

EL "COMIC" COMO  
ALTERNATIVA  
COMUNICACIONAL

# 9 comunicación

---

# SUMARIO

---

<u>PRESENTACION</u> .....	2
<u>COMIC Y COMUNICACION</u>	
- El mundo del "comic".....	4
- Pautas de Análisis para los "comics".....	12
- Los niños terribles.....	22
- El mundo de "Charlie Brown".....	25
- Análisis estructural de los "comics" con referencia a los "Peanuts".....	28
- Juicio a Mafalda.....	47
<u>DOCUMENTOS</u>	
- Breve historia del "comic".....	60
- El "anticomic" y su historia.....	75
- Walt Disney y su influencia ideológica.....	86
- Los comics considerados como contra-cultura....	98
<u>GUIA BIBLIOGRAFICA</u>	
- Sugerencias para el estudio de los comics en Venezuela.....	121
- Guía Bibliográfica.....	123
- Comentario de la revista "Línea".....	129
<u>INFORMACIONES</u> .....	132

---

## PRESENTACION

---

Cada día más los comics son lectura obligada en los hogares. No solamente los niños, quizás los menos, - sino también los adultos, los más, se han volcado sobre esta original forma de comunicación. Como dice el prólogo del libro de Román Gubern: "La evolución, ha sido no por esperada, menos sorprendente". Los comics, ignorados durante años y - viéndose confinados en las estrechas posibilidades de un medio destinado al consumo rápido, han sufrido en la década de los años sesenta un acercamiento curioso. COMUNICACION presenta ahora un amplio estudio reflexivo y de análisis sobre este "original medio de comunicación".

Nuestro boletín se abre esta vez con un primer aporte, destinado a ubicar el tema, sobre el comic, y su influencia en la sociedad moderna, en el campo educativo o - simplemente de entretenimiento. A continuación presentamos esquemas para su análisis: uno de ellos parte de bases teóricas y con fundamentos semióticos; el otro sigue la corriente estructuralista y analiza el caso de Charlie Brown. No po-- diamos dejar a Mafalda, típica muestra latinoamericana, y hacerle un juicio valorativo a través de un amplio y riguroso análisis. Toda esta parte se cierra con un estudio del comic

tradicional y de lo que hemos llamado el "anticomic".

En la parte documental se han elaborado cuatro trabajos. El primero es un breve "presentar" el nacimiento del comic. El segundo, y enfrentando al típico comic tradicional, trata la historia del "anticomic" -siendo Mafalda el "anticomic" por excelencia-. El tercero trata sobre el comic y el dibujo animado de Walt Disney. Este no se podía dejar de mencionar, no sólo por la influencia que sigue teniendo, sino también por su aporte técnico a la historia y difusión de la "tira cómica". Concluimos esta parte documental presentando un trabajo sobre "El Comic de Mao". Se trata de un artículo extraído de un libro del mismo nombre y que presenta una nueva forma de elaborar y presentar al comic, totalmente enfrentada a la del mundo occidental.

Cierran el número nuestras acostumbradas secciones de bibliografía, en donde esta vez aportamos una lista de todos aquellos libros y trabajos que en habla castellana se han producido sobre el comic. No podía faltar la sección de informaciones comentadas que cierran el nuevo número de COMUNICACION.

Esperamos, y esta es la esperanza de cada nuevo COMUNICACION, aportar un enfoque a la comunicación y a sus nuevas formas de expresión; y el comic, creemos, así debe ser considerado. Al menos así lo hemos analizado en este boletín.

Agosto, 1976



---

## EL MUNDO DEL COMIC

(A manera de introducción)

---

Enfrentar el mundo de los comics supone, en principio, enfrentar tres vertientes muy bien definidas. - En primer lugar, el comic en tanto factor de la industria cultural, en la medida en que representa una circunstancia ideológica con muy precisos objetivos tanto políticos como económicos. En segundo lugar, el comic en tanto género con vida propia. Es decir, como un elemento comunicacional propio y característico de nuestro tiempo. Y, una vez admitida la posibilidad del comic como un género autónomo, tendríamos que considerar entonces las alternativas que nos brindaría éste a la hora de prefigurar un proyecto comunicacional distinto. El comic, así, no sería visto como un exclusivo elemento ideológico, y mucho menos como un género que sólo puede ser validado si se le enfrenta con una óptica distinta, aunque la receta sea idéntica (Mafalda, por ejemplo). El comic, y ello es lo que pretenden proponer estas líneas, habrá de ser contemplado desde una perspectiva necesariamente radicalizada, una perspectiva tan fecunda, -

que permita librar lo que hasta ahora no ha dejado de ser - una sutil trampa; esa batalla perdida entre los comics buenos y los malos, entre los comics "made in USA" y los anti-comics de factura tercermundista.

### LA COMIQUITA INDUSTRIAL

Es harto conocida la historia del "Yellow Kid", ese afortunado invento de la Cadena Hearst que permitió no sólo el incremento de las ventas (primera meta siempre necesaria para la industria), sino también la configuración de una nueva manera de transmitir los "mensajes". Del Yellow Kid a la configuración de un imperio de la importancia del King Featured Syndicates (el monopolio industrial que agrupa a los comics norteamericanos), hay una evolución más o menos lógica; lo importante, en todo caso, no están tanto en el proceso como en el fabuloso poderío que supone esta última organización. Para una gran prensa que necesariamente tiene que compartir sus páginas de información y opinión con los torrentes de publicidad que la mantienen y justifican, no deja de ser curiosa esa persistente página diaria dedicada a la "banalidad de las comiquitas". Es evidente que para la industria hay razones de sobra que la justifican.

Obviemos el hecho comercial para tratar de precisar la circunstancia ideológica. Resulta ya evidente que ni Mickey Mouse y sus amigos, ni Terzán ni Superman, -

son en lo absoluto inofensivos. Ellos responden a una óptica donde el mundo se concibe como una inmensa tienda, donde los negros son necesariamente brutos, donde los blancos son necesariamente una maravilla y donde las palabras civilización y libertad necesariamente se reducen a los EE.UU. y Europa, y donde también, por vía contraria, la barbarie, lo exótico y lo inhumano han de pertenecer a esa región que está más allá, en ese mundo que hoy se califica de tercero.

Esta andanada, entonces, es diaria y asume a las claras las dos condiciones fundamentales que supone la industria cultural: 1) su solvencia en lo económico, y 2) su efectividad en lo cultural (ideológico). Los comics, pues, pueden ser fácilmente analizados -y eso es lo que se ha hecho- con el mismo instrumental crítico con que se estudian el cine, la radio y la televisión, por ejemplo. Desde los animalitos colonialistas de Walt Disney hasta las torpezas domésticas de Lorenzo, y desde las habilidades de Mandrake hasta la mudez del calvito Henry, todo un submundo de connotaciones ideológicas han sido ya detectadas.

Por otra parte, veamos el proceso mismo de la penetración. Los comics que entren a nuestro país -por- que todavía no podemos hablar de los que aquí nacen- podríamos dividirlos según sus dos grandes formas de distribución: a) en las viñetas diarias que aparecen en la prensa y en sus suplementos dominicales, y b) en las revistas -"suplementos"- de aparición quincenal. En todo este proceso funcionan, co-

mo intermediarias de primer orden del "King Featured Syndicates", las editoriales mejicanas cuya única función se da en "latinoamericanizar" lo que originalmente era para el exclusivo consumo interno del público norteamericano. Este proceso, a pesar de su perfeccionamiento, deja escapar algunas contradicciones evidentes, fundamentalmente se nos presenta un mundo que sólo logra llegar a nuestra realidad en paracaídas.

### LA NECESARIA COMIQUITA

El afianzamiento y la solidificación industrial de ese comic extranjero llevó a que los dibujantes y escritores locales manejasen un modelo idéntico aunque su intención fuese radicalmente distinta. Surge así la respuesta conocida como el "anticomic". Admitiendo en este género las iniciativas mejicanas (Los Supermachos y Los Agachados), los más recientes intentos cubanos y también, por supuesto, la iniciativa argentina con Quino a la cabeza.

Combatir el comic desde sus propias condiciones lleva como consecuencia implícita el afianzamiento del género. El comic, entonces, no sería más ese derivado irregular entre la caricatura y el cine -la aproximación más común con la que se ha tratado de definirlo- para pasar a convertirse en un género que ya podríamos considerar "autónomo".

Sin embargo, aún admitiendo la completa va-



lidez del anticomic, no podemos seguir adelante sin entrar en el campo de las definiciones del comic que lo han llevado a ser considerado como un "género menor". Las razones - para este desprecio cualitativo se dan, en principio, por lo que sería el alcance originario del comic, su evidente - público infantil. Pero esta apreciación, obviamente, es in- suficiente porque el comic, en tanto género, no puede admitir la estratificación en edades de su audiencia. Y es qui- zás por esta variante, precisamente, por donde la pelea entre los comics buenos y los malos empieza a perderse.

Observamos, en primer lugar, el alcance de los comics generados desde los EE.UU. Los consuetudinarios compradores originales de las revistas quincenales (suple- mentos) son niños, y la posterior explotación industrial de los personajes del comic, se hace en función de esta misma audiencia infantil. Contrariamente el anticomic, por ser - generado desde otra perspectiva y en función de otras conse- cuencias, no logra entrar con propiedad a ese mundo del con- sumo menudo, se queda, entonces, para el exclusivo consumo de un público (adulto) que en una u otra forma ya está "con- vencido".

Sin embargo, esta pelea entre los comics no se pierde solamente en lo que se refiere al alcance de au- diencias, alguna falla conceptual también queda latente. - Tratemos de definir lo que caracteriza al comic en tanto gé- nero y lo que lo particulariza en su variante industrial. -

En primer lugar, entenderíamos por comic aquella historia dada en secuencias mediante una serie de dibujos. Y comic industrial sería, a su vez, esa misma historia dada y perfeccionada según las necesidades de una industria cultural específica. El anticomic, en principio, admite estas dos definiciones, su sola diferencia está en la óptica rebelde con que se transmite el mensaje. Los mismos esquemas siguen funcionando e inclusive, en su medida, también se repiten las mismas temáticas. ¿Cuál es entonces la alternativa real que podría representar el anticomic? El niño que compra suplementos sigue prefiriendo a Archie frente a Snoopy y sus amigos, y el adulto que goza con Mafalda sigue admitiendo sin complejos las aventuras interplanetarias de Buck Rogers. El problema no está, entiéndase bien, en la simple competencia de una variante frente a otras, sino en la efectiva superación de esa misma variante frente a las demás.

### HACIA UNA NUEVA COMIQUITA

Desde varios números previos de nuestro boletín hemos manejado algunas de las posibilidades que nos podrían llevar hacia la concepción de un nuevo proyecto comunicacional verdaderamente alternativo. Todas esas posibilidades han coincidido en que ese mismo proyecto no puede en momento alguno dejar de ser paralelo. Es decir que no puede caer en esa cómoda trampa pregonada por algunas teorías donde se sostiene que sólo a partir del cambio radical

de las instituciones nacionales es que se pueden prefigurar los verdaderos logros. Así todos los elementos de la comunicación masiva deben impregnarse de un enfoque radicalmente distinto. Cuando en un boletín anterior (José Ignacio - Rey, "Escuelas, investigación y cambio social en América Latina", COMUNICACION Nº 7, pg. 4) hablábamos de la América - Latina "incomunicada", lo hacíamos partiendo del hecho de - que nuestras comunidades, en la actualidad, no reciben el - beneficio de una comunicación verdaderamente social genera - da en función de sus propios problemas, vivencias y alterna - tivas. Proponíamos entonces la concepción de los medios - desde las necesidades particulares de esas comunidades.

La proposición, por supuesto, vale también para el comic. El anticomic, por lo tanto, tiene necesaria - mente que quedar al margen de esta propuesta. A los efec - tos de un nuevo proyecto comunicacional no hay elementos su - ficientes que nos permitan diferenciarlo del "comic indus - trial" propiamente dicho. Este nuevo proyecto, -tal como ha sucedido en el caso del teatro, la prensa o la radio-, - ya tiene sus propios indicios desarrollados casi de manera espontánea y aislada. Recordemos, a manera de ejemplo, uno cualquiera de los murales de barrio donde una situación lo - cal es presentada según el esquema del comic, aún inclusive en boca de algunos de sus personajes más famosos (Lorenzo y Pepita, Súpermán, y también Mafalda, etc.). Junto a los mu - rales se desarrollan también, por ejemplo, las caricaturas ampliadas al estilo del comic, de uso tan consecuente en -

nuestra historia política. Como lo apuntamos son indicios, tan sólo breves esbozos, de lo que podrían las características para el manejo del comic según los dictámenes de un nuevo proyecto comunicacional. El comic industrial, a este respecto, se autoanula por su evidente intención "desde arriba" ante una serie de situaciones con las cuales nada tiene que ver. El anticomic, salvo sus circunstanciales excepciones, hereda también la misma falla.

Resulta evidente, en todo caso, la importancia fundamental que asume el comic a los efectos de la comunicación masiva de nuestro tiempo. El esbozo de nuevas alternativas tiene necesariamente que tomarlo en cuenta, sobre todo por las ventajas que brinda su creación (en comparación con el cine, la radio y la T.V., por ejemplo) y los beneficios que, según el caso, aporta su distribución particular (desde el mural hasta el volante, y desde la publicación local hasta la prensa regional). Por razones algo similares no es gratuito que la llamada penetración cultural e ideológica se de por igual, desde las agencias de noticias hasta el cine, teniendo siempre a alguien como Supermán a la cabeza.

César Miguel Rondón

---



---

## PAUTAS DE ANALISIS PARA LOS "COMICS"

---

Antes de la aparición del personaje de Quino: Mafalda y sus amigos y de la presencia de Charlie Brown, el "comic" puede ser definido, de forma muy personal, como un híbrido a mitad de camino entre el libro y el cine, que ha conseguido su singularidad como lenguaje autónomo. Consideramos al "comic" un lenguaje y no una lengua. El "comic" constituye un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico (Código Icónico) y del lenguaje literario (Código Lingüístico).

El "comic" es una semiótica connotativa (Segundo Nivel de Significación) de primera especie en la que, sobre una misma referencia inicial, se presentan dos semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico.

Mientras el "comic" conservaba del libro tipo gráfico el mismo soporte, iba abandonando el pesado texto que convertía a la "viñeta" en una página minimizada. El desarrollo de este peculiar medio de comunicación tenía la vista pues

ta en lo icónico. En definitiva, el "comic" se ha ido desprendiendo del texto al desarrollarse la riqueza del componente icónico. Como lo llama McLuhan, "la muerte del homo typographicus".

En estas perspectivas, los "comics" se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros "mass media" fundamentales de la sociedad actual. Los "comics" comienzan a adoptar sus más características convenciones y formas actuales hacia 1895, el año en que nace el cine, un poco antes que el invento de la radio (1896) y unos años después de la televisión de Nipkow (1884).

El "comic", como mensaje verbo-icónico, puede ser analizado por medio de los esquemas ya establecidos tanto en el campo de la prensa diaria como en el de la imagen (televisión, cine, fotografía, afiche...). Pero será necesario refundir algunos conceptos allí establecidos, dado que lo consustancial al "comic" es la doble vertiente verbo-icónica.

Román Gubern dice "que una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de análisis de los "comics" abarcaría las siguientes fases:

- 1) Lectura de la imagen (Código Icónico)
- 2) Conversión de la escritura de los textos en mensaje

fonético

- 3) Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta.
- 4) Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones (1,2 y 3).

El esquema de análisis de los "comics" hay que basarlo en dos elementos de estructura: palabras e imágenes. La unidad de base del "comic" es el "pequeño fotograma de dibujo". Siguiendo estas ideas preliminares, el autor Panofsky E. en su libro "Estudios sobre Iconología" establece tres niveles de contenido dentro de los "comics", demandando para cada uno un tipo diferencial de análisis:

1) El contenido temático o natural, detectable a través de un análisis preiconográfico (denotación), no implica más que la identificación de los objetos representados como tales, y de las relaciones entre objetos como hechos.

2) El contenido secundario o convencional, - susceptible de interpretación a través del análisis iconográfico, busca la relación entre los motivos y su composición, buscando las convenciones, imágenes y alegorías que permiten un segundo nivel de lectura, ya con sentido casi argumental.

3) El significado intrínseco o contenido, - que demanda una compleja tarea de análisis iconográfico o iconológico (connotación), supone leer en las construcciones.

A pesar del predominio de lo icónico sobre lo

verbal en el "comic", el análisis del código lingüístico no debe dejarse a un lado. Aunque muchas veces el mensaje lingüístico no reviste necesariamente el carácter del discurso lingüísticamente organizado. También puede suceder que los elementos lingüísticos no existan.

Estructurando el esquema de estudio de Panofsky y las ideas de Román Gubern, podemos establecer tres niveles de análisis para los "comics":

#### A) NIVEL DE ANALISIS ICONICO

Comprende el código icónico. Este nivel supone el estudio de los elementos expresivos peculiares o al menos más característicos del medio: subcódigos utilizados, convenciones, etc. Su conocimiento se da por supuesto en quien se enfrenta a la compleja labor de análisis. El conocimiento de los distintos subcódigos que se dan en el nivel icónico, supone todo un proceso de socialización comunes (marcos de referencia) lo cual se hace necesario para realizar el primer nivel de análisis en el "comic".

Dentro del código icónico se hace necesario tener conocimiento de su expresión y del contenido de aquellas convenciones básicas y de aquellos subcódigos que aquí intervienen:

1) La Viñeta: Significación puramente formal: separación de planos, tan sólo en algunas ocasiones tiene significación en el contenido del guión. Román Gubern deno



mina a las "viñetas" (o pictogramas) con el nombre de "unidades significativas".

La viñeta puede ser definida como cada una de las unidades que componen la historieta. Representa un momento de la acción, en el que la imagen dibujada y los textos se enmarcan en una línea, generalmente rectangular. Se le puede dar también el nombre de cuadro. La viñeta representa pictográficamente un espacio y un tiempo. Este elemento del "comic" está compuesto por signos icónicos estáticos y signos - lingüísticos cuya naturaleza es muy diversa.

2) El Globo o "Fumetti": Es un signo convencional en forma de pequeña "nubecilla". También se denomina con el nombre de "Balloon" que rasgueada según ciertas convenciones y acabada en una cola hacia la cara del que habla, significa "manifestación hablada". Presenta dos componentes: - Globo en sí, espacio útil para contenidos lingüísticos o para lingüísticos; y Delta, componente direccional y con significaciones precisas (delta formada por una serie de burbujas, significa "pensando"; si está formada por contornos cerrados, en ángulos agudos, en diente de sierra, puede representar a su vez miedo, ira, agitación, explosión de cólera, alarido, etc.)

3) Elementos Paralingüísticos: Presentan significaciones convencionales muy fuertes y precisas: estrellas equivale a golpe, serrucho más tronco igual a sueño o ronquidos, lámpara encendida que significa "idea repentina". Estos elementos paralingüísticos se realizan constantemente a una -

simbología figurativa, que está influenciada por los marcos de referencia del emisor y del receptor o lector.

4) Expresión icónica: Hace referencia a la gestualidad. Son aquellos rasgos característicos de la expresión. Esta expresión gestual está dada por el emisor de acuerdo al momento más significativo en que se encuentren los personajes. La expresión gestual constituye, para los personajes de los "comics", el modo primordial de expresión junto con los diálogos, y por ello admite una vasta y fluida gama de variantes significativas.

5) Códigos cinéticos: Hace referencia al movimiento o desplazamiento de objetos. De estos movimientos o desplazamientos, los más frecuentes son:

- Trayectoria lineal simple: líneas que marcan el espacio recorrido por cualquier objeto.

- Trayectoria lineal color: Las líneas son sustituidas por una mancha de color o por una estela de "vacío de color". Normalmente se da este segundo tipo en el "comic" a color.

- Impacto: Halo de líneas o de color que rodea a un objeto en el momento de tropezar con otro, y que implica un movimiento previo.

6) Código de Montaje: Los "comics" constituyen una "estructura secuencial". El "comic" está formado por signos icónicos estáticos y el cine por signos icónicos

móviles. Cualquier consideración sobre la técnica del montaje en los "comics" debería comenzar exponiendo el alto grado de convencionalismo de todos los lenguajes icónicos creados por el hombre. La técnica del montaje en el "comic" se debe estudiar desde dos ángulos:

- Desde el ángulo gráfico: Está referido al estudio de las modalidades de montaje de las unidades gráficas de los "comics": montaje de páginas, montaje en el interior de las páginas, montaje de las viñetas.

- Como estructura narrativa: Al igual que en el cine, está basado en la "selección de espacios y tiempos significativos". En este sentido, las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de los "comics" son la "secuencia", definida por su unidad de acción dramática, la "escena" definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el "plano" y la "viñeta", que guardan cierta analogía funcional entre sí. Podemos hablar de las distintas técnicas de montaje al igual que en el cine.

7) Código Cromático: Aunque no todos los "comics" están elaborados a base del color, existen una inmensa mayoría que sí. De tal forma hay que considerar un código cromático para el análisis. En los "comics" el color puede ser concebido según tres direcciones:

- Analógico: Reproduce los colores naturales

- Simbólico: Este color es el de las "atmós-

feras" o ambientes en que se desenvuelve la acción. Se suele emplear el gris y el negro para los momentos tristes de la historia... como un ejemplo.

- Dinámico: Minimizando el contenido de la imagen, el color se impone como elemento esencial de la continuidad narrativa. Al carácter dinámico se une un carácter arbitrario; por ejemplo, en las imágenes de una persecución frenética un color verde brillante para los jinetes y sus monturas...

#### B) NIVEL ICONOGRAFICO Y NIVEL ICONOLOGICO:

En el Nivel Iconográfico la intencionalidad analítica se centra en el "mensaje patente", en el contenido argumental explícito del "comic", la historieta o la tira. El Nivel Iconográfico elige como significante los significados del Nivel Icónico, para connotar temas más complejos y culturizados. Son reconocibles a pesar de las variaciones icónicas, porque se fundan en unidades de reconocimiento muy aparentes.

En ambos niveles -el iconológico y el iconográfico- se pretende captar el mundo subyacente a lo puramente explícito, la serie de características que se transmiten por vía de connotaciones, la "impresión global" de un personaje o serie. Las interpretaciones globales sobre personajes constituyen una manifestación clara del nivel iconológico. Mientras que en "mensaje patente", en su intencionali-



dad connotativa se centra en el nivel iconográfico. Pero por razones metodológicas de análisis ambos niveles se pueden unir en uno sólo.

### C) NIVEL LINGUISTICO:

Normalmente el Nivel Lingüístico lo encontramos al estudiar la morfología del "balloon" o "nubecilla". - Esta "nubecilla" puede definirse como "convención específica de los "comics" destinada a integrar gráficamente el texto - de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta".

No podemos olvidar para el "comic" que las letras y las palabras (texto) escritas son signos dotados de valor gráfico. La mayoría de las veces se personalizan los textos-letras y palabras- mediante estilizaciones gráficas - más o menos elaboradas. Las letras con trazos temblorosos - para el personaje que padece frío o de trazo grueso y energético para el hombre airado son de algún modo una traducción gráfica y de gran eficacia comunicativa de los matices fonéticos y psicológicos del mensaje. Las palabras constituyen, - en el caso de los "comics", al mismo tiempo un signo lingüístico y un signo icónico.

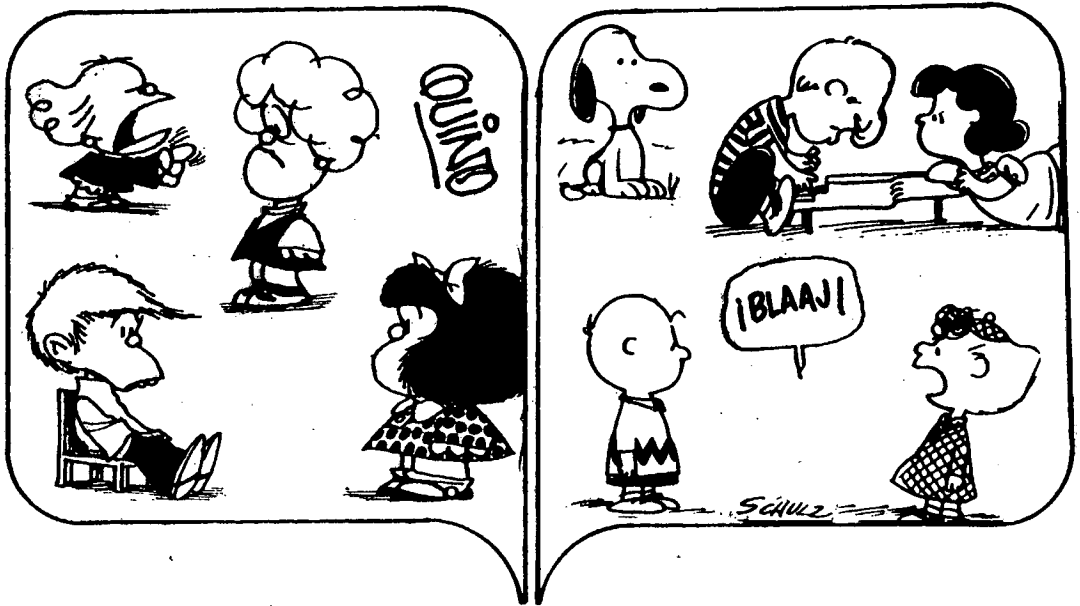
Además de los diálogos, las "nubecillas" incluyen también "sonidos inarticulados": auf, augh, brrr, fiam, uf, sigh, ejem... etc. Estos "sonidos inarticulados" son la utilización gráfica en función sonora, a través de una libre

ampliación de los recursos onomatopéyicos de una lengua. De tal forma tenemos una tabla de los ruidos, bastante rigurosa, que va desde el "ses" de la bala en el aire, al "crack" del rifle, al "smack" del puñetazo. En la mayoría de los casos se trata de verdaderas onomatopeyas dotadas de significado.

Como vemos, el problema del lenguaje y de la dinámica de los "comics" es complejo, sobre todo, teniendo en cuenta que la tira cómica se halla en plena revolución. Los "comics" son leídos por los niños, pero también por sus padres, los "comics" se presentan como unas narraciones de aventuras, unas aventuras de todo tipo. Constituyen un buen instrumento de ideologización de las masas. Efectivamente, los "comics" son muy accesibles: las imágenes se presentan en rápida y sugestiva sucesión. Mientras que el papel desempeñado por los "comics" es evidente, la naturaleza de su lenguaje es menos clara. Un lenguaje posee unas leyes y unas características propias. En ese sentido los "comics" podrían parecer como una composición poco rebuscada, pero de una efectividad ideológica nada discutida.

Marcelino Bisbal E.

---



### LOS NIÑOS TERRIBLES

Dejando, por el momento, fuera los innumerables precedentes en forma de fábula, como pueden ser el caso de Max y Moritz, la aparición oficial del niño, como personaje principal de un "cómic", ocurrió, aunque es difícil por diversas causas establecerlo exactamente, en 1895, con la creación por parte de Richard Felton Outcault y editado por Joseph Pulitzer, de "YELLOW KID".

En ese momento nace la gran tradición de los niños entre los protagonistas de "comics". Ahora bien, todo este universo infantil y su particular visión del mundo, a grandes rasgos, puede ser aglutinado en dos grandes grupos:

"Los niños terribles" al estilo de "los dos pilletes", la pequeña Lulú, Jaimito y su pandilla, etc. o bien dentro del grupo general de la "protesta y sátira de costumbres" al estilo del prehistórico Trucutrú, o simplemente de "los Picapiedras", en el que los niños son un simple vehículo de expresión, mediante el cual el mundo es más ridículo, al verlo a través de los ojos infantiles, o parodia de los mayores.

Indudablemente en la pormenorización del caso de Charlie Brown y Mafalda habría que inscribirlos en el grupo segundo. Son niños, pero apenas existen características adjudicables a los niños. Son el prototipo de las características de la sociedad norteamericana en el caso de Charlie, o una pintura de distintos estamentos de la sociedad y sus lógicos anhelos, de acuerdo con su diferente y peculiar personalidad, en el caso de la argentina Mafalda.

En primer lugar presentamos un análisis estructural referido a Charlie Brown con tendencia formalista, de Lea Martínez. Para su mejor comprensión le hemos preparado una introducción sobre "El mundo de Charlie Brown". El creador de Charlie Brown es Charles M. Schulz nacido en 1923 en el estado de Minnesota. En 1950 envió algunos dibujos suyos a la United Feature Syndicate, que fueron aceptados inmediatamente: había nacido Charlie Brown. El estilo de su dibujo es maravillosamente sencillo y elemental, capaz con un simple trazo de variar el estado anímico del personaje. De Schulz se ha dicho que más que humorista es un poe-

ta, un poeta que indaga y se expresa por medio de una visión psicoanalítica del mundo, que, además utiliza un lenguaje de una gran dignidad literaria, sin caer jamás en la jerga, muy difícil de no encontrar en la mayoría de los "comics".

En segundo lugar presentamos otro análisis - breve de carácter estructural pero más bien centrado en la perspectiva ideológica sobre Mafalda. Esta figura infantil contestataria fue creada por Joaquín Salvador Lavado, más conocido como Quino, en el año 1964. Ha sido definida más que como una "niña terrible", como una "contestataria" irreductible, preocupada muy seriamente de cómo van las cosas por este mundo. Su autor se inscribe en el grupo de los grandes - humoristas argentinos, de la talla de un Oski o un Landrú. - Una vez afianzada su fama como dibujante, el proyecto creador de Mafalda le vino poco después de recibir un encargo de una fábrica de neveras proponiéndole la creación de unas historietas ambientadas en una familia media argentina, prototipo del medio urbano. De la emancipación de Quino del mundo publicitario nació Mafalda.

Este segundo análisis va acompañado de unas sugerencias prácticas para la utilización pedagógica de las historietas críticas.

Jesús MA. Aguirre

# CHARLIE BROWN



---

EL MUNDO DE CHARLIE BROWN

---

Charlie Brown, es el hijo mayor de un barbero. Tiene una hermana pequeña, llamada Sally, con evidentes tendencias a la protesta, simbolizada por su ad-versión al estudio de las matemáticas, y su inclinación sentimentalmente acaramelada, hacia Linus. Charlie Brown es tímido, ingenuo, terco y siempre predestinado al fracaso y a la impopularidad. El no entiende, ni comprende, en muchos casos, a los compañeros que le rodean. Es el prototipo del hombre medio y cuando llegue a mayor irá vestido de gris y sin duda es el más normal de todos. Vive angustiado y trata de superarse, de que los demás confíen en él,

pero sistemáticamente es rechazado. Solitario, con un complejo de inferioridad tremendo, enamorado, incluso, de una compañera de clase a la que sólo conoce de vista, es el dibujo del niño dotado de más sensibilidad jamás creado en cualquier historieta.

Linus, "nacido" un par de años después de Charlie, es el hermano de Lucy, y una reproducción a escala infantil de prácticamente todas las neurosis del mundo moderno, ampliadas con todas las teorías de Freud aplicadas a su subsistencia en la vida, refugiándose en la necesidad irremplazable de vivir agarrado a una manta y chupándose continuamente el dedo gordo. Pero al mismo tiempo, posee todo aquello que Charlie ambiciona: la destreza, la seguridad falsa -por depender a dos símbolos-, la habilidad manual, el éxito en sus empresas, etc.

Lucy, es el símbolo del matriarcado norteamericano. Es arrogante e intrigante por excelencia e incluso su creador la ha definido como una nazi. Su ignorancia es enorme, pero no le importa. Camina segura por la vida, tratando de conseguir la destrucción moral de Charlie Brown y la de su propio hermano.

Su materialismo es evidente y aunque está enamorada de Schroeder, incluso lo admira, no comprende su afición a la música ni entiende la propia música; sólo la admite si por medio de ella puede alcanzar la prosperidad económica o la fama, traducida en el brillo social.

El ya citado Schroeder es otra forma de evasión de las neurosis cotidianas. El halla la paz y la tranquilidad por medio de la sublimación artística. También existe el sucio Pig Pen, que por mucho que lo intente estará siempre irremisiblemente asqueroso. La suciedad es su elemento y le acompaña por todas partes y lo que hace curioso al personaje es que, en vez de lamentarse de su situación, la glorifica convirtiéndola en su estado natural.

Pero en este universo, brilla con luz propia e independiente un último personaje: el perro Snoopy.

Un neurótico más, refugiado en la filosofía y en la ensoñación que le proporcionan sus fantasías nacidas en sus habituales reposos en el techo de su caseta. Snoopy no se halla sujeto al "status" normal en el que hay ascensos y progresión de clases. Es un simple perro, consciente de lo que es. De ahí, su burla; su deseo incluso de parecer superior y sus ansias de transformación en seres distintos, en su imaginación y su lucha quimérica con un fantástico personaje invencible: el Barón Rojo.

M.B.E. y J.M.A.

---



---

ANALISIS ESTRUCTURAL DE LOS "COMICS"  
con referencia a los "PEANUTS"

---

Apenas están comenzando a desaparecer los prejuicios contra la tira cómica o "comics". Aunque forma parte de nuestra vida cotidiana, es raro ver cómo alguien se interesa por su mensaje. En determinada prensa pueden hallarse - cierto número de críticas, de juicios, pero todos con una valoración moral. No hay ni que pensar en aquella enorme cáballa montada en 1954, en América. El doctor Westman, en su libro, "Séduction des innocents", acusaba a los "comics" de ser el origen de todos los males de América, especialmente del re crudecimiento de la delincuencia juvenil. Es como para poner lo en duda. De hecho, la ausencia de una crítica sobre la técnica y los medios de los "comics" es sorprendente, sobre todo, si se piensa en el gran florecimiento de la crítica cinematográfica. Nacidos en Francia en 1889 y en los Estados Unidos en 1897, es decir, un poco más viejos que el cine, los cómics no han producido un pequeño impacto, sino todo lo contrario.

Leídos por los niños, pero también por sus padres, los comics se presentan como unas narraciones de - aventuras, unas aventuras de todo tipo: aventuras heroicas, fantásticas, humorísticas, burlescas... Cualquiera que sea su modo, lo que el lector busca y encuentra en ellos es la ansiedad. Casi siempre al margen de toda realidad, el "comic" entretiene el tiempo, un tiempo precioso para un lector que quiere distraerse, evadirse, reír, un poco a contra corriente de su propio ritmo y de una manera inmediata. - Efectivamente, los "comics" son muy accesibles; las imágenes se presentan en rápida y sugestiva sucesión. Mientras que el papel desempeñado por los "comics" es evidente, la naturaleza de su lenguaje, de los medios que le permiten llegar al lector, es menos clara. Por otra parte, su lenguaje apenas se ha estudiado como tal, al margen de lo realizado por algunos especialistas. Un lenguaje posee unas leyes y unos caracteres propios. En ese sentido los "comics" podrían parecer como una composición poco rebuscada.

Describir la totalidad de este lenguaje sería una enorme y difícil empresa. También es cierto que este lenguaje no se ha establecido a priori, ya que cada autor puede alterarlo. Dentro del marco de este breve estudio, nos proponemos intentar establecer algunas bases a partir de las cuales quizá sea más fácil penetrar con mayor amplitud en el campo de los "comics".

## Los componentes del lenguaje

Nuestro método, simple, parte de una aprehensión muy empírica de los "comics".

Del primer nivel de esta aprehensión, podemos deducir rápidamente y sin temor de adelantarnos, los componentes del lenguaje que vamos a estudiar. Estos son: el - dibujo, el color y el verbo.

Estudiar sucesivamente la función de cada uno de estos tres elementos parece interesante, pero sería una tarea incompleta, ya que no participa en la dinámica global de los "comics" privándoles de aquélla: ignora su ritmo y su carácter de inmediatez.

Para abordar el estudio de los "comics" es - necesario conservar la integridad. Parece indispensable estudiar su dinamismo y los medios que lo componen.

Partir de la totalidad de los "comics" y estudiarlos únicamente en función de su dinamismo parece difícil, dado los pocos conocimientos que tenemos de los elementos de su lenguaje. Por tanto, nos ha parecido más fácil y más seguro comenzar por estudiar estos elementos; o sea, conservar todas las probabilidades para llegar a su función y a su estructura dinámica.

Una vez establecida esta perspectiva, sólo - queda por resolver el modo de llevarla a cabo.

## Dos modos de lectura

Ya hemos dicho que nuestro estudio es empírico. Si nos ponemos en el lugar del lector de los "comics", una rápida reflexión sobre la lectura de aquéllos puede ofrecernos interesantes indicaciones. Si leemos un "comic", el hecho de releerlo también nos divierte. Pero las dos lecturas son distintas. La primera es "apasionada", pero breve; solamente algunas imágenes rompen su ritmo continuo y ascendente. La segunda lectura es muy distinta. Forzosamente no se relee todo el "comic"; la mirada se detiene sobre las imágenes, demorándose en contemplarlas una después de otra. En este caso la diversión es diferente, pero hay que descubrir las posibilidades, los artificios de un lenguaje y al mismo tiempo, sus bases. Seleccionar una especie de lectura vertical y de lectura horizontal de los "comics", nos permitirá entrar en su campo. Evidentemente es difícil separar sistemáticamente las imágenes para estudiarlas, ya que cada una soporta la atracción de la otra, sobre todo, teniendo en cuenta que los "comics" son mucho más elípticos que el cine. Pero esto nos ayudará "a contemplar", en una primera etapa y de una manera desinteresada o ingenua, es decir, sin la solicitud dinámica, sus elementos básicos. Estos elementos, que ya hemos indicado, son: la línea que se organiza a modo de dibujo, el color y el verbo.

Descubrir los elementos de un lenguaje no quiere decir inmovilizarlos en una definición única, sino

aprender, sobre todo, a conocer sus diversas posibilidades, en cierto modo su dinámica interna. Para conseguirlo, lo más eficaz parece ser, o bien, establecer un grupo con los medios utilizados respecto a la aventura propuesta, una especie de clasificación por temas: estos temas serán, por ejemplo: el miedo, la alegría, la angustia, etc... y ver qué variaciones ofrecen los diversos elementos del lenguaje. O bien, para mayor precisión y también para mantener intactos todos los índices de conocimientos, establecer la clasificación a partir de los propios elementos. Algunos resultados pueden ayudar a comprender mejor este procedimiento. Dentro de nuestra investigación, dos "comics" nos servirán de ejemplo aquí y más adelante. Estos son, "Jesse James" que forma parte de la serie de los "Lucky Luke" creada en 1947 por el dibujante belga Morris, y los "Peanuts" de Charles M. Schulz.

Veamos, por ejemplo, el problema del color - en "Jesse James". En este "comic" la utilización del color se concibe según tres direcciones: el color podrá ser:

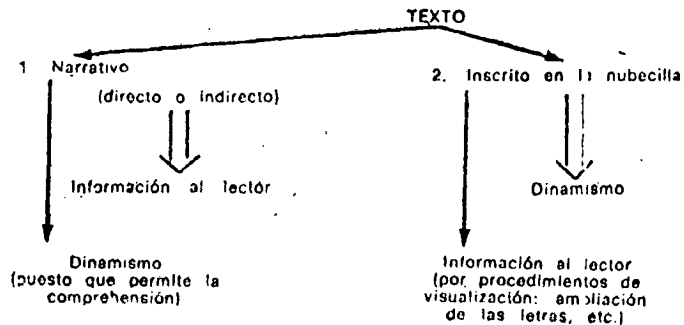
Analógico: reproduce los colores naturales, el cielo es azul o ligeramente brumoso.

Simbólico: este color es de las atmósferas. Morris utiliza el negro, el gris para los momentos tristes - de su historia donde todo, personajes y decoraciones, está - en gris o en negro.

Dinámico: Minimizando el contenido de la ima

gen, el color se impone como elemento esencial de la continuidad narrativa. Al carácter dinámico se une un carácter arbitrario; por ejemplo, en las imágenes de una persecución frenética, un color verde brillante para los jinetes y sus monturas, se destacará sobre un fondo amarillo liso, no menos brillante.

Igualmente interesante es el estudio del elemento verbo. El siguiente cuadro puede resumirlo brevemente:

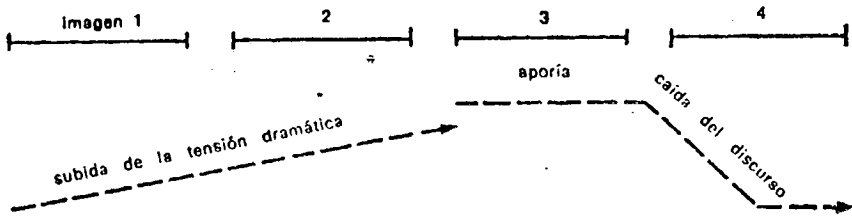


Las flechas de doble trazo indican la función aparente y principal de este verbo; las flechas punteadas, las funciones subyacentes.

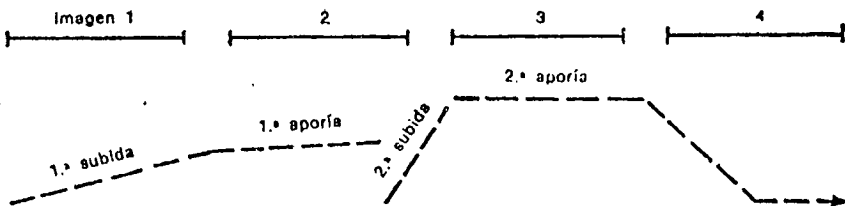
El otro ejemplo que hemos escogido es el de los PEANUTS. Aquí el elemento verbo puede clasificarse según determinadas direcciones, realmente tres, que vuelven distribuidas distintamente. Por el sistema correspondiente de una flecha, reproducimos la línea del discurso de cuatro

"comics" de PEANUTS (estos cuatro tienen todos cuatro imágenes).

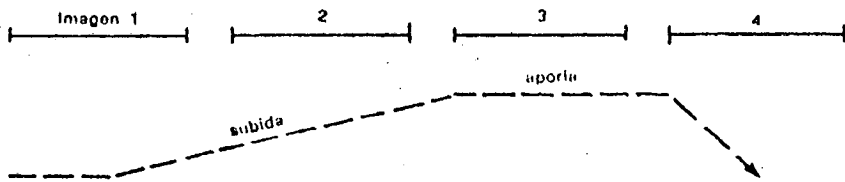
Veamos algunos ejemplos:



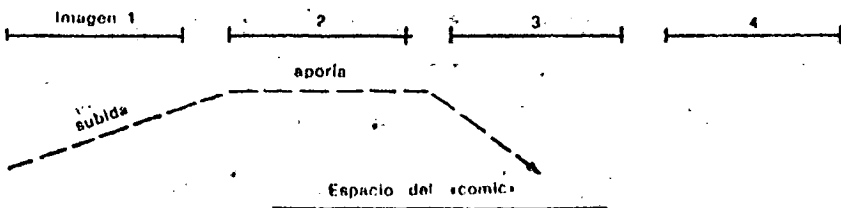
Segundo «comic»:



Tercer «comic»:



Cuarto «comic»:



## ESPACIO DE LOS «COMICS»



© United feature syndicate, 1961.

Scl ulz.



La línea del discurso se orienta y se organiza en las tres direcciones siguientes:

- ascendente
- horizontal
- descendente.

- La primera dirección corresponde a la subida de la tensión dramática verbal.

- La segunda corresponde a la permanencia del discurso en una horizontal donde todavía son posibles todas las respuestas -instante de la mayor intensidad-. La organización de estas dos primeras direcciones puede complicarse - por su alternancia más o menos rechazada.

- La última dirección es la de la caída, caída de la tensión dramática.

Pero, para completar este estudio no basta - con estudiar los elementos dados, uno después del otro, sino que es necesaria una precisión, la cual cambia la manera de encararse con ellos en una segunda etapa. Aunque los tres - elementos constitutivos de los "comics" son el dibujo, el color y el verbo, los tres no forman parte del mismo código lingüístico. El dibujo y el color son los elementos de un código llamado icónico, mientras que el verbo pertenece al código verbal.

Los canales de esos dos códigos son distintos; en el primer caso, el canal habitual es la imagen; en -

el segundo caso el canal habitual es la palabra. Hay que tener en cuenta esta distinción para poder llevar a cabo un estudio completo de la imagen de los "comics". En todo mensaje específico, pensemos en la música, en la pintura, por ejemplo, el lenguaje del mensaje puede definirse intentando extraer los diversos elementos del código utilizado. Si coexisten dos códigos, es interesante conocer de qué modo lo consiguen. Puesto que la imagen, la imagen fija, es el canal del mensaje de los "comics". ¿Qué hace la palabra, elemento del mensaje verbal, al encontrarse utilizada ahí, al margen de su configuración habitual?

Esta cuestión no se plantea de un modo absoluto, ya que efectivamente, a este nivel todo es posible. En el caso de cada "comic" que vamos a estudiar, sólo se la puede rechazar.

Para comprender mejor la importancia de esta relación entre los dos códigos, icónico y verbal, hay que tener en cuenta hasta qué punto su evolución ha podido modificar los "comics", y ha sido uno de los factores esenciales en su creación actual. Queremos referirnos a su difusión cada vez más extensa y a su impacto cada vez más profundo en nuestro mundo moderno; es cierto que si los "comics" ganan más y más terreno en el campo de la comunicación, ello se debe al continuo incremento en el dominio de sus técnicas y al desarrollo de su utilización. Efectivamente, en sus comienzos los "comics" eran unas historietas en imágenes, que un

texto completaba o explicaba. Era un texto largo, distinto - de la imagen, situado generalmente debajo de aquella y concebido como un texto literario, que habría podido leerse aislado. Recordemos las imágenes de Epinal, más tarde las historias de Gustavo Doré o las aventuras de Bécassine. Pero la relación imagen-texto ha cambiado; imagen y texto, hasta ahora extraños entre sí, se han visto modificados en una nueva relación: ha aparecido el diálogo y la nubecilla. El mensaje penetró en la imagen, convirtiéndose en un elemento de la misma categoría que el propio dibujo, puesto que la nubecilla se inscribe en el interior del espacio de la imagen como un espacio particular; particular, pero no distinto. Esto supuso una aportación muy importante para los "comics", cuyo mensaje agilizó e hizo que fuera mucho más discreto: el espacio literario y la función narrativa que es su característica, quedaba desterrado. Se había creado otro espacio, esta vez único. Desde entonces diálogo y nubecilla y, por consiguiente, toda la imagen, no han cesado de evolucionar en nuevas formas, distintas unas de otras. A partir de aquí es necesario concretar la naturaleza del cambio, producido por la nubecilla y lo que este cambio trae consigo.

### La palabra: signo lingüístico y signo icónico

La intervención de la nubecilla ha dado una nueva dimensión al texto, permitiendo su visualización. Se puede pensar que la escritura tradicional, y solamente ella,

tenía este carácter visual, pero la escritura que nosotros empleamos, puesto que utiliza al mínimo ese carácter, lo ha paralizado. Lejos han quedado las antiguas escrituras e incluso los libros de horas de la Edad Media. La escritura es una convención y su carácter visual ha perdido, en su caso, su especificidad y su interés, perdiendo también otro - de sus importantes caracteres: su pertinencia. El carácter de pertinencia y la posibilidad real de expresión visual es tán fuertemente unidos, como veremos con algunos ejemplos. Al mismo tiempo veremos también a lo que corresponde la visualización de un texto.

En Jesse James abundan los casos donde la - representación de la palabra se adapta a la naturaleza de - un momento concreto. Un hombrecillo quiere matar a Lucky Luke, al que sorprende mientras éste se afeita. Pero incapaz de llevar a cabo su decisión, se exaspera y patalea; Lucky Luke canturrea sin perder la calma. Momento de tensión, de tensión cómica: en las nubecillas, las letras aparecen - más grandes y compactas, el texto de la canción se enriquece con notas musicales. El procedimiento de visualización del espacio-nubecilla va, efectivamente, más lejos que la - visualización de la palabra. Morris llega a visualizar el conjunto de los ruidos, la onomatopeya se vivifica y el - "quiquiriquí" de un gallo asustado o los "a atchumm" de un señor muy digno, ocupan gran parte de la imagen. La nubecilla también transmite otro tipo de mensaje: signos de admiración, de interrogación, simples, dobles o triples, repre-

sentan las mudas emociones de los personajes.

Guy Gauthier, en "Les bandes dessinées", define así la función de la nubecilla:

"Los dibujantes han intentado visualizar la nubecilla haciéndola soportar todos los mensajes marginales - que acompañan a la palabra: entonación, intensidad, ironía, - etc... La forma de la nubecilla y sobre todo la forma de las letras permite, así, una verdadera transposición sonora" (1).

La nubecilla con su contenido se convierte en un signo, una indicación, su función de "anclaje" según denominación de Roland Barthes, para designar la función denominativa de un elemento en conexión con otro elemento, se precisa como su relación esencial con el resto de la imagen.

### La iconicidad de la representación

Esta precisión nos permitirá abordar el principal problema de los "comics", de una manera mucho más interesante y sobre todo, más eficaz, ya que es aquél el que nos introduce de nuevo en la verdadera naturaleza de los "comics". El "comic" es sobre todo una aventura. Pero la técnica de los "comics", después de la aparición de la nubecilla y especialmente con la explotación, cada vez más amplia, de sus posibilidades, ha pasado insensiblemente de ser una función narrativa doble, compuesta por una función narrativa representativa y una función narrativa verbal, a ser una función narra-

tiva únicamente representativa; esto se ha producido no por la eliminación de una de sus funciones, sino por la acomodación de una función a otra: de la función narrativa verbal a la función narrativa representativa. Con ello, se ha -- transformado la aventura. Lo que fue una aventura más o me nos "representada" más o menos "relatada" se ha convertido en una aventura "representada". No dudamos en sistematizar este hecho, ya que los "comics" modernos, como "Saga de Xam", "Jodelle", etc., siguen decididamente esta dirección.

La aventura así representada es diferente. Su dinamismo será el de la técnica utilizada. Cuanto más - perfeccionada sea ésta, en el sentido de la precisión, de - la rapidez y también de cierta riqueza, más potente será es te dinamismo, más lograda y apasionante la aventura. La - creciente visualización del mensaje verbal y el perfecciona miento de las técnicas utilizadas en el resto de la imagen, tienden por todos los medios a la relevancia de una acción. Una acción más y más dinámica es una acción que no sufre de moras y en la que todo está unido a ella; en este sentido, la información que necesita el lector no debe ser un obstá- culo para éste. La información será cada vez menos verbal y más visual; o bien por transposición del mensaje verbal o bien porque éste tienda a desaparecer ante un tipo de infor mación más dinámica.

Aquí, la decoración y el marco de la imagen desaparecen: queda un único personaje que desgajándose de -

la imagen precedente y de la siguiente, adquiere de pronto - una importancia fundamental. Aquí, la ausencia del marco no es arbitraria. La imagen liberada es al mismo tiempo recuperada por un espacio distinto de aquél, que ella misma nos indica. En ambos casos, la posición de Lucky Luke, que se convierte en el eje de esta imagen, es significativa de este espacio:

- en el primer caso Lucky Luke mira hacia el interior de la imagen del "comic"; conocemos el espacio que su mano recorre, que su discurso cubre, porque ya lo hemos visto en las imágenes precedentes: es un salón donde se hallan reunidos los lugareños.

- en el segundo caso Lucky Luke está vuelto hacia el exterior del "comic" (la imagen es la primera de la secuencia), en esta imagen se introduce un espacio desconocido. De la primera a la segunda imagen, el centro de interés se desplaza bruscamente de Lucky Luke hacia los indicios del elemento desconocido, extraño. Los indicios serán la muda -interrogación de Lucky Luke, que borra su acción precedente, y los dos ruidos que se hacen eco. La nubecilla portadora - de los indicios (signo de interrogación - ¡Pam! - ¡Huy! -) - desempeña aquí un papel esencial: por la agresión visual que consigue en una imagen de fondo blanco -aquí la nubecilla es de color vivo-, haciéndose cargo de la ruda intervención de una acción dentro de otra acción. En la segunda imagen, Lucky Luke se ve interrumpido bruscamente por unos fuertes rui

dos; nada se nos muestra, nada se nos dice, la sorpresa que muestra el rostro de Lucky Luke no nos informa suficientemente: la nubecilla es el centro de la información.

El punto de articulación de estas dos imágenes es el punto de articulación de dos espacios diferentes. Su punto de incidencia se establece por un sugestivo procedimiento de dinámica visual, que se define por medio de:

- la sucesión de las dos imágenes en el sentido de la duración;
- la ausencia de marco;
- la función de la nubecilla y del color.

El problema del lenguaje y de la dinámica de los "comics" es complejo, sobre todo, teniendo en cuenta que la tira cómica se halla en plena evolución. Para concretar los ensayos que hasta ahora hemos realizado, vamos a plantear algunas cuestiones. Con ellas ponemos punto final a este proyecto orientado hacia el campo de la imagen de los "comics", cuestiones que quizás nos permitan ofrecer una base más sólida para su estudio. En cualquier caso, las plantearemos dentro de esta perspectiva. Se trata de separar las direcciones de las distintas posibilidades del código de la imagen de los "comics". Entre estas distintas posibilidades hemos captado la existencia de un problema, relación imagen-texto, y de su evolución. Aunque el código verbal ha aparecido hasta ahora, como fundamental en su relación con la imagen, no es el único que está en juego, otros códigos inter--



vienen: código musical, código sonoro, código del color, lo cual presenta una especificidad, etc. Por tanto, las cuestiones que se plantean son las siguientes:

1. ¿Es el código icónico una entidad definida? ¿Posee unos elementos estructurales fijos?

2. Más que como una unidad "técnico-sensorial" ¿no habrá que estudiarlo como una configuración estructural, un sistema, una entidad puramente racional, un campo de comunicabilidad en el interior del cual diversas unidades adquieren su sentido, unas con relación a otras? (2). La presencia de los otros códigos originará estas unidades.

"-Si admitimos la posibilidad de la presencia de otros códigos dentro del código icónico, ¿se produce, esta presencia, por la asimilación, o sea por la desaparición del código extraño que es asimilado, o por la estructura combinatoria de los códigos en relación? La segunda hipótesis supone una codificación distinta a la primera.

La primera supone una codificación que podrá calificarse de "analógica":

"La codificación analógica crea una serie de símbolos que, por sus proporciones y sus relaciones, son similares a la cosa, a la idea o al acontecimiento que representan" (3).

## EL CODIGO VERBAL SE IDENTIFICA AL CODIGO VISUAL

- La segunda hipótesis supone una codificación "digital". La codificación digital combina diversos elementos sin interacción de un código sobre el otro:

"Muchos de los mensajes que se consideran corrientemente visuales son, en realidad, códigos mixtos... Muchos de los mensajes visuales que no son mixtos en determinado sentido, lo son en su estructura... No hay ninguna razón para suponer que la imagen posee un código que la especifica y explica en su totalidad. Entre los diversos sistemas que informan a la imagen, unos son especialmente icónicos, mientras que otros surgen en los mensajes no-usuales" (4).

Estas palabras de Christian Metz podrían servir de punto de partida para un amplio estudio de los "comics", al que proporcionarían interesantes ejemplos los numerosos "comics" modernos, tales como "Barbarella", "Loane Sloane", "Dordelle", "Saga de Xam", o las historias marcianas de Maurice Rosy. Este último, aficionado a la filosofía y a la semántica generalizada, pianista de jazz, aporta a los "comics", por medio del dibujo y sobre todo por el color, una sintaxis especial, compleja, cuyos elementos solamente podrían extraerse mediante un meticuloso análisis. A partir de ahí podríamos decidir la medida temporal de estos elementos, puesto que hemos definido el "comic" como una -

aventura, como un tiempo por naturaleza. Aquí, como en la "Saga de Xam" ejemplo que tomamos por ser más conocido, la complejidad del código introduce una nueva relación temporal. ¿Qué decir de la "Saga de Xam" donde la música "pop" rodea los jeroglíficos, donde los tiempos míticos rodean los tiempos históricos y los de la ciencia ficción, donde no se sabe cuál es el uno y cuál es el otro?

---

#### NOTAS. -

- 1) G. Gauthier y J. Zimmer, "Les bandes dessinées", Dessin - Documentation, UFOLEIS.
- 2) C. Metz, "Au-delà de l'analogie, l'image", Communications, 15, 1970, pág. 7.
- 3) Véron, E., "L'analogique et le contigu", Communications, 15, 1970, pág. 54.
- 4) C. Metz, "Au-delà de l'analogie, l'image", Communications, 15, 1970, pág. 10.

Lea Martínez

(Tomado de "Imagen y Comunicación")

---

El éxito de Mafalda en el mercado latinoamericano es tanto más significativo cuanto que rompe con la tendencia general de las historietas convencionales en pro de un humor más crítico. Por ello es digno de estudio para quienes buscan alternativas en la expresión a través de las historietas.

### Perspectiva Semiológica-crítica

A primera vista Mafalda se distingue de las historietas norteamericanas por su aspecto meramente formal:



---

JUICIO

A

MAFALDA

---

ausencia de color y sobriedad gráfica. Pero la diferencia - más significativa es que las historietas convencionales así sean norteamericanas o mexicanas nos transmiten situaciones ajenas al mundo latinoamericano y a su realidad. Es decir, en aras bien sea de un mercado más universal o de una aparente neutralidad, configuran mundos abstractos y desrealizados en que las situaciones y las pautas de conducta no tienen - que ver nada con nuestra realidad. Sólo en una segunda instancia es posible revelar los paradigmas ideologizados, que preinterpretan la realidad.

En cambio Mafalda, además de que no es una - traducción del inglés, nos presenta un conjunto de referentes (personajes, actitudes, clases sociales, acontecimientos actuales, lenguaje, situaciones...) que remiten al marco latinoamericano y más concretamente al argentino.

En el nivel del código verbal escrito (glo-- bos de las viñetas) destaca el lenguaje diferenciado que uti lizan los personajes y que aproxima a las expresiones coti-- dianas de la clase media argentina (idiolecto urbano de la - clase media argentina). En contraposición al lenguaje correc-- to gramaticalmente de las traducciones o de las versiones - standardizadas, aquí nos encontramos con numerosas variantes facultativas regionales (Argentina) y sociales (pequeña bur-- guesía urbana).

Otro tanto cabe decir de los significados re ferenciales impregnados de la cotidianidad argentina. Al -

respecto no está de más indicar que Quino ha buscado reflejamente esta diferenciación.

Los códigos de reconocimiento (edad, vestuario, oficios, entorno...) de los pictogramas nos muestran una familia de la pequeña burguesía urbana. La edad de los padres oscila entre 30 y 40 años, Mafalda anda entre los 7 y 8, y ya Guille ha superado el año y medio.

Analizando sus funciones vemos cómo el padre es un ciudadano pacífico que trabaja como oficinista en una compañía de seguros. Sufre ciertas estrecheces económicas sobre todo cuando el pago de cuotas (carro, TV, etc.) coincide con un retraso en el cobro del sueldo. Su papel es el de integrar a la familia en el fluir monótono de la lucha por la supervivencia diaria. El cuidado de las plantas y la lectura del periódico son sus "hobbys" preferidos. A juzgar por las respuestas a Mafalda utiliza el periódico y la televisión como medios evasivos para los ratos de ocio. En conjunto, pues, su función es sobre todo integradora-evasiva.

La madre, típica ama de casa, se dedica a las labores del hogar, que se ven interrumpidas por las rebeldías y travesuras de los niños. Su papel es el de transmitir los valores dominantes de la sociedad, y el de reprimir las desviaciones de todo tipo. La sopa constituye el símbolo maniático de su función represiva. Aunque a veces queda perpleja por las interpelaciones de Mafalda, su función

es eminentemente integradora-represiva.

A su vez Mafalda, aunque con atisbos de adultez, es una niña intelectualmente traviesa. Asiste a la escuela y sus ratos libres los dedica a jugar, leer libros, ver televisión, etc. Su función es eminentemente cuestionadora y crítica.

La estructuración narrativa parte la mayor parte de las veces del conflicto entre las funciones integradoras (evasiva del padre, represiva de la madre) y la función cuestionadora-crítica de Mafalda. Las disyunciones humorísticas se plantean sobre todo en el nivel referencial por connotaciones. La anécdota de la ficción infantil de los adultos, que aparece abruptamente desenmascarado.

La actitud semántica se caracteriza por aludir a todo lo fastidioso que el hombre ha fabricado para molestar y deshumanizar la sociedad. La crítica parte de un personaje que piensa como un adulto responsable sin dejar la figura de una niña.

Como hemos indicado las tiras de Quino reflejan el medio ambiente argentino desde la perspectiva de clase media y pequeña burguesía urbana.

Un estudio de M<sup>a</sup> Dolores Izquierdo sobre los temas y posturas recogidos en los 7 primeros tomos le permite llegar a las siguientes conclusiones: "La tira refleja, con bastante fidelidad, el contexto en que ha sido creada (...).

El punto álgido del conservadurismo se atrinchera en la conservación del orden establecido" (1).

Veamos qué razones asisten a este tipo de crítica que compartimos al menos fundamentalmente.

En Mafalda están presentes: guerra, armas nucleares, ineficacia de la ONU, colonialismo cultural y económico, insatisfacción de la clase media, problemas caseros y cotidianos, etc.

Ahora bien, en el apartado referente a las cuestiones internacionales, si bien se presenta una gama completa de manifestaciones externas conflictivas, nunca se hace referencia a las motivaciones de fondo.

Este tipo de reducción se hace todavía más llamativo cuando se trata de temas nacionales, pues en primer lugar al tratar de problemas económico-políticos como inflación, pobreza, etc. se soslayan los paros, los enfrentamientos, y otras situaciones típicas de la Argentina, y en segundo lugar no se abordan en sus raíces.

El enmarcamiento de la tira en una clase unitaria e integrada al consumismo sin una referencia estructural a las clases extremas dominante y marginal hace que se diluyan los problemas estructurales básicos.

Más aún, al limitarse a un grupo social sin potencia económica, pero con capacidad de subsistencia y cierto poder adquisitivo -TV, vacaciones, compra de carro a



plazos, etc.- las alternativas narrativas tienden a centrarse en el problema de la participación para el consumo y no en el de la producción.

En este sentido no se cuestiona el estatuto de la propiedad, tal como está vigente, ni tampoco las relaciones de producción.

Va en el ámbito familiar, la institución que en la tira simboliza la totalidad social, es respetada como supuesto básico, aunque haya ciertos conflictos menudos de carácter generacional. La preocupación por la explosión demográfica parece resolverse con la planificación impuesta a la familia con un número reducido de miembros.

En conjunto, las oposiciones paradigmáticas recalcan contradicciones formales, y a pesar de algunas posturas radicales, la falta de profundización de las tiras no permite aclarar los resortes reales, ni plantea alternativas o posibles métodos de transformación de esa sociedad descrita como absolutamente irracional.

Todo esto nos hace pensar en los límites autoimpuestos por Quino, dadas las condiciones de producción y difusión en las que se ha insertado la tira de Mafalda.

### Perspectiva pedagógica

Se ha considerado que Mafalda es un comic para adultos. Incluso en algunos países como España se ha creí

do que es un comic no apto para menores de 18 años. Mafalda, se dice, es una vieja enana resabiada.

Sin embargo, según Quino, en Argentina y otros países Mafalda ha contado con el fervor del público infantil. Ambas afirmaciones nos parecen simplistas por la generalización que implican.

A nuestro juicio hay que distinguir dos niveles tanto en la tira como en la recepción del público.

No creemos que es aventurada la hipótesis de que el público infantil reacciona sobre todo al nivel iconográfico de la tira. El elenco, personajes en su mayor parte niños, cautiva al público infantil que se siente protagonista. Los códigos de reconocimiento, ciertas expresiones y problemas pertenecen a su mundo. Sin embargo en Mafalda este mundo no constituye sino la plataforma para el humor crítico que constituye su savia.

Quino ha insistido en algunas entrevistas que muchas anécdotas están tomadas del mundo infantil. Sin negar las verdades que se encierran en boca de niños y locos, no debemos confundirlas con el nivel de conciencia que revelan la mayor parte de las tiras. En efecto los niños expresan muchas verdades pero sin saberlas.

Por eso, aunque los niños se vean atraídos por la tipología de los personajes y sus espontaneidades, dudamos mucho que un niño entre los 7 y 8 años -edad de Ma-

falda- capte las sutilezas críticas sobre el colonialismo o - la irracionalidad de una sociedad consumista.

Esta diferencia de niveles y de pautas de recepción es la que a nuestro juicio explica la aparente contradicción de las opiniones expuestas. Por ejemplo en las tiras que hemos insertado a continuación las agudas críticas sobre los medios masivos están basadas en cuestionamientos propios de un marco de experiencia adulto: el problema de la libertad de prensa, la manipulación de la opinión pública, la relación ficción-realidad, el colonialismo cultural y la penetración ideológica. Además, el uso del humor ocasionado por el choque entre niveles de lenguaje diverso -nivel verbal y pictográfico- supone cierta complejidad interpretativa como en el caso de las tiras sobre "La independencia nacional" o "El maravilloso mundo que nos rodea".

Sin embargo, a pesar de todas estas dificultades, o mejor dicho por ellas mismas, Mafalda puede ser un excelente núcleo generador para el trabajo pedagógico bajo la guía de un orientador (2).

En efecto el orientador puede dar el marco de referencia y ayudar a descubrir la clave que ayude al niño a saltar del nivel de la anécdota o experiencia infantil a la comprensión crítica de la realidad.

Para superar el primer nivel de lectura en el que el niño puede quedar simplemente cautivado por el protago

nismo de Mafalda, los aires de ejecutivo de Guille, el maternalismo de Susanita, la desenvoltura de Libertad, el materialismo de Manolito, el machismo de Miguelito y la verborrea - revolucionaria de Felipito, se propone una segunda lectura - más atenta y profunda que podemos desglosar en las siguien--tes etapas:

- a.- Momento analítico de observación y análisis: cuya finalidad es la educación de la perceptividad, la intuición y el raciocinio crítico, a través de - las fases siguientes:
- \* lectura denotativa o lectura formal y objetiva de los signos presentados en la tira con sus diver-- sos códigos verbales, pictográficos, etc.
  - \* lectura connotativa que lleva a la intelección de la subjetividad del autor del núcleo y del percep-- tor con sus correspondientes condicionamientos - personales y sociales. En este proceso juegan un papel primordial la comprensión adecuada de los - subcódigos culturales y sociales de cada región, clase social, etc.
  - \* lectura estructural, al establecer la relación en tre la lectura denotativa y connotativa, teniendo en cuenta la relacionalidad de los elementos. Es to supone el conocimiento del código personal del autor así como la estructuración histórico-cultu--

ral en que se ubica. De esta confrontación surge - la reflexión global y crítica del núcleo y en este caso de la tira.

- b.- Momento sintético de creatividad y manejo: encami-- nado a educar la actividad creativo-transformadora. Algunos educadores han efectuado con éxito la prueba de eliminar en esta fase los textos de los glo-- bos con el objeto de que los niños reformulen el - problema con sus textos propios.

En resumen Quino, como otros humoristas excep-- cionales, nos ha demostrado que la historieta puede hacer reir a niños y adultos sin buscar fórmulas evasivas de la realidad y afrontando las incoherencias personales y sociales.

Las limitaciones obvias de toda expresión hu-- mana pueden ser subsanadas por una lectura estructural orien-- tada por el animador de modo que la tira se convierta en nú-- cleo generador que provoque la profundización progresiva so-- bre las causas reales de la irracionalidad consumista, el neo colonialismo, las contradicciones sociales, etc.

Este método puede ayudar a crear en los niños mecanismos para desarticular la función típica de la literatu-- ra infantil de consumo que como bien señala A. Dorfman, es - la de "coadyuvar a que el niño preinterprete las contradiccio-- nes de la realidad (por ejemplo autoritarismo, pobreza, desi-- gualdad, etc.) a medida que las vaya encontrando, como nature-

les, como hechos perfectamente claros, comprensibles y hasta inevitables" (3).

La tarea de la pedagogía crítica es tanto más urgente cuanto que la industria cultural de los comics lleva un lustro marcando pautas al niño para que cumpla una determinada función ahora y, especialmente, cuando sea adulto.

---

#### NOTAS.-

- 1) María Dolores Izquierdo, "Mafalda", Estudios de Información, n. 19-20, Madrid. Véase un extracto en línea, n. 5, pp. 12-15.
- 2) Para una pedagogía crítica de los medios masivos recomendamos: Juan Damián, "Medios de Comunicación: ¿esclavizan o liberan?", Edit. Bonum, Bs. As., 1972; Ramón Padilla, "Hacia una pedagogía latinoamericana del lenguaje total", Ed. Paulinas, Bogotá, 1973; J.M. Aguirre, "Teoría y praxis de la comunicación horizontal", Cuadernos de Educación, n. 23, Caracas, 1975, pp. 35 ss.
- 3) A. Dorfman, "Ideología y neocolonialismo: un caso de dominio ideológico en la literatura infantil", en Ideología y Medios de Comunicación, Amorrortu Editores, Bs. As., 1974, pp. 170-206.

M.B.E. y J.M.A. 

1



1



2



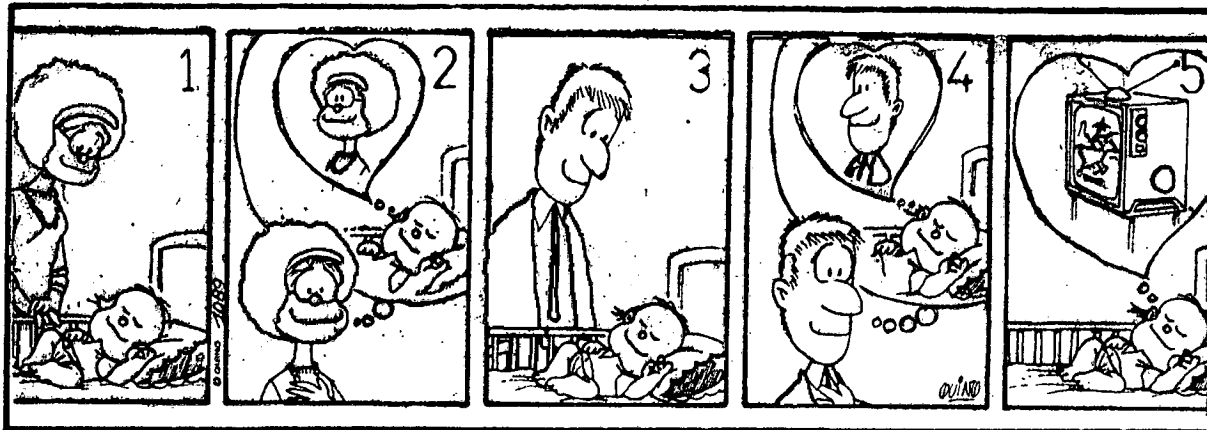
2



3



3





---

## DOCUMENTOS

---

### BREVE HISTORIA DEL "COMIC"

"Los comics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros mass media fundamentales de la sociedad actual" (1).

No es nuestra intención hacer una historia - exhaustiva del comic. La cita de Gubern tiene un propósito: eliminar las disquisiciones -interesantes pero frecuentemente inútiles- sobre los lejanos antecedentes de la tira cómica. - Queremos ubicarlos aquí y ahora sin menospreciar los estudios que indagan en lejanos precursores. Ya Luis Gasca lo hace - con acierto. (GASCA, Luis. "Tebeo y Cultura de Masas". Ed. - Prensa Española, Madrid, 1966). Recurrimos a él y a otros es tudiosos historiadores sólo cuando el dato sea significativo. Busquemos pues los orígenes más próximos.

Las tiras cómicas se ubican tan cercanas a - otros mass media, como dice Román Gubern, que nacen como par-

te integrante de la prensa norteamericana. No es, pues, - que nacen paralelamente sino en el "interior" de otro medio que buscaba, porque necesitaba, la manera de expandirse a - un público cada vez más ávido y publicitariamente más in---fluenciable. Una necesidad de expansión cultural que no - era otra cosa que un reflejo directo de la expansión econó- mica de unos Estados Unidos en la fiebre de su crecimiento industrial. El comic nace, pues, como un añadido y como un parásito; como un claro exponente y respuesta a una nacien- te industria cultural.

Es interesante destacar que el nacimiento y el auge de los comics en la segunda mitad del siglo pasado está directamente relacionado con la competencia entre las dos cadenas periodísticas más importantes de la época: la - dirigida por Joseph Pulitzer y la de William Randolph Hearst. Visto así, el comic aparece como medio publicitariamente - utilizado, como uno más de los medios dentro de la competen- cia de estos dos magnates.

"Al igual que en Europa, el periodismo nor- teamericano trató, a lo largo del siglo XIX, de ampliar su público mediante estímulos psicológicos capaces de atraer - nuevos lectores; ello condujo a una acentuada rivalidad en- tre los grandes rotativos en su lucha por el control del - mercado" (2).

Pulitzer incluye, en 1893, un suplemento do- minical con una página a color, originalmente pensada para

reproducir obras de arte famosas que tienen que ser sustituidas por dibujos de grandes proporciones, más al alcance de la mentalidad popular.

"La idea de los suplementos dominicales nació, como es natural, como elemento publicitario apuntalado en la mayor cantidad de tiempo libre de que dispone el lector en ese día de la semana. Este suplemento dominical --- (266.000 ejemplares en 1893, 450.000 a finales de 1895) abriría al equipo de dibujantes del periódico una gran oportunidad para desplegar su humor. Entre ellos figuraba Richard - Felton Outcault" (3). Outcault fue originalmente contratado para realizar dibujos científicos o de vulgarización científica. "Outcault creó también para el New York World una abigarrada viñeta (aparecida por primera vez el 7 de julio de - 1895) que describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan's Alley, área urbana proletaria de New York, y que tenía como personaje central a un niño calvo y orejudo, de aspecto si-- miesco, vestido siempre con un largo camisón de dormir que - dejaba al descubierto solamente su rostro, sus manos y sus - pies... Los editores del New York World incorporaron la - creación de Outcault a su suplemento dominical. El 16 de fe-- brero de 1896 apareció, por primera vez y en una viñeta de - tres cuartos de página, el muñeco con su camisa amarilla, de donde surgiría el nombre Yellow Kid (niño amarillo) y más - tarde el apelativo de "Prensa Amarilla" otorgado a los perió

dicos de carácter sensacionalista" (4).

Para esta época el más fuerte rival de --- Pulitzer y su New York World, era William Randolph Hearst, quien, influido por la fiebre del oro de 1848 había comprado el diario local "San Francisco Examiner" que fuera el primer paso de su ascendente y multimillonaria carrera. "Hábil demagogo, se hizo cargo del periódico en 1887 y, tras una brillante campaña contra las compañías ferroviarias de California y una política editorial sensacionalista, consiguió elevar su tiraje a cerca de 60.000 ejemplares en 1891. Al igual que sus competidores, Hearst publicó dibujos cómicos, y al igual que Pulitzer, fue consciente de la gran importancia comercial de los suplementos dominicales, lo que le llevó a lanzar el suplemento semanal de ocho páginas en color, The American Humorist (18 de octubre de 1896), es decir, con doble número de páginas en color y de mayor tamaño que las del World.

Hearst arrebató a su rival Pulitzer el autor de Yellow Kid, que desde octubre de 1896, publicó las andanzas de su personaje en el suplemento dominical de The New York Journal, diario que no tardaría en convertirse en el más importante del país, con una tirada superior al millón y medio de ejemplares en 1907. Pero Pulitzer no se inmutó, y pidió a George Luks (que alcanzaría más tarde prestigio nacional como pintor al óleo) que continuase dibujando con el mismo estilo aquel personaje en su periódico, cu-

ya curiosa coexistencia con el de Outcault inaugura la singular característica de los comics: la permanencia de un mismo protagonista y de un mismo estilo a pesar de los cambios de dibujantes" (5).

A fines de 1897 comienza en el New York Journal el dibujante James Swinnerton, quien antes había realizado una serie semanal "Little Bears and Tigers" para el San Francisco Examiner. Esta tira es considerada como el antecedente directo de los comics por la regularidad de su aparición. En el New York Journal, Swinnerton usa al pequeño tigre de sus tiras anteriores y lo pone a protagonizar la serie. En 1905 creó para el mismo periódico el personaje humano, infantil: "Little Jimmy" (Jaimito).

"De este modo nacieron los comics americanos, cuya cuna debe ser localizada en el New York World de Pulitzer, pero que la astucia y visión comercial de Hearst transportó el centro de gravedad a su negocio, arrebatando dibujantes de talento a su rival (como Outcault o George McManus) lo que le permitió convertir al New York Journal en el primer diario del país, y a su negocio en la primera potencia periodística nacional. Los nuevos comics, que ofrecían un pasatiempo ideal para vastas capas de emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro, encontraron una amplísima aceptación social" (6).

Como en todo elemento de un periódico -medio de comunicación espacial por excelencia-, el factor "espacio"

es de vital importancia en el desarrollo de la tira cómica en las épocas posteriores a las mencionadas, cuando ya el comic se hacía parte rutinaria de la prensa diaria. El espacio y la administración del mismo según opciones estéticas y comerciales, es el elemento central en el proceso concreto por medio del cual el comic va llegando a nuestros días.

Así vemos que, basados en las ideas de Pulitzer y Hearst, los periódicos norteamericanos comienzan a publicar suplementos dominicales divididos en varias secciones, entre las que se hallaba un "comic supplement" de al menos cuatro páginas a todo color. Así, la página de comic era una "estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr una unidad gráfica global" (7).

Esta definición se aplica al caso de la página total. Ahora bien, existieron posteriormente muchas páginas usadas sólo parcialmente para los comics, bien sea cubriendo la mitad, las tres cuartas partes de la superficie, o bien usando sólo una pequeña parte con tres o cuatro viñetas.

La aparición del tipo de tira cómica breve, diaria, fue aproximadamente diez años posterior a la de la página total de comics a color. Este pequeña serie de tres o cuatro viñetas en blanco y negro que aparecen diariamente

en la prensa nace en el año 1907, pero se generalizó tan lentamente que sólo después del año 1920 comenzó a difundirse en el país. En la actualidad aparecen aproximadamente 160 comics dominicales a color y más de 250 tiras diarias en blanco y negro.

En Europa el comic nace en 1921 en las páginas del Daily Sketch de Londres; en Francia aparece en 1934 - con las aventuras del Profesor Nimbus. En el número 1-611 de la revista "Temoignage Chrétien", Mayo 1975, páginas 16 a 19, encontramos una breve nota histórica sobre el desarrollo del comic en Francia. Tres datos nos interesan especialmente:

a) el título: "La Bande Dessinée, une nouvelle arte politique. Hier conservatrice, aujourd'hui contestataire, demain révolutionnaire?" (La tira cómica, una nueva arma política. - ¿Conservadora ayer, hoy contestataria, mañana revolucionaria?). Así resume tres épocas y nos acerca al tema anticomic.

b) el código moral impuesto en 1966 para las publicaciones francesas y cuyos puntos principales son los siguientes:

- respeto del orden establecido,
- respeto a los valores morales,
- respeto a la dignidad humana.

La misma revista se lamenta de la poca eficiencia de estas normas.

c) la original definición de "Fanzine": prensa marginal y efímera, especialmente dirigida a jóvenes, y en la cual el comic ocupa lugar predominante. "Fanzine" no sería sino el -

apócope de "fanatique des magazines".

Pero volvamos a nuestra historia. La situación coexistente de las tiras cómicas semanales y de la tira diaria de tipo breve plantea algunas características curiosas como la que se relaciona con el modo creativo específico del comic, en el cual la paternidad reconocida de cada personaje no toma el carácter de propiedad y exigencia que sería lógico en este tipo de creación sino que se inserta dentro de una total movilidad comercial. El ejemplo de Tarzán es un caso claro: la tira semanal quedó en manos de Harold Foster, dibujante de calidad que no quiso encargarse de las tiras diarias del personaje, las cuales fueron confiadas a un artista de mucha menos experiencia y calidad, produciéndose así, durante mucho tiempo, una real diferencia entre la tira dominical y las diarias.

Paulatinamente, la situación de la tira cómica en los Estados Unidos fue quedando ubicada según estos diferentes tipos de aparición:

- 1- Las series que aparecen únicamente en el ejemplar del domingo.
- 2- Las series que aparecen todos los días de la semana, excepto el domingo, en blanco y negro.
- 3- Las series que aparecen cada día de la semana, en blanco y negro, y cuyo episodio del sábado se continúa en la página en color del domingo. Esta fórmula no era satisfactoria para el público que se abs-



tenía de comprar el diario del domingo. Fue, por lo tanto, abandonada. En su lugar se idearon dos nuevas modalidades:

- 4- Las series cotidianas en blanco y negro que pasan del sábado al lunes, mientras los episodios en color que van de domingo a domingo y que siguen una historia diferente.
- 5- Los "comics sincronizados", fórmula mixta y virtuosa creada por el Chicago Tribune en el cual la serie se continúa (domingo inclusive), pero con tal habilidad que puede ser leída sin lagunas ni merma de comprensión, tanto por los lectores que no compran el ejemplar dominical como por los que únicamente compran el ejemplar dominical. Este era el caso de "Anita, la huérfanita" (8).

El éxito del comic en periódicos propició en 1929 la aparición del "comic-book" o revista de historietas. Pero este comic-book ya había tenido algún antecedente cuando, antes de la Primera Guerra Mundial, se había recopilado en los Estados Unidos la serie de andanzas de Yellow Kid y de algunos otros muñequitos nacidos a fines del siglo XIX y a principios del XX.

Hacia 1893 había aparecido también en Francia la serie de la familia Fenouillard que se hizo muy popular. Su autor era el dibujante Christophe. Hacia 1934 la Eastern Color Printing publicó, con carácter comercial-editorial y -

no como publicidad de otros productos, el comic-book mensual "Famous Funnies". Su éxito provocó que pronto naciera "New Fun", primer comic-book del todo original, con historietas especialmente creadas para esa ocasión.

Desde entonces al presente, el comic-book ha estado regularmente ubicado dentro de apariciones mensuales de formato 26 x 17.5 cms. Suelen contener tres episodios completos a todo color.

Elzie Crisler Segar, el autor de Popeye, se inicia en 1916 con la publicación de "Las cabriolas cómicas de Charlot". Crea luego el Phimble Theatre: Oliva, Castor Dil -su hermano- y Jamón en Salsa -su enamorado-. Popeye, el super héroe, sólo llega diez años después. Nace como un simple extra, como un marinero contratado por Castor. Para entonces no es más que eso: un extra cobarde y llorón. Salta a la popularidad con un knock-out a Jamón en Salsa. Desde entonces será el gran protagonista.

Bob Kane crea a Batman en 1939. Superman nace un año antes con argumento de Siegel y dibujos de Joe Shuster. En dos años conquista 20 millones de lectores. De él pudo decir Pulitzer que era "un hijo legítimo de la era hitleriana". El Tercer Reich lo acusó, por su parte, de judío, en un artículo de Schuarz Corps.

El Fantasma había nacido en 1934 con guión de Lee Falk e ilustraciones de Ray Moore. El mismo Lee Falk produciría Mandrake en compañía de Phil Daves.

# LISIN

HOY DÍA LAS RUFINAS DE NYAMPURA ESTAN CUBIERTAS POR LA SELVA

BIEN SALUTAMOS LISIN PARA EXAMINAR TU OJO FI



# POPEYE

EL MARINO



# MANDRAKE

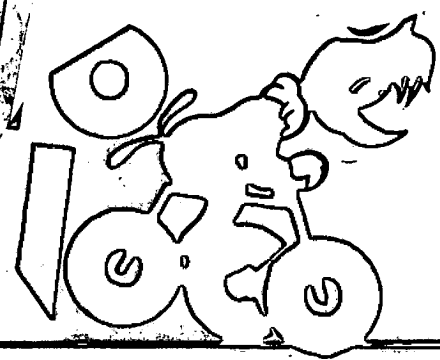
# RATÓN MICKEY

DE WALT DISNEY

ME CANSE DE LOS MUSEOS Y LAS GALERIAS QUE NO ME COMPRAN MIS OBRAS. ENTONCES VINE PARA A...

ESPERAMOS QUE ESTA OBRA LO HAGA FAMOSO

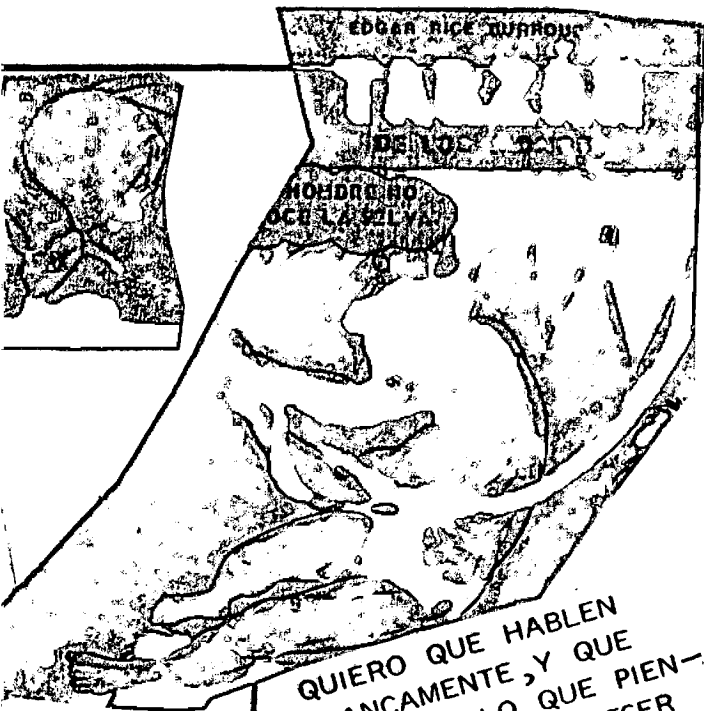
¡ASÍ SERÁ!



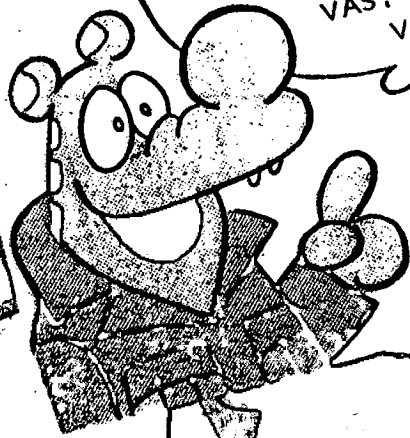
EDGAR RICE BURROUGS

DE LOS

HOYNO  
OCT 1 1921



QUIERO QUE HABLEN  
FRANCAMENTE, Y QUE  
EXPRESEN LO QUE PIEN-  
SAN, SIN RESER-  
VAS. VAMOS. A  
VER ...

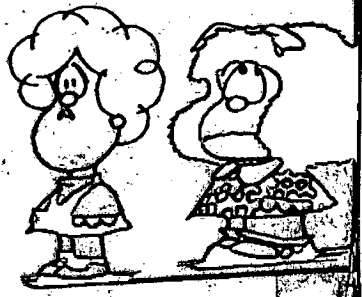


BATMAN

EL HOMBRE MURCIÉLAGO



QUE FALTABA: QUE  
ORA UNA NO PUEDA  
NER UN HOBBY!



Mención especial merece "Blondie", la popular Pepita con su inseparable Lorenzo. La tira nace en plena depresión, la de los años treinta. Su creador es Muret - B. Young (Chic Young). Son los años en los que la mujer-adolescente pareciera tener necesidad de dar paso a una mujer - más mujer, más sobria, más hecha, aunque igualmente alegre y optimista. Chic Young había sido dibujante de figuras femeninas. Al crear a "Pepita" le confiere cierta atracción que, mezclada al hecho de la representatividad de la familia americana pequeña burguesa, haría de la tira uno de los mayores éxitos. Recorrió el mundo entero, incluso con diversos nombres, alcanzando distribuciones records.

Del 40 al 45 el comic se usó como elemento de instrucción al ejército. La marca registrada "Steve -- Canyon" se usó en cantidad de avisos.

Tarzán es también un caso singular. Escribe Román Gubern: "La historia de los comics ofrece una abrumadora lista de dibujantes que han realizado toda su producción rigurosamente hipotecados por la imagen y estilo de un personaje legado por su creador. "Tarzán", por ejemplo, fue iniciado por Harold Foster en 1929. Cuando Foster lo abandonó, fue continuado por Burne Hogart desde 1937, y luego sucesivamente, con mejor o peor fortuna, por Rex Maxon, Dan Barry, - Rubimor (Rubén Moreira), Joe Celardo, William Juhré, John Lethi, Paul Reiman, Nick Cardy, Bob Lubbers, Russ Manning y algunos otros" (9). Y cita como éste, varios casos.

Cabe terminar este recuento histórico con la clasificación que Jofré hace de las series tradicionales más difundidas en América Latina. Escribe Jofré: "El conjunto de las historietas en venta puede ser clasificado en dos grandes áreas que se tocan entre sí en varios puntos. - Un primer grupo de historietas son aquellas centradas en un solo personaje, corriente que hemos denominado aquí como las series de los superhéroes. El mecanismo de penetración, en este caso, es la identificación con el superhéroe. Algunos de sus personajes más representativos son los siguientes: a) en el Oeste: El Llanero Solitario, Red Ryder, Roy Rogers, El Zorro; b) en la selva: Tarzán, El Fantasma, Aguilucho, La Pantera Rubia; c) en la urbe: Dick Tracy (policial), Supermán, Batman (con algunos grados de ciencia ficción) y Super Ratón (en ciencia ficción pero al nivel de animales caricaturizados); d) en el futuro: Flash Gordon; e) en el pasado: El Príncipe Valiente y Asterix (caricaturizado). El segundo grupo de historietas tiene como centro dos personajes o un núcleo social. Encontramos un primer subgrupo, constituido por series con seres humanos como personajes. El ámbito aquí es la vida cotidiana, y el núcleo social, la familia: a) La Pequeña Lulú, Lorenzo y Pepita, Don Fausto, Henry, Archie; y a nivel del pasado, Los Pica-piedras. El subgrupo restante tiene como personajes las figuras de diversos animales. La relación social es aquí algo diferente, ya que se concede mucha importancia al tema de "los vecinos"; b) La Zorra y el Cuervo, El Conejo de la

Suerte, Tom y Jerry, Chip y Dale, Piolín y Silvestre, etc. - Otro sector se refiere más exclusivamente a la familia: El Pájaro Loco, El Pato Donald, El Ratón Mickey, Pillín, Porky, El Oso Barney, Balón y Balín" (10).

La historia no estaría completa si no regresáramos de algún modo al principio. El comic, que nace como elemento de la gran prensa, sigue como elemento de la gran prensa y se independiza convirtiéndose en el foco de múltiples manifestaciones cercanas a lo pop, a la publicidad, al arte gráfico y a cierta forma de literatura, al vestido y a la decoración. La historia le ha llevado de medio parásito a medio procreador, generador y alimentador.

---

#### NOTAS.-

- 1) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 15.
- 2) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 17.
- 3) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 20.
- 4) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 21.
- 5) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 24.
- 6) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 25 y 26.
- 7) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 37.
- 8) Román Gubern, "El lenguaje de los comics", pág. 42.
- 9) Cine Cubano (Revista nº 81-82-83), pág. 24.
- 10) Pérez, F., "Walt Disney, una pedagogía reaccionaria", - ibid. pág. 16.

Ricardo Martínez

## EL "ANTICOMIC" Y SU HISTORIA

Si el comic nace como parte de una gigantesca industria cultural y si su origen coincide con el de la formación y crecimiento de esa industria dirigida a fortalecer el sistema y la dependencia, el anticomic surge como la respuesta.

Durante mucho tiempo se concentra en la caricatura de intención política. Aun ahora, ésa es la forma como se da con más frecuencia. Nacen así personajes cuestionadores que se convierten en símbolo del rechazo a lo establecido. O nacen como formas underground en publicaciones tan significativas como "The Village Voice" o "Evergreen" que pronto se convierten en expresión de la juventud rebelde. La fuerza, sin embargo, de su aparición, hay que encontrarla más cerca de nuestros países que de estas formas underground norteamericanas a las que hacemos referencia sólo de paso o a los "fanzine" a que hemos hecho relación al hablar de Francia. La vida de estos personajes -o anti-personajes- suele ser muy efímera. Muchos de ellos incluso, pronto son absorbidos y transformados; pierden su carácter de anti para convertirse en mercancía conservando sus rasgos unas veces, falsándolos otras.

Históricamente, el primero en aparecer -de los que subsisten- es "Charlie Brown", el "Carlitos". Schulz



crea con él un personaje diferente, cuestionador. Se convierte un poco en el comic de los adultos, de la gente pensante o que se autotitula pensante. Quino, el autor de Mafalda, al que luego haremos referencia, reconocía en una entrevista publicada por "70 Día" (Suplemento dominical de "EL NACIONAL") que Schulz ejerce aún influencia sobre él y sobre su estilo. A renglón seguido añade esto que podría ser una definición: "Yo diría, para establecer diferencias, que Mafalda lee al Ché y Charlie Brown a Freud".

Entre los creadores latinoamericanos de anticomics hay que destacar a Rius, el autor de "Agachados", "Supermachos", "Historia de Alemania Oriental", "Historia de Cuba", "Marxismo para principiantes". Más que personajes, Rius crea ambientes y trata temas.

El argentino Quino crea a Mafalda y nos la entrega en folletos o en las páginas de los periódicos. Conoce los honores de múltiples traducciones y recibe una difusión sólo comparable a la de los comics más populares y de mayor éxito. A los doce años de vida, su autor decide matarla, aunque de más de una forma sigue viviendo. Quino completa su obra a través de un personaje sin nombre o de varios personajes que aparecen sólo como caricatura aislada unas veces, y como tira completa otras.

La experiencia chilena en este campo es particularmente interesante. Manuel Jofré la estudia con detalle en su obra "Las historietas y su Cambio", parte segunda

del libro escrito en colaboración con Ariel Dorfman poco antes de la muerte de Allende y publicado en Argentina por Editorial Galerna en 1974. ("Superman y sus amigos del alma"). La experiencia nace cuando la Editorial Zig-Zag pasa a manos del gobierno de la Unidad Popular y toma el nombre de Quimandú. - Se inicia entonces un replanteamiento sobre el material que editaba Zig-Zag y sobre las posibilidades de cambio hacia una historieta consecuente con la línea de la revolución. Producido el cambio, éste es el cuadro que se presenta:

1) Series nacionales:

- a) Series que continúan sin alteración: Mawa y Dr. Mortis.
- b) Series que continúan con alteraciones: Mizomba, el Jinete Fantasma.
- c) Series nuevas: Patrullera 205, El Manque, Los 5 de la aurora, CONU, Ovni, Al margen de la ley, Los errantes, La legión blanca, Manuel Rodríguez, El hombre y la naturaleza.

2) Series extranjeras:

- a) Series que continúan sin alteración: Infinito, Johnie Galaxia, Sunday.
- b) Series que continúan con alteraciones: Marouf, Espía 13, Episodios de Guerra, Gringo. (1).

Los datos apuntados por Jofré son válidos sólo hasta el septiembre trágico de Chile. La experiencia fue quebrada. Es, sin embargo, reveladora. Nos detendremos algo más en ella.

Naim Nomez se refiere a la misma experiencia en "La Historieta en el proceso de cambio social. Un ejemplo: De lo Exótico a lo Rural", artículo publicado en el Nº 2 de la revista "Educación y Cultura", páginas 109 a 123. Reseña allí las dificultades de concepción, realización, difusión y aceptación de un tipo de historietas no afirmadas sobre la "entretención". Entonces, como mucho antes Lenin, se planteaba el problema de la "continuidad cultural". "No se puede romper con el pasado sin seleccionarlo y utilizarlo. La idea de la continuidad cultural representa la posibilidad de mantener los elementos que aparecen como simplemente "entretenedos" al mismo tiempo que se plantean problemas reales y posibles valores de transición" (2). En base a este principio se realiza en Chile la troncada, pero inusitada experiencia. En "Mizomba el Intocable" la transformación se da por la presentación de nuevos valores y problemas: participación, colectividad de las acciones, totalidad o integración del mundo presentado, el sexo como parte de lo humano. Persiste cierta forma de maniqueísmo, se determina el ámbito geográfico, las situaciones se hacen casi históricas, varía el esquema moral, los negros son también hombres que dudan, que mueren, que luchan por la libertad, que aman y que sufren. El lenguaje no sufre mayores transformaciones y -dice Nomez- "en esto se evidencia que la estructura real de la historieta no ha cambiado" (3). "Hombres de la Jungla" es ya una creación nueva. Aquí, más que una naturaleza idílica, se presenta el esfuerzo humano

por transformar el mundo. "Manque", por último, es un personaje entre lo urbano y lo rural, un personaje como podría ser lo la gran mayoría de los latinoamericanos que en este siglo han pasado de una sociedad rural a una urbana. Pese a lo largo de la cita, queremos transcribir lo que Nomez dice de este personaje y de la importancia de esta tira cómica en un momento de cambio. La ejemplificación posibilitará destacar qué se valoraba de la tira cómica y qué había detrás de ella.

"El Manque está ya aquí, cerca de la ciudad. El contexto de la historieta es el campo chileno, lo rural. - Un mundo que el ciudadano urbano siente lejos y cerca a la vez. Es un intento atrevido de ponerle al lector un mundo - que ya le pertenece y que sin embargo no es suyo todavía (hablamos del lector urbano, ya que según los datos de distribución de las historietas, el 80 ó 90% de los ejemplares distribuidos, se venden en las grandes ciudades y la mayoría de los campesinos no ha visto nunca ni conoce de referencia las revistas). En estos momentos se hacen intentos para que las revistas lleguen a estos lectores.

Argumento: La serie tiene como único personaje a un afuerino campesino, apodado El Manque, que recorre - gran parte del territorio nacional -sobre todo el sur- buscando trabajo. En esta búsqueda tropieza con injusticias y dificultades derivadas de la explotación y las relaciones de producción capitalista. Los demás personajes son rotativos y no aparecen a pesar de que en los creativos se ha discutido la -

posibilidad de darle algunos compañeros. Aunque gran parte de los episodios problematizan directamente las contradicciones que plantea la lucha de clases en el campo, hay algunos que se refieren a robos de ganado (209-224-225-229), - otros a problemas sociales y morales que sirven para introducir el asunto ideológico (210-214-216-220-222-223-226-233).

El Manque representa una tipología por un lado y un hombre heroico por otro. Su mundo y sus acciones, los sucesos que gestan sus aventuras son el pan de cada día en nuestro país. ¿Cuál es el esquema moral que lo cobija? A pesar de actuar casi espontáneamente, movido por impulsos psicológicos determinados, a pesar de afirmarse en una moralidad casi tradicional, El Manque está presentando a través de cada episodio la lucha entre los explotados y los explotadores, la lucha entre los dominantes y los dominados y los conflictos vigentes entre el campesinado y el patrón latifundista. El gran problema de la serie ha sido quebrar el típico maniqueísmo entre buenos y malos y la fácil inversión de valores. La idea es que los malos no deban ser representados así porque son ricos y los buenos porque son pobres y explotados, sino que intenta afinar al máximo los personajes, haciendo que los valores se generen a través del sistema y las ideologías que sustentan los personajes, a través de lo que defienden y constituye el fin de cada uno de ellos.

El Manque no tiene conciencia de clase. Es

un espontaneísta. Pero a medida que evoluciona, a medida que se acumulan sus aventuras y peripecias, se va transformando, va variando, va adquiriendo cada vez más seguridad de lo que es: un explotado que debe unirse a sus compañeros y combatir la inmoralidad e injusticia que ha generado el sistema social existente. Por eso, la unión y la solidaridad de los grupos son importantes. Por eso, hacer participar a la mujer y despojarla de su rol pasivo se hace imperante. Por eso, entender el mundo como una totalidad es para él una necesidad y busca todo tipo de trabajos, todo tipo de experiencias y sufre todo tipo de transformaciones. Las personas evolucionan dentro de un mismo episodio y así un personaje que aparece como "positivo" en un comienzo, luego se transforma en "negativo" por su actuación y el sentido social de ésta.

El mundo se ha hecho cercano y el problema - consiste en que el lector lo acepte. Ningún sector de la ecnomía nacional más problematizado que el agro. Es aquí donde se producen los mayores conflictos sociales porque es uno de los más profundizados por el proceso de cambio. Crear un héroe o un grupo de héroes en medio de estos conflictos y hacer que el lector los guste: esa es la oportunidad del Manque.

En lo positivo se puede notar: a) La transformación de los personajes que son enemigos del Manque, que a partir de algún acontecimiento y la ejemplarización de éste, cambian. Cuando esto ocurre con personas de condición proletaria estaría bien. Pero si esta transformación se opera en

el patrón, borra la lucha de clases y la disuelve; b) También es positivo el cuestionamiento de la justicia legal y la posibilidad continua de que pueda ser injusta; c) Las relaciones de solidaridad entre los campesinos y de oposición entre campesinos y patronos; d) El mayor relieve y participación de los personajes femeninos; e) La captación de un problema ideológico a través de un problema moral o afectivo (psicológico); f) La relación continua entre un problema particular o individual con uno universal o que afecta a todos; g) El desclasamiento de algunos campesinos arribistas que favorecen a los patronos; h) La solución parcial de los problemas sociales, que es parte de la realidad nacional.

En lo "negativo" habría que acotar: a) La poca actuación y relieve de los demás personajes; b) la obviedad de algunas acciones y explicaciones que el lector alienado rechazará inmediatamente; c) La búsqueda en algunos guiones, de la naturaleza como generadora de conflictos que tienen causas sociales determinadas; d) Problemas como el juego, o el alcoholismo que son planteados como problemas en sí y no conectados a un sistema social que los origina; e) El planteamiento de la lucha de clases como venganza u otro tipo de problemas espontaneístas que diluyen la verdadera causa.

El Manque es una historieta polémica en su "contenido". Escrita para un momento determinado del proceso de cambio y como reforzamiento del mismo ¿cumple esta -

función?. El problema está inmerso en el cuestionamiento mismo de los medios de comunicación de masas y su posibilidad - superestructural de cambiar conciencias. El Manque no resuelve contradicciones, las forja. Y en este sentido es saludable tener a mano un personaje que hace en las historietas lo que hipotéticamente debiera estar haciendo en la realidad. En este sentido paradigmático es que la ficción puede ser un modelo operativo útil y tal vez muy importante" (4).

La historia del anticomic no estaría completa si no dijésemos que su poca difusión y su consecuente escasa presencia son parte de sus características. En el mejor de los casos se parte de una duda: ¿vale la pena una tira cómica cuestionadora?, ¿el medio "tira cómica" no es ideológico por sí mismo y no representa al capitalismo disolvente, narcotizador y consumista?, ¿no es parte de la "industria cultural" - que se combate?, ¿es posible una tira cómica que usando los elementos del comic tradicional tenga otro contenido y no sea absorbida por el sistema?. La experiencia chilena se debatió en estas dudas. Están al fondo mismo de la definición de anticomic. De todos modos, cada vez nuevos dibujantes y guionistas creen en la posibilidad de rescatar el valor de la historieta y crear un anticomic. La historia aún está por hacerse.

Ludovico Silva señala a propósito de esta corriente en Venezuela: "En Venezuela, aunque menos sistemáticamente, ha habido historietas así; recordamos la serie El Empe



rador, que en el diario Clarín caricaturizaba a Rómulo Be--tancourt, lo que le valió persecuciones al dibujante Hostos Poleo; o los dibujos de los semanarios humorísticos como La Pava Macha, La Saparapanda, El Infarto, o El Imbécil, donde dibujantes como Régulo Pérez (quien es además un excelente narrador) hacían la caricatura de los regímenes "democráticos", aunque cometiendo a veces el error de hacerlo mediante mensajes "abiertos", declaradamente políticos; para no hablar de Zapata, quien ha desarrollado toda una técnica humorística de gran alcance e impacto. Sin embargo, ninguno se ha decidido a hacer historietas sistemáticamente. Mientras no lo hagan, carecerán del arma principal" (5).

Coincidimos con la última observación de Ludovico Silva. Hoy sigue siendo válida. Simplemente añadiríamos a su lista nombres como Otero, creadora de Donato, y Fonseca, el autor de "Ranchitos".

Esta parte de la historia se ha concentrado en América Latina. La del comic giró en torno a lo norteamericano. No es una casualidad ni una arbitrariedad. El origen no define los productos pero explica el entorno en el que aparecen y nos acerca a las motivaciones que los generan.

---

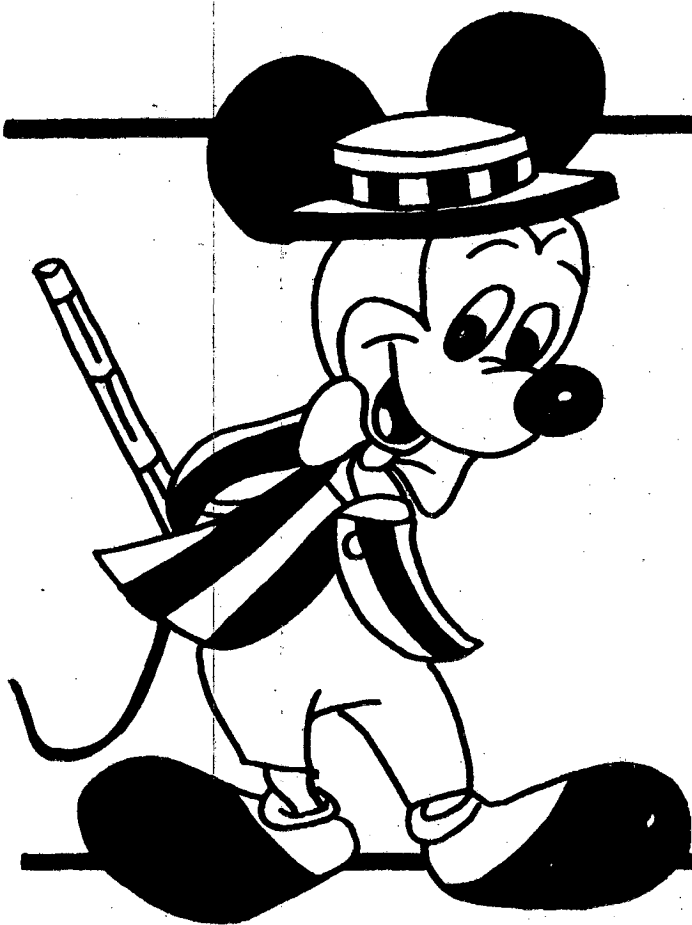
#### NOTAS.-

- 1) Manuel Jofré, "Las historietas y su cambio", en "Supermán y mis amigos del alma", pág. 129.

- 2) Naim Nomez, Revista "Educación y Cultura", nº 2, pág. - 113.
- 3) *ibid.*, pág. 119.
- 4) *ibid.*, pág. 121-123.
- 5) Ludovico Silva, "Teoría y Práctica de la Ideología", -- pág. 127.

María Elena Ramos

---



WALT DISNEY  
Y SU  
INFLUENCIA IDEOLÓGICA

Walt Disney no vivió para celebrar los cincuenta y dos años de su empresa. El 16 de octubre de 1975 se conmemoraba un nuevo aniversario de Producciones Walt Disney. Podemos afirmar, sin llegar a equivocarnos, que uno de los trampolines más importantes para las finalidades políticas e ideológicas de los Estados Unidos en el sistema mundial ha sido la aplicación de programas infantiles estratégicamente presentados bajo la cobertura del simple "divertimiento" y Producciones Disney ha sido uno de los pilares im-

portantes para esta penetración ideológica tan sutil. No hay más que leer algunas de las tiras cómicas del Pato Donald.

El comic de Disney siempre ha ocupado un lugar predominante en la pedagogía del colonialismo. A partir del hecho de que casi ninguno de sus personajes son producto de las situaciones sociales en que se desenvuelven, ni el resultado de los procesos históricos que los condicionan, se puede entrever ya la carga ideológica de estas series puestas en pie y creadas, no creemos que en forma despreocupada e inconsciente, como opinan algunos, para legitimar un sistema de dominio. No es extraño que la USIA -Agencia de Inteligencia e Información, semejante a la CIA y organismo dependiente del Departamento de Estado Norteamericano- se haya preocupado tan intensamente por distribuir nuevas series de las historietas y personajes de Walt Disney.

A estas alturas, el imperio cultural de Disney pasa por ser una de las más poderosas fuentes de producción ideológica USA. Actualmente pasan de 800.000.000 los individuos que han leído un libro o una revista Disney y son más de 240.000.000 los espectadores de uno cualquiera de sus films. Lógico es que un imperio cultural presentado con tanta magnificencia haya encontrado en las "generaciones Disney" un indudable campo de aplicación. El autor Pastor Vega, en "Cine Cubano" nº 81-82-83 (número íntegramente dedicado al comic) señala que "la relación de hegemonía que se establece entre los niños-adultos que vienen con la civilización Disney y

sus técnicas y los niños-buenos salvajes que aceptan esta - autoridad extranjera y entregan sus riquezas, queda revelada como la réplica matemática de la relación entre la metrópoli y el satélite, entre el imperio y su colonia, entre los dueños y sus esclavos...".

### Una breve historia

Cuando se habla de los comics animados, mejor denominados dibujos animados, tenemos que recurrir por siempre al nombre de Walt Disney. En agosto de 1923, él había filmado "El Mundo Maravilloso de Alice", que desarrollaba una nueva técnica dentro del comic: el dibujo animado. - En efecto, films como "Félix el gato" y "Out of the Inkwell" colocaban al dibujo animado dentro de la película en "vivo". Entre tanto, Disney se instala en California, con unos pocos dólares en el bolsillo. Aquí comenzaba la mayor industria de producción de dibujos animados. El 16 de octubre de 1923, Disney comenzaba a crear y diseñar la Compañía Disney.

El dibujo animado, que nace con el objeto de contribuir a la programación infantil del cine, pronto se encarga de recoger en sus fotogramas la imagen e idea que la sociedad industrial que sustenta necesita inculcar en la mente del público.

Walt Disney. Nace en Chicago en 1901. Estudia dibujo en esa ciudad y en Kansas City. Aquí comienza su trabajo en uno de los periódicos de la localidad. Eran los tiempos del cine mudo, aunque ya se hacían experiencias hacia el sonoro. Disney creó entonces su muñequito Mickey y lo puso a hablar, igual que a sus amiguitos Minnie, Pluto, Goofy y el Pato Donald. Para 1928 produce Steamboat Willie, su primera película sonora de éxito. En 1937, al producir "Blancanieves", requiere un inmenso grupo de dibujantes, los cuales necesitan tres años completos para elaborar los dibujos. Las siguientes producciones, como "Pinocho", "Bambi", "Dumbo", le exigen igual esfuerzo y le impulsan por la vía de las historietas impresas. De todas maneras, el comic no adquiere un desarrollo independiente del dibujo animado del cine. Habían pasado 20 años desde el nacimiento de Yellow Kid hasta los primeros dibujos animados con los cuales se crea y se perfecciona la técnica de la animación. Disney se conoce con Ub Iwerks en 1925 en "Alice in Cartoonland". De este encuentro surge una serie de grandes hallazgos técnicos que impulsan su auge económico.

Para la misma época, Europa no aporta nada realmente interesante. Los intentos se pierden por aislados y faltos de continuidad. Este hecho favorece aún más el crecimiento de Disney que, en unión con la King Features,

copa las dos terceras partes del mercado mundial de historietas.

Así pues, para 1928 Disney es ya un magnate, el "magnate de la sonrisa abierta, de los sueños e imaginaciones infantiles". Sus producciones son distribuidas en buena parte del mundo. Su influencia es discutida por psicólogos, sociólogos, estudiosos de la comunicación. En un país como Suecia donde se estimula la educación sexual y se exhibe en cine y TV en horarios infantiles - programas relativos a experiencias en campos nudistas, se prohíbe en cambio la venta y exhibición de las producciones de Disney por considerarlas nocivas e inmorales.

Los muñequitos de Disney han sido utilizados en varias oportunidades como portavoces de campañas propagandísticas del gobierno de los Estados Unidos, dentro y fuera de sus fronteras. "Victory Through The Air Power" fue una típica campaña de concientización lanzada cuando la Segunda Guerra Mundial. Un corto del Pato Donald trata de convencer a la gente sobre la conveniencia de pagar los impuestos para contribuir al fortalecimiento del instrumental bélico. Walt Disney realizó varias series, una de ellas especialmente dirigida a motivar a los obreros de las fábricas de material bélico incitándoles a incrementar al máximo la producción. "Como un eco de los designios repletos de "buenos sentimientos",

promovidos por los intereses del New Deal, la producción disneyana de 1928-1929 entrega al mundo la imagen de una América amistosa y confiada, imbuida de buena voluntad. No resulta tampoco casual que en plena política de Buena Vecindad para América Latina, Disney envíe con cargo de embajador a los países del traspatio al Pato Donald, representante amistoso y alborozado del "gran vecino del Norte". En "Saludos, amigos" (1943) y "Los Tres Caballeros" (1944), las gracias del pato configuran una visión folklorista, ideal y condescendiente, que trata de disculpar una abierta política de penetración económica y colonización cultural".

Una cita más sobre el tema: "Es precisamente a partir de la posguerra que el Pato Donald pasa a ocupar el centro de la producción de Disney, una vez paralizadas las apariciones del ratón Miquito. El espejismo de una América ingenua y venturosa -reflejado en el candor sonrosado y la conciencia cívica de Mickey Mouse- cede el paso a la intolerancia anticomunista de la guerra de Corea y el código de la violencia, abonando el escenario propicio para el desarrollo del Pato Donald como individualidad neurótica y pragmática".

El imperio comercial es, hoy en día, incalculable: historietas, juguetes, emisiones de TV, películas, parques infantiles como Disneyland y Disneyworld que son, en realidad, verdaderos complejos turísticos. Muerto el "inocente" Disney, su imperio continúa.



## CRONOLOGIA DE WALT DISNEY

### \* 16 de octubre de 1923

Walt Disney firma contrato con M.J. Winkler para producir la serie de "El Mundo Maravilloso de Alicia". Esta fecha se ñala el principio de Producciones Walt Disney.

### \* 1 de marzo de 1924

Estreno de la primera película de la serie: "Un Día con - Alicia".

### \* Enero de 1926

Los Disneys instalan su Estudio en el Nº 271º de Hyperion Avenue en Los Angeles.

### \* Agosto de 1927

Estreno del primer film de dibujos animados: "Oswaldo, El Conejo de la Suerte".

### \* 18 de noviembre de 1928

Estreno de "Steamboat Willie" en el Teatro Colony de Nueva York. Este fue el primer film de dibujos animados del Ratoncito Miguel y también la primera aparición de Minnie Mouse y del villano Pete.

### \* Julio de 1929

Estreno de la primera "Sinfonía Absurda": "La Danza de la Calavera".

### \* 13 de enero de 1930

Debut de las tiras cómicas del Ratoncito Miguel.

\* Octubre de 1930

"The Chain Gang" se estrena con la primera aparición de Pluto (pero este nombre le fue dado al año siguiente en "The Moose Hunt").

\* 1930

Primer libro de Disney (El Libro de Mickey Mouse).

\* 30 de julio de 1932

"Flores y Arboles": primer film de dibujos animados a colores y primer ganador del Premio de la Academia.

\* 15 de noviembre de 1932

Inauguración de la escuela de Arte en el Estudio Walt Disney para la formación de nuevos animadores.

\* 27 de mayo de 1933

Estreno de "Los Tres Cochinitos", ganador del Premio de la Academia.

\* Junio de 1933

Ingersoll vende el primer reloj "Mickey Mouse".

\* 9 de junio de 1934

Estreno de "La Gallinita Juiciosa", donde aparece por vez primera el Pato Donald.

\* 21 de diciembre de 1937

Estreno de "Blancanieves y los Siete Enanos" -primer largometraje de dibujos animados-, en el Teatro Carthay Circle.

- \* 7 de febrero de 1940  
Estreno de Pinocho.
- \* 6 de mayo de 1940  
Estudios Walt Disney se trasladan a Burbank.
- \* 13 de noviembre de 1940  
Estreno de "Fantasía".
- \* 20 de junio de 1941  
Estreno de "El Dragón Chiflado", primer film en vivo producido por los Estudios Walt Disney.
- \* 17 de agosto de 1941  
Walt Disney y sus artistas realizan una gira de buena voluntad por América del Sur.
- \* 8 de diciembre de 1941  
El Ejército norteamericano requisiona la parcela de los Estudios Walt Disney.
- \* 1 de enero de 1943  
Estreno de "El Rostro del Führer", ganador del Oscar.
- \* 12 de noviembre de 1946  
Estreno de "Canción del Sur".
- \* 4 de mayo de 1949  
Estreno de "Isla de los Mares", primera aventura de la vida real producida por Disney.
- \* Octubre de 1949  
Constitución de la Compañía Musical Walt Disney.

\* 19 de julio de 1950

Estreno de "La Isla del Tesoro", primer film de acción totalmente "en vivo".

\* 25 de diciembre de 1950

"Una Hora en el País de las Maravillas", primer film para la televisión.

\* 5 de febrero de 1953

Estreno de "Peter Pan".

\* 18 de febrero de 1953

Estreno de "El Esquimal de Alaska", primer film con lugares y gentes producido por Disney.

\* 10 de noviembre de 1953

Estreno de "El Desierto Viviente", primer film distribuido por la recién creada "Buena Vista Company" que en adelante iba a distribuir los productos Walt Disney.

\* 27 de octubre de 1954

Por primera vez sale al aire la serie de TV "Disneylandia".

\* 15 de diciembre de 1954

El show "Disneylandia" presenta la historia de Davy Crockett.

\* 23 de diciembre de 1954

Estreno de "20.000 leguas de Viaje Submarino".

\* 17 de julio de 1955

Inauguración de Disneylandia.

- \* 10 de octubre de 1957  
Primer programa televisado de la serie de "Zorro".
- \* 19 de marzo de 1959  
Estreno de "El Perro Humano", primero de una serie de televisión.
- \* 14 de junio de 1959  
Viajes por montaña, monorriel y submarino inaugurados en -  
Disneylandia.
- \* 4 de mayo de 1962  
Disney compra el Centro Deportivo de Denver.
- \* 22 de abril de 1964  
Inauguración de cuatro exhibiciones "Disney" en la Feria -  
Mundial de Nueva York.
- \* 29 de agosto de 1964  
Estreno de "Mary Poppins".
- \* 15 de diciembre de 1966  
Walt Disney fallece.
- \* 13 de marzo de 1969  
Estreno de "Cupido Motorizado".
- \* 22 de junio de 1969  
Fundación de los Archivos Walt Disney.
- \* 17 de junio de 1971  
El visitante número cien millones es recibido en Disneylandia.

• 1 de octubre de 1971

Inauguración del Mundo de Walt Disney.

• 20 de diciembre de 1971

Muerte de Roy Disney.

• 16 de octubre de 1973

Aniversario de los cincuenta años de Producciones Walt -  
Disney.

## LOS COMICS CONSIDERADOS COMO CONTRA-CULTURA

### NOTA DE LA REDACCION

Reproducimos a continuación uno, de los tres artículos, de los trabajos que completan el libro: "LOS COMICS DE MAO" (G. Nebiolo; J. Chesneaux; U. Eco; "Los comics de Mao"; Edit. Gustavo Gili, S.A.; Barcelona, 1976).

Este texto ha llegado a nuestras manos, y por tratar en este número de COMUNICACION el tema de los comics, hemos creído conveniente reproducir uno de los trabajos y así conocer "aunque sea un poco" de cerca lo que se está haciendo en la China de Mao sobre este arte y esta nueva forma de comunicación.

.....

Los comics están ocupando un lugar cada vez más relevante en la vida cultural, comercial, académica, publicitaria, erótica, periodística, familiar, financiera de la sociedad industrialmente evolucionada de Occidente. El comic, como cualquier otro elemento de la sociedad contemporánea fundamentado en el beneficio, es en primer lugar una "mercancía". Reeditar antiguos comics a precios "de aficionados", constituye un magnífico negocio, y ciertos editores están especializados en la publicación de refinadas ediciones de comics "para adultos", como, por ejemplo, el caso de Barbarella en Francia.

Las aventuras de Tintín y Asterix, de Mandra-

ke y Tarzán traspasan las barreras existentes entre distintas generaciones, clases y naciones (cada una de las series más importantes ya está traducida a varios idiomas). El mismo ambiente académico, que aspire a sacudirse de encima la excusa de no estar de acuerdo con los tiempos, acepta estas novedades, muchas veces con una benevolencia no demasiado complaciente: y, de aquí nace, pues, el lenguaje esotérico inspirado, sobre todo, en el psicoanálisis, en la economía, en la informática, de aquí los esquemas semi-matemáticos, con "modelos" y "conjuntos", las disquisiciones que privilegian el plano de las estructuras y de las formas. Es, por consiguiente, quien realiza el inventario del repertorio "gestual" de los comics (1), quien examina con detalle su "corte" técnico, quien analiza la "preponderancia de la página como autónoma entidad fabuladora" (2). De esta orgía de neoformalismo sólo permanecen inmunes unos pocos autores que se preocupan más que los demás por individualizar el contenido de los comics y su eficaz función social (3).

Desde hace poco tiempo, los comics se presentan como una síntesis fascinante de todo el patrimonio cultural de las sociedades industrialmente desarrolladas: claro dominio de la búsqueda del beneficio en el mundo de la cultura (Hergé, el padre de Tintín, es multimillonario), sistemático disfrute de los nuevos recursos comerciales proporcionados por el ascenso de la nueva generación, al rango de consumidor autónomo, omnipotencia de la masa media (McLuhan), contaminación de la reflexión intelectual en la



obra del esoterismo mundano, intento de "modernización" de la Universidad, evasión con respecto a una realidad, que se desespera por lograr su posesión, uniformidad ideológica con tendencia a aniquilar los conflictos reales, introduciendo en el mercado un producto del que puede disfrutar tanto el rico como el pobre, el adolescente como el adulto.

Al encontrarse inesperadamente frente al comic chino, el lector occidental se mostrará, sin duda, extrañado, quedará desconcertado y desilusionado.

Utilizará, instintivamente, el parámetro del que dispone y se sentirá inclinado a comparar las temáticas expresivas, a hacer referencia a todo lo que se suele esperar de los comics que está acostumbrado a leer. Seguramente, tendrá, pues, la tendencia a juzgar "atrasada" la técnica del comic chino, porque no utiliza los efectos sacados del cine, porque no acude al recurso de la variación de dimensiones de las imágenes, porque el dibujo y el texto no resultan orgánicamente ligados por el "bocadillo" con el diálogo, o, finalmente, porque todo el conjunto resulta poco animado: uno de los comics, de manera especial, el que cuenta la historia del soldado Lei Feng, presenta, acentuado al máximo, este carácter "estático" de las imágenes, por cuanto utiliza solamente los fotogramas, según el antiguo procedimiento de las foto-novelas tan en boga antes, e incluso después, de la primera guerra mundial.

El lector occidental notará, también, con

sorpreza, que el texto de estos comics es totalmente autónomo con respecto a la imagen, la cual acaba por cumplir, solamente, una función complementaria, al extremo de resultar como superpuesta, ajena al planteamiento y netamente distinta. Encontraré más bien convencional, incluso, el tipo de dibujo, demasiado figurativo y algo monótono: un dibujo que, como máximo, insiste aquí y allí sobre el claroscuro y se diferencia solamente por la mayor o menor linealidad, según la marcha de la narración.

En lo que se refiere al contenido, también tendremos no pocos motivos de sorpresa: ausencia total de cualquier clima de ensoñación, ningún "suspense", rechazo del superman y de los exploits inverosímiles, ninguna superpotencia maléfica, ningún efecto de terror o de turbación; sólo personajes sencillos, animados por buenos sentimientos cuyas comunes aventuras constituyen el objeto de una narración que tiende explícitamente a la educación política, unas historias, finalmente, de individuos que no ofrecen ningún interés particular, como dice Brecht a propósito de la gente de Praga en "Schweyk en la Segunda Guerra Mundial".

Por poco que se considere "culto" el lector occidental de estos comics, corre el riesgo de que su irritación latente y su descontento encuentren un pretexto ulterior en la falta de respeto de la tradición china. Este tipo de comic de la China popular señale un rompimiento y equivale a una traición a la "rica herencia" del pasado chino, además de constituir una despreciable infiltración de las formas

gráficas occidentales en el mundo chino.

Esta posición, sin embargo, resulta insostenible si se parte de la historia de las artes y de las tradiciones populares en China. Si no los comics, al menos las series de imágenes sucesivas y encadenadas para elaborar una narración junto con un resumen publicado paralelamente (lian-kuan-hua), se remontan a la dinastía Ming (siglo XIV-XV) o a épocas todavía anteriores; además, estas historias ilustradas son anteriores a los comics occidentales, y no viceversa, incluso resulta imposible establecer, hoy día, si se ha tratado de una derivación directa (como ha ocurrido con la imprenta) o si sólo, por el contrario, ha consistido en un desarrollo paralelo e independiente (como ha ocurrido con el bronce o el molino de viento).

Este método expresivo se utilizaba para difundir la moral confuciana: las "Veinticuatro historias de piedad filial (er shi-si-xiao)" se presentan como otros tantos comics que ponen de relieve, por ejemplo, la abnegación de un hijo que se tiende sobre el hielo para lograr que se funda, a fin de obtener unos peces para su madre enferma. Pero, también las historias edificantes del budismo (como las del cristianismo occidental de los siglos XVIII y XIX) se sirvieron ampliamente de esta forma popular de expresión gráfica. Y las grandes novelas populares chinas de la época moderna, existían, también en versión resumida e ilustrada: Shui-hu, por ejemplo, una novela sobre caballeros errantes,

que narra la gesta de los 108 bandidos-justicieros del bosque de Liang-shan.

Estas historias ilustradas de la antigua - China eran, por consiguiente, profundamente populares, eran leídas por las masas y contribuían a plasmar, por reflejo, su orientación. No puede decirse que se tratase de una auténtica cultura popular e independiente, ya que en las condiciones de la sociedad imperial china, gobernada burocráticamente y con una base agrícola, la cultura popular experimentaba profundamente la influencia de la ideología de la - clase dominante, compuesta por propietarios rústicos y literatos confucianos. Es lícito aplicar a la China imperial - la categoría gramsciana de "bloque histórico", y este bloque histórico chino era, entre otras cosas, excepcionalmente duro de oído y de una singular densidad. Las masas populares vivían a la merced de los poderosos y dependían de ellos, - incluso en el aspecto cultural, a pesar de sus esfuerzos - constantes por emanciparse.

Para llegar a comprender los comics de la - China popular, lo mejor sería acudir a una tradición menos antigua, aunque absolutamente válida y vital: la tradición de Yenan, el centro más importante de la guerrilla comunista en China, durante los años de la lucha armada contra la invasión japonesa, primero, y contra el Kuomintang, después.

En efecto, durante este período numerosos - intelectuales, movidos por el patriotismo, por el deseo de

acercarse al pueblo, por su simpatía por la lucha de los comunistas, abandonaron las ciudades para reunirse con las bases de la guerrilla y compartir la dureza de vida de los partisanos. Pero no se les podía considerar totalmente conquistados por las nuevas ideas y conservaban, en muchos casos, - una conciencia de élite en la cultura y el arte.

Tiene lugar una convención en Yenan, en Mayo de 1942, en el curso de la cual varios centenares de estos - intelectuales sostienen conversaciones con los dirigentes comunistas, los soldados y los campesinos. En el discurso de apertura de la convención, Mao declaró: "El mero hecho de que estos escritores y estos artistas hayan acudido a Yenan, al territorio de las bases de la resistencia, no significa, ni mucho menos, que hayan llegado a identificarse totalmente - con las masas populares de estas bases. Sin embargo, esta - identificación es necesaria si queremos que prospere nuestra labor revolucionaria. La conferencia que hoy hemos organiza do, debe servirnos de ayuda para transformar realmente a la literatura y el arte en una parte integrante del mecanismo - general de la revolución, en un potente instrumento de unifi cación y de educación popular, en un arma terrible que nos - permitirá vencer al enemigo y aniquilarlo, en un medio capaz de ayudar al pueblo en su continua lucha contra el adversa- - rio".

En la convención se discute acerca de dos - problemas de fondo. Primero: "¿Al servicio de quién debemos

poner nuestra literatura y nuestro arte?". La respuesta fue: "Al servicio del pueblo"; lo cual comportaba la renuncia a las costumbres elitarias, la denuncia de la cultura en sí como finalidad, la definición del arte y de la literatura como actividad conectada a la vida conjunta de la comunidad.

De la respuesta al primer problema derivaba la formulación de la segunda pregunta: "¿De qué modo hay que servir a las grandes masas populares?".

Parece ser que la discusión acerca de este segundo aspecto resultó mucho más compleja. Para algunos, realmente, se trataba, en primer lugar, de elevar el "nivel" cultural de las obras destinadas al público popular; para otros, por el contrario, lo más importante era que las obras literarias y artísticas, fueran accesibles a todos. Mao Tse-tung, en sus conclusiones, se toma la cuestión a pecho y reconoce que, en efecto, el problema del "nivel" era un problema serio; además, subrayó que era más importante asegurar una amplia audiencia a las obras literarias y artísticas, que elevar el nivel de las mismas; incluso considerándolo como una finalidad constante de por sí, independientemente de su contexto social: "ampliamente accesible, significa accesible al pueblo; elevación del "nivel" significa elevación del "nivel" a favor del pueblo".

En su concluyente intervención, Mao insistía particularmente en el hecho de que los escritores y los ar--

tistas no deben refugiarse en los géneros "nobles" (teatro - clásico, novela, poesía convencional, pintura sobre seda) y - no deben despreciar las formas artísticas y literarias de carácter popular: "Nuestros maestros de la pluma deben dedicar su atención a los diarios murales escritos por las masas, así como a las cartas enviadas desde las unidades militares comba\_tientes; nuestros maestros de la escena deben, por su parte, dirigir su atención a los pequeños contingentes de tropas que operan en las unidades militares y en los pueblos". Todos es\_tos géneros "menores" son, en el fondo, más significativos - que otras actividades creativas más prestigiosas, desde el mo\_mento en que contribuyen a establecer un contacto directo entre el pueblo y la creación artística y literaria.

Nos encontramos en presencia de una de las - primeras formulaciones sistemáticas de la "línea de masa" en el campo de la literatura y del arte, línea de masa que, luego, estará destinada a cumplir un papel fundamental en toda - la vida política de la China popular en los años cincuenta y, sobre todo, en los años sesenta, como, por otra parte, testimonian directamente los cómics reunidos en el presente volu\_--men.

En los años cuarenta, esta "línea de masa" da lugar a una serie de realizaciones concretas. Algunos escritores oriundos de las ciudades se trasladan a los pueblos, - comparten la vida sencilla y ruda de los campesinos, totalmen\_ te desconocidos para ellos, hasta entonces, se alimentan de -

pan de harina de mijo, se llenan de pulgas, duermen en el kang (4). Sus narraciones están impulsadas por sentimientos cálidos y sencillos, como, por ejemplo, en el caso de los cuentos de Chao Hsu-li: "Las modificaciones en el pueblo de Li" y "La mañana de los habitantes del pueblo" que describen las nuevas condiciones de vida de las familias pueblerinas, después de la reforma agraria; las "Baladas de Li Yu-tsai" narran, de una manera todavía más resuelta, la sinceridad y la audacia políticas de los campesinos. El anciano Li Yu-tsai es un militante del partido comunista de un pueblo en el que, anteriormente, ciertos "cuadros" poderosos han cometido errores y en el que el terrateniente y sus hombres continúan ejerciendo un dominio moral sobre los campesinos, a los que intimidan. El anciano Li, antes que aplicar de un modo mecánico las directrices burocráticas, se instala al lado de la familia más pobre del pueblo; calla y escucha, y, cuando tiene que formular órdenes, compone simplemente un estribillo, una cancioncita fácil de aprender, y que, por ello, se repite y se difunde. Así, a través de "un procedimiento sencillísimo de expresión artística y literaria" (para imitar el lenguaje "ciudadano"), el anciano logra transformar la situación del pueblo, restituir la confianza en sí mismos a los campesinos, y acabar, por fin, con el poder despótico del señor feudal y disipar el triste recuerdo de los métodos autoritarios empleados por ciertos comunistas.



La misma "línea de masa", el mismo deseo de ligar íntimamente la vida cultural y la lucha política, lo encontramos en las célebres incisiones en la madera de la época de Venan. Estas estampas populares, de fácil comprensión y estimadas por los campesinos, muchos de los cuales eran analfabetos, narraban la dureza del trabajo en el campo, la violencia de la opresión de los latifundistas y de los japoneses, la fuerza del movimiento campesino. Incluso, una de las danzas populares, el yangke, que estaba muy difundida en las bases de la guerrilla alrededor de 1940 y que chocaba por su simplicidad a los periodistas occidentales que visitaban aquella región, experimenta la pujanza de los imperativos colectivos, la fuerza del pueblo unido, en un sentido casi físico, en un movimiento único: no se han previsto ejemplares aislados ni exhibiciones individuales, sino que todo el pueblo canta en círculo y unifica movimientos extremadamente sencillos.

La cultura original, elaborada colectivamente y elevada al nivel político, a partir de Venan, ofrece, además, una versión del comunismo chino muy distinta de la imagen que nos daban los intelectuales revolucionarios, incluyendo a los más decididos, en la época en que las grandes ciudades deshumanizadas, como Shanghai, estaban en el centro de la lucha, alrededor de 1920-1930. En Venan, el intelectual tenía la posibilidad de mezclarse con el pueblo, en Shanghai la empresa era tremendamente ardua. En la historia del comunismo chino, el habitante de Shanghai se opone al ha

bitante de Yenán (y esta oposición llegará a su apogeo en los años 60, en el momento de la "lucha entre las dos líneas" y con la aparición del conflicto entre Mao Tse-Tung y Liu Shao-chi).

Los comics chinos forman parte del patrimonio cultural del hombre de Yenán.

La función específica de estos comics es, en realidad, la de transmitir un mensaje, de suministrar una demostración. Es decir, cumplen una función decididamente pedagógica, en cuanto explican y hacen más fácilmente comprensible lo que todos ya conocen, aunque de un modo confuso.

Este es, por ejemplo, el sentido del comic que cuenta la historia del soldado Lei Fêng. En esta narración, el heroísmo está colocado en pleno centro de la vida cotidiana, la más sencilla e incluso banal, mientras que, al principio, Lei Fêng soñaba con aventuras espectaculares. Este heroísmo conduce a la humildad y es un heroísmo silencioso: actuar sin discutir, sin hablar de uno mismo... Lei Fêng está ligado a la gente sencilla de su círculo de relaciones calurosas e íntimas, sin ninguna presión y sin actitudes de extrañeza. Es uno de ellos, y la contribución personal de sus gestos de solidaridad, le parece inútil, fuera de lugar.

En el comic titulado "La muchacha de la comuna popular", los problemas de la vida cotidiana están afrontados con una clave más ruda; más que de heroísmo, se trata de la armonía entre la vida privada y la vida pública. Li -

Shuang-shuang, la campesina que tiene un marido conservador e individualista, sabe que cada choque doméstico tiene, analizado a fondo, implicaciones que atañen a la colectividad, y, en efecto, con la ayuda de todo el pueblo, llegará a convencer a su marido para que se "libere del hombre antiguo".

La China está empeñada en una gigantesca lucha para dar vida a una nueva sociedad, basada en la construcción de un hombre nuevo. A través de incertidumbres y fracasos, a través de acometidas y sacrificios, campañas como la de la rectificación (1957), la del "salto hacia adelante" (1958-1960), para la creación de las comunas populares, o para la "Revolución Cultural", han representado unos esfuerzos notables para facilitar el avance del proceso de construcción de esta nueva sociedad y de este hombre nuevo. Lei Fêng y Li Shuang-shuang son dos típicos personajes de la nueva China.

Los comics de la China popular se han convertido, además, en "parte integrante del mecanismo general de la Revolución", según la fórmula propuesta por Mao en 1942, en la convención de los escritores y los artistas en Yenan.

La China popular, sin embargo, está rodeada por un mundo hostil que se inspira en unos valores políticos, sociales, económicos, radicalmente distintos, y que, la mayor parte de las veces, ni siquiera esconde su intención de liquidar a este peligroso foco de discordia. Los chinos viven, por ello, en un estado continuo de alarma y deben estar alerte para lograr descubrir a los enemigos ocultos y las oscuras

maniobras que los amenazan. Esta llamada a la vigilancia se refiere de manera especial a los chinos del Sur, dada la vecindad de Hong Kong, como se puede ver en el comic titulado "Siguiendo las huellas", sacado de un film semipolicíaco, producido recientemente en los estudios cinematográficos de la China popular, en el cual una campesina de buena fe, puede ser el instrumento inconsciente de los agentes enemigos infiltrados en el territorio chino. Resulta significativo el hecho de que esta narración esté fechada en 1961, el año en el que a las consecuencias de las periódicas calamidades agrícolas y de los errores del "salto hacia adelante", hay que añadir el aislamiento casi total del país a nivel internacional (es el año del rompimiento con la URSS).

Pero, además del riesgo de las infiltraciones, la guerra es un argumento que los chinos deben tener bien presente. Hay que tener en cuenta que la eventualidad de una guerra no debe ser excluida, ni mucho menos, y ellos deben estar dispuestos a afrontarla en cualquier momento. Deben aprender a no sentirse un pueblo vencido de antemano, fácil de aplastar bajo el peso de una tecnología "más avanzada", o que está destinado a ser el vasallo inerme de una guerra atómica. La guerra del pueblo está, en efecto, sólidamente basada en los inmensos recursos de la voluntad colectiva, y todas las ocasiones son buenas para recordarlo, ya se trate de experiencias obtenidas de un pasado próximo o remoto, o de los ejemplos sacados de la China o de otros países.

En el comic "La guerra del opio", tiene un significado concreto el hecho de recordar a los chinos contemporáneos la resistencia encarnizada que los habitantes del pueblo de San-yüan opusieron a las "casacas rojas" de la reina Victoria en 1841; si éstos fueron derrotados, no fue debido a que sus fuerzas fueran inferiores, sino a la traición de la burocracia imperial china-manchú que se apresuró a estipular un convenio por miedo a la acción popular.

Los episodios sacados de la guerra contra el Kuomintang en la China meridional en 1927-1934 (Destacamento femenino rojo) o de la Guerra de Liberación de la isla de Hainan en 1949 (Mar azul y corazón rojo), están todavía más cercanos en el tiempo y en el espacio. Después de una generación, dos como máximo, ya nos encontramos frente a guerras capitaneadas por campesinos, bajo los auspicios del partido comunista, que abren una perspectiva revolucionaria; estas guerras, concretamente, han preparado el terreno para la subida al poder de los comunistas chinos y la lección política que de ello se deriva, resulta enormemente popular, desde el momento en que, de estas luchas, brotó la república popular china. También en estos comics se halla contenido el mismo mensaje: el pueblo en armas, es invencible.

Además, resulta muy valioso recordar en la "Carta del Vietnam del Sur", a los lectores chinos, lo que son capaces de hacer sus vecinos vietnamitas, contra la superpotencia americana, ya que ellos pueden encontrarse algu-

na vez en las mismas condiciones.

Si ésta es la función social de los comics chinos, no debe maravillarnos la desproporción entre texto e imagen. El texto tiene una importancia primordial, y el soporte figurativo interviene, entretanto, como complemento secundario y accesorio. La misión del comic es sólo la de atraer la atención del lector, mientras que el texto, - por el contrario, adquiere una propia autonomía.

Todos los comics seleccionados y reunidos en este volumen, ya sea los que se refieren a las relaciones entre los hombres en el seno de la nueva sociedad, ya sea los que, por el contrario, narran la lucha común contra el enemigo del exterior, se basan, en cualquier caso, en una visión trágica de la existencia. La vida es lucha. La lucha también puede ser humilde, la de todos los días, sin tener nada de excepcional, pero requiere, en todos los casos, una entrega total, una actitud fundamentalmente seria en la manera de afrontarla. Y este tono serio de los comics, es lo que más puede desorientar al lector occidental, aunque se haya esforzado, de antemano, por comprender que se trata de productos culturales completamente distintos de las mercancías que está acostumbrado a poder escoger y consumir. En las siete narraciones de este libro no queda sitio para la alegría, el "humour" está ausente, - igual que la ironía. No obstante, es difícilmente imaginable que este pueblo de campesinos haya roto de improviso -

con el mejor aspecto de cualquier cultura la sonrisa, la bur-  
la jocosa y reprimida, la alegría colectiva. A pesar de es-  
to, los autores de estos comics políticos han escogido el to-  
no serio. Tampoco, en este caso, sirve de nada extrañarse,  
y menos intentar razonamientos, es necesario solamente adqui-  
rir conciencia de una circunstancia. ¿Es un hecho delibera-  
do o casual? ¿Pertenece, efectivamente, a la "línea de masa"  
o es solamente el fruto de unas excepcionales coincidencias?

Si se piensa el lugar que ocupa en Lu Hsun o  
en Brecht el sarcasmo, el humour y la risa, resulta evidente  
que no existe una relación imprescindible entre la expresión  
militante colectiva (usando una perifrasis que delimita pre-  
ventivamente los conceptos equívocos de cultura, literatura  
y arte) y aquel algo cerrado, engolado y rígido, sin la me-  
nor concesión ni apertura al buen humor, que es típico de es-  
tos comics. Saber reírse de los propios adversarios y de  
uno mismo (dos de las funciones políticas de la risa, radi-  
calmente diversas, pero complementarias) nunca ha sido un  
signo de debilidad.

Los comics chinos beben voluntaria y clara-  
mente de los contenidos ideológicos: la defensa del estado  
socialista contra sus adversarios, la instauración de una so-  
ciedad inspirada en la justicia y en la fraternidad, la omni-  
potencia del pueblo, la incorporación del individuo en la co-  
lectividad, etc.

Los comics occidentales ¿carecen totalmente

de implicaciones ideológicas? Las encontramos frecuentemente dentro del racismo, difuso y tal vez agresivo, a veces - exaltan la violencia pura, la fuerza bruta (y no la violencia al servicio de una causa justa). En general, no tiene ningún interés para el pueblo, para la gente humilde, por el contrario, es para superhombres, para un héroe omnipotente, protagonista de aventuras sorprendentes. Todo esto implica que sea, a pesar de todo, e indirectamente, una ideología, tan coherente como la de los comics chinos: se podría decir, la aceptación directa o indirecta del orden constituido, la imposibilidad de escabullirse.

La transparencia ideológica de los comics chinos, en contraposición a la opacidad de los occidentales, permite encontrar en ellos alguna de las divergencias y de las contradicciones que se han ido acentuando cada vez más en China a partir de principios de 1960, en el momento del rompimiento con la Unión Soviética, y que han desembocado en la "Revolución Cultural".

Se trata, en realidad, del período del "encuentro entre las dos líneas". Por una parte los mantenedores del orden y del estado de cosas, los amigos de Liu Shao-chi, los dirigentes que tienen sólidamente en sus manos la máquina del partido y del Estado. Son los privilegiados, pero su postura política no está basada primordialmente en la defensa de sus propios privilegios materiales (casa, coche, admisión de sus hijos en la Universidad, etc.); están



más bien, convencidos de que un país debe ser dirigido por un grupo directivo competente, cuyo "mandato" sea infalible, tanto más en cuanto que se apoya en la enorme autoridad del marxismo, del partido leninista de vanguardia, del movimiento comunista mundial. Por otra parte, los autores de la "línea de masa", los "maoístas" para utilizar una fórmula simplista pero cómoda. Para éstos, es fundamental elevar constantemente el grado de responsabilidad política de las masas populares, evitar a cualquier precio la cristalización de un estrato social privilegiado que se base, si no en la fuerza económica privada, en la experiencia política, en el prestigio, en el cargo dirigente. El santo y seña más importante de la "Revolución Cultural" será, de hecho en 1966-1967: "rebelarse es justo", "bombardear el cuartel general".

Después de estas consideraciones generales, se puede comprender la diferencia existente entre el comic titulado "La guerra del opio" y otro, que no hemos reproducido, titulado "Lim Tse-hsü", que tiene el mismo argumento, es decir, la resistencia china ante la agresión británica de 1839-1841 (primera guerra del opio).

A pesar de todo, a falta de una explícita explicación ideológica, resulta evidente que el comic "La guerra del opio", al exaltar la capacidad política y militar de las masas populares como elemento fundamental de la resistencia a la agresión inglesa, intenta corregir el acento aristocrático del comic "Lim Tse-hsü", que atribuye el papel prin-

cipal en la lucha a un alto funcionario imperial del que se exaltan la honestidad y el patriotismo. En este comic, en realidad, la atención está centrada en la figura del virrey Lim Tse-hsü, un confuciano ortodoxo, protagonista de una en carne propia resistencia contra Inglaterra. Su patriotismo es exaltado como una virtud en sí, sin citar las contradicciones de clase que conducen a Lim al fracaso final. Sí, realmente, su conducta política merece la desaprobación de Pekín y de la Corte, no es debido a que su influencia política sea más débil que la de la facción de los "traidores" y de los "colaboracionistas", bajo el gobierno de Pekín, sino porque, en calidad de mandarín conservador, participa en el funcionamiento implacable del aparato político-social que explota al pueblo. Por ello, era imposible que a su política de resistencia, incluso apoyada por las masas populares, le sonriera el éxito: entre él y el pueblo se levantaba todo el aparato secular de la opresión feudal. Exaltar su figura solitaria de resistente incomprendido, en el contexto de la crisis política china de los años 1960-1965, significaba lógicamente, decidirse por una de las "dos líneas", es decir, apoyar la de los altos funcionarios del gobierno comunista que ponían en juego, en defensa del poder del "establishment", la propia "competencia" y el propio "prestigio". En conclusión, el comic "Lim Tse-hsü", decidía que todo depende, analizado a fondo, de algunas personas encumbradas, que "conocen" la política.

"La guerra del opio", publicada en el mismo

período, narra el mismo tema histórico, pero para dar una interpretación completamente opuesta de la resistencia china. En este caso, no se exalta ningún alto dignatario imperial, un miembro del aparato, sino a la fuerza del pueblo. El indiscutible coraje del virrey Lin Tse-hsü pasa a segundo término, mientras permanece en el centro de la lucha de masa de los habitantes del pueblo de San-yüan contra las tropas inglesas (se trata de un episodio, cuya veracidad histórica viene atestiguada tanto por fuentes inglesas como por fuentes chinas y que ha hecho mella profundamente en la fantasía popular).

También del examen de los otros dos comics, resulta clara la rudeza del encuentro entre las "dos líneas". En el comic "Destacamento femenino rojo", no se cita nunca a Mao, sino sólo "el partido". El que dirige la lucha del destacamento femenino rojo es el aparato del partido como autoridad suprema. Un observador superficial podría interpretar el hecho de que el nombre de Mao no aparezca en este comic, como un positivo rechazo de cualquier forma de "culto a la personalidad". En realidad, en el contexto del encuentro entre los aparatos oficiales y la línea de masa, poner aparte la figura de Mao, significa, de hecho, ofrecer un apoyo a los esfuerzos de los partisanos de Liu Shan-chi, a fin de reforzar el poder burocrático y eliminar a los partidarios de la otra línea. Un hecho aparentemente banal como el de silenciar el nombre de Mao, enciende unas luces en los alrededores de los años 1962-1965. Efectivamente, queda fuera de

toda duda que los "maoístas", debilitados progresivamente a causa de centenares de pequeños incidentes de este tipo (de los sencillos comics), estaban perdiendo terreno, ni siquiera el tiempo actuaba a su favor. Para ellos, la "Revolución Cultural" representaba una última tentativa, una contranfensiva casi desesperada, donde transformar, si había tiempo - para ello, el curso de la política china. Los "maoístas" - han efectuado esta tentativa, apoyándose en fuerzas espontáneas y semianárquicas, aunque relativamente inmunizadas ante cualquier voluntad de compromiso con el "establishment" y - los aparatos públicos, como la juventud y los guardias rojos.

La foto-novela "Lei Fêng" se encuentra exactamente en esta línea de inspiración auténticamente maoísta: que se basa totalmente en el "mao-tse-tung pensamiento", podríamos decir en la voluntad colectiva del pueblo y no en - el pensamiento omnisciente de un "gran hombre"; en efecto, se dice el "mao-tse-tung pensamiento" con la m minúscula, y no el "pensamiento de Mao-tse-tung".

Al resultar imposible traducirlos a nuestras habituales formulaciones, a nuestra tradicional problemática, los comics de la China popular se ven obligados a sobrepasar los rígidos esquemas de nuestro planteamiento dualista del pensamiento. Después de todo, Cartesio no es chino..

No está escrito que la "vida privada" deba, necesariamente, considerarse una categoría antitética con -

respecto a la "vida pública", y precisamente por esto, todo el pueblo discute la postura conyugal de Li Shuang-shuang en el comic "La muchacha de la comuna popular". El ejército no tiene por qué ser una entidad social encerrada en sí misma y separada de la sociedad "civil" (como el ejército norteamericano, el soviético, el francés): el soldado Lei Fêng se dirige de lleno al pueblo, se mezcla en sus maneras civiles, con la gente humilde, incluso por la calle. El heroísmo no constituye ninguna evolución con respecto a la trivialidad de la vida cotidiana; una evolución hacia una forma superior de vida: él encuentra su finalidad en la existencia de todos los días. La técnica no constituye una escala de valores extraordinaria, pero está substancialmente subordinada a la voluntad subjetiva, la que, por ejemplo, permite a los pescadores de Hainan poder capturar con sólo sus barcas un moderno caño nero del Kuomintang, como nos cuenta el comic "Mar azul y corazón rojo". El hombre excepcional, la figura protagonista, como antítesis de la mediocridad general, ha desaparecido. - Ya hemos subrayado cómo los comics no hacen hincapié en el culto a la personalidad, y las pocas personalidades que aparecen, como Lei Fêng, se distinguen sólo por su concreta intención de confundirse con el pueblo.

---

---

## GUIA BIBLIOGRAFICA

---

### SUGERENCIAS PARA EL ESTUDIO DE LOS COMICS EN VENEZUELA

Lo mismo que la sub-literatura de masas, los comics han sido subestimados por los representantes de la alta cultura (?) como un género despreciable sólo adecuado para niños o inteligencias brutas.

Sólo la preocupación de los sociólogos de la cultura de masas los ha rescatado para un análisis cada vez más preciso y distante de la mera denuncia grandilocuente. Esta preocupación se inscribe dentro del doble proyecto de una cultura liberadora. Por una parte se trata de descifrar el papel que juegan dentro de la industria cultural, es decir, su función social, porque "en esa literatura, el mecanismo de sustitución, compensación y deformación utilizado al justificar o racionalizar ocultamente, al definir con falsedad un problema para resolverlo triunfalmente, reafirmando en todo momento un sistema total, invariable, de preferencias psicológicas y morales desde el cual todo se ordenará, viene a reforzar el proceso pedagógico que la clase dominante -y la fami--

lia, que es su agente- quiere imponer al niño para que cumpla una determinada función junto a una política de-constructiva de esos medios y mensajes, es perentorio tanto el estudio de los mecanismos concientizadores aplicados a ese género como la creación y producción de unos comics alternativos que ejerzan una función social y pedagógica acorde con las transformaciones requeridas por nuestra sociedad.

Al elaborar este boletín nos hemos percatado de la ausencia de estudios sobre los comics en Venezuela, lo que a su vez nos ha obligado a reflexionar sobre las investigaciones prioritarias de un género que constituye el medio masivo al que está más expuesta nuestra niñez.

De esta forma sugerimos los siguientes temas:

- 1.- Tema: Producción y distribución de "comics" en Venezuela. Su relación con las redes internacionales, sobre todo de Estados Unidos y México.  
Objetivo: Estudiar las posibilidades y límites de una producción nacional.
- 2.- Tema: Sondeo sobre los "comics" distribuidos en los kioskos de diversos sectores de una población (por ejemplo - en Caracas: zona residencial - Altamira, Centro - Silencio, Oeste - Catia).  
Objetivo: Detectar la relación entre temas y públicos.
- 3.- Tema: Sondeo sobre la penetración de los "comics" en los diversos grupos etarios y sociales, y la evolución del -

interés en correlación con la edad.

Objetivo: Determinar la penetración de los comics según la edad y la ubicación social de los usuarios, así también su función social.

4.- Tema: Análisis de las horas de ocio infantil invertidas en la lectura del género de los "comics" en relación con la exposición a otros medios.

Objetivo: Definir comparativamente la importancia de la exposición al medio de los "comics".

5.- Tema: Análisis semiológico-comparativo de los mensajes de los "comics" convencionales y críticos.

Objetivo: Detectar los códigos ideológicos y los mecanismos de integración o concientización que usan respectivamente.

6.- Tema: Tipificación de los "comics" populares, políticos, etc. desarrollados al margen de la industria cultural.

Objetivo: Estudiar las líneas experimentales de otras modalidades que fomenten la búsqueda de "comics" alternativos.

Presentamos a continuación una muy breve GUIA BIBLIOGRAFICA sobre los comics. Decimos que es breve, por limitarse a la literatura que sobre el tema de los comics existe en castellano. La primera parte de la GUIA BIBLIOGRAFICA presentada está compuesta por un conjunto de 11 libros de fácil adquisición en el mercado. La segunda lista,



también breve y reducida, está compuesta por una serie de libros a los cuales no les incluimos comentario por no haberlos leído, pero cuya existencia hemos detectado. De esta forma, creemos nosotros, contribuimos con un aporte al estudio y análisis de este moderno medio de comunicación.

GUBERN, Román  
EL LENGUAJE DE LOS COMICS

Edic. Península, Barcelona, 1974

Este libro propone por vez primera un estudio global y sistemático del llamado Octavo Arte, a la luz del moderno desarrollo científico de la lingüística y de la teoría de la comunicación. En este análisis se configura también el perfil de las analogías y diferenciaciones que fundamentan la peculiar originalidad de los comics en relación con la literatura, el cine y la tradición de las artes iconográficas... Se trata de un primer, y casi el único intento de análisis semiológico de los comics...

DORFMAN, A. y MATTELART, A.  
PARA LEER AL PATO DONALD. COMUNICACION  
DE MASA Y COLONIALISMO

Edit. Siglo XXI, Bs. As., 1972

Este libro trata de introducir un análisis crítico sobre la influencia de este singular personaje de Disney y su penetración ideológica e imperialista en los países del Tercer Mundo. En opinión de Eliseo Verón, se trata de un

estudio del Pato Donald y toda su familia nada sistemático y carente de toda metodología de análisis. Indudablemente que algo de razón hay en esta apreciación crítica, pero se trata indudablemente de un intento de análisis ideológico - de este personaje y todo lo que él representa y representó en una época.

ARTEAGA CALDERON, Marco  
PENETRACION IDEOLOGICA / SUPERMAN

Dir. Univ. de Evaluación (Univ. Ricardo Palma), Lima, 1973

Se trata de un análisis de la historieta o tira cómica, cuya fuente principal de creación y distribución son los Estados Unidos, para descubrir la ideología - que el personaje de Supermán trae consigo. Es un análisis un tanto intuitivo y partiendo desde parámetros de penetración ideológica y sus interrelaciones con la economía o - sistema económico imperante...

ECO, Umberto  
APOCALIPTICOS E INTEGRADOS ANTE LA CULTURA DE MASAS

Edit. Lumen, Barcelona, 1968

En este libro se introducen intentos de análisis semiológico y su relación con la ideología de los comics, especialmente de: "El mito de Supermán"; "Lectura de Steve Canyon"; "El mundo de Charlie Brown". También en el mismo libro se dan los primeros fundamentos para una introducción de la semiótica en el estudio y análisis de los co-

mics.

GASCA, Luis  
TEBEO Y CULTURA DE MASAS  
Edit. Prensa Española, Madrid, 1966

Es un estudio muy particularizado de los comics en España. Sin embargo introduce algunos elementos de análisis ideológico para el comic. Es interesante el análisis que realiza de cada uno de los elementos que integran al comic...

MASOTTA, O.  
LA HISTORIETA EN EL MUNDO MODERNO  
Edit. Paidós, Bs. As., 1970

Consiste en un estudio reflexivo sobre la introducción y su influencia de la historieta o dibujo animado en esta sociedad de consumo. Analiza las formas de distribución del comic en esta sociedad. Se trata más bien de una buena recopilación y estudio investigativo sobre el comic en el siglo XX. Román Gubern, en El lenguaje de los comics, lo utiliza mucho para su presentación histórica sobre el nacimiento, evolución y proyección comunicativa del comic.

MORIN, V.  
ANALISIS DE LAS IMAGENES  
Edit. Tiempo Contemporáneo, Bs. As., 1973

En este libro, se presenta un trabajo de V. Morin sobre "El dibujo humorístico". Se trata de un análisis

sia de la estructura comunicacional presente en el comic, - no profundiza en esquemas de análisis y no presenta ninguna alternativa para el estudio de los mismos. Se trata más - bien de una teorización de las imágenes presentes en el comic y su relación con el cine y otras formas de arte iconográfico.

DORFMAN, Ariel y JOFRE, Manuel  
SUPERMAN Y SUS AMIGOS DEL ALMA

Edit. Galerna, Bs. As., 1974

En este libro se intenta el análisis de la historieta tradicional, y la estudia desde su perspectiva de medio de comunicación social, destacando sus contenidos ideológicos. También se trata de un análisis que busca descubrir cómo la ideología está presente y su interrelación con el sistema económico imperante. A su vez el trabajo de Jofré es un informe sobre las experiencias de transformación de las historietas en el proceso chileno.

VARIOS AUTORES  
IDEOLOGIA Y MEDIOS DE COMUNICACION

Edit. Amorrortu, Bs. As., 1973

En este libro se presentan varios estudios relacionados con la ideología y su penetración en la comunicación. Destacamos aquel que corresponde a Ariel Dorfman, quien nos presenta un artículo titulado : Inocencia y neocolonialismo: un caso de dominio ideológico en la literatura

infantil.

MARTINEZ, Ricardo y RAMOS, M<sup>a</sup> Elena  
COMIC Y ANTI-COMIC. DE LA SEMIOLOGIA A LA IDEOLOGIA

Tesis de Grado, Fac. de Com. Social, UCAB, 1975

Es uno de los pocos estudios sistemáticos que se han efectuado en Venezuela sobre los "comics". Su objetivo es el de efectuar un estudio comparativo del comic convencional (muestra de Pepita) y del anti-comic o comic crítico (muestra de Mafalda) para detectar las posibles diferencias semiológicas e ideológicas.

Desde el punto de vista metodológico trata de obviar la distancia entre el mero análisis formal y el análisis ideológico. El aporte más valioso de la tesis es el desentrañamiento sistemático de los códigos que están en la base del lenguaje de los "comics".

Dado el carácter exploratorio de esta tesis - sus conclusiones sobre las diferencias semiológicas entre el comic-anticomic requerirían ser verificadas con otros estudios comparativos ya que se pretenden generalizar las conclusiones.

Aunque en la primera parte se aplica bien la metodología semiológica, al final se pierde la articulación estructural al establecer una cuantificación de valores-anti valores en lugar de analizar las funciones narrativas de los actantes, siguiendo por ejemplo los modelos de Greimas.

A pesar de estas limitaciones el trabajo - constituye un avance en un campo muy poco investigado y en el que apenas existen algunos análisis intuitivos como el - de Ludovico Silva en "Teoría y práctica de la ideología".

LINEA (Revista)  
Dirección Postal: Calle 23, nº 201, Vedado,  
Habana, Cuba

"Línea" es una revista latinoamericana dedi- cada al estudio de la historieta. Pertenece al equipo de - redacción: Grupo P-ELE, siglas de PRENSA LATINA cuya direc- ción es: 10, rue Talma, 75016, París.

Propiamente hablando no es una revista de - investigación sino de divulgación que inserta artículos o - extractos de estudios que llevan al lector elementos útiles para una comprensión crítica de las historietas en todo el mundo, pero especialmente en Latinoamérica.

Su valor fundamental reside en la amplia in- formación sobre las historietas y narradores que se sitúan en la crítica de los "comics" alienantes y en la búsqueda - de nuevas alternativas del género.

Está ágilmente diagramada con numerosas vi- fuetas de referencia y es de fácil lectura, aunque a veces - cae en el uso de clichés desgastados al calificar ciertas - obras.

La acción del grupo P-ELE no se reduce ex--

clusivamente a la difusión de esta revista sino que promueve numerosas actividades que comprenden: seminarios sobre la situación latinoamericana, concursos de historietas dentro y - fuera de Cuba, organización de grupos de investigación, ci--clos de conferencias sobre el lenguaje y uso de las historietas, exposiciones móviles de historietas, etc.

Dada la escasez de estudios y programas de - acción de esta índole en Latinoamérica, sobre todo a partir de su fascistización, consideramos la labor de "Línea" como una aportación necesaria y digna de ser tenida en cuenta por todos aquellos que bregan por la creación de una nueva cultura latinoamericana.

#### OTROS ESTUDIOS:

STEIMBERG, O.; HISTORIETA E IDEOLOGIA EN LA ARGENTINA: 1936-37 EN LA VIDA DE PATORUZU; Edit. Nueva Visión, Bs. As., 1969.

STEIMBERG, O.; LA GEOMETRIA INTIMISTA DE EL REY PETISO; Edit. Nueva Visión, Bs. As., nº 3, 1969.

STEIMBERG, O.; ISIDORO. DE COMO UNA HISTORIETA ENSEÑA A SU - GENTE A PENSAR; Revista Lenguajes, Edit. Nueva Visión, Bs. - As., nº 1, 1973.

STEIMBERG, O.; LOS PODERES DE LA HISTORIETA; Centro Editor, Bs. As., 1972.

MASSOTTA, Oscar; REFLEXIONES PRESEMIOLÓGICAS SOBRE LA HISTO-

RIETA; Edit. Nueva Visión (en Lenguaje y Comunicación), Bs. As., 1969.

LARA, Antonio; EL APASIONANTE MUNDO DEL TEBEO; Edit. Cuadernos para el Diálogo, S.A., Madrid, 1968.

---



---

## INFORMACIONES

---

### ELECCIONES DEL COLEGIO NACIONAL DE PERIODISTAS

A los tres años de la promulgación de la Ley de Ejercicio del Periodismo se ha efectuado el proceso electoral de la Directiva del Colegio Nacional, cuyo primer Presidente ha resultado Héctor Mujica. El organismo electoral dio definitivamente las siguientes cifras: Plancha 1, encabezada por Héctor Mujica: 795 votos; Plancha 2, de Luis Felipe Bello rín: 91; Plancha 3, de Omar Pérez: 773; y Plancha 5, de Eleazar Díaz Rangel: 732 votos.

Para el desconocedor de los asuntos gremiales resultó tan incomprensible la moratoria de la determinación de las fechas electorales como el inacabable recuento de votos. En los corrillos periodísticos se comentaba que al paso en que el organismo electoral procesó los votos, el cómputo definitivo de las votaciones italianas se hubiera conocido de aquí a 28 años. Es un chiste cruel que más que descalificar al comité electoral, refleja las luchas e intrigas políticas

por el dominio de un gremio que como dijera Héctor Mujica - es "Colegio de los Colegios", pues de él se han de servir - los demás colegios profesionales de cara a la opinión pública.

Las fallas del proceso se han debido fundamentalmente a circunstancias que no se previeron a su debido tiempo: así, por ejemplo, antes del proceso electoral no se especificó ni en la ley, ni en el reglamento qué tipo de credenciales se debía exigir a los aspirantes sin título universitario, amparados por el artículo 43. Su fijación ulterior entrabó considerablemente la publicación de la lista de votantes, pues ya las maquinarias políticas habían entrado en plena campaña electoral. Sólo AD y Copel, más preocupados en la componenda más favorable que en la despolitización del proceso (¿acaso hubo algo tan politizado como la candidatura paragubernamental de Omar Pérez?) intervinieron con cierto rezago manifiesto.

De modo semejante una vez puesto en marcha el proceso no se fijaron los criterios claros y uniformes para la aceptación o anulación de los votos, error que estuvo a punto de llevar al colapso las elecciones. En efecto si la crisis era inevitable desde el momento en que las fuerzas políticas se polarizaron por los pactos, llegó hasta el escándalo a la hora de regatear los resultados de una votación que arrojaba márgenes estrechos sobre todo entre los dos primeros candidatos. La mala impresión de este jue

go electorero ha sumado un nuevo punto negativo a la imagen ya deteriorada del gremio ante la opinión pública.

Han sorprendido tanto el segundo puesto de Omar Pérez, explicable por la apoyatura del aparato gubernamental, como el tercer puesto de Eleazar Díaz Rangel, atribuible al desgaste de sus diez años al frente de la AVP.

La nueva directiva está conformada por los periodistas: Héctor Mujica, presidente; Omar Pérez, vicepresidente; Eleazar Díaz Rangel, secretario general; y como secretarios, Teresa Entrena, Rubén Chaparro Rojas, Rigoberto Trujillo, Héctor Stredel, Eloy Enrique Porras, Pedro Manuel Vásquez, Guillermo Pantín y Aquiles Márquez.

Entre los planteamientos del presidente, Héctor Mujica, expresados en el discurso de la toma de posesión el 30 de Junio, cabe señalar: el pronunciamiento a favor de los trabajos adelantados por la UNESCO sobre políticas comunicacionales, las mejoras socioeconómicas a través de los créditos de vivienda y del establecimiento del salario básico, y la creación del "Centro Nacional de Documentación e Información".

Para la nueva directiva constituye un reto el mejoramiento de un colegio que se autodenomine "colegio de los colegios", pero que es el más desprestigiado de los gremios.

RESPALDO DE LA FEDERACION LATINOAMERICANA DE PERIODISTAS  
A LA UNESCO

El Primer Congreso Latinoamericano de Periodistas, reunido en México entre el 4 y 7 de junio, aprobó una resolución de respaldo a la UNESCO ante los ataques de la SIP (Sociedad Interamericana de Prensa) y de la AIR (Asociación Interamericana de Radiodifusión).

Con fecha del 5 de junio emitió un comunicado en el que rechazan la actitud de la SIP y de la AIR, ya que "dichas asociaciones del sector privado están negando - en esta forma a los Estados latinoamericanos su legítimo derecho a la comunicación, con la repercusión que esto tendría en otras regiones del mundo, al tiempo que tienden a formar una imagen negativa de la UNESCO y de los profesionales y expertos de la comunicación que trabajan o han laborado en ella".

Por fin tras destacar que la comunicación es poder y autoridad moral, cuyos genuinos depositarios son los periodistas y no el sector empresarial, felicita y respalda a la UNESCO y le ofrece las potencialidades de la Federación en favor de la formulación de políticas nacionales de comunicación en pro del cambio social y la independencia nacional.

EL COLEGIO NACIONAL DE PERIODISTAS  
COINCIDE CON LA POSICION GUBERNAMENTAL

Ante las críticas suscitadas por la posición de nuestra representación gubernamental en la Conferencia de Costa Rica, la Junta Directiva del Colegio Nacional de Periodistas de Venezuela se pronunció a favor de dicha posición.

En un comunicado del 10 de julio, tras aclarar que los verdaderos objetivos de esta conferencia están siendo desvirtuados por la SIP y la AJR, haciéndola aparecer como una reunión dirigida a coartar la libertad de prensa, - repudia tales ataques y saboteos.

Por fin acuerda "respaldar la posición de nuestra representación gubernamental en dicha conferencia, - en cuanto coincide con los propósitos de la reunión, que no son otros que los de poner los medios de comunicación al servicio de los intereses del desarrollo democrático e independiente de nuestros países".

---

PRONUNCIAMIENTO DEL SECRETARIO GENERAL DEL EPISCOPADO  
ANTE LA POLEMICA UNESCO-SIP

En una entrevista concedida al diario "Punto", el 21 de Julio, el Secretario General del Episcopado Venezo-

lano, Mons. Ovidio Pérez, señaló que "es necesario, por parte de los Estados, el establecimiento de políticas respecto a los medios de comunicación social, así como el establecimiento de políticas respecto de otros campos de la actividad económica, cultural y social".

Tras considerar como positiva la Conferencia de la Unesco, a pesar del riesgo de su posible utilización por las dictaduras, enfatizó que "la bandera de la libertad de expresión se utiliza para justificar una insaciable búsqueda del lucro a través del sensacionalismo, de la divulgación de la pornografía y la especulación de temas alienantes, que en vez de contribuir a un crecimiento de nuestro pueblo, más bien lo paraliza en su marcha hacia un desarrollo integral e independiente".

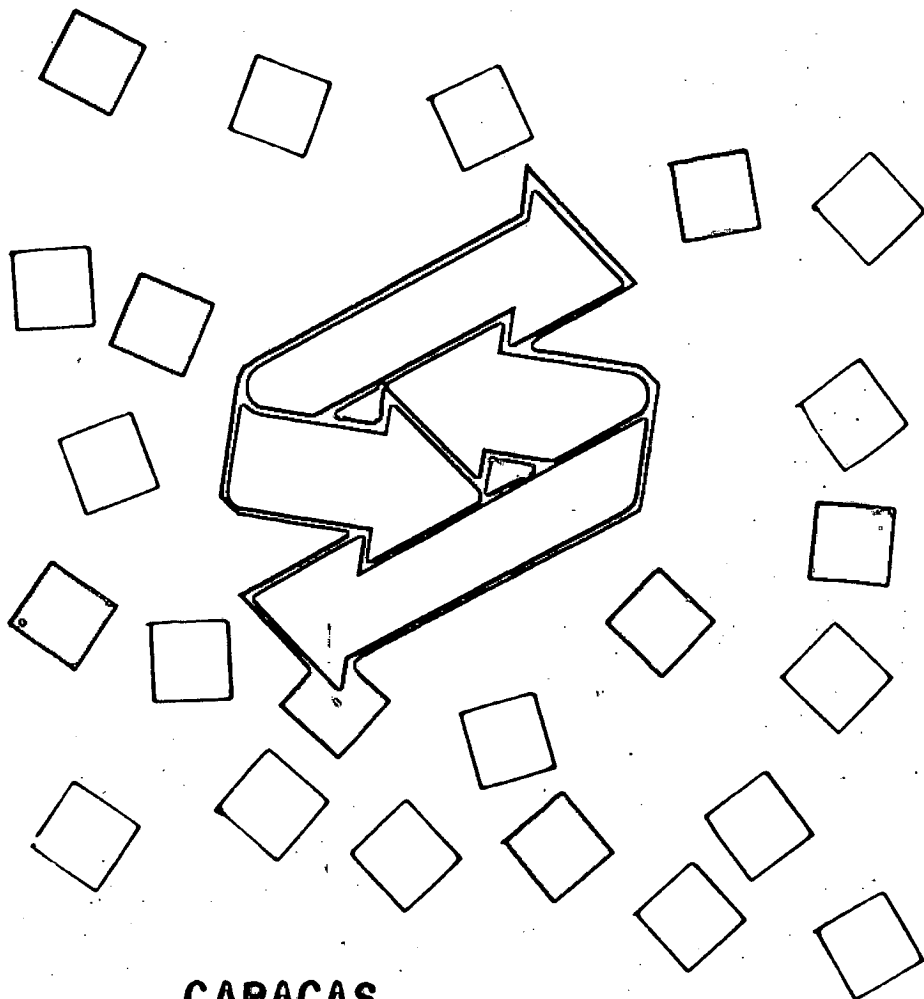
Asimismo destacó que la actuación de los medios contradice seriamente lo que a través de la escuela y otras instituciones serias como la Iglesia, se pretende construir y que debemos poner en juego nuestra imaginación y decisión en conquistar nuevos caminos.

# **Números Publicados**

- 1.- COMUNICACION E IDEOLOGIA**
- 2.- COMUNICACION Y CULTURA**
- 3.- COMUNICACION Y PUBLICIDAD**
- 4.- LA CULTURA POPULAR**
- 5.- PRENSA Y LEY DEL PERIODISMO**
- 6.- CINE NACIONAL**
- 7.- ESCUELAS DE COMUNICACION SOCIAL**
- 8.- ETICA Y COMUNICACION**
- 9.- EL 'COMIC' Y LA COMUNICACION**



**III ENCUENTRO NACIONAL  
DE INVESTIGADORES  
DE LA COMUNICACION**



**CARACAS  
NOVIEMBRE 1976**

**ININCO**





**CENTRO DE COMUNICACION SOCIAL  
"JESUS MARIA PELLIN"**

Apartado 20133 - Teléfono 42 40 01  
CARACAS (1021) - VENEZUELA