLAVES. LIBERAMOS A MARLIN. EN SEGUIDA ESTAMOS FUERA DEL PABELLÓN EN EL CORREDOR...

FRANQUEAMOS OTRA VERJA. NADIE NOS HA OÍDO CUANDO LLEGAMOS A LA BIBLIOTECA.



¡AQUÍ ESTÁ EL TÚNEL! TAL COMO LO DIJO EL "FRATE".. YO IRE ADELANTE, USTÉDES ME SEGUIRÁN...



TUNEL FACIL DE SEGUIR, COMO HECHO POR UN EXPERTO. LA VENTILACION NO ERA MALA, PERO FUE BUENO RESPIRAR EL AIRE FRESCO DEL PATIO.

PERO... ¿Y ROURKE? ¿DONDE SE METIO?

NO PUDE BUSCAR MAS OIGO A MARLIN JADEANDO DETRAS MIO. ESTA EXHAUSTO POR EL EJERCICIO...



VAMOS, MARLIN... YA ESTAMOS AFUERA... AHORA...



UN BALAZO EN ALGUNA PARTE DEL PATIO...



ALCAZADO POR EL DISPARO, UN GUARDIA SE DESPLOMA...

6/10/63



AL INSTANTE SIGUIENTE NO PUEDE VER YA NADA, PORQUE ESTOY TOTALMENTE ENCANDILADO.



UNA RAFAGA DE AMETRALLADORA. LA INCONSCIENCIA LLEGA COMO UN FURIOSO, MÚLTIPLE MAZAZO.

LO QUE SIGUE, LO SÉ POR LO QUE ME CONTARON DESPUÉS. ROURKE ME ENGANÓ COMO NUNCA ME ENGANÓ NADIE. LO CREÍ UN HOMBRE SIMPLE, IMPULSIVO, FUE MI AMIGO. ERA UN GENIO DEL MAL, UN HOMBRE CON CEREBRO DE SERPIENTE...



(RESULTO... LQUIDARON AL VIERO Y A MORT, AHORA SOY YO EL ÚNICO QUE SABE DONDE ESTÁN LOS DÓLARES...)

ROURKE NOS DIO A MARLIN YA MI PISTOLAS DE MADERA... LA SUYA ERA VERDADERA...



CORREN ALGUNOS GUARDIAS HACIA DONDE ESTAMOS MARLIN Y YO. ROURKE SE DESLIZA EN LA SOMBRA, HACIA DONDE CAYÓ EL GUARDIA...

¡¡¡ALLÍ!!!
¡CUIDADO!



ROURKE TIRA A FEGAR. NADIE MANEJA COMO ÉL LAS PRIMERAS THOMPSON...



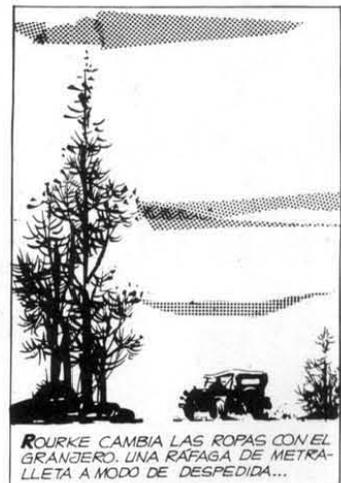
HAY ADEMAS CONFUSIÓN ENTRE LOS GUARDIAS... SE BALEAN ENTRE ELLOS, NADIE SABE CUÁNTOS SON LOS PENADOS ALZADOS, ROURKE SE APROVECHA...



EL TRABAJO EN LAS CANTERAS HA DADO TREMEMDO VIGOR A LAS MANOS DE ROURKE: SUS DEDOS LO SOSTIENEN DONDE NINGÚN OTRO PODRÍA MANTENERSE...



ROURKE TIENE SUERTE. APENAS LLEGA A LA CARRETERA, LOGRA INTERCEPTAR UN AUTOMÓVIL DE GRANJEROS. VIENEN DEL CINE, HAN VISTO A RAMÓN NOVARRO...



ROURKE CAMBIA LAS ROPAS CON EL GRANJERO. UNA RAFAGA DE METRALLETA A MODO DE DESPEDIDA...

TRES VECES CAMBIA DE COCHE ROURKE, LOGRA ELUDIR LA RED DE LA POLICIA, Y LLEGA POR FIN A DULUTH... EL BARMAN, COMO TANTOS OTROS EN LA POBLACION, TRABAJARON EN LA ADELAIDE MINE... LE DA TODA LA INFORMACION QUE NECESITA...



EL SOCABÓN CINCO ES EL NIVEL MÁS INFERIOR. LA ADELAIDE, VIEJA MINA ABANDONADA, PORQUE YA EL MINERAL SE AGOTABA Y PORQUE HABÍA DEMASIADOS ACCIDENTES...



ESTE ES EL FRENTE DE AVANCE...

SUERTE QUE ME LIBRÉ DE MARLIN Y DE MORT... LOS CIENTO MIL DÓLARES SERÁN PARA MÍ. SUERTE TAMBIÉN QUE ESTOY ENTRENADO... PRIMERA VEZ QUE USO EL PICO POR ALGO QUE VALGA LA PENA...



ROURKE CAVA CON ENERGÍA. MUY PRONTO EL PICO GOLPEA EL METAL...

LA CAJA DE ACERO... ¡POR FIN!

LE CUESTA SACARLA, EL CARBÓN ALLÍ TIENE MUCHA ARCILLA. PARECE ROCA... PERO POR FIN, LO CONSIGUE...



La siguiente secuencia nos muestra a Marlin y El Fraté en el hospital. En su lecho de muerte, Marlin le explica que la caja del dinero se encontraba sobre un escape de gas “grisu”, mortal para quien lo inhalara. Le revela que le había reservado ese detalle para ver quién de los dos –Rourke o Mort- lo traicionaba. Texto-imagen aquí cuentan lo mismo.

El hallazgo macabro de la nota periodística encontrada en la tienda de antigüedades se refería a Rourke. De ahí un corte nos regresa al anticuario, donde Mort le explica a Ezra que la historia de la caja y el dinero pertenecen a otra historia, que continúa en el siguiente episodio.



ES FÁCIL ABRIRLA, NO TIENE LLAVE...
MARLIN NO MINTIÓ. FA-
JOS DE BILLETES DE
CEN... SÍ, LO MENOS HAY
CIENT MIL... Y...



PERO... ¿QUÉ
ME PASA?...
¿POR QUÉ NO
PUEDO...?



...RESPIRAR? ME... ME...
AHOGO...



AH... AH... AH...

UN ESTERTOR CADA VEZ MÁS DÉBIL...

EN LA
ENFERMERÍA,
ANTES
DE MORIR,
MARLIN
EXPLICÓ
TODO
AL
"FRATE"...



QUE NO LO SEPA... LA
POLICÍA... PERO NO LES
DÍJE... TODO... LO QUE
HABÍA QUE DECIR... YO
FUI GEÓLOGO... EN LA
ADELAIDE MINE...



...COLOQUE... LA CABE... DE ACERO... CERRANDO.
UN ESCAPE DE... GAS 'GRISU'. SI ALGUIEN LA
SACA... SIN CUIDADO... MORIRÁ... ASFIXIADO...



ME RESERVÉ EL DETALLE... POR SI MORT O ROURKE... ME TRAICIONABAN... MORT RESULTÓ LEAL... ROURKE NO...

MARLIN MURIÓ ESA MISMA NOCHE. YO, LOS MÉDICOS NO TERMINARON NUNCA DE ENTENDERLO, LOGRÉ SOBREVIVIR...

ROURKE, CAÍDO EN EL SOCABÓN CINCO, ES EL ESQUELETO DEL QUE HABLA EL "MACABRO HALLAZGO" QUE MENCIONA EL DIARIO...



¡PERO EL DIARIO NO MENCIONA LOS CIENTO MIL DÓLARES...

POR SUPUESTO QUE NO... ESO ES OTRA HISTORIA...



OTRA HISTORIA CUYO PROTAGONISTA ES EL "FRATE"... EL GRAN FILÓSOFO, O EL GRAN COBARDE... OTRA HISTORIA CUYO PROTAGONISTA TAMBIÉN SOY YO, EN LA CELDA DE CASTIGO, PAGANDO EL INTENTO DE FUGA...



PERO, YA TE LO DICE, ÉSA ES OTRA HISTORIA... POR HOY YA ES BASTANTE, ¿NO TE PARECE?

CALLÓ MORT CINDER. DE LA CALLE, APAGADOS, LLEGARON RUMORES DE PASOS APLAZADOS POR LLEGAR A CASA...



PENSE EN MARLIN, HACIÉNDOSE MATAR PARA APROVECHAR EL POCO MES DE VIDA QUE LE QUEDABA, TODO POR VOLVER AL MAR Y AL CHILLAR DE LAS GAVIOTAS. PENSE EN ROURKE, EL CRIMINAL SIN HIEL Y SIN ESCRÚPULOS. PERO MÁS PENSE EN EL "FRATE", EL HOMBRE QUE CAVÓ EL TÚNEL Y NO LO QUISO USAR...

MAÑANA TE LA CONTARÉ. LA HISTORIA DEL "FRATE" Y DEL GRAN MOTÍN QUE CAMBIÓ EL PRESIDIO DE BLUE DOVE.

braccia 68

Como se puede ver, los claroscuros, los ángulos, los acercamientos faciales y el tratamiento de espacios son estrategias expresionistas de Breccia en la mayoría de las secuencias; una técnica con el propósito de proyectar el estado anímico que el texto de Oesterheld no atiende, pues es meramente descriptivo. El texto nunca excede a la imagen. La de Oesterheld-Breccia se trata de una estrategia balanceada de narrar la historia. El relato hecho en el presente, o en la tienda, es dibujado en un estilo realista, como en los episodios anteriores, y los viajes al pasado en un estilo expresionista.

¿A qué se debe esta combinación de estilos? Una idea es la que el cineasta Fritz Lang comenta en referencia a *El gabinete del doctor Caligari*: “Si yo hubiera dirigido la película, hubiera tratado el prólogo y el epílogo sencillamente de una manera completamente realista, para expresar que ahí se trata de la realidad, mientras que la parte principal describe un sueño, la visión de un loco”.⁹⁷

En este episodio, Breccia-Ezra Winston se inserta en un segundo personaje: el filósofo que cava túneles no para escapar, sino para saberse poseedor de la idea de escapar. Esa esperanza procurada en el sótano de la experiencia coincide con las penosas condiciones por las que atravesaba el dibujante:

En ese periodo mi esposa enfermó muy grave, se le hizo un trasplante de riñón y al final murió, esto me hundió en todos los sentidos, moral y económicamente. Entonces dejé la historieta, cuando ya había dibujado 206 páginas de “Mort Cinder”, porque mientras lo estaba haciendo yo tenía que ir a los institutos de fabricantes de remedios y pedir medicamentos con certificado de indigencia, porque yo ganaba entonces 4.500 pesos a la semana y mi mujer necesitaba 5.000 pesos diarios de remedios. Entonces me dije “se va a la puta madre que la parió la historieta”, lo dejé todo.⁹⁸

⁹⁷ Sánchez-Biosca, Vicente, *Del otro lado: Los modelos de representación en el cine de Weimar*, p.47.

⁹⁸ Entrevista con Alberto Breccia, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Bang/Breccia.htm> [02/02/09].

Mientras que la historia de Oesterheld es ágil y presenta cambios de tiempo y situaciones sorprendidas, es en realidad la imagen de Breccia la que interpela emocionalmente al lector.

En los episodios restantes, Oesterheld y Breccia desarrollan las mismas estrategias narrativas, con algunas variaciones. El cierre del cómic es La batalla de las termópilas, una narración densa que traslada a Mort a la antigua Grecia, donde combate con el ejército espartano. Este es el único episodio del cómic donde la imagen añade poco al texto. Breccia traza minuciosamente las batallas campales, aunque en un estilo más realista que expresionista:



DEJAMOS EL MURO. AVANZAMOS
DESCUDO CONTRA ESCUDO,
TENDIDAS LAS LANZAS...



EL CHOQUE
NO MÁS DURO
QUE LOS
ANTERIORES.
LOS MORTALES
"IMMORTALES"
SE APILAN
DELANTE NUESTRO.



TRATAN DE FLANQUEARNOS. LO PAGAN CARO.
SE SIGUEN APILANDO LOS MUERTOS...



¡EH, LEÓNIDAS!
¡HAY DEMASIADOS
CAÍDOS!
¿AVANZAMOS
UN POCO?

Reflexiones finales

Este análisis muestra las estrategias narrativas con que Oesterheld y Breccia desafiaron los relatos tradicionales del medio, y en particular, el género del súperhéroe. Por la parte de Oesterheld, sus densos textos dan cuenta de una intención emancipatoria que motiva a sus protagonistas, desde *El Sargento Kirk*, pasando por *Ernie Pike*, *El Eternauta* y *Mort Cinder*, y continuada hasta las biografías de personajes históricos, como se vio en el capítulo 2.

Por la parte de Breccia, *Mort Cinder* coincide con la culminación de un estilo logrado más por las carencias materiales del dibujante, que por una mera intención experimental. El expresionismo de Breccia se intercala directamente con el discurso emancipatorio y latinoamericanista de Oesterheld, dando como resultado un cómic repleto de motivaciones y búsquedas políticas, contadas con una narrativa y una estética personales e inimitables.

En *Mort Cinder*, Oesterheld y Breccia no intervienen sólo la figura del héroe, como en *El Eternauta*, sino que disputan el relato de la Historia misma. *Mort Cinder* es una historiografía dibujada, como explica Laura Vazquez (negritas mías):

La célebre obra de la dupla Oesterheld / Breccia no presenta la historia como una clasificación de hechos y sucesos cronológicos. Por el contrario: los hechos históricos reconstruidos ficcionalmente a través del relato de *Mort Cinder* se erigen en historias desprolijas, sin cuidado de los devaneos que la Historia (con mayúscula) pudiera sufrir.

Sabemos que la historia social no constituye un movimiento rectilíneo sino que más bien es un discurrir constante entre las memorias y los olvidos de un proceso que nunca gira sobre sí mismo. Hasta el hartazgo podríamos enumerar los movimientos que constituyen un flujo y reflujo histórico. Y es por esta razón que *Mort Cinder* opera de igual manera que la historia misma.

Las memorias en conflicto histórico que el inmortal posee son su única y potencial riqueza. Con ellas puede dominar el tiempo y el espacio de sus acciones, pero también, y fundamentalmente, puede interpelar como sujeto los acontecimientos históricos.

Esto último es la clave fundamental del relato. *Mort Cinder* a través de sus narraciones echará luz a la visión del viejo Ezra, el mensaje tácito de Oesterheld en este punto será: **la historia puede ser intervenida**.

De lo que querrá apropiarse el profesor Angus no será tanto de la memoria del inmortal (utilizando la acción policíaca de los zombis ojos de plomo) como de la posibilidad de dominar esa memoria y de reconstruirla desde su propia visión de mundo. Angus quiere conquistar la mente del otro, para dominar al otro: «te desarrollaré al máximo la capacidad de ser manejado por otra inteligencia. Seré yo quien pensará por ti. Tus pensamientos y sensaciones pasarán a mí sin que tú te des cuenta».

Podría pensarse esta frase del profesor Angus directamente ligada a las categorías conceptuales marxistas de “falsa conciencia”, “manipulación”, “dominación” e “imperialismo”. Desde la ideología revolucionaria y tercermundista de Oesterheld no es un riesgo analítico pensarlo de esta forma.⁹⁹

Este cómic autoconsciente es, pues, producto de una época de búsquedas específicamente latinoamericanas y latinoamericanistas. *Mort Cinder* es el cómic de la Historia intervenida, fragmentada en varias historias no lineales, en un discurso que se anticipa por décadas al giro decolonial.

Esta tesis ha hecho, al modo de Ezra Winston, un viaje al pasado con la conciencia de que se realiza desde el presente. Como tripulantes del cómic histórico-máquina del tiempo, la experiencia es que el medio se revela como un dispositivo capaz de reproducir la ideología dominante, pero de manera más importante, de cuestionarla, de apropiarse del discurso e invertirlo.

Emulando la historiografía de los medios latinoamericanos que hacen estudiosos de la comunicación como Jesús Martín-Barbero y Mirta Varela en el caso de la televisión, esta historiografía del cómic latinoamericano ha develado uno de los títulos que han contribuido al proyecto latinoamericanista, porque el “cómic latinoamericano vanguardista” se refiere a un proyecto de apropiación y de cuestionamiento de los grandes relatos, empezando por la Historia con mayúscula, y construyendo en el trayecto su propio discurso y estética emancipatorios.

¿Qué nos pueden decir los cómics del pasado sobre el presente?

⁹⁹ Laura Vazquez, “Mort Cinder: memorias en conflicto”, en <http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/AEC/01/MortCinder.htm> [30/01/09].

Con la debacle de las grandes industrias latinoamericanas del cómic a finales del siglo XX, las de hoy son producciones, particularmente en Argentina y México, de tirajes modestos, pero que en cambio han ganado riqueza en la diversidad de sus miradas e intereses. El cómic autobiográfico, la memoria y la perspectiva de género son, entre muchas otras, temáticas actuales que se desarrollan en un medio propicio para la región, mucho más que el cine o la televisión, pues como dice Laura Vazquez: “por la economía de sus recursos de producción y por su elaboración casi artesanal, el cómic puede leerse como un lenguaje propicio para Latinoamérica”¹⁰⁰.

Hacer un cómic hoy en día no requiere de mucho más que unas cuantas hojas, tinta y algunas fotocopias para una mínima distribución, y para el mismo efecto se pueden aprovechar los recursos de la web. Así trabajan algunos colectivos y autores individuales en ambos países, como es el caso de Liniers¹⁰¹ en Argentina o el colectivo Zin Amigos¹⁰² en México. Pero a diferencia de hace 50 años, no se nota una intención política ambiciosa como la de Oesterheld. ¿Signo de nuestros tiempos?

En correspondencia, el estudio del cómic desde la región es igual de fragmentado y permanece atento a producciones estadounidenses y europeas, o locales. En muchos sentidos, América Latina permanece desconectada.

Al inicio de su ponencia en el Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias¹⁰³, el investigador brasileño Paulo Ramos (Universidad Federal de São Paulo) se dirigió al público, mayoritariamente argentino, con la frase: “no nos conocemos”. Ramos se refería a que, no obstante lo *internacional* del congreso, y de la diversidad y actualidad de temas y perspectivas del cómic que en él se expusieron, existe un problema tan básico como de fondo, y casi nunca

¹⁰⁰ Laura Vazquez, “La representación de la otredad...”, *Op.Cit.* p.234.

¹⁰¹ <http://macanudoliniers.blogspot.mx/> Liniers ha encontrado en los blogs un vehículo propicio para la publicación de sus cómics.

¹⁰² Más información en <http://zinamigos.tumblr.com/>

¹⁰³ Celebrado en Buenos Aires, septiembre de 2010:
<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/mesas.html>

abordado por quienes se dedican a estudiar este medio: la nula difusión y escaso conocimiento de historietas latinoamericanas dentro de la misma región.

Esta tesis cumple en primera instancia la función de repensar la historia de los medios –particularmente el cómic– desde una perspectiva actual e historiográfica; de trazar los nexos entre obra y contexto histórico, pero también la de fungir como difusora de una obra y de la trayectoria intelectual de dos creadores latinoamericanos largamente desconocidos.

La historieta mexicana, cuando a mediados del siglo XX era la industria más masiva de América Latina, exportó mucho al sur, particularmente a Argentina. En correspondencia, de este país se importaron sobre todo las historietas de Quino, pero las obras de Oesterheld-Breccia llegaron cincuenta años después de su primera publicación. En tanto, la industria de la historieta mexicana perdió lo masivo y lo nacional, y se dedicó a importar y publicar productos estadounidenses de dudosa calidad.

A la inversa parece ir el interés por estudiar la historia de estos productos tan característicos del siglo XX, que aunque han perdido su peculiaridad masiva, continúan reinventándose. Actualmente los cómics más interesantes se venden en formato de “novela gráfica”, algunos son en partes iguales cómics y periodismo, otros dan cuenta de los intereses de nuestra época.

Como expongo en el estado de la cuestión, existe una enorme variedad de perspectivas para abordar el estudio del cómic, todas ellas inversamente proporcionales a los programas de difusión y conservación de cómics centrales en la historia del medio, con énfasis en cómics latinoamericanos. Queda pendiente el tema de una necesaria creación de archivos de cómics que propicie nuevas líneas de investigación.

Fuentes de consulta

Bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Alberto Breccia: *Un laburante del tablero*. Dossier especial grandes autores en: <http://www.larevisteriacomics.com.ar/img/prensainternas/diario20.pdf> [12/02/09]
- Alvarez Gil, Fernanda. *La sensibilidad expresionista considerada más allá de la vanguardia histórica: un análisis de obra de Francisco de Goya y Georg Baselitz*, Tesis Maestría Historia del arte, UNAM, México, 2008.
- Ballesteros, Antonio y Claude Duée (coords.), *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, 2000, 141p.
- Barbieri, Daniel, *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.
- Berone, Lucas. Las pesadillas de H.G. Oesterheld: constitución de una mirada oblicua. En: <http://www.picasesos.ahiros.com.ar/pesadilla.htm> [12/02/09].
- Bürger, Peter, *Teoría de la vanguardia*, traducción castellana de Jorge García (edición original alemana: *Theorie der Avantgarde*, 1974), primera edición, Barcelona Península, 1987.
- Campo, Javier, "Confluencias entre las vanguardias históricas y el cine documental" en *Imagofagia*, Revista de la Asociación Argentina de Estudios y Cine y Audiovisual, Número 2, octubre 2010, versión en línea: http://www.asaeca.org/imagofagia/sitio/index.php?option=com_content&view=article&id=99%3Aconfluencias-entre-las-vanguardias-historicas-y-el-cine-documental&catid=35&Itemid=66
- Carrier, David, *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University, EUA, 2000, 141p.
- Coma, Javier, *Los cómics. Un arte del siglo XX*, Ediciones Guadarrama, Barcelona, 1978, 203p.
- Cuadrado, Jesús, *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*, Madrid: Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez, 2000.
- De Riz, Liliana, *La política en suspenso 1966/1976*, Paidós, Buenos Aires, 2000.
- Duncan, Randy y Matthew J. Smith, *The Power of Comics: History, Form and Culture*, New York: Continuum, 2009. 360p.
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Lumen y Tusquets, Barcelona, 1995.

- García Pintado, A. *El cadáver del padre. Artes de vanguardia y revolución*. Akal, Madrid, 1981.
- Gerbaldo, Judith, "Hacia una cartografía de las radios comunitarias argentinas" en Diálogos de la comunicación, Revista Académica de la Federación Latinoamericana de de Facultades de Comunicación Social, No. 82, septiembre-diciembre 2010,
http://www.dialogosfelafacs.net/revista/upload/articulos/pdf/articulopdf_172.pdf [26/01/11]
- Gillespie, Richard, *Soldados de Perón. Los Montoneros*, Grijalbo, Buenos Aires, 1987.
- Giunta, Andrea, *Vanguardia, internacionalismo y política: arte argentino en los sesenta*. Paidós, Buenos Aires, 2001, 392p.
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los cómics*, Ediciones Península, Barcelona, 1979.
- Heer, Jeet y Kent Worcester, *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, 2009, 380p.
- *Historietas Argentinas* Blog: <http://www.historietasargentinas.wordpress.com>
- Kirby, Michael, *Estética y arte de vanguardia*. Pleamar, Buenos Aires, 1976.
- Kracauer, Siegfried, *De Caligari a Hitler, historia psicológica del cine alemán*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1961.
- Longoni, Ana, "Otros inicios del conceptualismo (argentino y latinoamericano) en línea: <http://arte-nuevo.blogspot.com/2007/05/otros-inicios-del-conceptualismo.html> [03/03/11]
- Masotta, Óscar, *La historieta en el mundo moderno*, Paidós, Buenos Aires, 1ª. Reimpresión, 1982, 179p.
- McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic*, Ediciones B, Barcelona, 1995.
- Merino, Ana, *El cómic hispánico*, Cátedra, Madrid, 2003, 285p.
- Miller, Ann, *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*, Intellect Ltd., The University of Chicago Press, 2007, 272p.
- Moix, Terenci, *Historia social del cómic*, Ediciones B.S.A., Barcelona, 2007.
- Monsiváis, Carlos *et.al.*, *El cómic es algo serio*, Ediciones Eufesa, México, 1982, 200p.
- Mora Bautista, Édgar Adrián, *El navegante de la eternidad: vagar solitario del héroe colectivo*, Tesis de grado. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, 2009. 259p.

- Oesterheld, Héctor y Alberto Breccia. *Mort Cinder*, Ediciones Colihue, Buenos Aires, 2004.
- Oesterheld, Héctor y Alberto Breccia. *Mort Cinder*, Biblioteca Clarín de la Historieta, Buenos Aires, 2007, 256p.
- Ostuni, et. al. *Política, militancia, represión e historieta en la Argentina de los setenta*. En: <http://www.camouflagecomics.com>[12/02/09].
- Priego Ramírez, Ernesto Francisco, *Watching the Watchmen: el cómic como narrativa gráfica*. Tesis de grado. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, 2000., 113p.
- Puente, Estela, *Industrias culturales y políticas de Estado*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2007.
- Romero, Luis Alberto, *Breve historia contemporánea de la Argentina*, FCE, Buenos Aires, 2001 (1a reimpression), 336p.
- Rose, Gillian, *Visual Methodologies, An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*, Londres, Sage Publications, 2001, 240p.
- Sabin, Roger, *Comics, comix & graphic novels: A history of comic art*. Londres, Phaidon Press, 1996, 239p.
- Sadoul, Georges, *Historia del cine mundial*, Siglo XXI, México, 1977.
- Sánchez-Biosca, Vicente, *Del otro lado: Los modelos de representación en el cine de Weimar*, Instituto de Cine y Radio-Televisión, Valencia, 1985, 119p.
- Szurmuk, Mónica y Robert McKee Irwin (coords.), *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*, Instituto Mora / Siglo XXI, México, 2009, 332p.
- Stangos, Nikos (ed.), *Concepts of Modern Art*. London, Thames and Hudson, 1981.
- Steimberg, Alejo, *El discurso más allá de las palabras, o el análisis ideológico de historietas: Lecturas de El Eternauta y Slott Barr*. En: http://www.camouflagecomics.com/pdf/04_steimberg_es.pdf [12/02/09].
- Torres, Ernesto, "Bajo la sombra: las historietas y la cultura durante el Proceso de Reorganización Nacional" en http://www.camouflagecomics.com/pdf/08_torres_es.pdf [12/02/09].
- Varela, Mirta, "Medios de comunicación e Historia: apuntes para una historiografía en construcción", en http://www.catedras.fsoc.uba.ar/varela/.../medios_de_comunicacion.doc [12/03/12]

- Vazquez, Laura, *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Paidós, Buenos Aires, 2010, 352p.

- Vazquez, Laura, *La biografía imposible*, en: http://www.camouflagecomics.com/pdf/07_vazquez_es.pdf [12/02/09].

- Verani, Hugo J., *Las vanguardias literarias en Hispanoamérica. Manifiestos, proclamas y otros escritos*, FCE, México, 1990.

- Von Sprecher, Roberto, *H. G. Oesterheld, campo de la historieta y campo del arte en los sesenta*, en: <http://historietasargentinas.wordpress.com/2008/06/06/9-h-g-oesterheld-campo-de-la-historieta-y-campo-del-arte-en-los-sesenta-roberto-von-sprecher/> [12/02/09].

Videos y documentales:

- Ardito, Ernesto y Virna Molina, *Raymundo. La lucha de toda una generación de cineastas revolucionarios*, Argentina, 2002. DVD. 127 Min.

- Grandes maestros del cómic (Great artists in the world of comics): BRECCIA
The Anthony Roland Collection of Films on Art.

<http://monsieurbandit.blogspot.com/2010/04/comics-alberto-breccia.html>

[20/06/10] <http://video.google.com/googleplayer.swf?docId=-1988726594260681903&hl=en> [05/06/10]

- Continuará: Alberto Breccia y el Mort Cinder <http://vimeo.com/26777596>
[01/08/11] http://www.youtube.com/watch?v=oM_jteo_TC8

<http://www.youtube.com/watch?v=vq2Of2hKAYo> [06/06/10]

- Alberto Breccia Creation http://www.dailymotion.com/video/x8u1bn_alberto-breccia_creation [21/01/10].

Anexos



Figura 4

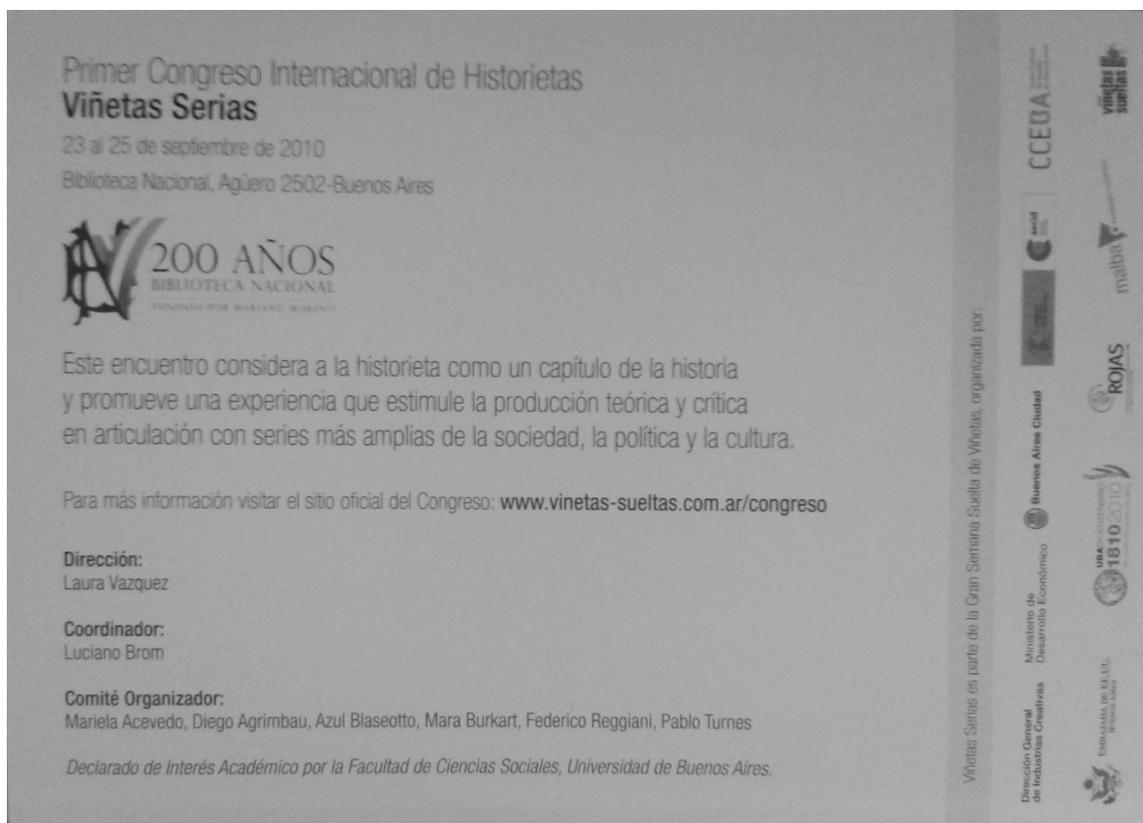


Figura 5

Como parte de la Gran Semana Suelta de Viñetas –encuentro entre realizadores, estudiosos y público de la historieta–, se realizó el evento académico Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias, coordinado por la Dra. Laura Vazquez de la Universidad de Buenos Aires, junto a otros académicos. Su sede fue en la Biblioteca Nacional y contó con el auspicio de la Dirección General de Industrias Creativas, el Ministerio de Desarrollo Económico, la Ciudad de Buenos Aires, el Centro Cultural de España en Buenos Aires, la Embajada de EE.UU., el Centro Cultural Ricardo Rojas y el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA).



Figura 6

Gran Semana Suelta de Viñetas

En el 2010, Viñetas Seltas decide -otra vez- moverse: la Gran Semana Suelta de Viñetas será el evento mediante el cual se buscará generar una nueva especie de evento historietístico y una antesala considerable para el Festival Viñetas Seltas 2011 (tan grande que no entraba en este año).

Gran Semana Suelta de Viñetas será, precisamente,

una gran semana de nueve días donde cada uno de los mismos implica, ciertamente, movimiento: sin un núcleo ni sede central, cada evento se desarrollará en diferentes sitios, permitiendo nuevos contactos y abriendo posibilidades de crear una red de diferentes prácticas relacionadas con la historieta. Sitios que van desde Expo UBA de la mano del Centro Cultural Rojas o el

Malba, a librerías haciéndose eco del evento a través de vidrieras centradas en la historieta que pintarán la ciudad. Muestras en el Centro Cultural de España en Buenos Aires y en galerías, presentaciones de libros que dan cuenta del panorama editorial de la Argentina: la Gran Semana Suelta de Viñetas ofrece un recorrido por Buenos Aires en busca de la historieta contemporánea.

Actividades

Del 23 al 25 de Septiembre

Primer Congreso Internacional de Historietas "Viñetas Serias" 23, 24 y 25 de Septiembre Biblioteca Nacional, Agüero 2502

Viñetas serias intenta retomar y hacer bandera una tradición casi perdida en Argentina: pensar la historieta. Pensarla en serio, académicamente, para un público general que podrá asistir gratuitamente a cualquiera de sus actividades. Los horarios y más datos se encuentran en www.vinetas-seltas.com.ar/congreso Seminario de historietas para periodistas 23 y 24 de septiembre

Biblioteca de Malba de 15 a 17 hs

Cuatro módulos dictados por profesionales buscarán dar un conocimiento concreto sobre la historieta: Guión por Diego Agrimbau, Dibujo por Max Aguirre, Historia de la historieta argentina por Andrés Accorsi, Situación Actual por Andrés Valenzuela El seminario es gratuito pero limitado a un cupo a 25 perso-



nas, inscripción hasta el 15 de septiembre.

Para inscribirse: seminariodehistorieta@gmail.com

Nuevas historietas argentinas: presentaciones de las últimas novedades del mercado editorial en librerías

Sábado 25 de septiembre a las 19hs. Librería Cúspide Village Caballito (Av. Rivadavia 5045)

Editorial De La Flor presenta El Infante Dante Elefante, de Javier Rovella, con la presencia del autor.

Editorial Comiks Debris presenta Torní Yo de Carlos Trillo, Eduardo Maicas y Gustavo Sala y Niko & Miko de Javier Rovella, con la presencia de

Figura 7

Eduardo Maicas y Javier Rovella.
Editorial Pequeño editor presenta APU de Leo Arias, con la presencia del autor.

26 de septiembre

SHHHHH! Muestra de Gervasio Troche
Inauguración domingo 26 de septiembre a las 18 hs en Sótano Blanco Av. Caseros 493 1ªA San Telmo.

En su muestra, el humorista Troche nos pasea por su mundo personal, único, cargado de silencios que dicen más que mil palabras.

Semana del 27 de septiembre al 2 de octubre

Círculo de vidrieras de historieta
Se podrán ver durante toda

la Gran Semana, como parte del evento, las vidrieras de 6 librerías dedicadas a las historietas editadas en el país e intervenidas con gigantografías de personajes de la historieta argentina.

Librerías del circuito:
Librería Hernández (Av. Corrientes 1436), Libros del Pasaje (Thames 1762), Cúspide (Av. Rivadavia 5045 y Corrientes 1316), El Ateneo (Florida 340) y El Ateneo Gran Splendid (Av. Santa Fe 1860)

Clinica de Guión 27, 28, 29, 30 de septiembre y 1 y 2 de octubre
Biblioteca de Malba
La clínica dictada por tres guionistas argentinos: Néstor Barron, Fernando Calvi y Federico Reggiani, está destinada a todos aquellos que quieran adquirir herramientas para desarrollar un guión o simplemente

descubrir los secretos de lo que significa escribir una historieta. Cupo limitado, costo de inscripción: \$200, la inscripción se realiza en la recepción del Malba, de 12hs a 19.30hs.

27 de septiembre

Nuevas historietas argentinas: presentaciones de las últimas novedades del mercado editorial en librerías

27 de septiembre a las 18hs
Librería El Ateneo Gran Splendid (Av. Santa Fe 1860)
Sudamericana presenta El Hipnotizador de Pablo De Santis y Juan Sáenz Valiente, con la presencia de Juan Sáenz Valiente.
Editorial Historieteca presenta El Gran Lienzo de Diego Agrimbau y Gabriel Ippóliti, con la presencia de los autores.
Editorial La Pinta presenta Humanillo de Jorge Quien, con la presencia del autor.



Muestra de Peter Kuper
Inauguración el 27 de septiembre a las 19 hs, hasta el 13 de octubre
Objeto a, Niceto Vega 5181, se visita de martes a viernes, de 16 hs a 20 hs.
Una muestra para descubrir la obra del ilustrador e histori-

etista Peter Kuper, uno de los mayores artistas del underground norteamericano actual. La exposición se inaugurará además con una charla del autor, destinada a profundizar ciertos aspectos de su obra.

28 de septiembre

Nuevas historietas argentinas: presentaciones de las últimas novedades del mercado editorial en librerías

28 de septiembre a las 19 hs
Libros del pasaje
Thames 1762

Editorial Doedytores presenta El Eternauta, El regreso: El Fin del Mundo de Solano López, Pablo Maiztegui, Salvador Sanz y Cristian Mallea, con la presencia de los autores.

Editorial Deux presenta Simon de Carlos Trillo y Eduardo Risso, con la presencia de los autores.

Editorial Manoescrita presenta Negro el 10 de Ñaki y Santiago Maisonave, con la presencia de los autores.
Muestra Hermanos de Tinta de Amadeo y Renzo Gonzales
Inauguración el 28 de septiembre a las 19hs
Musetta Café - Billingham 894
Exposición desde Lima, Perú.
Ilustraciones, historietas y serigrafías de Renzo y Amadeo Gonzales, dibujantes y editores del fanzine Carboncito.



Figura 8

29 de septiembre

Presentación de los libros CCEBA/LOCO RABIA 2010 29 de septiembre CCEBA Paraná 1159 inauguración 19 hs Loco Rabia presenta sus tres nuevos libros de historieta, fruto del esfuerzo conjunto de las editoriales Belerofonte (Uruguay), Burlesque y el apoyo del CCEBA: La Fábrica, Acero Líquido (Loco rabia-Belerofonte) y Bastonazo de ciegos (Loco Rabia-Burlesque). Exposición "Banda Dibujada y la historieta para chicos" Inauguración el 29 de septiembre a las 19 hs Alianza Francesa Av. Córdoba 946, 1er piso. Hasta el 29 de octubre. Una exposición que invita a 28 autores a mostrar "la cocina" de su trabajo, sus personajes y sus historias en el mundo de la historieta infantil.

A las 19.30 hs conferencia para todo público (libre y gratuita): "La Historieta para chicos de hoy", con la participación de Carlos Trillo, Liniers, Eduardo Maicas, Diego Agrimbau, Luciano Saracino, César Da Cal. Cine poderoso sin superpoderes Proyección gratuita 29 de septiembre a las 22 hs- Cine Auditorio Malba American Splendor, en homenaje a su autor en el papel, el guionista fallecido este año, Harvey Pekar.

30 de septiembre

Carteleras de autor en Expo UBA 30 de septiembre de 11 a 13 hs en La Rural La apertura de Expo UBA se realizará con la actividad Carteleras de Autor: 10 dibujantes

de diferentes países unidos por una acción: la de dibujar en vivo sobre una cartelera de gran dimensión. Autores participantes: Sergio Langer, Liniers, El Niño Rodríguez, Souto y Scalerandi, Delius, Andrés Lozano, Ernán, Jesús Cassio de Perú, Amadeo y Renzo Gonzales de Perú y Jorge Quien de Chile. Nuevas historietas argentinas: presentaciones de las últimas novedades del mercado editorial en librerías 30 de septiembre a las 18hs Librería Hernández Av. Corrientes 1436 Liniers y La Editorial Común presentan Dora de Minaverry, con la presencia del autor y Liniers. Editorial +iNiño presenta Océano y Charquito de Clara Lagos y Caro Chinasky, con la presencia de las autoras. Editorial Loco Rabia presenta



Escuela Argentina de Historieta



Concept art

Damián Escobar

Este Seminario de 8 clases propone trabajar en el proceso creativo previo a una producción audiovisual o gráfica. Se trabajará con materiales Faber Castel y Canson.



Color Digital

JULIAN ARON/ ANDRES LOZANO

Se dará teoría y técnicas de color, herramientas, capas, filtros, lápiz óptico. Vacantes limitadas. Los cursos inician el 11 de septiembre y 9 de octubre.

Historieta - Guión - Ilustración - Historieta para chicos Modelado de figuras - Animación - Manga - Modelo Vivo

Cochabamba 868(1150) Bs. As. 4300-7230/1892

www.eahistorieta.com.ar

Figura 9

La Danza de los Condenados de Federico Baert, Marcos Vergara y Caio Di Lorenzo, con la presencia de Federico Baert y Marcos Vergara.

Muestra y Charla

"Documento(s) Dimensiones de lo real en la historieta"

Inauguración 30 de septiembre, 19hs La Dársena Mario Bravo 298

Con Azul Blaseotto, Miguel Det (Perú), Ignacio Minaverry, Pat Masioni / Eyoun Ngangué (España), Luis Rosell (Perú) y Andreas Siekmann (Alemania). Presentación del libro Rupay de Jesús Cossio.

Cine poderoso sin superpoderes

Proyección gratuita 30 de septiembre a las 22 hs

Cine Auditorio Malba

Persepolis, la adaptación de la obra de Marjane Satrapi. Bajo la dirección de Satrapi y del historietista Winshluss,

but the Director has rec
era trustworthy lista o
killed on 3 November.



Persepolis recrea las autobiográficas viñetas blanquinegras que revolucionaron la autobiografía.

Historietas en improvisación en Expo UBA

30 de septiembre a partir de las 19 hs Stand del C.C. Rojas en La Rural

Historietas en Improvisación, historietistas improvisando frente a, y con el aporte del público. ¿El resultado? Una historieta improvisada, cargada del talento del colombiano Lewis.

1 de octubre

Muestra de Felipe Hernández Cava y Sanyú Inauguración el 1 de octubre a las 19 hs. CCEBA San Telmo, Balcarce 1150

La muestra de Felipe Hernández Cava y Sanyú es uno de los grandes proyectos de esta Gran Semana Suelta de Viñetas ya que se trata de una historieta inédita que será expuesta en tamaño gigantesco sobre la fachada del ex Padelai.



Ariel López V. Muestra Chicks on Comics. Galería LDF, Perú 711, dpto3 Inauguración 1 de octubre 22 hs Con Clara Lagos, Caro Chinaski, PowerPaola, Anna Bassbacker, Delius y Lilli Loge.

2 de octubre

Historietas en improvisación en Expo UBA

2 de octubre -a partir de las 19 hs- Stand del C.C. Rojas en La Rural Historietas en Improvisación, a cargo de Salvador Sanz.

Historietas en improvisación en Expo UBA 1 de octubre -a partir de las 19 hs- Stand del C.C. Rojas en La Rural Historietas en Improvisación, a cargo de

NEGRO EL 10

NEGRO EL 10

IÑAKI ECHEVERRIA I SANTIAGO MAISONNAVE



Las tradiciones de la historieta argentina y el policial norteamericano en una misma ruleta

www.manoescrita.com

Figura 10

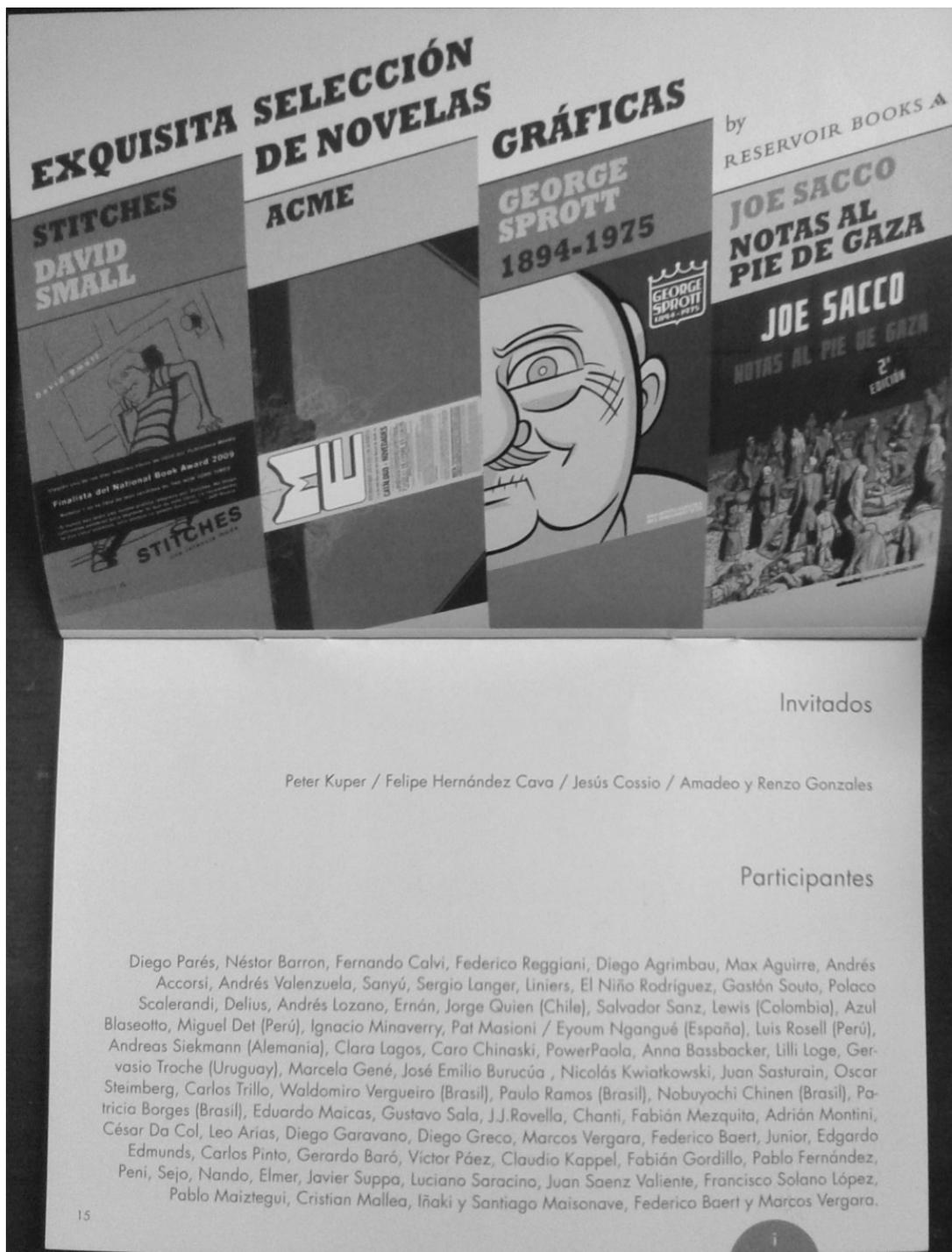


Figura 11

Folleto informativo de la Gran Semana Suelta de Viñetas, uno de los encuentros sobre historietas más ambiciosos desde la Primera Bienal Internacional de Historietas de 1968. Contó con la visita de historietistas como el estadounidense Peter Kuper. La semana fue una puesta al corriente sobre historietas argentinas y norteamericanas, principalmente.



Figura 12

Estatua de *El Eternauta* a la entrada de Muestra Colectiva H.G.O. + Eternauta, realizada del 6 al 17 de septiembre de 2010 en la sala de exposiciones José Luis Cabezas de la Cámara de Diputados argentina, y auspiciada por la diputada Alcira Argumedo.



Figura 13
Invitación a la Muestra



Figura 14

Ernie Pike (1957) fue una de las primeras historietas que consagraron la mirada latinoamericanista de Oesterheld, al ser su protagonista un corresponsal de guerra que se cuestionaba la existencia de los conflictos bélicos sin caer en las dicotomías de buenos vs. malos. En la mirada de Oesterheld, las guerras no dan cuenta de ganadores, pero sí de víctimas, entre las que se cuentan las familias de los combatientes. El cómic fue graficado originalmente por el italiano exiliado en Argentina Hugo Pratt.



Figura 15

La muestra se concentraba en la vida-obra de Oesterheld, entendida como un binomio. El cuadro hace referencia a la “desaparición” de Oesterheld y de sus cuatro hijas en 1976. La familia Oesterheld militaba en la guerrilla urbana Montoneros y se enfrentaron a los militares encabezados por el general Rafael Videla. Héctor G. Oesterheld era jefe de prensa de la guerrilla. Hasta la fecha no se han encontrado sus cuerpos. Les sobrevive la esposa Elsa Sánchez de Oesterheld, y un nieto: <http://noperdonamos.blogspot.mx/2008/02/elsa-sanchez-viuda-del-escritor-y.html> [25/02/10]. “Truila y Militar” fue el primer cuento publicado por Oesterheld en 1943: <http://axxon.com.ar/oes/oeshisto.htm> [17/04/10].



Figura 16

Los personajes más conocidos de Oesterheld, entre los que se encuentran *Ernie Pike*, *Cayena*, *El Eternauta* y *Mort Cinder*. Notar que éste fue su último gran personaje de ficción antes de adentrarse en el género de la biografía dibujada en *Evita* o *El Che*.