

Ana Merino

EL CÓMIC HISPÁNICO

CATEDRA
Signo e Imagen

CAPÍTULO II

Rutas teóricas

*Para Gary Groth y Kim Thompson,
creadores de un canon.*

INTRODUCCIÓN

En el siglo XX la reivindicación crítica de los cómics se inserta dentro de las diferentes corrientes teóricas de análisis. El reciente libro *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (2000), editado por Anne Magnussen y Hans-Christian Christiansen, ofrece una introducción muy completa que alude a las diferentes perspectivas de estudio del cómic. Comienza destacando cómo la perspectiva estructuralista está ligada al auge que tuvo la investigación del cómic a través de fundaciones e instituciones orientadas hacia el cómic en Europa, sobre todo en Francia¹, Bélgica e Italia. Con el objetivo inicial de definir la estética de los cómics de ese periodo de entre los 60 y los 70 destacan los trabajos de Francis Lacassin², Edgar Morin, Umberto Eco,

¹ En 1964 aparece la Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées, que coincide «con un número de innovaciones creativas que conectaban con la revista francesa *Ploue* [...] Un círculo de autores fue establecido, así como un enfoque sobre los cómics como medio para adultos» (trad. mía); «with a number of creative innovations in connection with the French magazine *Ploue* [...] A circle of "auteurs", as well as a focus on comics as an adult medium, was thus established» (pág. 12).

² Christiansen y Magnussen destacan cómo Francis Lacassin, en el año 1971, fue contratado como profesor de historia y estética de los cómics 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 (pág. 12).

Alain Resnais o Pierre Couperie. Estos primeros análisis están marcados por las visiones semióticas y estructuralistas. La semiología era el instrumento de análisis más utilizado durante los años 70 en Francia e Italia por los estudiosos de los medios de comunicación, y los cómics ofrecían «casi un catálogo completo de problemas semiológicos y eran, de esa manera, un apropiado sujeto de estudio para la semiología teórica» (trad. mía)³.

Por otra parte la perspectiva estructuralista ofrecía dos líneas de estudio, una centrada en la narrativa de los cómics como parte de un sistema mitológico⁴, y otra que los estudiaba como sistema lingüístico gráfico⁵. Paralelo al análisis estructuralista aparece también un tipo de estudio de los cómics que se preocupa por establecer una clasificación de su potencial narrativo a través del vocabulario y las perspectivas cinematográficas. Resalta la figura de Manuel Kolp, que se ha preocupado por establecer una clasificación sobre los rasgos comunes del cómic y el cine; aunque respecto a esta línea de análisis, Christiansen y Magnussen señalan acertadamente que los cómics aparecen antes que el cine y que el lenguaje cinematográfico se utilizó en los cómics mucho antes que Porter o Griffith desarrollasen las narrativas de sus películas (pág. 15).

Otra línea de estudio del cómic es la psicoanalítica, que basa su enfoque en la atracción que ejercen los cómics en los niños. Inicialmente

³ «an almost complete catalogue of semiological problems and were, in that respect, an appropriate subject of study for theoretical semiology» (pág. 12).

⁴ Christiansen y Magnussen señalan que el estudio de la narrativa de los cómics se basa en la narratología estructural y destacan a Pierre Fresnault-Deruelle y Hinning como los estudiosos que en los 70 analizaron las funciones narrativas, secuencial y actante, en los cómics. Además destacan cómo los cómics han sido analizados como sistemas mitológicos referidos a valores arquetípicos utilizando las perspectivas de Roland Barthes y Lévi-Strauss (op. cit., pág. 12). Los artículos de Barthes sobre la cultura popular han influido mucho en la escuela franco-belga de análisis del cómic; desde los que tratan el estructuralismo (*Elements of Semiology*, 1967) hasta los que se enfocan en el lector (*The Pleasure of the Text*, 1975) (pág. 15).

⁵ «Mírar a los cómics como a un sistema del lenguaje fue la idea obvia considerando el carácter lingüístico de la semiología. Hinning (1974), por ejemplo, describe una secuencia en los cómics como una totalidad que se puede dividir en "sintactemes" (panel/oraciones), objetos visuales (personajes, personas, esto es, las palabras de los cómics) y unidades visuales mínimas (boca y ojos de los personajes)» (trad. mía); «Looking at comics as a language system was an obvious idea considering the linguistic character of semiology. Hinning (1974), for example, described a comics sequence as a totality that can be divided into "syntactemes" (panels/sentences), visual objects (characters/persons, i.e. the "words" of comics) and visual minimal units (e.g. mouth and eyes of the characters)» (págs. 12-13).

este tipo de análisis se populariza entre los estudiosos franco-belgas: «la principal perspectiva en el acercamiento psicoanalítico es la hipótesis de la lectura de los cómics como la reactivación de un acto original, es decir, la separación del niño de su madre» (trad. mía)⁶.

El ensayo de Christiansen y Magnussen pone bajo un mismo epígrafe tres corrientes de análisis, la conservadora, la perspectiva marxista y la de los estudios culturales, y destaca cómo tanto en Estados Unidos como en el Reino Unido los cómics no han tenido el mismo reconocimiento que en Francia o en Bélgica. La línea 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 (con mayúscula). Por otra parte la línea crítica marxista de análisis de los cómics los considera «como un medio para adoctrinar a los niños con las ideologías predominantes de la sociedad» (trad. mía)⁷. La línea marxista se ha preocupado en trabajar los cómics como parte de la cultura popular «basándose en la premisa de que la cultura popular refleja la ideología de las clases gobernantes» (trad. mía)⁸. Destaca sobre todo la obra de Dorfman y Mattelart *Para leer al Pato Donald* (1974), que fue el eje de la perspectiva latinoamericana de análisis del cómic. Por otra parte los trabajos de Umberto Eco (recogidos en su libro *Apocalípticos e integrados*, 1965) 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» (trad. mía)⁹.

Como reacción contra las visiones conservadoras, y distanciado de la perspectiva marxista, al considerar las posibilidades positivas de la cultura popular, surge un grupo de investigadores norteamericanos en torno

⁶ «the principal perspective in the psychoanalytical approach is the hypothesis of comics reading as reactivation of an original act, namely the child's separation from the mother» (pág. 16).

⁷ «as a means of indoctrinating children with the ruling ideologies of society» (pág. 17).

⁸ «based on the premise that popular culture reflects the ideology of the ruling classes» (pág. 17).

⁹ «Eco's comments on the ideology of popular culture were a continuation of the Marxist premise, according to which popular culture reflects the ideology of the ruling classes» (pág. 19).

a la Universidad Estatal de Bowling Green: «En parte como una reacción contra las perspectivas conservadora y marxista, el ambiente desarrolló un acercamiento a la cultura popular inspirado en los escritos de McLuhan y Susan Sontag, teniendo el *Journal of Popular Culture* como su medio» (trad. mía)¹⁰. En Estados Unidos también existe una línea de estudio de los cómics más centrada en el desarrollo histórico de los mismos que en aspectos teóricos, destacando la figura de Thomas Inge.

Las últimas corrientes que mencionan Christiansen y Magnussen son la perspectiva postmoderna y la postestructuralista. Los estudiosos especifican las diferencias entre ambas: la postestructuralista se desarrolla en Europa y parte de su oposición al estructuralismo, mientras que el fenómeno del postmodernismo es americano. Sin embargo, cuando estas corrientes se enfocan en el estudio de los cómics, su distinción por áreas geográficas ha perdido valor desde los años 80, por que ahora «los términos "postestructuralismo" y "postmoderno" han llegado a abrazar una ancha línea de aproximaciones a los medios de comunicación y a la cultura en general, lo que hace difícil definir los términos e identificar algunos estudios sobre los cómics como postestructuralistas o como postmodernos» (trad. mía)¹¹.

Es también en la década de los 80 cuando, según Christiansen y Magnussen, se debilitan el determinismo y el pesimismo de la izquierda en el espacio de la crítica cultural, y con el establecimiento del postmodernismo como categoría cultural es cuando el análisis de la cultura popular se desengancha de la línea marxista¹²: «las teorías posmo-

¹⁰ «Partly as a reaction against the conservative and Marxist perspectives, the environment developed an approach to popular culture inspired by the writings of McLuhan and Susan Sontag, having the *Journal of Popular Culture* as their medium» (pág. 20).

¹¹ «the terms "poststructuralist" and "postmodern" have furthermore come to embrace a wide range of approaches to media and culture in general, which makes it difficult to define the terms and to identify some comics studies as either poststructuralist or postmodernist» (pág. 21).

¹² Para conocer en profundidad lo que sucedió con los estudios culturales en Estados Unidos, sobre todo en el caso de la Universidad de Pittsburgh, y la posible relación de dichos estudios con los estudios latinoamericanos marxistas, es muy ilustrativa la entrevista con John Beverley titulada «A little azucar. Una conversación sobre los estudios culturales» que hicieron Goffredo Diana y Vicente Lecuna en abril de 1995. La entrevista buscaba reflexiones sobre el fenómeno emergente de los estudios culturales en Latinoamérica, además de algunas explicaciones sobre la división que en 1993 tuvo lugar dentro del comité ejecutivo del programa de estudios culturales de la universidad de Pittsburgh. Al parecer, tras la marcha de Spivak en 1992, la nueva directora continuó la línea de su antecesora de búsqueda de diálogo con las disciplinas, es decir «acentuó la noción de *Cultural Studies* como un espacio de diálogo interdisciplinario, quitándole ese elemento combativo y vanguardista que tenía el proyecto al principio» (pág. 21).

demas y postestructuralistas dibujaron una imagen de la cultura popular y sus usuarios que está fundada en la inestabilidad. Las oposiciones y la heterogeneidad [...] y de este modo se abrieron a la idea de la cultura popular como polisémica» (trad. mía)¹³.

Los primeros estudios hispánicos centrados directamente en el cómic desde una perspectiva teórica también aparecieron en España a mediados de los años 60 y a comienzos de los 70 de la mano de Luis Gasca, Román Gubern, Antonio Martín, Antonio Lara y Luis Conde, entre otros¹⁴. El contexto español se vio beneficiado por el auge que este medio de expresión, no sólo limitado al público infantil, tenía en el resto de Europa, y por el tenue aperturismo que a finales de la era franquista permitió una mayor fluidez de textos y revistas españolas (como *Bang!*: *Cuadernos de información y Estudios sobre la historia*, de 1968, *Zeppelin* y el *Globo*, ambas de 1973, o *El Wendigo*, de 1974) o extranjeras (como *Phénix*, de 1966, en Francia o *Linus*, de 1965, en Italia) que incluían trabajos de diferentes artistas y ofrecían artículos sobre los cómics y su relación con los medios de comunicación.

Por lo que se refiere a Latinoamérica hay que destacar que en Argentina hubo una intensa producción historiética muy ligada a Italia, y a su vez cómo la creación en 1968 de la Primera Bienal Mundial de la historia por la Escuela Panamericana de Arte en los salones del Instituto Torcuato Di Tella potenció un mayor reconocimiento del medio, que se incluyó dentro de los nuevos contextos teóricos interdisciplinarios. Sin embargo, el texto teórico sobre cómics que marcó y ha caracterizado parte del pensamiento latinoamericano sobre este medio, incluso hasta nuestros días, surgió, como ya se ha mencionado antes, a comienzos de los 60, y vino de la mano de un chileno que había vivido su infancia en los Estados Unidos, y de un belga residente en Chile. Estos fueron Ariel Dorfman y Armand Mattelart, los cuales escribieron una crítica de los medios de comunicación masivos centrándose en los cómics de la factoría Disney traducidos al español que se publicaban por miles en Chile.

El análisis de los críticos tomaba los cómics como artefacto cultural sobre el que aplicar diferentes teorías. Algunos críticos, sobre

¹³ the postmodern and poststructuralist theories draw a picture of popular culture and its users which is founded on instability, oppositions and heterogeneity [...] and thereby opened for the idea of popular culture being polysemic» (pág. 21).

¹⁴ En el *Atlas Español de la Cultura Popular: De la Historia y su uso, 1873-2000*, de Jesús Cuadrado se pueden encontrar los datos relativos a estos teóricos y a muchos otros estudiosos que desde los años 60 han llenado el panorama crítico español sobre el cómic.

todo los españoles, consideraban la producción tebeística tan fundamental y representativa como la de cualquier otro medio de comunicación; sin embargo, la perspectiva latinoamericana en muchos casos estaba más preocupada por la presencia de los cómics extranjeros que por reivindicar su producción autóctona. A lo largo de las últimas décadas el análisis del cómic ha tendido a buscar su espacio histórico y crear un marco cronológico para su representación. Mi estudio comparte esta inquietud histórico-cultural pero además reivindica las posibilidades ideológicas y la expresividad narrativa del cómic dentro de cada cultura autóctona. Una cultura autóctona capaz de dialogar a su vez, a través del cómic, con un espectro amplísimo de lectores multiculturales unidos por un idioma común.

FANTOMAS CONTRA DISNEY

Jean Baudrillard, en su libro *Pantalla total*, tiene un artículo titulado «Disney World Company», del 4 de marzo de 1996, en el que analiza la fortaleza de la empresa Disney, que se anexiona cadenas de TV, y cómo va más allá de lo imaginario:

El gran precursor, el iniciador de la realidad virtual de lo imaginario va camino de apoderarse hoy de todo un universo real para integrarlo en su universo de síntesis bajo la forma de un inmenso *reality show* en el que la realidad misma se ofrece como espectáculo, en el que lo real se convierte en un parque de atracciones (pág. 174).

Lo que a Baudrillard le preocupa es descubrir que la idea moderna de espectáculo para el entretenimiento se ha perdido y con ella las nociones de representación y las diferencias que se establecían entre lo real y lo imaginario:

Ya no estamos en la sociedad del espectáculo convertida ella misma en un concepto espectacular. Ya no es el contagio del espectáculo que altera la realidad, es el contagio de lo visual que borra el espectáculo. Disneylandia aún era espectáculo, folklore, con un efecto de distracción y de distancia, mientras que con Disneyworld y su extensión tentacular nos enfrentamos a una metástasis generalizada, a una clonación del mundo y de nuestro universo mental no ya en lo imaginario, sino en lo viral y lo virtual (pág. 176).

Veinticinco años atrás, cuando los teóricos marxistas se enfrentaron al fenómeno Disney lo asociaron al capitalismo y presintieron esta espe-

cie de mundialización¹⁵ absorbente del entretenimiento y la pérdida de una percepción de lo temporal en la realidad.

A mediados de 1971, Ariel Dorfman y Armand Mattelart escribieron un libro que atacaba a los cómics Disney. Estos dos investigadores buscaban construir discursos cuestionadores de la dominación cultural a la que Chile y el resto de Latinoamérica se veían sometidos por parte de los Estados Unidos. El libro surge en un momento en el que los análisis y estudios sobre los medios masivos en Latinoamérica eran incipientes. El propio Dorfman, en sus memorias *Rumbo al sur, desafiando el norte* (1998), desvela claves personales sobre el libro y su significado desde una perspectiva reposada de más de un cuarto de siglo. Así va recordando que tras el acceso al poder por medios democráticos de Salvador Allende en Chile (septiembre de 1970) escribe junto con Mattelart *Para leer al Pato Donald* «como respuesta a una duda sobre desarrollo cultural que [le] había estado molestando desde varios años antes de que Allende ganara la presidencia» (pág. 335). Al Dorfman de los 60 y 70 le preocupaba el dominio extranjero, que no veía sólo que influyera en el ámbito económico sino también en otros contextos, como por ejemplo el cultural. La situación del Chile de aquella época se caracterizaba por la continua importación de la tecnología avanzada, y no sólo de dicha tecnología sino también de los productos de la cultura de masas como «los filmes, la televisión, las historietas, las canciones, los avisos comerciales, casi todos originados en los Estados Unidos o manufacturados nacionalmente sobre un modelo norteamericano» (pág. 336). Para Dorfman «la falta de autonomía de Chile y su debilidad como nación se explicaba tanto por [la] falta de control [de los propios chilenos] sobre esos medios masivos como por el hecho de que las compañías telefónicas pertenecían a corporaciones internacionales» (pág. 336).

Comparando los modelos políticos y económicos de las grandes potencias, se asumió en América Latina que sólo si se convertían en sociedades industriales y tecnológicas modernas, sólo si se desarrollaban, tendrían una democracia estable y podrían ser naciones verdaderas.

¹⁵ Para Baudrillard la mundialización y la universalidad son excluyentes una de la otra: «La mundialización es la de las técnicas del mercado, del turismo, de la información. La universalidad es la de los valores, de los derechos humanos, de las libertades, de la cultura, de la democracia. La mundialización parece irreversible, lo universal estaría más bien en vías de desaparición, al menos tal y como se ha constituido en sistema de valores a escala de la modernidad occidental, sin equivalente en ninguna otra cultura» (pág. 179).

mente independientes. ¿Pero cómo articularon e intentaron llevar a cabo estas ideas, llamadas «desarrollistas»? Es entonces cuando hay que destacar el papel de las oficinas de la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) en Chile, donde trabajó el padre de Ariel Dorfman, como centro articulador durante la década de los 50 de esta perspectiva desarrollista que anhela en cierta medida «convertir» Latinoamérica a la modernidad occidental. Una perspectiva que buscaba el desarrollo nacional y que sugería medidas contra los intereses de las grandes potencias. Paradójicamente, la CEPAL era una agencia internacional satélite de la ONU. En efecto, se llevaron a cabo planes de desarrollo, sobre todo en Argentina, Brasil y México, que incrementaron la industrialización desde finales de los 40 hasta la década de los 50.

Según Joseph A. Kahl, los economistas de la CEPAL reconocieron los problemas de miseria y desigualdad pero su capacidad técnica no podía abarcar asuntos políticos y sociales¹⁶, y además su soporte financiero dependía de gobiernos poderosos interesados en que la situación de la recién creada industria apropiada por las multinacionales no cambiase. El desarrollismo no consiguió encontrar una fórmula que hiciera a los países capaces de crear una riqueza equitativa¹⁷. A partir de la década de los 60 algunos analistas enfocan su mirada en lo que consideran los obstáculos del desarrollo, y se plantean que están en los países desarrollados y los sectores oligárquicos nacionales.

Dorfman vivió a través de su padre la experiencia intelectual de los desarrollistas. Y es importante señalar cómo la trayectoria familiar con figura su ideología política, y cómo la elección de ser allendista que marcó su postura ideológica estuvo en consonancia con la perspectiva política de sus padres.

La teoría de la dependencia surge en cierta medida tras la radicalización de las ideas de la CEPAL, al verse su incapacidad para afianzar las

alianzas sociales. Porque la CEPAL había impulsado una revolución industrial que olvidó integrar en ella el armazón de una revolución social. En los años 50, el capital extranjero se hizo con las infraestructuras industriales que se comenzaron a crear en los años 30. Estudiosos destacados de la teoría de la dependencia como Enzo Faletto y Fernando Cardoso analizaron cuidadosamente la problemática económica de la zona desde la década de los 30 a la de los 50, y señalaron que los compromisos entre la oligarquía y los inversores industriales no permitieron que el esfuerzo de acción industrial llegase al campo, lo que hizo que el sector industrial fuese sólo un enclave aislado de las condiciones reales de los países. Además la burguesía nacional en aquellos momentos no estaba en condiciones de asumir la responsabilidad de ser motor de un desarrollo industrial independiente¹⁸. La teoría de la dependencia quiso avanzar un paso más en las ideas de revolución industrial cepalina, y quiso demostrar que para que aquellas ideas funcionasen se necesitaba una revolución social.

Uno de los libros claves iniciadores de la teoría de la dependencia fue *Capitalismo y subdesarrollo en América Latina* de André Gunder Frank, escrito a comienzos de los 60 y que tuvo gran éxito. Sin embargo Fernando Mires destaca que casi todo lo que se trataba en la obra había sido mencionado por otros autores¹⁹, y que la importancia del libro radica en el contexto histórico-social en el que aparece, siendo fundamentales «las influencias ideológicas de la revolución cubana por una parte, y el deterioro de las alianzas nacional-populistas en las que se habían apoyado los programas de la CEPAL, por otra» (pág. 56). La teoría de la dependencia reclamaba una revolución anticapitalista, y lo que Mires cuestiona nuevamente es la falta de un agente social que la llevara a cabo. Según el estudioso, el agente social no existe realmente ni en las teorías de la CEPAL, ni en las de la dependencia, y de

¹⁶ Fernando Mires en su libro *El discurso de la miseria*, al analizar la CEPAL, señala que si hubiesen llevado a cabo un análisis riguroso del Estado entre otras cosas hubiesen visto que su teoría era «una teoría de la revolución industrial sin sujeto social explícito» (pág. 52).

¹⁷ Joseph A. Kahl en su libro *Three Latin American Sociologists* (1976) destaca que «La ideología del desarrollismo fue incapaz de indicar cómo sería posible hacer que los más ricos y poderosos compartiesen de forma más equitativa con los pobres y los débiles, tanto en términos de disparidad entre naciones como de clases sociales dentro de una misma nación» (trad. mía); «The ideology of desarrollismo was unable to indicate how it might be possible to get the rich and powerful to share more equitably with the poor and weak, either in terms of disparities between nations or of social classes inside of a nation».

¹⁸ Fernando Mires en su libro *El discurso de la miseria o la crisis de la sociología en América Latina* explica cómo las teorías del CEPAL no tenían sujeto social explícito, aunque «podía suponerse que éste lo constituía la existencia hipotética de un empresario industrial dinámico, en el lenguaje marxista, una burguesía nacional» (pág. 55).

¹⁹ Según Mires el tema desarrollo-subdesarrollo era igual al que trató la CEPAL en los 50 bajo la etiqueta «deterioro de los términos de intercambio». Otras categorías como metropoli-satélite habían sido, para el CEPAL, centro y periferia. «Incluso, las dos tesis más novedosas [...] que en América Latina nunca había existido feudalismo —que por lo demás venían planteando desde muchos años atrás académicos trotskistas— [...] y que en virtud de la dependencia respecto a las metrópolis no había tampoco burguesías nacionales, no se encontraban en contradicción con los trabajos cepalinos relativos a los obstáculos para el cambio» (pág. 56).

existir es «sólo como prolongación imaginaria de teorías económicas» (pág. 56).

Autores como Cardoso y Faletto, que escribieron obras importantes como *Dependencia y desarrollo en América Latina* (1974), plantearon las dificultades de un desarrollo industrial adecuado en el marco del capitalismo. Señalaron el confuisionismo que se había generado con conceptos como desarrollo o sistema capitalista, que había hecho asumir a algunos que los países de la periferia tenían que repetir la mismas fases económicas que los países del centro. Pero los estudiosos de la teoría de la dependencia dejaban claro que el proceso capitalista tuvo relaciones diferentes con las economías centrales y con las subdesarrolladas. Las latinoamericanas eran subdesarrolladas y tenían como característica que se habían incorporado al sistema capitalista «desde los comienzos de la formación de las colonias y luego en los Estados nacionales y en él permanecen a lo largo de todo su transcurso histórico [...] como economías periféricas» (pág. 44). Esto origina que se detecte una clara dependencia con las economías centrales que imposibilita un desarrollo industrial completo en sus ámbitos económicos y sociales. Para los teóricos de la dependencia, la política de desarrollo económico en América Latina debía preocuparse por lograr la independencia económica, lo que significaría liberarse de las oligarquías tradicionales, que eran los círculos locales de la dependencia, y «desconectar» de las metrópolis.

Armand Mattelart²⁰, de origen belga, llega a Chile en 1963 con un currículum muy sólido. Había estudiado derecho en la Universidad de Lovaina y se había especializado en demografía y sociología por la Universidad de la Sorbona. Viaja a Chile para trabajar en un proyecto de la Universidad Católica de Santiago en el Centro de Estudios de la Realidad Nacional, y está interesado en analizar el proceso de cambio que tiene lugar en Latinoamérica. En aquel momento la política demográfica chilena estaba muy influida por la corriente funcionalista norteamericana de sociología que trataba de promocionar el control de natalidad en los países subdesarrollados y utilizaba los medios de comunicación como herramienta propagandística en sus campañas. La visión de Mattelart inicialmente está influida por la percepción de los funcionalistas sobre los medios de comunicación, pero a medida

²⁰ Los datos sobre la vida y el trabajo de Armand Mattelart están sacados del ensayo «Hispanic American Critical Communication. Research in Its Historical Context», de Cristina Schwarz y Oscar Jaramillo, publicado como capítulo 3 del libro *Communication and Latin American Society: Trends in Critical Research, 1960-1985*, editado por Rita Atwood y Emile G. McAnany, Madison, The University of Wisconsin Press, 1986.

que avanza va sintetizando diferentes elementos del marxismo, el estructuralismo y la lingüística. Su trabajo en Chile pasa por dos momentos: el anterior a la llegada al poder de Allende con la Unidad Popular, en el que se preocupa por el estudio de las prácticas de la comunicación y su capacidad manipuladora; y otro, durante el gobierno de Allende, cuando trabaja para la agencia de publicidad gubernamental, para la radio y la televisión. Uno de los aspectos que destacan Schwarz y Jaramillo de la postura de Mattelart es su rechazo al papel que se le asigna a todo investigador social de estudiar los medios de comunicación como meros objetos de observación, por lo que reivindica un compromiso político. En su estudio de los medios de comunicación utiliza la visión marxista de la fetichización²¹, lo que significaba que los medios de comunicación eran nuevos fetiches de la sociedad capitalista: «en la sociedad capitalista los medios tienen un tipo de existencia especial y se han transformado en actores en el escenario del mundo, tratados como si fueran fuerzas naturales» (trad. mía)²².

Los estudios de los medios de comunicación debían tratar de hacer que la gente recuperase su voz y no fuese manipulada por los medios en manos de organismos privados. Las clases altas eran las únicas que poseían los mecanismos de la información, lo que significaba que había que reestructurar los medios de tal forma que sus posibilidades no quedasen restringidas a esos grupos oligárquicos. El primer paso que sugería se debía hacer desde dentro de los medios que estuviesen en manos de partidos y movimientos preocupados por causas populares e igualitarias. Será más adelante cuando se pueda expropiar aquellos medios controlados por la burguesía. El objetivo que Mattelart perseguía era hacer que los profesionales de los medios conectasen las noticias con iniciativas populares.

Éstos eran algunos de los planteamientos teóricos que constituían parte de la formación ideológica e intelectual de Dorfman y Mattelart. Ambos veían en los cómics de importación y en las narrativas que

²¹ El concepto de la fetichización «se refiere al proceso en el que las cualidades de objetos inertes son atribuidas a seres humanos, y las cualidades de los seres humanos son atribuidas a las cosas: los trabajadores son considerados "factores de producción" y al capital se le llama "trabajo"» (trad. mía); «refers to the process in which the qualities of inert objects are attributed to human beings, and the qualities of human beings are attributed to things: workers are considered "production factors" and capital is said to "work"» (pág. 56).

²² «in capitalist society the media have a special kind of existence and have been transformed into actors on the world stage, treated as if they were natural forces» (página 56).

transmitían, así como en otros artefactos como las películas o los anuncios, una manipulación directa sobre los ciudadanos que según Dorfman²³ les hacía «soñar sus vidas de una manera pasiva: eliminando la confrontación, castigando la rebelión, ridiculizando la solidaridad, caricaturizando el pensamiento crítico y reduciendo los conflictos sociales a encrucijadas psicológicas de fácil resolución» (pág. 336). En sus años universitarios anteriores a la victoria de Allende, según cuenta Dorfman en sus memorias, había escrito artículos teóricos sobre lo que veía como una forma de dominación cultural, utilizando metodologías de la crítica literaria para analizar los cómics y las series de televisión. Pero la victoria democrática de Allende transforma esa perspectiva porque es la izquierda la que se hizo cargo de los medios masivos como la radio, la televisión o las editoriales que antes habían sido privadas²⁴. En ese momento Dorfman se da cuenta de que es responsabilidad de la izquierda crear también espacios de entretenimiento de arte popular y masivo que también formasen parte de las transformaciones. El nuevo gobierno carecía de referentes sobre cómo utilizar los medios masivos sin transformarlos en máquinas propagandísticas. La política de la Unidad Popular abogaba por la libertad de expresión, lo que suponía que en el mercado existían otras perspectivas, y con ellas tenían que competir. Dorfman era uno de los pocos intelectuales que tenía experiencia teórica sobre los medios masivos, por lo que a comienzos de 1971 asesoró a algunas empresas que comenzaban a producir historietas, dramas de televisión y revistas juveniles de signo nacional. Para Dorfman todo necesitaba «reinventarse», pero pronto se dio cuenta de que era mucho más sencilla la teoría que la práctica. Aunque antes había escrito un largo ensayo analítico sobre el neocolonialismo del cuento para niños *Babar*²⁵, y había tratado de describir el funcionamiento de la literatura infantil, era algo muy distinto tener que crear revistas para jóvenes. Dorfman veía cómo el público chileno sentía gran atracción por los mitos de los superhéroes, los melodramas y la novela de intriga. Y sentía a su vez que existía una ca-

²³ Ariel Dorfman, *Rumbo al sur, descaando el norte: Un romance en dos lenguas*, Buenos Aires, Planeta, 1998.

²⁴ Durante los años anteriores a que Allende ganase las elecciones los medios masivos que estaban en manos privadas y de la derecha se encargaron de hacer propaganda en contra de la política de izquierdas.

²⁵ Existe una versión larga de aquel primer ensayo titulada «Nuestros amigos los animales: Inocencia y dominación en la literatura infantil», que fue publicada en 1985 junto con otros ensayos en el libro *Patos, ángeles y héroes: La infancia como subdesarrollo*.

renia de estudios que analizarasen «cómo las historias creadas en el extranjero adocrtrinaban en forma subliminal y encubierta a millones de consumidores sin que éstos se dieran cuenta de lo que estaba ocurriendo con su vida interior» (pág. 338). Para Dorfman la clave de aquel problema era la inocencia, y determinó desmenuzar lo que pensaba que era la agenda política de un caso que consideraba «ejemplarmente inocente», pero que para él era «fingidamente inocente». Dorfman creía que si era capaz de articular una denuncia clara sobre ese medio concreto, denunciaría a su vez los peligros de la penetración cultural, y daría un importante paso hacia la comprensión y el cambio de los mensajes masivos que se estaban importando desde otros países. Dorfman buscó un ejemplo popular y de apariencia apolítica, y se decidió por las historietas norteamericanas de Walt Disney que se vendían en grandes cantidades por aquel entonces en Chile.

El libro *Para leer al Pato Donald* tuvo éxito inmediato en Chile, y despertó diferentes reacciones. Por un lado la derecha lo descalficó, y por el otro, la izquierda lo celebró, aunque a los comunistas les resultaba sospechoso, porque según Dorfman «cualquier libro que enfatizara la lucha cultural como esencial para el éxito de la revolución» (pág. 340) era de poco fiar. Además pasó a ser un libro de referencia porque ejemplificaba para los estudiosos de lo latinoamericano una perspectiva profundamente crítica con los cómics que la multinacional Disney vendía en Chile. A Dorfman y Mattelart en aquel momento les interesó analizar la aparente inocencia del universo Disney y dejaron de lado los demás cómics, y sólo mencionan a *Tintín* (concretamente el álbum de *Tintín en el Tíbet*, pág. 85) del belga Hergé, y a personajes como Superman, y Batman, superhéroes clásicos del cómic norteamericano. Destacaron por otra parte que Disney rechazaba el esquematismo fáctico y explícito de las tiras de aventuras, y que aunque compartía el mismo trasfondo ideológico, era más peligroso «al no mostrar la fuerza represiva abiertamente». Batman, por ejemplo, proyectaba «la fantasía fuera del mundo diario para salvarlo». Mientras que Disney colonizaba el mundo cotidiano «con el analgésico de la imaginación infantil» (pág. 200).

El libro está escrito en clave de humor, y se divide en seis capítulos a los que acompañan un prólogo, una introducción y una conclusión. El prólogo explica cómo el lenguaje del libro trata de romper con el tono de solemnidad de los academicismos, y busca una mayor eficacia comunicativa que facilite la accesibilidad al conocimiento. Establecen, eso sí, una diferencia entre su lenguaje accesible y divulgador, frente a lo que consideran la «norma populachera con que la

burguesía vulgariza sus propios valores» (pág. 15). La introducción se titula «Instrucciones para llegar a general del club Disneylandia». Comienza destacando el poder masivo de los productos Disney, y cómo sus dibujos son símbolos de la cultura contemporánea, destacando cómo en algunos países el ratón Mickey tiene mayor popularidad que el héroe de la nación (pág. 19). En tono sarcástico enumeran una serie de «instrucciones para ser expulsados del club Disneylandia». Reconocen la problemática que entraña cuestionar la literatura infantil, pero señalan que es en ella en dónde mejor se pueden percibir «los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar» (pág. 29). Bajo el epígrafe «La imaginación al joder!» por contraposición a la popular frase sesentayochista «La imaginación al poder», destacan la degradación que ha significado para ellos la cultura de masas, que aunque democratizase la audiencia y popularizase las temáticas, en el fondo es elitista y manipuladora. Esta perspectiva la aplican directamente sobre la literatura infantil generada por la cultura de masas, y perciben que dicho producto sustituye y representa a una especie de padre invisible²⁶. La creatividad, según Dorfman y Mattelart, «es encarrilada mediante la suelta ausencia del padre hacia mensajes que transmiten una concepción adulta de la realidad» (pág. 32). Esto les hace analizar la relación padre-hijo como espacio ausente, ya que las figuras paterna y materna no aparecen en las historietas de Disney. El tema de las paternidades ausentes caracteriza el capítulo I, titulado «Tío, comprame un profiláctico...». También se precupan por describir el orden de los personajes en una jerarquía de poder vertical y autoritaria, y el limitado papel de los personajes femeninos. Mientras, en el capítulo II, titulado «Del niño al buen-salvaje», entroncan con la dialéctica de representación del buen salvaje de afable carácter y profunda inocencia. La lectura que se establece de la relación con el padre reproduce esquemas de dominación patriarcales sobre los que el niño desarrolla su mirada. Los niños de la ciudad son despiertos e inteligentes y representan el futuro, los del campo o los lugares exóticos son jóvenes «salvajes» de gesto aniñado e inocentes que representan el pasado y dialogan de forma afable con los niños de la ciudad. En esta estructura que narran las viñetas en las que se trata de proteger a los «salvajes» en su entorno rural y exótico, Dorfman y Mattelart perciben la representación de una relación de total dependencia paralela a la situación en América

²⁶ «El modelo de autoridad paterna inmanente a la estructura y la existencia misma de esta literatura, subraya implícitamente en todo momento» (pág. 31).

Latina. Esto da paso al tercer capítulo, «Del buen-salvaje al subdesarrollado», donde se van describiendo diferentes aventuras en las que ven estructuras de dominación de los espacios desarrollados y modernizados sobre entornos exóticos y subdesarrollados. De las lecturas que hacen destacan que en las historietas de Disney «jamás se podrá encontrar un trabajador o un proletario, jamás nadie produce industrialmente nada» (pág. 111). Aunque no significa que para Dorfman y Mattelart no esté presente, porque ellos lo descifran bajo dos máscaras, la de buen-salvaje y la de criminal-lumpen:

Ambos personajes destruyen al proletariado como clase, pero rescatan de esta clase ciertos mitos que la burguesía ha construido desde el principio de su aparición y hasta su acceso al poder para ocultar y domesticar a su enemigo, para evitar su solidaridad y hacerlo funcionar fluidamente dentro del sistema, participando en su propia esclavización ideológica (pág. 111).

El capítulo cuarto, titulado «El gran paracaidista», relata cómo las historietas se construyen muchas veces, en torno a un espíritu aventurero que anhela encontrar oro. De nuevo el discurso de los estudiosos analiza la importancia del dinero y el papel negativo del proletariado que se asocia de forma simbólica con el del ladrón de la ciudad. En el capítulo quinto, titulado «La máquina de las ideas», se centran en la figura de Donald y su carácter quejoso, obsesionado por la idea del consumo. Frente a este personaje aparece el tío Gilito (Mc Pato), que representa para Dorfman y Mattelart el «self-made-man», el mito básico de la movilidad social del sistema capitalista. A este espíritu de hombre que se hace a sí mismo se unen la tacañería y la avaricia, que representan para los estudiosos la cualidad del empresario burgués de apropiarse del trabajo ajeno sin gastar. Además este personaje culmina a su vez «la división entre trabajo intelectual y trabajo manual. Sufre como obrero, y crea como el capitalista. Pero no gasta el dinero como lo hace el obrero [...] y no invierte como lo hace el capitalista. Trata de conciliar —y no lo consigue— los antagonistas del sistema» (pág. 172). Por lo tanto Mc Pato es interpretado por los críticos como un personaje que «sirve para prestigiar el modo en que una clase entera se ha apropiado de todos los sectores de la realidad y al mismo tiempo ocultar el hecho de que se trata justamente de una clase» (pág. 172).

En el capítulo sexto, «El tiempo de las estatuas muertas», continúan analizando el papel de los personajes dentro de las estructuras de clase, asumiendo que existen dos estratos en Disney, por una parte el dominante, que incluiría a los que viven en Parolandia (la ciudad), y por

otra de los dominados que serían los «buenos-salvajes» y los delincuentes (que son casi siempre habitantes inadaptados de Patolandia). Con una conclusión titulada «¿El Pato Donald al poder?» se cierra el libro, reafirmando lo negativos que son estos cómics para países dependientes como Chile. Estos cómics eran un producto posible gracias al avance industrial capitalista, y se importaban del país central del poder al país dependiente (en este caso Chile) junto con otros objetos de consumo. El problema estaba en que los países latinoamericanos se caracterizaban por exportar materias primas e importaban «factores estructurales». Ponían el ejemplo de que, a cambio de exportar cobre, recibían las máquinas que lo sacaba, o que la Coca Cola traía consigo toda una estructura de aspiraciones y pautas de comportamiento. Es decir, para Dorfman y Mattelart se importaban las formas culturales de la sociedad norteamericana, pero nunca los factores que permitieron su crecimiento industrial. Esto imposibilitaba una independencia económica y era ese «desfásaje, entre la base económico-social» en que vivían los individuos y el estado de las representaciones colectivas, el que aseguraba «la eficacia de Disney y su poder de penetración en la mentalidad comunitaria, en los países dependientes» (pág. 223). Estos críticos veían cómo en las narraciones de aquellos cómics el sector secundario no aparecía y surgía además un mundo que era «una parodia del mundo subdesarrollado» en el que sólo había sector primario y terciario. Además señalaban que el espacio de representación de los cómics Disney que estudiaron se basaba en binarios, la ciudad y el campo eran los escenarios principales donde personajes buenos e inteligentes (Mickey, el tío Gilto y sus amigos) se enfrentaban a grandullones muy poco listos (los golfos apandadores-chicos malos). También había aventuras que tenían lugar en espacios exóticos en donde los aventureros (Donald, sus tres sobrinos y el tío Gilto) se encontraban con la figura del buen-salvaje, al que «ayudaban» y del que, a su vez, sacaban amplios beneficios económicos. Para Dorfman y Mattelart las inocentes aventuras en realidad estaban cargadas de la «cultura autoritaria y paternalista que impregna las relaciones del hombre burgués consigo mismo, con los otros hombres y con la naturaleza» (pág. 227).

El libro de Dorfman y Mattelart surgió en un momento de gran efervescencia política e intelectual en Chile, formando parte del proceso revolucionario de la Unidad Popular de Salvador Allende, que democráticamente había alcanzado el poder y se disponía a llevar a cabo su programa. Dicho programa quería recuperar las industrias que estaban en manos de las multinacionales y corporaciones estadounidenses, y devolver la tierra al campesinado. Esta política generó una

fuerte reacción por parte de Norteamérica, que veía perjudicados sus intereses. De este modo los Estados Unidos llevaron una política de acoso económico y político a Chile. Les negaron, entre otras cosas, créditos. Bloquearon cuentas chilenas en los Estados Unidos y embargaron la venta de cobre al exterior. Pero la presencia cultural norteamericana permaneció dentro de las fronteras chilenas, porque eran las capas privilegiadas simpatizantes con los estados Unidos las que tenían en su poder los medios de comunicación, y éstos formaban parte del entramado mediático que fraguaría el golpe de estado de septiembre de 1973, en el que el presidente Allende fue asesinado junto con miles de ciudadanos. Mattelart y Dorfman abandonan Chile para poder salvar la vida. Mattelart se va a trabajar a Francia, y Dorfman después de dar muchas vueltas se termina instalando —paradójicamente— en los Estados Unidos.

Los cómics Disney estaban muy presentes en el mercado interno chileno, y Chile no fue la excepción. A comienzos de los años 70 el trabajo analítico de Dorfman y Mattelart quiso detenerse a examinar toda aquella producción del mundo Disney que leían los niños chilenos. Interpretaron que estas aventuras aparentemente inocentes estaban cargadas de lo que ellos denominaron cultura autoritaria y paternalista norteamericana. El libro tocaba, como he indicado antes, muchos aspectos temáticos de aquellos cómics y criticaba duramente los valores de la sociedad norteamericana, asumiendo muchos de los rasgos de las historietas como elementos de un entramado de dominación cultural. Sin embargo, parte del universo Disney que leyeron aquellos niños chilenos esconde tras sus viñetas la historia de un fantástico creador, Carl Barks, capaz de inventar al tío Gilto, una versión dibujada, tal vez sin darse cuenta, del *alter ego* del propio Walt Disney.

Charles Bergquist ha analizado las contradicciones que presenta el trabajo de Dorfman y Mattelart en un contexto más amplio²⁷: «Al contrario de lo que Dorfman y Mattelart dicen, es el lado democrático del Donald de Barks y sus sobrinos, y la postura anticapitalista de Scrooge y los símbolos de su riqueza, lo que parece explicar mejor la extraordinaria popularidad los tempranos cómics de patos de la casa Disney» (trad. mía)²⁸.

²⁷ Charles Bergquist, «Popular Culture and Democratic Values», *Labor and the Course of American Democracy*, págs. 116-159.

²⁸ «Contrary to what Dorfman and Mattelart say, it is the democratic side of Barks' Donald and the nephews, and the anti-capitalist side of Scrooge and the symbols of his wealth, that seem best to explain the extraordinary popular appeal of the early Disney duck comics» (pág. 151).

Carl Barks fue entre 1943 y 1965 el artista anónimo creador de las aventuras del pato Donald en *Walt Disney's Comics and Stories*. El tío Gilito (McPato o Uncle Scrooge) fue su personaje de fabricación propia creado por vez primera en diciembre de 1947 para un episodio navideño. Su conflictiva y absorbente personalidad le convirtió en un personaje recurrente y necesario para retratar el universo Disney de un modo más complejo. El mundo no estaba dividido entre el bien burgués y el mal proletario como interpretan Dorfman y Mattelart. El tío Gilito era un personaje avaro que sólo pensaba en su propio beneficio pero que, sin embargo, formaba parte de la familia de los héroes. Ciertamente es que Donald no es el héroe más arquetípico de la familia Disney. No tuvo ni tendrá nunca la suerte de su primo Narciso el Bello (el primo afortunado de Donald), ni la pose dulce casi irritable del ratón Mickey. Donald es gruñón, nervioso y algo atolondrado, pero suele ser el más querido por los lectores porque tiene rasgos de carácter muy humanos.

Dorfman y Mattelart interpretaron al tío Gilito como un personaje burgués y celebratorio de las formas capitalistas de acumulación y ahorro²⁹, pero el propio Barks negaba tales perspectivas, porque en el fondo su avaricia le convertía en un enemigo del sistema capitalista, ya que no podía imaginar la posibilidad de hacer del dinero un bien para invertir capaz de producir mayor riqueza. Lo que hace feliz al tío Gilito es la acumulación improductiva de capital en su propio banco, pero nunca se le ocurriría gastar una sola moneda. Barks en una entrevista de 1975 señala que el tío Gilito es un enemigo del sistema capitalista capaz de destruirlo en sólo un año porque «él nunca gastaría nada, para que todo el mundo progresivamente se empobreciera mientras él acumulara más dinero, llegando un momento en el que nadie tendría nada, sólo él. Eso podría ser el fin del capitalismo» (recogido por Charles Bergquist, trad. mía)³⁰. Pero como todo individuo Barks es un hombre lleno de contradicciones porque le tocó vivir tiempos complicados. Los años 40 y 50 estuvieron llenos de tensiones ideológicas muy grandes que convulsionaron al país, la Segunda Guerra Mundial, el cuestionamiento posterior de toda ideología ajena al ca-

²⁹ No sólo ellos. También los estudiantes de la escuela de negocios de la Universidad de Harvard ven a Mc Pato (tío Gilito) como un vehículo celebratorio del capitalismo y lo adoptan como mascota en 1961 (Charles Bergquist, pág. 142).

³⁰ «he would never spend anything, so everybody would progressively grow poorer as he accumulated more of their money, and in time nobody would have any money but him. That would be the end of capitalism» (pág. 143).

pitalismo, la doble moral cultural, el crecimiento de los Estados Unidos como gran empresa que absorbe económicamente a los países que le rodean. Además su obra se modela con el tiempo. Le influyen las respuestas de sus lectores, y las diferentes presiones de una moral social que fábrican los políticos y configuran en parte el espíritu de una época en dicho país. Barks tuvo que endulzar el agrio carácter del tío Gilito de forma deliberada entre otras cosas porque muchas cartas de admiradores que le llegaban hacia 1949 le hicieron sentir que «los capitalistas no eran demasiado queridos» (recogido por C. Bergquist, trad. mía)³¹. No se sabe si hubo también presiones por parte de los directivos de la corporación Disney (de ese aspecto no hay datos), pero lo cierto es que al parecer se intentó que el tío Gilito tuviese rasgos más positivos, lo que hizo que la popularidad del personaje descendiese vertiginosamente. Bergquist destaca que eso no significa que Barks fuese un anti-capitalista cuando creó al personaje. Barks, al menos a comienzos de los 60 (basado en entrevistas de esa época), era un hombre conservador que creía que la política estadounidense y el sistema económico que conllevaba eran la mejor alternativa.

Lo cierto es que el tío Gilito, al ser durante mucho tiempo personaje de un solo artista, tuvo variaciones, dependiendo un poco de las tramas que Barks quiso construirle, consciente de las posibilidades que tenía al ser él el autor de todo el proceso de creación de las historietas. Sin embargo, no podía firmartas, porque la firma Disney poseía la propiedad de las mismas. Esa limitación volvía invisible al verdadero creador y daba todo el crédito al nombre Disney, que como el tío Gilito, acumulaba un imperio. ¿Esto, al margen de ideologías políticas, o de apariencias (las relaciones de Barks con Disney siempre fueron buenas), no entraba en cierta medida un espacio de represión inmenso? ¿No se podría considerar al personaje un pequeño guiño a esa situación de abuso de poder? ¿Fue realmente el tío Gilito el *alter ego* de Walt Disney?

El cómic ofrece una extraordinaria flexibilidad para la sátira, porque puede sugerir por medio de un humor de aspecto inocente las más incisivas críticas. Lo cierto es que imaginar el imperio Disney sin un personaje como el tío Gilito era imposible. El propio Walt Disney, «padre» de aquella formidable empresa de animación, se había transformado en un hombre de negocios millonario. En mi opinión Barks ho-

³¹ «that capitalists were not too well loved» (pág. 143).

menajé con humor a aquellos nuevos ricos, combinando la tradición de Dickens con su siniestro Scrooge, nombre que usó para llamar a su personaje «Uncle Scrooge». En una segunda etapa más reblancida tuvo que incorporar los rasgos positivos, parecidos a los de Daddy Warbucks, el protector millonario padre adoptivo de Annie la huérfana.

Cada época ofrece con sus cómics lecturas que se adaptan a las circunstancias tanto políticas como culturales. El libro de Dorfman y Mattelart no supo que detrás de aquellos cómics que analizaban había un solo autor que transmitía su propia perspectiva de la realidad³². Vieron los cómics Disney como el banco de monedas del tío Gilito y reconocieron las ansias de Disney como corporación por llenar su depósito. Y aunque constataron una realidad de multinacionales y corporaciones dispuestas a asolar cualquier nación o territorio, los cómics no eran el artefacto más nocivo de importación, ni les robaba a los niños la capacidad para pensar por sí mismos³³. Además, la ausencia de menciones al cómic autóctono de los diferentes países latinoameri-

³² Este dato si lo conoce David Kunzle y lo menciona en la introducción a la edición en inglés: «Mientras que el mundo aplaude a Disney, quedan en la ignorancia aquellos cuyo trabajo es la piedra angular de su imperio [...] Carl Barks, creador del tío Gilito y muchos otros personajes favoritos del sello Disney, más de 3.000 de las mejores historias de los cómics Disney, unas 7.000 páginas de dibujos pagadas a un promedio de 11 dólares con 50 centavos cada una, ninguna firmada con su nombre, y que llegaron a vender entre 3 y 5 millones de copias; mientras sus patrones tataban cuidadosamente de mantenerle ignorante de la verdadera extensión de su asombroso éxito comercial, preservándole de la fama individual y de sus numerosos admiradores que trataron en vano de indagar su nombre» (trad. mía); «While the world applauds Disney, it is left in ignorance of those whose work is the cornerstone of his empire [...] Carl Barks, creator of Uncle Scrooge and many other favorite "Disney" characters, of over 3.000 of the best "Disney" comic stories, of 7.000 pages of "Disney" artwork paid at an average of \$11,50 per page, not one signed with his name, and selling at their peak from 3-5 million copies; while his employers, trying carefully to keep him ignorant of the true extent of his astonishing commercial success, preserved him from individual fame and from his astorous fans who enquired in vain after his name» (pág. 17).

³³ Martin Barker señala que a partir de la Segunda Guerra Mundial la oficina de coordinación de relaciones interamericanas organiza, con Nelson Rockefeller a la cabeza, un viaje para Walt Disney a través de toda Latinoamérica en 1941. Por supuesto que el viaje era totalmente propagandístico, y Disney sólo tenía interés en el asunto si le servía para hacer películas. «Esta era precisamente la intención de Rockefeller, comerciar con la popularidad de las películas de Disney con fines políticos» (trad. mía); «This was precisely Rockefeller's intention—to trade on the popularity of Disney's films for political purposes» (pág. 294). De allí salieron las conocidas películas *South of the Border with Disney*, *Los tres caballeros* (*The Three Caballeros*) y *Saludos Amigos*. El cómic quedaba a un lado como herramienta para Disney. A él lo que le interesaba era el cine.

canos, que ya tenían una larga tradición, es desafortunada. Una breve cita sobre lo que ya existía hubiese ofrecido una visión más esperanzadora de las posibilidades del medio como aparato de representación de una cultura autóctona³⁴.

Martin Barker, pese a reconocer las sugestivas posibilidades que ha entrinado el libro de Dorfman y Mattelart, puntualiza y critica algunos aspectos, como la falta de un conocimiento preciso de la evolución que tuvo el imperio Disney, y las tensiones que hubo entre el capital americano y el propio Estado. Además no termina de entender el uso que hacen de las percepciones neo-freudianas, que tratan de conectar constantemente las historias con símbolos del poder americano. Para Barker «Los cómics Disney ni son inocentes ni son culpables. Son demasiado diversos y complicados. Para poder decir más se necesitaría ampliar el campo y llevar a cabo nuevas investigaciones» (trad. mía)³⁵.

Hay por lo tanto una resistencia a asumir que el discurso conservador empañaba aquellas historietas. En mi opinión, estas historietas iban con su tiempo y su cultura. Lo que lamento es esa tendencia a ver la corporación Disney como un todo, cuando la peculiaridad de cada

³⁴ Jorge Montalegre, en un artículo de 1997 titulado «Historieta de Chile: entre la dispersa y la nostalgia», ha resumido en unos trazos la historia de la historieta chilena remontándose a la revista *Zig-Zag* de comienzos del xx, que publicaba a dibujantes como Moustache, Pug o Lustig, y en la que apareció Von Pilsener, el primer personaje del cómic chileno. En el año 1931 se fundó la revista *Topaza*, dedicada a la caricatura política, con frecuencia semanal, que dura treinta y nueve años. En la década de los 40 el humor picaresco lo representaban *Pobre diablo* y una tira de Percy llamada *Pepe Antártico*. A finales de los 40 aparece el personaje *Condorito* en la revista *Okey*, creado por Pepo, que dura hasta hoy en día con un humor socarrón y pícaro. En la década de los 50 destaca el trabajo de Guido Vallejos titulado *Barrabases* que narra las aventuras de unos niños en un club de fútbol infantil. De la década de los 60 destaca la revista educativa *Mampato* (dura de 1968 a 1978) y dentro de la misma la historieta *Mampato* creada por Eduardo Armstrong y dibujada por Oscar Vega (inicialmente) y Themo Lobo. A finales de la década de los 60 aparece la revista *La Chirva*, editada por los propios dibujantes, que eran Hervi, José Palomo, Pepe Huinca y Alberto Vivanco, y crean una historieta colectiva titulada *Lo Chamullo, un barrio como el tuyo*. A estos artistas les influyen la revista americana *Mad* y los trabajos de Riis. En esa misma época aparecen los trabajos de Fernando Krahn. Durante los años de gobierno de Salvador Allende estos dibujantes formarán parte del proyecto de la Editora Nacional Quimantú: «Hervi, Pepe Huinca y Alberto Vivanco en *La Firma*, de educación popular; Palomo en *Chile Hoy*, de análisis político; y Fernando Krahn en *La quinta rueda*, cultural. Después del golpe, todos los nombrados parten al exilio. Menos Hervi» (pág. 23).

³⁵ «The Disney comics are neither "innocent" nor "guilty". They are too diverse and complicated for either. To say more than this would require a range of new kinds of research» (Barker, pág. 299).

artista (anónimo para el público) estaba presente. Disney como corporación estaba sentando sus bases y creando esas pautas que ahora hacen que hasta Baudillard le dedique un artículo criticando su mundialización. Walt Disney como individuo era ultraconservador y ambicioso, y se dedicó a absorber las ideas de los demás y pasárselas por el tamiz de su estilo y esa fue la clave de su imperio. Pero se alejó de los cómics muy tempranamente, y fueron sus trabajadores los que consiguieron ese imaginario de seres estereotipados. El tío Gilito nunca gozó del aprecio de los niños, sólo los niños de Harvard se podían sentir atraídos por ese personaje en aquel momento.

Dorfman y Mattelart abrieron y cerraron simultáneamente un capítulo sobre el cómic norteamericano en Latinoamérica³⁶. Fue un libro que aquellos críticos de izquierdas desconocedores de los cómics en general utilizaron para censurar las posibilidades de este medio como espacio de reflexión cultural. Espacio que por otra parte, ya había sido marginado por la derecha, que lo consideraba mero entretenimiento. Sin embargo, el poder que tenía el cómic en los ámbitos masivos y la diversidad de productos que ofrecía permitieron que un escritor de talento reconocido como Julio Cortázar lo incluyese en su espacio creativo.

Cortázar encontró en el cómic la posibilidad de establecer un diálogo de representación cultural y eligió el personaje del cómic de Fan-
tomas³⁷ como protagonista en una narración de 1975 titulada *Vampiros*

³⁶ Sería injusto no recordar aquí que Dorfman, tiempo después, una vez en el exilio, escribió un ensayo sobre un cómic chileno de los tiempos en los que vivía en Chile. Concretamente el que se publicaba en la revista para niños *Mampato* que llevaba el mismo nombre. Mampato es un niño que tiene la habilidad de viajar por el tiempo y un amigo llamado Ogi, un cavernícola que conoce en su viaje a la Prehistoria. Dorfman hace una lectura paralela del cómic con los sucesos políticos de aquella época: «Yo estaba leyendo el cómic como un reflejo de lo que estaba pasando en las calles de Santiago» (trad. mía); «I was reading in the comic mirrored what was happening in the streets of Santiago» («The innocents march into history... and overthrow a government», *The Empire's Old Clothes*, pág. 177).

³⁷ Fantomas, según explica Luis Gasca en la entrada que escribe para *The World Encyclopedia of Comics* editada por Maurice Horn en 1999, es un personaje del mundo del cómic mexicano que apareció inicialmente en marzo de 1966 como volumen de una colección titulada «Tesoros de Cuentos Clásicos» que editaba Novaro. Estos volúmenes copiaban los libros de cómics americanos pero los realizaban creadores mexicanos. El *Fantomas* mexicano es una adaptación del personaje creado por los escritores franceses Pierre Souvestre y Marcel Allain. Aparece una primera versión en la década de los 30 en la revista mexicana *Pagutin* de la mano de Alfredo Valdés. También en Francia hubo una adaptación al cómic en los años 40 en una publicación semanal llamada *Garroche*. La

*multinacionales: una utopía realizable*³⁸. Su ensayo-cuento establece un puente entre la cultura letrada y la popular y la capacidad de ambas para representar las problemáticas de la sociedad³⁹. Es un texto de 77 páginas en el que están superpuestos varios relatos que terminan fluyendo hacia una historia real que se recoge cuidadosamente anotada en un apéndice. El narrador del relato, que es Cortázar, comienza su historia paseando por las calles de Bruselas. Acaba de salir de una reunión del Tribunal Russell II y debe volver a París, pero la pereza le hace rezagarse mirando escaparates y retrasa su regreso. En esas calles de Bruselas llenas de cafés y escaparates el narrador nota «la presencia inconfundible de una multitud de latinoamericanos en los lugares más diversos de la ciudad [...] Bruselas parecía sensiblemente colonizada por el continente latinoamericano, detalle que [...] le pareció extraño y bello al mismo tiempo» (pág. 8). Sin embargo, tras la belleza de lo exótico, se escondía la dureza del exilio. El narrador concluye que deben de ser exiliados y que tal vez algunos estaban allí para «asistir a las

versión mexicana de los años 60 fue dibujada por Rubén Lara Romero (con la ayuda de su hermano Jorge). Ambos trabajaron creando varios episodios hasta que en 1969 la editorial decide publicar cómics específicos de Fantomas cada quince días formando una colección autónoma. El éxito de público obliga a la editorial a formar un amplio equipo de dibujantes y guionistas para garantizar la producción. Hasta entonces Cardona Peña era el supervisor de los guiones de Guillermo Mendizábal pero tras la marcha de Mendizábal, Peña se hace cargo. Los dibujos los realizaban José S. Reyna, Fermín Márquez y Agustín Martínez con la ayuda de Luis Carlos Hernández y Jorge Lara, y todos firmaban bajo el epígrafe de «Equipo Estudio Rubens». Esta versión, adaptada al cómic mexicano, era muy diferente al original francés, en el que representa el mal misterioso. Ahora Fantomas es joven, atractivo, poderoso y está cubierto por una máscara blanca. Pese a las acciones que comete, aparentemente delictivas, sus intenciones son bondadosas, se preocupa por la fraternidad entre las personas y por el progreso. Sus inquietudes tecnológicas se reflejan en el uso que hace de artefactos modernísimos, con la ayuda del profesor Semo y una serie de agentes secretos. Otro rasgo de Fantomas es que vive rodeado de pinturas y numerosas antigüedades, y es un hombre culto y muy sensible.

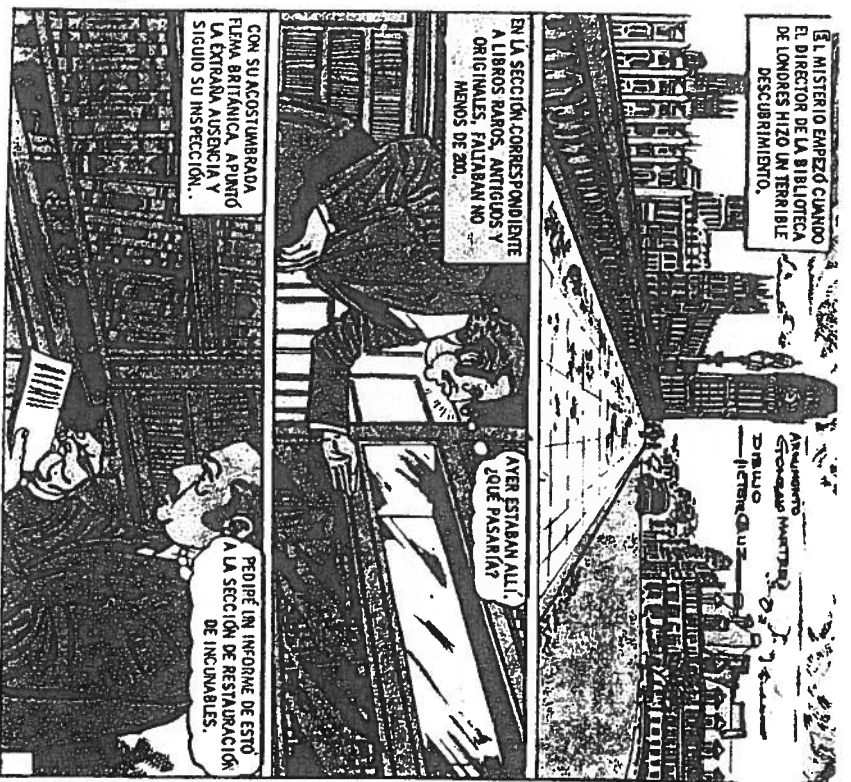
³⁸ El personaje del cómic mexicano es muy popular pero no hay que olvidar que también el personaje del folletín, creado en 1911 por Pierre Souvestre y Marcel Allain y en el que está basado el cómic, tuvo una importancia clave en su época. En esta primera versión Fantomas es el rey del Crimen y su idea es provocar miedo, y como ser moderno utiliza la ciencia y la tecnología. El progreso por lo tanto puede tener varias funciones como motor del bien o del mal, según en qué manos esté.

³⁹ Recientemente la editorial Destino ha publicado una nueva edición de este libro, que titula *Fantomas contra los vampiros multinacionales* y que en cierta medida traiciona la primera edición de Cortázar al no reproducir las viñetas originales del cómic de *Fantomas* que estaban en su primera edición y poner en su lugar una serie de ilustraciones que tratan de parecer un cómic y que hacen que el texto pierda parte de su valor y contexto histórico creativo.

sesiones del Tribunal Russell, para dar testimonio de persecución y de tortura; otros ya estaban allí, ganándose la vida como podían o sobreviviendo a un mundo que ni siquiera era hostil, simplemente otro, distante y ajeno» (pág. 9). Cuando el narrador llega a la estación y va a un kiosco a comprar algo para leer descubre que todas las publicaciones que tienen son mexicanas, y se enzarza en una conversación absurda con la vendedora. Compra una de las publicaciones y toma el tren a París en el último minuto. Una vez en el tren se mete en un compartimento con otras cinco personas, y se siente un poco avergonzado de «abrir una revista llena de colores en cuya tapa un gentileman de capa violeta y máscara blanca se lanzaba de cabeza hacia el lector como para reprocharle tan insensata compra, sin hablar de que en el ángulo inferior derecho había un aviso de la Pepsi-Cola» (pág. 13). El narrador nota la mirada de desprecio de los que ven que lleva un cómic entre las manos. Su narración se teje sin embargo en torno a una historieta con todas las contradicciones que entraña: «las revistas de tiras cómicas tienen eso, uno las desprecia y demás pero al mismo tiempo empieza a mirarla y en una de esas, fotonovela o Charlie Brown o Mafalda se te van ganando y entonces...» (pág. 14). Ya notamos que el narrador ha quedado atrapado por el cómic «FANTOMAS, *La amentaza elegante*, presenta LA INTELIGENCIA EN LLAMAS» (texto de Gonzalo Martíre, dibujo de Víctor Cruz, *Fantomas*, 201, 18 de Febrero de 1975, Editorial Novaro). El revisor pasa pidiendo los boletos pero el narrador se ha quedado absorto con el texto de la portada: «un episodio excepcional... arde la cultura del mundo... ¡vea a FANTOMAS en apuros, entrevistándose con los más grandes escritores contemporáneos!» (pág. 14). El narrador siente fascinación, quiere saber quiénes son considerados los grandes escritores contemporáneos por esa revista, poco a poco cae en la red de las viñetas.

En la siguiente página aparecen sólo viñetas que narran la aventura de Fantomas. El director de la biblioteca de Londres descubre que en la sección de libros antiguos faltan al menos doscientos libros.

El cómic se interrumpe en la siguiente página con un texto del narrador reflexionando sobre lo que ha leído en las viñetas y la posibilidad de entablar conversación con los otros pasajeros. Así se va mezclando el cómic con la realidad del narrador. En las viñetas los bibliotecarios de diversos países viven con desesperación las desapariciones de los libros. Tras esas viñetas de introducción que narran los sucesos en las bibliotecas, aparece finalmente el personaje que esconde la identidad de Fantomas, cenando en un lujoso restaurante con una hermosa mujer.



Paralela al cómic, el lector puede apreciar la desazón del narrador que reflexiona sobre los ocho días de trabajo que ha pasado en el Tribunal Russell: «horas y horas escuchando a relatores y testigos que aportaban pruebas sobre la represión en tantos países de América Latina y el papel de las sociedades transnacionales en el pillaje de las economías y la dominación en el plano político» (pág. 18). El Chile en el que Dorfman y Mattelart escribieron pocos años atrás (en 1971) su libro sobre Donald ya no existe ahora, es una gran mancha roja. «La sombra ensangrentada del Estadio Nacional de Santiago» (pág. 20). La mente del narrador está llena de imágenes, infiernos de sufrimiento y muerte evocados en la sala del tribunal, su realidad es un tren con destino a París y cómic de *Fantomas*, el sabor de un cigarro y



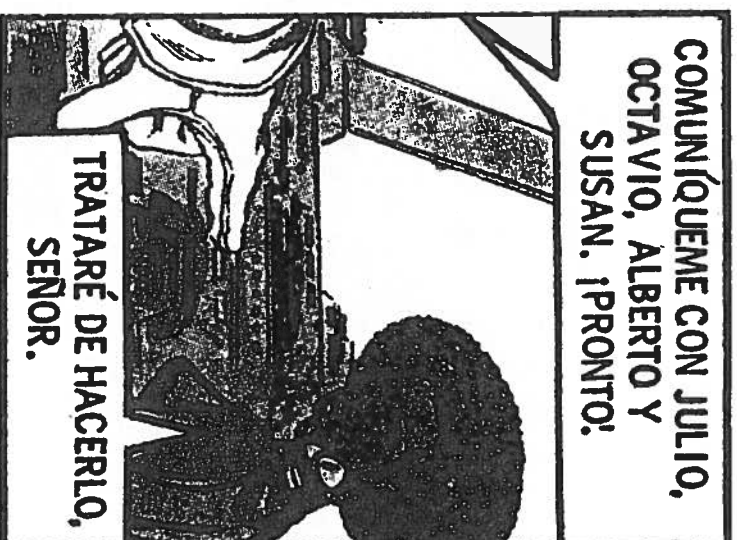
entre los pasajeros una muchacha linda. Pero no se le borran las imágenes de lo que le han contado, y el sentimiento de impotencia porque el Tribunal Russell no tiene un brazo secular y no puede ejecutar su condena. Mientras piensa con angustia sobre todo lo vivido en el tribunal, sobre su fuerza limitada, en el compartimento hay otra realidad y el narrador es consciente de ello:

un hombre que vuelve de un tribunal no se pone a leer tiras de cómics ni imagina los pechitos de una chica romana; o bien sí, lee la tira cómica e imagina los pechitos pero *no lo dice* y sobre todo *no lo escribe* porque inmediatamente le caerá encima uno de esos farseteos de la gente sería que para qué te cuento (pág. 21).

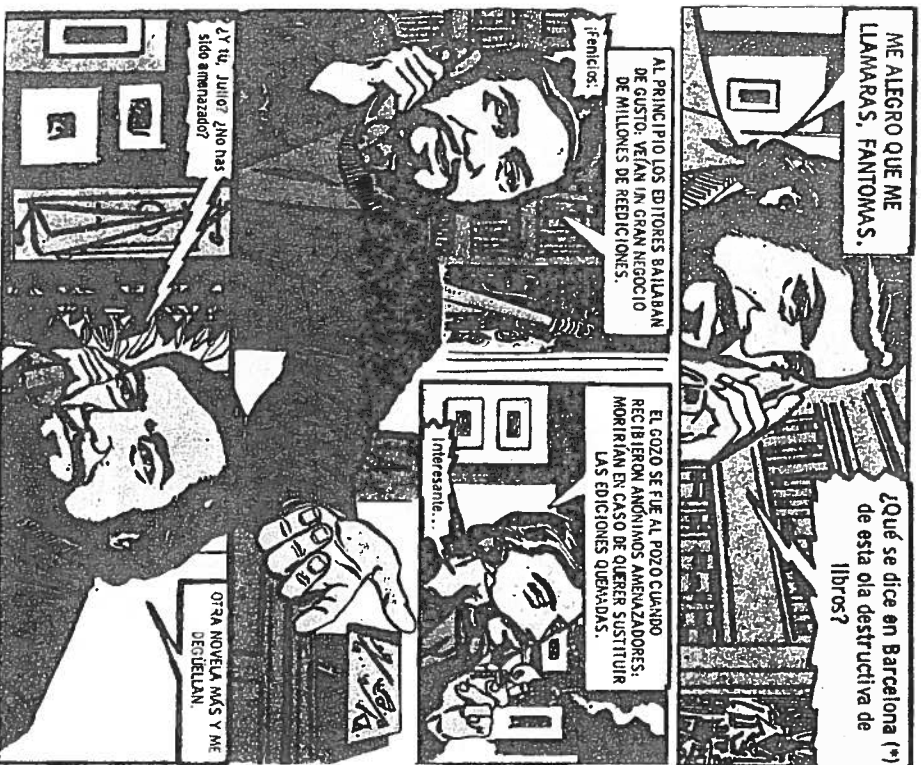
Su monólogo le lleva a recordar la frase del Che que decía que «el primer deber de un revolucionario es hacer la revolución» (pág. 21), y el narrador da énfasis a la idea de «primer deber», y critica la intranquilidad de tantos otros que hubiesen dicho que era «el único deber»: «una palabrita por otra, estaba el gran mateo, la diferencia capital no solamente en las conductas del presente sino en el destino aún tan lejano de cualquier revolución hecha o por hacer. “Razón por la cual”, [...] “vamos a entrarle a *Fantomas*”» (pág. 22). Es entonces cuando el rubio atractivo de las viñetas ya se ha transformado en Fantomas (con su máscara blanca) y se encuentra en su centro de opera-

ciones rodeado de eficientes y atractivas secretarías y de los últimos avances en telecomunicación: «toda clase de télex, teléfonos electrónicos y otros dispositivos tecnológicos» (pág. 23). Mientras las bibliotecas siguen ardiendo en las viñetas.

Cuando el narrador llega a su apartamento deja por un rato el cómic para darse un baño, tomarse una copa, leer la correspondencia, y es en el momento en que piensa volver a la lectura del cómic cuando una llamada de teléfono interrumpe la acción. Es la escritora Susan Sontag, que asume que el narrador sabe algo de lo que está pasando, pero el narrador se siente confuso. Susan le da la clave a Cortázar y a los lectores de que hay una especie de conexión entre la realidad y la ficción: «¿Pero cómo puedes no estar enterado si Fantomas te llamó por teléfono antes que a mí? [...] cuelga y sigue leyendo, estúpido» (pág. 25). Entonces es cuando el narrador regresa a la lectura del cómic y se descubre como personaje, viendo la mano de Fantomas señalando al teléfono y diciéndole a una de sus secretarías que le ponga en contacto con él.



Más adelante aparecen las viñetas donde Cortázar se descubre hablando por teléfono con Fantomas desde Barcelona. Cortázar le cuenta a Fantomas las diferentes reacciones sobre la ola destructiva de libros, de cómo los editores al principio se alegran pensando en las reediciones, pero que la alegría se transforma en temor cuando son amenazados de muerte si se atreven a reponer las ediciones quemadas. Además Cortázar también ha sido amenazado, le degollarán si se atreve a escribir otra novela.



El narrador, tras leer en las viñetas su posible muerte, reflexiona con tristeza sobre la horrible realidad argentina, donde las torturas están a la orden del día y anuncian lo que será el golpe de estado de marzo del 76. Volviendo al cómic vemos cómo ahora Fantomas habla con Octavio Paz, que está deprimido: no quedan libros de ningún escritor mexicano, la gente llora en las calles y a él le han tratado de incendiar la casa.



Mientras, Susan habla con Fantomas por teléfono desde una clínica con las dos piernas rotas fruto de una agresión. A continuación aparece el texto de Cortázar hablando con Susan, que trata de explicarle la verdad, indicándole que no necesita leer el final del cómic porque la historia es falsa. Cortázar se siente desconcertado, mientras Susan espera la visita de Fantomas para decirle que está confundido, que las pistas que ha seguido y le han llevado a encontrar en París a una secta de psicóticos dotados de medios electrónicos de destrucción no son la verdadera clave para terminar con la situación. Entonces aparecen las viñetas con Fantomas enfrentándose a un tal Steiner, cerebro de la secta que destruye libros. Steiner dice que no existe ningún libro bueno,

que todos llevan a la destrucción: «¿Qué me dice de los libros de física atómica? ¡Llevarán al mundo a la destrucción!» (pág. 34). Fantomas responde que son los hombres fanáticos los que destruirán el mundo.



Tras leer las viñetas Cortázar asume que es el final de la historia, pero Susan le hace ver que no, que todo ha sido una cortina de humo, que la verdad es otra. A Fantomas le han hecho creer que su misión ha terminado, pero es ahora el momento de actuar. Pero Cortázar muestra su cansancio y le indica a Susan que vuelve de unos días muy intensos. Susan le responde que lo sabe, que ha estado leyendo toda la información sobre el tema, sobre el Tribunal Russell, la sentencia contra Ford, Kissinger, contra las sociedades o la ITT. Y le pregunta quénes eran los que estaban en el tribunal. Cortázar, que tiene la cabeza en el asunto de Fantomas, le dice a Susan que se están saliendo del tema. Sin embargo Susan le abre los ojos: «Si alguna vez estuvimos en el tema es ahora gauchito insípido. ¿Cómo puede ser que no te des cuenta? Es cierto que hay millones que tampoco, pero la gente paga por tus libros y eso crea obligaciones mentales, me parece» (pág. 36). Susan le obliga a Cortázar a recapitar y darse cuenta de su papel. Cortázar le va indicando que son diversas personalidades, juristas, teólogos, científicos, sociólogos y escritores de diversos países. El tipo de gente que los militares calificarían de banda de marxistas. Pero Susan le vuelve a hacer ver la necesidad de que se sepa quiénes son los componentes del tribunal. Cortázar ha ido a la televisión, ha hecho publi-

cidad, pero se siente muy limitado, porque la sentencia no se cumple y es cuando Susan le dice que la sentencia no servirá si todos (no sólo las élites intelectuales) no se unen y reaccionan. Cortázar sabe que sus gerencias como ésa se han hecho constantemente en los días del juicio.

Será la llamada de Octavio Paz la que le haga a Cortázar empezar a darse cuenta de la realidad. Octavio, al que también le ha llamado Susan, le pide a Cortázar que vuelva a leer el cómic; en la parte de su diálogo, el de Octavio, con Fantomas, verá que le pide que haga algo «por el amor que profesa al arte», pero en realidad donde dice «arte» tendría que haber dicho «hombre». Tras la llamada de Paz, viene la de Susan: acaba de hacerle ver a Fantomas la verdad. Lo de las bibliotecas es sólo un prólogo, Susan se lamenta de no saber dibujar. «Lástima que no sea buena dibujante, porque me pondría en seguida a preparar la segunda parte de la historia, la verdadera. En palabras sería menos interesante para los lectores» (pág. 40). El personaje de Susan reconoce las posibilidades del cómic como medio de comunicación para llegar a todo el mundo. Ahora hace la conexión entre el malo del cómic (el tal Steiner) y los condenados por el tribunal, porque los condenados son los verdaderos cerebros del mal. Cortázar trata de enumerarlos y nombrarlos:

se llaman de mil, de diez mil, de cien mil maneras [...] pero se llaman sobre todo Nixon y Ford, sobre todo Henry Kissinger o CIA o DIA, [...] Pinochet o Banzer o López Rega, sobre todo General o Coronel o Tecnócrata o Fleury o Stroessner, se llaman de una manera tan especial que cada nombre significa miles de nombres (pág. 41).

Entonces Susan desvela toda la realidad, porque la aventura de Fantomas es el «Gran Engaño» que el sistema ha creado como una especie de cortina de humo: «igualito que en su tiempo la Alianza para el Progreso, o la OEA, o la reforma en vez de la revolución, o los bancos de fomento y desarrollo [...] las fundaciones dadoras de becas, y...» (pág. 41). ¿Cuál hubiese sido la reacción de Dorfman frente a esta sentencia de Cortázar a través de Susan? No digo el Dorfman de hoy que escribe sus diarios con tono nostálgico como un diálogo Norte-Sur del que siempre se vio beneficiado (el trabajo de su padre, sus becas...), sino el de aquel entonces que creía en la revolución y tal vez utilizaba la cortina de humo del sistema para aprender sus debilidades y alguna vez vencerlo.

Susan continúa con sentencias que tratan de abrir los ojos al narrador, a los lectores en general y en especial a los lectores intelectua-

loides académicistas «¿Qué son los libros al lado de quienes los leen, Julio? ¿De qué nos sirven las bibliotecas enteritas si sólo les están dadas a unos pocos? También esto es una trampa para intelectuales. La pérdida de los libros nos agita más que el hambre en Etiopía» (pág. 41). A partir de aquí tenemos al personaje del cómic Fantomas, entrando en el texto del narrador para dialogar con él. Fantomas quiere saberlo todo sobre el Tribunal Russell, es entonces cuando Cortázar le señala los apéndices al final del libro. Pero le ofrece una síntesis diciendo que son las sociedades multinacionales. Cortázar le facilita multitud de datos, pero una imagen los simboliza todos, en la mitad inferior de la página, una foto positivada del Capitolio se erige de forma repetida como si de una obra de Warhol se tratara.

Fantomas intenta buscar un culpable al que si se anula, se anula todo el problema, por ejemplo ir a por la CIA, responsable de numerosos golpes de estado y graves situaciones de inestabilidad política en muchos países. Pero no es sólo la CIA, Cortázar le muestra documentos de la ITT o la empresa química Hoechst: son muchos. Fantomas a lo largo de varios días como héroe solitario se enfrenta a diferentes instituciones y esto lo recogen las noticias de los periódicos, pero las noticias pasan. Cuando Susan llama por última vez a Cortázar está desolada, porque Fantomas ha regresado a su guarida pensando que ha puesto el mundo patas arriba sin darse cuenta de lo efímero de sus acciones: «Fantomas es admirable y se juega la vida a cada paso, pero nunca le entrará en la cabeza que los otros son legión y que solamente con otras legiones se les puede hacer frente y vencerlos» (pág. 57). Susan reivindica la necesidad del lector de reconocer la realidad, de diferenciar los malos de viñetas de los que están destruyendo a la humanidad. La conversación entre Susan y Cortázar se mezcla con otras voces, fragmentos sobre el Tribunal Russell, imágenes al estilo pop ilustran las sentencias, fotos positivadas en blanco y negro de policía represora, de grandes multinacionales (como IBM), de pistolas. Es en ese momento cuando aparece Fantomas, que se ha dado cuenta de que la acción internacional no ha cambiado la situación. Las voces en el teléfono se mezclan, Susan le dice a Julio que halague a Fantomas, voces reflexionan sobre las utopías: «lo bueno de las utopías [...] es que son realizables» (pág. 66).

Fantomas se despidе con una frase resignada: «Hice lo que pude» (pág. 66). Cortázar se queda mirando al héroe de los cómics saltar por los tejados, bajar a la tierra para dar un caramelo a un niño y remontar su vuelo. El niño no se sorprende ni se asusta, acepta el caramelo. El narrador deja que sea esa imagen del niño jugando la que marque el fi-

nal de la historia. Las siguientes páginas son un apéndice que narra las sentencias del Tribunal Russell.

Cuando titulaba este apartado «Fantomas contra Disney», quería mostrar la posible fusión de dos alternativas intelectuales en uno de los momentos más críticos de lo que considero los límites de la modernidad en el cómic hispánico. Fantomas es un héroe del cómic que se convierte en compañero de aventuras de una serie de intelectuales bloqueados por el fracaso de la modernidad democrática que ha luchado por los derechos del hombre y por crear una sociedad mejor. Dorfman y Mattelart perciben el problema, pero su ataque al cómic es leído de forma errónea, porque ellos atacan la multinacional en sí. El problema es que mucha de la intelectualidad que logra salvarse de la represión y la muerte queda atrapada en una cortina de humo que implica a las instituciones directamente responsables con su drama. Eso limita muchas veces su capacidad para articular un discurso legible para todos (como pedía Susan Sontag en el texto de Cortázar). Es decir, los límites de la modernidad se perciben con el estrepitoso fracaso de la intelectualidad que, reprimida y dispersa, pierde su capacidad de articularse y utilizar todos los medios a su alcance para crear discursos que hagan realidad su utopía.

En Cortázar había una crítica a la ingenuidad de Fantomas, que luchaba contra unos malos de mentira, a los cómics que nos hacían creer de niños que los malos acabaría perdiendo. Cuando creemos los malos son tan inmensos, tan inabarcables y a veces tan cercanos que es imposible pararle los pies. El discurso de Cortázar es un testimonio para que nunca se olvide que la modernidad trató de no fracasar y luchó por los derechos de las personas. Pero la modernidad también creó a los malos, a esas multinacionales que no tuvieron escrúpulos en atacar países enteros apoyando a los militares asesinos. Y es cuando las contradicciones de la modernidad se enfrentan cuando llegamos a sus límites.

CANONIZAR LOS CÓMICOS

Entre los ensayos fundamentales de Walter Benjamin está *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*, que reflexionaba sobre la obra de arte y la posibilidad de ser reproducida de forma industrial. Mostraba las diferencias entre la obra de arte y su reproducción, basándola en la idea de la autenticidad. Para Benjamin la reproducción técnica de la obra de arte atrofia el aura de la misma, al desvincu-

lar lo reproducido de su espacio tradicional. La multiplicidad de reproducciones suponía su masificación frente a lo irrepetible, adquiriendo una importancia social mayor, al menos como objeto que se vuelve accesible al gran público. ¿Cómo hacer converger este discurso sobre la obra de arte con el cómic? ¿Es acaso el cómic una obra de arte propiamente dicha? El cómic no pretende ser en ningún momento presencia irrepetible. Es cierto que actualmente el mercado especula con los originales, que los coleccionistas quieren comprar a toda costa⁴⁰, pero es un fenómeno equiparable al de los coleccionistas de libros que compran incunables o primeras ediciones autografiadas. El artista de cómics es consciente de que su trabajo se va a completar cuando se reproduzca sobre el papel de prensa, cuando todas las viñetas estén acomodadas en las páginas del periódico o foramen un cuadernillo. Por eso muchos originales están retocados y no demasiado limpios, porque el artista sabe que esos pequeños retoques o leves manchas de carboncillo de lápiz, que al borrarse han desgastado la cartulina no aparecerán en la reproducción, que será lo que llegue a los lectores.

Esta extraña relación del artista de cómics con su obra ha hecho que por lo general se muestre retraído, sobre todo frente a los nuevos artistas modernos, y que vea con frustración cómo la sociedad contemporánea reconoce y valora obras de arte que son como viñetas de grandes dimensiones. Pero el cómic no nació con la pretensión de equipararse al discurso del arte tradicional o el nuevo arte conceptual. El cómic encontró a lo largo del siglo XX su propio público y espacio ideológico narrativo en las masas, y como parte del contexto socio-histórico y cultural de su época, dialoga, influye y se deja influir por todo lo que le rodea.

Pero muchos pensadores de la modernidad veían una difícil relación de las masas con la cultura. En *La rebelión de las masas* (1930), Ortega y Gasset percibía a las masas al margen de una sensibilidad que les permitiera gobernarse a sí mismas, y describía el paisaje moderno como un entorno saturado de gente⁴¹. De este modo presentaba a la muchedumbre como algo visible que había ocupado los lugares prefe-

rentes de la sociedad. De ser el fondo del escenario social había pasado a ser la protagonista en forma de coro indiferenciado⁴².

Por otra parte Adorno analizó la cultura de masas a través de los productos de consumo norteamericanos y utilizando términos críticos como la falsa conciencia y la manipulación de las industrias culturales. Sus argumentos no pretendían dialogar con la posibilidades que podía ofrecer este tipo de cultura de masas. Su perspectiva se plasma de una forma clara y personal en una carta que le escribió a Walter Benjamin en marzo de 1936 a raíz de la lectura de las galeradas del texto de Benjamin sobre «La obra de Arte en la era de su reproducibilidad técnica»; allí le indicaba Adorno a Benjamin que subestimaba la tecnicidad del arte autónomo mientras sobreestimaba la del dependiente. Para Adorno la risa del espectador en el cine era lo opuesto a algo bueno y revolucionario, porque estaba «llena del peor sadismo burgués», así como «el conocimiento del asunto de los gaceteros que discuten sobre el deporte» le resulta dudoso, y «la teoría de la evasión» no le convenía «a pesar de su chocante seducción» (pág. 142). Para Adorno, que enfocaba su mirada hacia la posibilidad de una sociedad comunista, la evasión le resultaba innecesaria porque según él «en la sociedad comunista el trabajo estará organizado de tal modo que los hombres ya no estarán ni tan cansados ni tan atontados como para necesitar evasión» (pág. 142).

Dadas las circunstancias históricas de nazismo acechante y fascismo que rodearon a Adorno y los miembros de la Escuela de Frankfurt, es comprensible este pensamiento que deseaba mantener lo particular sensible sobre la posible tiranía de las totalidades. En mi opinión, es con la idea de pensamiento contextualizado con la que hay que jugar para entender algunas visiones de personas como Adorno que fueron fundamentales en su época, pero no han sido capaces de generar discursos dialogantes con los espacios de la cultura masiva, al contrario que su amigo Benjamin, que estimuló nuevos debates sobre este nuevo ámbito polifacético de la cultura⁴³.

⁴² «Masa es el hombre medio. De este modo se convierte lo que era meramente cantidad —la muchedumbre— en una determinación cualitativa: es la cualidad común, es lo monstruoso social, es el hombre en cuanto no se diferencia de otros hombres, sino que repite en sí un tipo genérico» (pág. 145).

⁴³ John Beverley en su diálogo con Gofredo Diana y Vicente Lecuna destaca cómo en su opinión la Escuela de Frankfurt «prácticamente inventó el estudio teórico de la cultura popular en los 30 —en ese sentido fue el precursor más importante de estudios culturales. Pero Frankfurt tenía una visión esencialmente negativa de esa cultura; pensaba

⁴⁰ En mis visitas a numerosos festivales y convenciones de cómics como Angulema o San Diego, he visto cómo diferentes coleccionistas pagaban verdaderas fortunas por originales de Winsor McCay o Milton Caniff.

⁴¹ «Las ciudades están llenas de gente [...] Los cafés llenos de consumidores [...] Los espectáculos, como no sean muy extemporáneos, llenos de espectadores» (páginas 143-144).

Además hay ejemplos curiosos y muy importantes que muestran la influencia de los cómics en figuras tan relevantes del arte moderno como Pablo Picasso. La relación es inversa, el artista se deja impregnar por las imágenes de este fenómeno de masas. Eric Weitzel ha escrito un artículo en el que analiza la influencia de los cómics en el arte político de Picasso. Comienza su ensayo recordándonos que en 1937 los visitantes del pabellón español de la Exposición Mundial en París contemplaron el triste testimonio de la masacre de Guernica a través de un impresionante cuadro. Pero junto a esa gran pintura, que se tituló *Guernica*, había una pequeña pieza titulada *Sueño y mentira de Franco*, que representaba en viñetas continuadas algunas ideas y apuntes sobre lo que Picasso desarrolla en el *Guernica*.

Weitzel ve una clara conexión entre los cómics y algunos trabajos de Picasso. A Picasso los cómics le interesaron, y uno de sus favoritos era *Krazy Kat* de George Herriman. Weitzel analiza también los cómics como fuente de inspiración en obras de Picasso como la *Masacre en Corea* de 1952, y señala además que Picasso se adelantó con su obra a muchos aspectos del arte pop de Warhol o Lichtenstein⁴⁴. Un dato que le hubiese ayudado a Weitzel es el que nos facilita Luis Gasca⁴⁵ al establecer una estrecha relación entre las aleluyas y el cómic, y señalar que en 1902, siendo joven Picasso, «ilustró una aleluya que relataba las incidencias de su tercer viaje a París, en compañía de su entrañable amigo de la primera juventud, Sebastian Junyer» (pág. 86).

A mediados de los 60 la crítica europea, gracias en parte a la flexibilidad en la mirada que les facilitaron indirectamente el psicoanálisis y sus ramificaciones discursivas a través de pensadores como Walter Benjamin, descubrió en los cómics un campo de estudio de grandes posibilidades analíticas tanto por sus componentes internos estéticos y narrativos como por el contexto socio-cultural en el que se desarrolla

que representaba una especie de lavado de cerebro capitalista: la relación con el fascismo, porque en los 30 éste era su contexto político inmediato en Alemania. Pero en Estados Unidos y Gran Bretaña la cultura popular tiene un contexto más democrático: está relacionada con el *New Deal*, con el gobierno laborista en Gran Bretaña, con el *welfare state*» (págs. 22-23).

⁴⁴ El arte pop utilizó muchísimos elementos del cómic dentro de su espacio artístico tanto en Europa como en los Estados Unidos. Se puede ver claramente en los trabajos de Roy Lichtenstein o en los de Andy Warhol.

⁴⁵ Luis Gasca, «Arte popular del cómic español», *Estudios de Información. El cómic*, núms. 19-20, julio-diciembre de 1971, págs. 85-100.

ban. De este modo los elementos que contienen los cómics se convirtieron en campo abonado de trabajo para los semiólogos, los sociólogos o los historiadores de la cultura. Sucesos culturales claves de esa misma década denotan que el cómic se volvió un elemento canónico dentro del movimiento contracultural. En 1962 se creó, por ejemplo, en Francia, el Club des Bandes Dessinées, que pasará en 1964 a ser el Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique (CELEG), a la vez que surge también en ese país la Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées (SOCERLID). En el año 1965 tuvo lugar en Italia el primer Congreso Internacional de Cómics, que fue organizado por el Instituto Pedagógico de la Universidad de Roma y el CELEG francés. Otros sucesos de interés que demuestran el auge de los cómics en esta década son en 1966 el Primer Congreso Internacional de Cómics en Lucca (Italia), y la creación a su vez de la Asociación Internacional de Centros de Investigación de los Cómics. En España concretamente el mundo del cómic también tiene cierta resonancia, por ejemplo al servir de base en 1965 para una exposición sobre los adaptados al cine que tiene lugar en el XIII Festival de Cine de San Sebastián⁴⁶. Otro ejemplo importante que muestra la resonancia del cómic en los 60 fue la exposición que se montó en el Museo de Artes Decorativas del Louvre en París.

Apocalípticos e integrados (1965), de Umberto Eco, marcó claramente una línea de análisis y ayudó a que el estudio de los cómics se adentrara en el espacio de lo canónico. En su introducción, Eco clarifica el ambiguo y genérico término de «cultura de masas», que ha generado en su opinión actitudes por una parte «apocalípticas» y por otra «integradas». El «apocalíptico» ve la cultura de masas como una anticultura, mientras que el «integrado» es optimista porque la ve como un espacio que pone al alcance todos los bienes culturales. Sin plantearse por supuesto qué tipo de cultura exactamente es, y de dónde viene, simplemente se deja llevar. Para Eco los «apocalípticos» sobreviven «elaborando teorías sobre la decadencia» mientras que los integrados pocas veces teorizan, «sino que prefieren actuar, producir, emitir cotidianamente sus mensajes a todos los niveles» (pág. 28). Eco explica cómo para los apocalípticos «la imagen del Apocalipsis surge de la lectura de textos sobre la cultura de masas» y para los «integrados» «la imagen de la integración emerge de la lectura de textos de la cultura de ma-

⁴⁶ Esta exposición coincide con la publicación del libro de Luis Gasca *Los cómics en la pantalla*. Cuatro años después Gasca publica otros dos libros sobre cómics, titulados *Los cómics en España* y *Héroes de papel*.

sas» (*op. cit.*, pág. 28). Pero imaginar estas dos posturas eternamente enfrentadas es un error, y el propio Eco cuestiona si los textos apocalípticos no serán en el fondo un producto más sofisticado que también se ofrece al consumo de las masas, por lo que eso significaría que ambos términos son complementarios «adaptables a los mismos productores de una "crítica popular de la cultura popular"» (pág. 28).

Eco se preocupa por reflexionar sobre la figura del hombre en el nuevo contexto cultural masivo, y nos recuerda que esta nueva época surge cuando las clases subalternas tienen la posibilidad de acceder y disfrutar de los bienes culturales. Y que esa producción masiva de bienes culturales es posible gracias a los procedimientos industriales. Era en el mundo de las comunicaciones de masas en que las gentes de los 60 estaban inmersas, al igual que en los 90 se abrieron a la nuevas tecnologías informáticas.

Uno de los aspectos más interesantes del libro de Eco se muestra en sus múltiples maneras de acercarse a la cultura de masas y analizar a su vez los niveles de cultura. Toma por ejemplo la visión de Dwight MacDonal⁴⁷, que desde una postura de izquierdas se preocupó en los 60 de delimitar los artefactos culturales, partiendo de los tres niveles intelectuales —alto, medio, bajo—, y de replantar su espacio, porque ni la cultura de élite estaba ya totalmente restringida a las élites, ni la de masas estaba aislada de la influencia de otros elementos culturales.

Eco nombra a numerosas figuras que de una u otra forma han percibido la cultura de masas, pero no sólo analiza posiciones de teóricos concretos, sino que elabora listas de los argumentos que consolidan las diferentes posiciones. Por una parte los argumentos en contra y por otra los argumentos a favor. Entre los argumentos en contra destaca cómo acusó a los medios de comunicación de masas de dirigirse a un público heterogéneo y depender de su gusto. A su vez los acusan de dirigirse a un público que «no tiene conciencia de sí mismo como grupo social caracterizado»; además los medios de comunicación de masas están sometidos a la ley de oferta y demanda, alientan visiones pasivas y acriticas del mundo, sólo captan el nivel superficial de la atención del público y «tenden a imponer símbolos y mitos de fácil universalidad, creando tipos reconocibles de inmediato, y con ello reducen al mínimo la individualidad y la concreción de nuestras experiencias y de nuestras imágenes» (pág. 58). Otros puntos que se critican de la cultura

de masas es que favorece proyecciones hacia modelos oficiales, y que los medios son instrumentos de sociedades con fondo paternalista (págs. 56-59). Entre los argumentos a favor destaca los que dicen que la cultura de masas no es típica de los regímenes capitalistas sino que aparece en sociedades donde la masa de ciudadanos participa de la vida pública, en las sociedades industriales, y se ha difundido entre las masas que antes no tenían acceso a la cultura facilitando mucha información (págs. 60-65). A partir de allí elabora una reflexión en la que reivindica nuevas «direcciones de investigación a lo largo de las cuales es posible establecer un análisis científico de los mass media, incluso a nivel de investigación universitaria» (pág. 76). Ese espacio de inclusión universitaria es fundamental, porque demuestra que el esfuerzo de Eco por incluir los artefactos culturales mass-mediáticos dentro del canon académico; no pretendía sustituir otros objetos de estudio ya consolidados.

Algunas propuestas de estudio de Eco eran la «investigación técnico-retórica sobre los lenguajes típicos de los medios de masas y sobre las novedades formales que han introducido» (pág. 77). Sugiera tres ejemplos, los cómics, la televisión y las novelas policíacas o de ficción científica. De los cómics destacaba que en ellos se podían estudiar aspectos como la sucesión cinematográfica de las tiras, su ascendencia histórica, su relación con el cine, sus posibilidades narrativas, la unión o armonía entre palabra y acción gráfica, las innovaciones en la técnica de la onomatopeya o las posibles influencias pictóricas precedentes. Además destacaba que con el cómic nació un nuevo repertorio iconográfico, que tenía a su vez la capacidad de visualizar la metáfora verbal. También a través de su estudio se podían establecer sus «tipos caracterológicos, sus límites, sus posibilidades pedagógicas» y «su función mitopoyética» (pág. 77).

Eco proporciona también otro tipo de investigación para analizar el trasvase de aspectos y estilos culturales, desde el nivel superior al nivel medio. Ejemplificaba de nuevo la visión de Dwight MacDonal, que demostraba que el trasvase de determinados aspectos y estilos de la cultura la banalizaba. Pero Eco también destacaba que hay numerosos casos en los que existe real adquisición y reutilización de los estilos y las formas. Toma como ejemplo la novela de fácil consumo en la que, no obstante, han venido a utilizarse ciertos recursos de la narrativa de vanguardia, como la circularidad temporal y el monólogo interior. Esto le hacía remarcar que existen transfusiones entre los niveles que posibilitan que las narrativas de consumo estimulen perspectivas en el lector masivo hacia narrativas más complejas, de igual modo que el lector sofisticado puede disfrutar de la diversidad de las formas de entretenimiento.

⁴⁷ El libro sobre el que trabaja Eco de Dwight MacDonal es *Against the American Grain*, Nueva York, Random House, 1962, sobre todo el capítulo «Masscult & Midcult».

Eco también sugería la posibilidad de un análisis tanto estético como psicológico y sociológico de las diferentes maneras de disfrutar y señalaba cómo éstas podían influir en el valor que se le da al producto. Percibía cómo muchos productos culturalmente válidos tienden a banalizarse, porque se difunden como objeto de goce. Le interesaba analizar cómo las obras de arte canónicas se podían percibir de una forma superficial y lateral que fuera más accesible al público en general, y ver a su vez si los productos de entretenimiento podían ofrecer, además de espacios de disfrute, otros que sugiriesen reflexiones más complejas.

Eco reivindicaba por último el análisis crítico y sociológico de aquellos casos en los que las novedades formales eran artificios retóricos y se ofrecían como transmisoras de valores que son ajenos. Esto lo ejemplificaba con un cómic que, aunque pudiera poseer artificios de estilo de gran calidad técnica, carecería de la calidad narrativa que le permitiese ser un buen cómic. La virtuosidad técnica pierde sus posibilidades expresivas con la banalidad del contenido de la narración. Otros ejemplos que sugería para analizar serían los casos en los que la novedad gráfica se ponía al servicio de contenidos políticos conformistas, o el dibujo tradicional era vehículo de narraciones tradicionalistas o el novedoso promueve una ruptura (pág. 81). Eco estaba buscando abrir el canon a través de investigaciones que aportasen elementos de discusión y posibles reflexiones sobre la cultura de masas. Pero era un debate en el que se necesitaba tener en cuenta los medios expresivos, la manera de utilizarlos, los modos de disfrutarlos, los diferentes contextos culturales en los que estaban insertos y por supuesto los matices ideológicos, políticos, sociales y económicos que los caracterizan.

Eco llevó a la práctica varios estudios sobre los cómics que trazaron interesantes y renovadoras fórmulas de aproximación crítica. Sus ensayos principales fueron la «Lectura de Steve Canyon», «El mito de Superman» y «El mundo de Charlie Brown», que formaron parte del libro *Apocalípticos e integrados*. Anteriormente, Eco había dedicado artículos periodísticos y breves ensayos de contenido ameno y general, a los tebeos y las novelas policíacas, que reconocía como una de sus viejas pasiones. El estímulo definitivo que le lanzó a incluir los cómics en sus perspectivas de análisis canónicas le llegó a comienzos de los 60 a raíz de una invitación que le hizo Enrico Castelli para que participase en un simposio sobre desmitificación de la imagen en el Instituto de Estudios Filosóficos de Roma. Esto le llevó a pensar en el problema del mito y de la imagen desde las perspectivas del presente, y

sacó de su armario sus cómics de Superman (entre docientos y trescientos) porque lo vio como un buen ejemplo de un mito del presente que expresaba una ideología, y se los llevó a la conferencia.

Los tebeos se transformaron en uno de sus objetos de trabajo, siendo la «Lectura de Steve Canyon» uno de los ejemplos más mencionados por la crítica posterior. Primero hacía análisis detallado y descriptivo de todos los elementos de los encuadres. A partir de allí se preocupaba por analizar el lenguaje del cómic destacando una iconografía tan característica que le hacía reivindicar una semiótica del cómic, siendo el elemento fundamental de dicha semiótica el signo convencional del bocadillo, y también mencionaba la importancia de los recursos onomatopéyicos. Otro de los aspectos que destacaba era que los elementos semióticos se componen de lo que él llama una gramática del encuadre característica de cada autor, y será la relación sucesiva de los encuadres la que genere una serie de leyes de montaje⁴⁸. Otro aspecto que examinaba Eco en el cómic de *Steve Canyon* era la existencia de una tipología caracterológica muy definida que se fundaba en estereotipos precisos. Por último, destacaba un punto en mi opinión muy importante, al concluir que la página examinada mostraba una «declaración ideológica relativa al universo de valores» (pág. 160). A partir de esta primera lectura descriptiva de las estructuras del cómic, Eco sugiere analizar cuestiones que rebasen el fenómeno específico, pero sin generalizar en las conclusiones. La valoración histórica, crítica y pedagógica se debe hacer caso por caso para evitar conclusiones precipitadas y descalificadoras.

La investigación de Eco sobre *Steve Canyon* analizaba las estructuras de dicho cómic y el tipo de estímulo que generaba en el lector. Todo esto era para Eco el punto de partida hacia una investigación de los medios de masas. Porque el análisis de las estructuras del artefacto cultural (en este caso el cómic y el contenido de sus viñetas) es sólo la introducción a una investigación interdisciplinaria en que:

La *estética* puede definir las modalidades de organización de un mensaje, la *poética* que se halla en su base; la *psicología* estudiará la variabilidad de los esquemas de fruición; la *sociología* aclarará la inci-

⁴⁸ Eco alude a la leyes de montaje como parte indispensable y nos recuerda que «la historicista se monta de forma original» y realiza «una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad. El cómic desmenuza el continuum en unos pocos elementos esenciales. Que luego el lector une estos elementos en su imaginación y los ve como continuum, es cosa evidente» (págs. 157-158).

dencia de estos mensajes en la vida de los grupos, y su dependencia de la articulación en la vida de los grupos; la *economía* y las *ciencias políticas* deberán poner en claro la relación entre tales medios y las condiciones de base de una sociedad; la *pedagogía* se planteará el problema de su incidencia sobre la formación de quienes pertenecen a esta sociedad; la *antropología cultural* establecerá, finalmente, hasta qué punto la presencia de estos medios es función del sistema de valores, creencia, comportamientos, de una sociedad industrial, ayudándonos a comprender qué sentido asumen en este nuevo contexto los valores tradicionales del Arte, la Belleza, lo Culto (pág. 179).

Eco ofrecía pautas de análisis que ayudan a construir dentro del canon discursos en torno a los medios de masas, capaces de dialogar con lo canónico establecido. El uso de una agenda multidisciplinar le permite percibir el objeto cultural desde varias perspectivas y estimular el debate. Pero la reflexión crítica para Eco debe estar acompañada siempre de una investigación empírica para poder controlar las primeras hipótesis y retornar al objeto de investigación con nuevos cuestionamientos. Es necesario también conocer el contexto, la historiografía en la que se encuentra insertado el objeto cultural que se analiza. Todos estos aspectos le permiten a Eco hacer diferentes lecturas de otros personajes como Superman y Charlie Brown, asumiendo la narrativa de sus viñetas pero consciente de la historia, de la realidad cultural que rodeaba a sus creadores y a sus lectores. Los análisis de Eco sugirieron importantes rutas para el estudio futuro de los cómics y para la inserción de la cultura de masas dentro del contexto de los estudios canónicos de una manera dialogante.

Por otra parte Christiansen y Magnussen señalan que se pueden ver posiciones conservadoras dentro de los trabajos de Richard Hoggart, Raymond Williams, Stuart Hall y otros intelectuales relacionados con la escuela de Birmingham, porque sus perspectivas estimulan el análisis de la cultura popular desde posturas políticas e ideológicas y dejan de lado visiones estéticas. Además a Richard Hoggart le preocupaba la visualización de la cultura que representaban los cómics y su crítica tiene reminiscencias de los planteamientos del psiquiatra norteamericano Wertham (pág. 18). En los años 50 Wertham publicó un libro titulado *The Seduction of the Innocent* (1954), donde criticaba abiertamente los cómics y su nefasta influencia sobre los niños, concluyendo que existía una estrecha relación entre el consumo de cómics de temática de crimen (equiparable a la novela negra y policíaca más dura) y la delincuencia juvenil. Esto originó un profundo debate que

generó la imposición de una especie de censura a través del Comics Code que debía aprobar antes la publicación de cualquier ejemplar. Dicha autorización aparecía en el margen derecho de la cubierta del cómic e indicaba de esta forma que había pasado las barreras de control. En el momento que surge el libro de Wertham los cómics eran ya algo inherente a la sociedad norteamericana y producían grandes beneficios. Se vendían unos 90 millones de copias al mes y a diferencia de la radio o la prensa⁴⁹ podían desarrollar las temáticas de misterio, crímenes o terror hasta límites insospechados, porque jugaban con la dialéctica de lo fantástico, aunque a veces vendiesen historietas basadas en «casos policiales verdaderos»⁵⁰.

¿Hubo algún aspecto positivo en esta persecución de los cómics? Las opiniones están divididas. La censura hizo mucho daño a la industria y limitó la temática de horror fantástico y de crímenes basados en historias reales. Algunos piensan, sin embargo, que esa cortapisa generó mecanismos expresivos enfocados a otras narrativas⁵¹. Lo cierto es que los cómics norteamericanos tuvieron que cambiar sus guiones y cuidar el trazo de los personajes de sus viñetas. Pero esta preocupación por los niños lectores de cómics surge, en mi opinión, porque ya no son sólo los hijos de la clase trabajadora los que los leen. Las ventas millonarias que he mencionado significaban que también los leían los hijos de la próspera clase media. La reacción en contra de los cómics suponía una reacción contra una nueva forma de cultura de ma-

⁴⁹ La radio, sometida a la rigidez de los diferentes programas (programación musical, noticieros, folletines radiofónicos), desarrollaba otro tipo de creatividad. Además tanto la prensa como la radio se veían como espacios informativos de utilidad pública a los que se añadían espacios de entretenimiento. Los cómics, al contrario, solían ser entretenimiento al 100 por 100.

⁵⁰ La sociedad mostraba su doble moral al reducir la violencia juvenil a una simple equivalencia con el fenómeno de la lectura de cómics, sin analizar la problemática real de la sociedad americana que incluye en su Constitución el derecho a poseer un arma; tampoco se preocupaba por ver la incidencia que podían tener todas las situaciones de extorsión y asesinatos de la mafia (cabecera de los principales periódicos), los delitos de odio racial en estados en donde la desigualdad estaba reconocida por la ley o la violencia doméstica tan poco tratada entre los sociólogos del momento y tan común en muchos hogares.

⁵¹ Steve Dunn y Mike Richardson muestran opiniones divididas en su libro *Comics Between the Panels*: «Si la intención de Wertham era matar a la industria, su propósito fracasó de forma miserable; al contrario, *Seduction of the Innocent* —y el Código de Control de cómics que ayudó a inspirar— fue el catalizador para una emocionante transformación» (trad. mía); «If Wertham's intention was to kill the industry, he failed miserably; instead *Seduction of the Innocent* —and the Comics Code that helped inspire— was the catalyst for a breathtaking transformation» (pág. 392).

sas que se les había escapado de su control a las élites culturales y a los organismos políticos relacionados con dichas élites.

Hoggart toma una postura negativa hacia los cómics calificándolos de «passive visual taking-on»⁵² del arte de masas malo dirigido a una edad mental muy baja, además de aludir a la obra de Wertham como el más completo análisis de los cómics americanos, lo cual indica que Hoggart no conocía la variedad de cómics ni entendía realmente los cómics como objetos ideológicos y estéticos en toda su dimensión.

Pero es innegable que los estudios culturales han articulado un canon de pensamiento teórico capaz de abrir escuelas de pensamiento en un diálogo multidisciplinar. ¿Es dicho diálogo conformista con los artefactos culturales que analiza? ¿Cómo se articula este tipo de pensamiento en los diferentes contextos culturales y nacionales? Creo que este tipo de pensamiento debe construir su discurso basándose en un diálogo con el artefacto en sí y el contexto ideológico y los factores socio-económicos que lo rodean. De este diálogo se desprenderán a su vez posiciones críticas y políticas específicas capaces de reescribir la narrativa del artefacto. En mi espacio de estudio, los cómics representan dicho artefacto, y son un artefacto que entra en diálogo con los espacios de lo canónico, y desde su contexto socio-histórico construyen una narrativa de representación, y en este esfuerzo por reescribir la narrativa de representación de cada cómic están contenidas numerosas posiciones ideológicas adscritas a la historia cultural de su momento.

NUEVAS PROPUESTAS

Aunque ciertas posturas de algunos críticos de los estudios culturales fuesen conservadoras y mostrasen animosidad contra los cómics, otras posturas abrieron nuevas vertientes analíticas que han influido en mis interpretaciones de los cómics. Es importante reivindicar la recuperación de la obra de Althusser y la de Gramsci, y la proyección de sus posibilidades teóricas sobre los cómics desde diferentes contextos sociales y estéticos transnacionales de resistencia, diálogo, denuncia o sumisión.

El concepto de ideología tiene casi tantas definiciones como el de modernidad. En mi caso llegué a la ideología leyendo a Althusser y a Foucault. Foucault me ofreció otro concepto sustituto del de ideología

que era el de discurso, mucho más flexible. En sus textos sobre las prisiones veía el poder no como algo restringido a los gobiernos sino como una fina piel que cubría toda la realidad del individuo. Para Althusser la ideología giraba en torno una serie de prácticas que constituyen a los individuos en sujetos sociales. Así lo afirmaba en su entrevista con Fernanda Navarro, recogida en el libro *Filosofía y Marxismo*: «una ideología es un sistema de ideas sólo en tanto que se refiere a un sistema de relaciones sociales» (pág. 64). Eso significaba que la ideología tenía un importante componente institucional:

Cuando uno considera la existencia social de las ideologías, se advierte que son inseparables de las instituciones por medio de las cuales se manifiestan, con su código, su lengua, sus costumbres, rituales y ceremonias. Podemos afirmar que en instituciones tales como la Iglesia, la Escuela, la Familia, los Partidos Políticos, la Asociación de Médicos o Abogados, etc., es donde encuentran las ideologías prácticas sus condiciones y formas materiales de existencia, su soporte material, ya que ese cuerpo de ideas es inseparable de un sistema de instituciones (págs. 66-67).

Los cómics entran dentro del grupo institucional de los medios de comunicación (prensa, radio, televisión, etc). Por lo que desde mis planteamientos interpretativos enseguida vi la ideología de los cómics «interpelando» a los individuos (lectores) como sujetos: «las ideas que constituyen una ideología se imponen a las “conciencias libres” de los hombres, al interpelar a los individuos [...] Los individuos son desde siempre sujetos, es decir, sujetos-ya-sujetados por una ideología» (pág. 65). Y es esa capacidad interpeladora la que me interesa destacar como función que «unifica» o incluye a ese sujeto consumidor del cómic dentro de la cultura de masas. Pero que el cómic forme parte del entramado institucional de los medios de comunicación no significa que su función interpeladora coincida con una misma ideología. Existe una tendencia general a pensar que los cómics son un medio que absorbe las mentes inocentes y las limita. Sin embargo, ese tipo de posturas sólo demuestra el desconocimiento del género, que como cualquier otro medio se adapta a la ideología del creador y al contexto al que pertenece. Es cierto que ha sido creado con el propósito de entretener, pero entretener no significa idiotizar. La cultura del entretenimiento suele asociarse al nacimiento de las ciudades y a la modernización. Es decir, con la modernización surgen y se inventan nuevos espacios y tipos de entretenimiento, gracias al tiempo libre que facilita la tecnología. Pero los juegos de niños, los cuentos alrededor de la lurn-

⁵² Esta cita está recogida en su libro *The Uses of Literacy* (pág. 167).

bre, los juegos de mesa de adultos (ajedrez, damas...), los torneos (medievales) o el juego de pelota (mundo indígena) fueron muy anteriores a esa modernización industrial. El problema surge entonces cuando la accesibilidad al entretenimiento se generaliza y desarrolla espacios ideológicos incontrolables por el poder.

Mi propuesta hereda algo del concepto de ideología de Althusser pero reivindica flexibilidad al usarlo, y sobre todo flexibilidad al leer cómics. No se pueden ejemplificar todos los males de una sociedad en una viñeta sin conocer lo que rodea a esa viñeta y por qué se crea esa viñeta. Que surja un sujeto de la interpelación no significa que sea el mismo tipo de sujeto en todos los individuos. Hay matices muy importantes que hacen que compañeros de mi generación sean incapaces de leer cómics porque les cuesta combinar los dibujos con las palabras en los bocadillos. A esos individuos los cómics simplemente les interpelarán como objeto indescifrable que ellos rechazarán. A mí en cambio si el cómic me interesa me introduciré dentro del espacio del sujeto consumidor perteneciente a la cultura de masas. Esto no significa que el cómic me parezca bueno, si el cómic no se adecua a mi gusto después de leerlo probablemente lo guarde y no lo relea nunca, como haría con una mala novela o un mal libro de poemas. Alguien puede señalar que a mi edad y con mi experiencia como lectora de cómics esos objetos no representarían ningún riesgo ideológico para mí que no voy a correr el mismo peligro que los niños lectores que tanto preocupaban a Dorfman y Mattelart. Un mal cómic, como un mal libro, como una mala película, como un mal ambiente en la escuela, si se convierten en un estímulo continuo, pueden destruir la inocencia de un niño. Los pioneros en el estudio de la cultura de masas se sintieron obligados a denunciar su lado oscuro, y no niego en este libro que exista. El problema es que la carencia de un canon ha impedido a los desconocedores del cómic discernir entre los cómics que merecen la pena y los que no la merecen. Mientras que la crítica literaria parece que se aburre y muchos de sus críticos desertan del estudio directo de la literatura para introducirse en las ciencias sociales e inventarse una pseudofilosofía, otros deciden negociar posibilidades con los estudios culturales, y se acaba teniendo la sensación de que ya nadie lee libros, y todos son retales de una u otra cita. Los estudiosos del cómic también nos encontramos con una serie de críticos que no han leído cómics en su vida y que se dedican a introducirlos en sus análisis como ornamento. Pero éste no es un libro interesado en criticar el mal uso del cómic. Si me pongo a la defensiva es para defender mi espacio de análisis. En el capítulo primero, busqué posibles definiciones de la

modernidad que me parecían pertinentes para mi proyecto, además conecté la literatura como espacio que dialoga con el fenómeno emergente de la cultura de masas y luego presenté una breve introducción sobre el surgimiento de los cómics para que el lector conociese a grandes rasgos las geografías por donde transcurrir este libro. En este capítulo he querido recoger las visiones de intelectuales que de alguna manera han añadido perspectivas al estudio de los cómics. He mostrado que existe un canon crítico que viene desde los 60, con estudiosos que a veces simpatizan con los cómics y otras no. El problema se plantea a la hora de elaborar el canon de las obras. En mi caso he seleccionado una serie de autores y obras que creo que son pertinentes al canon de los estudios del cómic. Eso quiere decir que si yo preparase un curso sobre cómics, estos autores serían lectura obligatoria porque ofrecen una serie de rasgos de calidad discursiva que considero imprescindibles.

Por una parte está la calidad narrativa en sus dimensiones estéticas y argumentales. En este libro me centro sobre todo en el espacio narrativo argumental y lo desarrollo en torno a dos aspectos: lo autóctono como espacio de identidad y representación, y a su vez, los diálogos que establecen con las influencias exteriores. En el cómic hispánico influye el cómic norteamericano, como en la literatura del *boom* influye Faulkner, como en el arte romano el arte griego, o como en Picasso el arte africano... Hay diferentes niveles de influencia, y no vienen de un solo espacio. Estas influencias pueden ser positivas, pasivas (también llamadas negativas) y reactivas. Positivas serán aquellas que estimulan y no producen un mero calco, pasivas (o negativas) serán las que no desarrollan identidad propia, sino ese calco aludido, y reactivas las que surgen como respuesta paródica. Por ejemplo, el cómic familiar que surge en México tiene influencia positiva del norteamericano familiar, negativa serían todos aquellos cómics calcos del norteamericano o el propio producto americano de baja calidad saturando el mercado. Reactiva se consideraría la producción cubana, que parodia a los norteamericanos usando la estética de *MAD magazine*.

Estudio también los cómics de cada país como espacios de tensión, resistencia y sumisión en el contexto autóctono. La producción de cómics es muy grande y su evolución puede incluso pasar por etapas de tensión a etapas de sumisión (como es el caso de Virgilio). Esos fenómenos se dan dependiendo de la situación sociopolítica y los discursos narrativos que el cómic fabrica y su fragilidad como medio masivo que hace que sea muchas veces controlado por las élites.

Por último, quiero destacar que el cómic es el fruto de numerosas horas de trabajo creativo y manual de un autor, a veces, dos personas

o incluso un equipo de varios dibujantes o guionistas. Estas personas son conscientes de las posibilidades y limitaciones del medio en el que trabajan. Muchas veces viven bajo las restricciones y exigencias de una serie de demandas y plazos editoriales. Otras, viven al margen de la ley, o dentro de la ley, pero creando guiones que cuestionan su existencia o su sociedad. El creador de cómics es un nuevo tipo de intelectual dentro de la modernidad. Tiene una habilidad extraordinaria para combinar la tradición de la cultura popular con su forma directa de narrar y crear personajes reconocibles y estereotípicos, aprovechándose a la vez de las nuevas posibilidades de la cultura de masas que multiplica su producto y lo convierte en una pieza accesible para todos. Su ideología está latente en el guión de sus narraciones o en el humor de cada episodio. Este autor es un intelectual masivo y popular porque sabe combinar lo artesano tradicional con las nuevas posibilidades que ofrece la modernización y abrir su diálogo a una sociedad masiva, ansiosa de productos de entretenimiento que no tienen que ser necesariamente asepticos.

He formulado esta idea del intelectual masivo y popular, a partir de una derivación de la visión gramsciana del intelectual. En el primer tercio del siglo XX, Gramsci reflexionó sobre la formación de los intelectuales y se planteó si eran un grupo autónomo independiente o una categoría especial en cada grupo social. Su interrogante tenía muchas ramificaciones por las diferentes formas que habían tomado en el proceso histórico las categorías intelectuales. Sin embargo, se interesaba en explicar dos formas como fundamentales. Una asociada al mundo de la producción económica, que generaba intelectuales ligados a su función no sólo económica sino también política y social: «el empresario capitalista crea consigo mismo el técnico industrial, el científico de la economía política, el organizador de una nueva cultura, de un nuevo derecho» (pág. 388). Además, dicho empresario representaba para Gramsci una elaboración social superior, que se caracterizaba por una capacidad dirigente y técnica no sólo en la esfera de su actividad sino también en la esfera más cercana a la producción económica: «tiene que ser un organizador de masas de hombres; [...] un organizador de la "confianza" de los sujetos que ahorran en su empresa, de los compradores de su mercancía, etc.» (pág. 388). Por ello una élite de empresarios debía poseer la capacidad de organizar la sociedad en todas sus dimensiones, abarcando desde el sector servicios hasta los organismos del Estado y crear «las condiciones más favorables a la expansión de su propia clase» (pág. 388). De esta idea de las clases como generadoras de sus propios intelectuales «dirigentes» y «administradores»

surge el «intelectual orgánico». El «intelectual orgánico» nace con cada nueva clase y está ligado a las «especializaciones» administrativas que aparecen acompañadas a cada cambio social y económico.

Otro grupo social «esencial» de intelectuales eran para Gramsci los que habían surgido a lo largo de la historia y persistían pese a su longevidad sin que los cambios sociales, económicos o políticos les hubiesen afectado demasiado. El ejemplo más común de este tipo de intelectual son los clérigos, que a lo largo de la historia se habían encargado entre otras cosas de los aspectos religiosos, filosóficos, educativos, morales y judiciales de diferentes épocas. Aunque por supuesto ha habido transformaciones, este tipo de intelectuales tradicionales, debido a su continua presencia, tienen «espíritu de cuerpo» que les hace sentirse muchas veces autónomos respecto a otros grupos sociales dominantes.

Hay otras perspectivas que considerar a raíz de posibles creaciones de nuevas capas intelectuales en el mundo moderno. Por un lado las indudables limitaciones que ofrecía el término «intelectual» cuando se asumía de forma tradicional aludiendo sólo a los filósofos, artistas o escritores. Los periodistas señalan los nuevos intelectuales que se querían insertar junto al grupo tradicional caracterizado por su creatividad. Por eso Gramsci flexibiliza el término «intelectual» para incluir en él al nuevo tipo de intelectual que surge con la modernización y está asociado a la educación técnica que conlleva el trabajo dentro de la industria. A su vez la escuela se afianza en su variedad de temáticas docentes como el espacio clave de formación de los intelectuales.

A esta estructura de intelectuales tradicionales, conservadores (militares y clérigos) versus tradicionales liberales (intelectuales cultos), cabría añadir, formando otro grupo, a la figura del intelectual de masas y popular, un novedoso intelectual del que Escobar, Marcos Behmaras, Virgilio, Vargas, Riús, Oesterheld y Breccia son buenos ejemplos. La cultura de masas y del entretenimiento surge al compás de una nueva clase trabajadora masificada, y del reforzamiento de la clase media. El intelectual masivo y popular que analizo en los siguientes capítulos no suele estar constituido por empresarios ligados directamente a la producción económica propiamente dicha, aunque puede lanzarse a crear su editorial, y todo editor o empresario de cómics que a su vez participa en el proceso creativo, como el caso de Oesterheld, entraría dentro de esta definición.