

la cultura de los comics

BERTHA EUGENIA SOTRES MORA

Hablar de diversión, de entretenimiento, de distracción, es hablar —hoy en día, época de la tecnocracia—, de la existencia de los medios masivos de comunicación que pretenden dedicarse y encargarse de esta tarea. Últimamente se ha puesto especial atención en los *comics*, en los que, detrás de su pretensión de divertir, aparece un contenido tendencioso.

Inventores de la historieta cómica

Este honor se les concede a los alemanes. Don Wilhelm Busch creó, en 1860, su primer personaje de historieta cómica, *Hieronymus*. Sobre esta base, en 1870 crea su primer éxito: *Max y Moritz*, dos pilluelos dedicados a hacer travesuras; para 1884 aparecía semanalmente en un periódico de Munich. La gente reía, pero los niños aprendían travesuras y se maleducaban. Otro personaje de Busch, que sirvió de ejemplo para los imitadores, fue *El Niño Heinrich*.

Pronto apareció un nuevo personaje: *Hércules*, un niño alemán dedicado a matar víboras y lobos; con sus frágiles manos rompía piedras, atravesaba paredes y golpeaba enemigos, y de esta manera salió a circulación el primer superhombre —1894.

Fue en esta etapa cuando William Randolph —conocido como gangster de la prensa yanqui—, después de una gira por Europa, encarga a Rudi Dirks la copia de los personajes de Busch *Max y Moritz*. Así

Dirks crea *The Katzenjammer Kids* (*El Capitán y sus Sobrinos*, que es la más antigua en circulación, aunque ya hecha por otros). Publica también la primera historieta norteamericana: *Yellow Kid* —1896. Dirks fue el primero que empezó a dividir en cuadros la historieta para facilitar su lectura.

Casi al mismo tiempo, nació la primera historieta francesa: “La Famille Fenouillard” —1898— del caricaturista Cristophe, y la primera historieta inglesa de Weary Willie.

En esas primeras historietas cada dibujo iba acompañado de un texto explicativo debajo de cada cuadro. Parece que fueron los ingleses los que utilizaron los “globos” —espacio que contiene enmarcado lo que va diciendo cada personaje. También se cree que fueron los ingleses quienes introdujeron el lenguaje onomatopéyico —textualizaron el ruido.

El lenguaje onomatopéyico fue la causa por la cual el hombre, en un momento dado, se sintiera invadido por una serie de reflejos condicionados, como decir *kraaakk* al partir nueces, *monch* al masticar, *paw* al pegar o *cuaz* al caerse.

Mientras que los precursores abrieron el camino en el gusto popular a esa nueva forma de expresión, los americanos encontraron en los *comics* un medio para hacer dinero, para hacer negocio.

De esta forma surgieron cientos de personajes. Entre aquellos que todavía persisten están “Mutt y Jeff”

—historieta que actualmente ha perdido su valor original y resulta hoy completamente insulsa y “Educando a Papá”, que ha sido una de las historietas más populares, blanca, llena de humor, sin violencia, ni racismo; sin embargo, cuando su autor George McManus murió en 1956, se encargaron de la historieta tres caricaturistas, quienes desvirtuaron su contenido original. Predomina la mujer en todas las actividades, y es la mujer la que utiliza la violencia contra el marido. Nunca llegan a un acuerdo, y él siempre tiene que esconderse de ella para poder hacer cualquier actividad que se salga de lo “normal” —reflejo de la opresión por parte de la mujer.

Herriman es el primer autor considerado como genio de la historieta al introducir en el mundo del *comic* a “Krazy Kat”; sólo utilizó tres personajes: un gato, un perro y un ratón; con la muerte de su autor dejó de aparecer.

Otro caricaturista genial fue Mr. Winsor McCay con su historieta “Little Nemo”, llena de fantasía y, a diferencia de la de “Krazy Kat” fue hecha a base de dibujos muy elaborados. Solamente duró trece años y fue la primera historieta surrealista aparecida en el mercado (en 1905).

“Krazy Kat” fue el fundador de la historieta con animales —con alma, corazón y vida que culminaría, posteriormente, con los personajes de Walt Disney.

También considerada como una de las mejores historietas está “Li'l Abner” (Mamá Cachimba) que fue la primera en criticar las costumbres de Estados Unidos. Además, fue la primera en utilizar el *suspense* por entregas: para saber qué iba a suceder, era necesario seguir comprando la historieta.

En 1931 nació otro de los *comics* predilectos del público: “Dick Tracy”. Su autor, Chester Gould, fue un verdadero experto en la caracterización de sus personajes, tanto como en los detalles de acción y de *suspense*. Ha sabido reflejar maravillosamente la violencia y el ambiente criminal de los Estados Unidos.

El *comic* comercial, cursi, propagandista y muy americanizado en sus personajes es “Pepita”; narra las peripecias de un típico matrimonio de clase media, con el marido oprimido —situación característica de “Educando a papá”.

Una de las historietas que se conocen en todo el mundo por conservarse hasta la fecha muda y por gozar de un sentido especial de humor, y que es conocida internacionalmente, es *El Reyecito*, de Otto Soglow (1934). Hasta este año el *comic* fue representado con personajes caricaturescos. Pero también fue en este año cuando nació el primer *comic* hecho con dibujos realistas, al aparecer en escena, *Mandrake el Mago* y *El Fantasma*.

Mandrake

Mandrake, dotado de poderes hipnóticos sobrenaturales, es considerado como el iniciador de la serie de superhombres, supermujeres y superniños encargados de luchar contra el mal en los Estados Unidos. Por lo tanto, este personaje siempre ganará la batalla; en el momento que está a punto de perecer o de perder, surge la chispa de imaginación que le dará los medios de salvarse y, además, la consecución y logro de sus objetivos —como resolver algún problema que afecte directamente a la comunidad.

Sin embargo, en *Mandrake* no se llegó a hacer un culto a la violencia como lo fue en las revistas que le siguieron.

“Supermán” inició la degeneración del *comic*: con explosión de violencia y de fantasía, se creó al anti-héroe como guasón que, a través de trampas estúpidas e idealistas trata, en el curso de la historieta, de atrapar al personaje principal. Con el éxito de *Supermán* surgieron numerosas historietas imitando este *comic*.

Es evidente que en un sistema como el capitalista, en el que todas las relaciones giran en torno a los factores compra y venta, a los editores de esta clase de revistas no les interesa el contenido moral o amoral de sus publicaciones. Lo que les interesa es vender, ganar, enriquecerse. Para vender hay que producir lo que al público le gusta consumir —situación de condicionamiento a la cual ha sido sometido en el régimen capitalista: enajenación. Por ello, no les importó vender violencia si violencia querían comprar, y menos aún les importó vender crimen, terror, morbo... pornografía.

Nació una nueva industria, la de la enajenación

acentuada con los medios técnicos masivos de comunicación.

Pretextos no faltaron por parte de los editores para insistir en la producción de revistas de baja calidad y de contenido negativo, bajo el *slogan* de "educar divirtiendo".

Se violaron los valores humanos: se hizo especial hincapié en el racismo; llega a ser chocante el desprecio que manifiestan contra los países subdesarrollados. La ideología de los *comics* —sin lugar a duda—, es imperialista, maniqueísta y enajenante.

Es marcada la intención descarada contra los negros, latinos, amarillos o rojos. En todas las historietas americanas siempre el héroe es blanco, y el malo, el idiota, el tonto, el ocioso, el haragán, el desgraciado, el pobre, el feo, el sucio, sólo puede ser mexicano, chino, ruso, cubano o piel roja.

Tenemos ante nosotros un arma de penetración cultural que trabaja entre las grandes masas de América Latina, en un medio de propaganda anticomunista: de hecho es en esto en lo que se ha convertido la historieta yanqui.

El comic conformista

El *comic* "conformista" representa lo establecido por el sistema imperialista. Por lo tanto, aquellos países que poseen una economía, una cultura, una técnica subdesarrollada, se ven en la necesidad de depender en gran parte de la ayuda de países altamente desarrollados como lo es el "Tío Sam".

Los países subdesarrollados, y aquéllos en vías de desarrollo, se encuentran dentro de una corriente de enajenación de la cual difícilmente podrán liberarse, debido a que este proceso se ha venido elaborando desde hace mucho tiempo en forma consciente por parte del emisor, pero inconsciente por parte de los receptores.

Toda persona, por ocupada que esté, siempre tendrá tiempo para ver, para leer una tira cómica, porque resulta atrayente por las graciosas ilustraciones, sencillez de diálogo y como los textos ya vienen digeridos

son de fácil y rápida asimilación. En un texto digerido, ya no existe la necesidad de pensar, pues siempre ofrece lo que el lector espera adquirir: lo establecido. Es por esta misma razón que no se da cuenta de la labor tan embrutecedora de que está siendo objeto.

Conformista, en cuanto que le crea al hombre patrones conductuales. Refleja —el *comic*— el *american way of life* que transforma los modos de vida de la gente porque ven en él un patrón ideal en cuanto a formas de vida, casa, ropa, música... todo aquello que no es lo nuestro, que no corresponde a nuestra realidad es realmente bueno.

Walt Disney

En esta época del auge del capital monopolista —después de la Segunda Guerra Mundial— aparece una curiosa familia perteneciente al grupo de familias pioneras que en los Estados Unidos descubrieron el secreto de dominación mundial, de transformarlo todo en dólares. El autor de esta familia fue Walt Disney.

La técnica utilizada por Disney no ha tenido rival. Sus *comics* son tan graciosos que difícilmente se puede visualizar la intención que encierra. Disney no sólo es considerado el héroe de los niños, sino también de los adultos.

El Ratón Mickey fue su primer personaje; posteriormente introdujo en la pantalla cinematográfica el dibujo animado y culminó su obra con el parque de diversiones: "Disneylandia".

Lo principal, lo atrayente, fue la originalidad de sus personajes —animales caricaturizados cuya actuación corresponde a la de seres humanos. Combina la acción de hombres y animales en forma de *comic*.

Pero, en el fondo, ¿qué representa y qué es el *comic* de Walt Disney?

La obra de Disney representa el capitalismo, la forma de hacer chistes por medio del tráfico de mercancías, sin decir jamás de dónde y cómo salen esas mercancías. Trasmite a través de sus "monitos", un elemento ideológico más, al servicio de los intereses de

una sociedad. Nunca motiva al personaje a llevar a cabo una determinada acción partiendo de un sentimiento noble; lo que determina la conducta de éste en un momento dado es la obtención de una recompensa material.

La discriminación racial en Walt Disney, es tajante. Siempre sus personajes se aprovechan de los subdesarrollados. Coloca a los países latinoamericanos como pueblos de inevitable pobreza y envilecidos por el alcohol. Hasta los niños en este *comic* transforman todo en mercancías.

No todas las historietas, sin embargo, son conformistas, han surgido otro tipo: las no conformistas que cumplen realmente la función de educar divirtiendo.

"El Príncipe Valiente", el Rey de los Comics

Una buena historieta en todos sentidos es *El Príncipe Valiente* de Hal Foster. Es histórica y está realizada con dibujos muy elaborados, artísticos, acompañados de textos sencillos, accesibles para todo lector.

Con el fin de rescatar a la historieta de la vulgaridad en que había sido introducida por parte de los editores, nació de parte de los caricaturistas un contraataque. Ante esta nueva tendencia, los editores negaron la oportunidad a la buena historieta, bajo el pretexto de que el público no las consumiría por estar ya acostumbrado a comprar temas trillados, de baja calidad y carentes de mensaje alguno.

Para convencer a editores e historietistas de que un *comic* con calidad cultural, difícil en sus diálogos y sin concesiones a lo cursi, a lo vulgar o al lugar común, podía "pegar", nació Peanuts —Carlitos o Charlie Brown— de Schultz.

El filósofo Snoopy

Peanuts fue el primer *comic* que hizo hablar a los niños como adultos. En Carlitos desapareció la inhibición en cuanto a temas "tabú" de la educación sexual, la religión, las relaciones con los padres, el racismo.

En esta historieta todos los personajes son psiquiatras y filósofos. Carlitos es el eterno frustrado, se siente incapaz de lograr sus objetivos; Lucy es la representación de la crítica, se burla de los fracasos de los demás, se aprovecha para recalcar los defectos de los otros; Linus es la inseguridad personificada —nunca suelta su frazada—, pero siempre tiene una frase constructiva que ayuda al personaje y al lector a reflexionar. El hombre debe enfrentar sus problemas y salir de ellos ya sea con el éxito o con el fracaso, seguir su vida normal. Snoopy es el filósofo y el que sueña con ser un héroe, o quizás tan sólo un ser humano, para poder manifestarse porque tiene mucho que enseñar, y realmente da una lección tanto a los personajes como al lector.

Los comics mexicanos

En México se ha seguido la huella de los Estados Unidos; los *comics* norteamericanos nos han invadido, a través de las numerosas traducciones o por las historietas mexicanas hechas de acuerdo al estilo norteamericano.

El *comic* en México empezó en 1930. "Chupamirto" fue uno de los personajes más significativos que sirvió a Mario Moreno para la creación de su personalidad artística como "Cantinflas". Otra tira cómica muy famosa por su sátira del macho mexicano —de esta misma época— fue *Adelaido el Conquistador* de Juan Artenack. También alcanzó gran popularidad *Los Supersabios* de Germán Butze. *Rolando el Rabioso* de Gaspar Bolaños (1938) es una especie de *Príncipe Valiente*, pero en broma.

El creador del *comic* completamente mexicano, tanto en temas como en dibujos y diálogos, es Gabriel Vargas; primero con los *Superlocos* y después con *La Familia Burrón*, tuvo un éxito arrollador. En ésta todos sus personajes son conformistas, con excepción de Borola, quien siempre tiene que ver en los problemas de la comunidad. Borola es un personaje que se rebela contra todo lo establecido.

Para 1965, nace un nuevo tipo de historieta: *Los Supermachos*, de Rius, historieta política de gran im-

portancia. Ataca en forma descarada la religión, el gobierno, la sociedad. No sólo critica, sino que crea conciencia de determinadas situaciones; no sólo entretiene, sino que también enseña. Posteriormente, también de Rius, salió *Los Agachados*.

Muchos intentos se han hecho para ampliar el campo de la historieta en México, pero fueron nulos porque lo que más se vende es el *comic* comercial —violencia, cursilería, estupidez— que carece de mensaje moral o cultural. En este grupo entran las fotonovelas

como *Lágrimas y Risas*, y revistillas como *Memín Pinguín*.

De esta forma, lo único que resta decir es que la cultura subdesarrollada de los individuos ha propiciado y facilitado el acceso y multiplicación de esta "literatura barata". Por lo tanto, hablar de la cultura de los *comics*, es hablar de la existencia de un elemento más al servicio de las élites en el poder que pretenden, a través de todos los medios que están a su alcance, enajenar para poder manipular y controlar a la masa.

