

Notas en torno al Comic

LUIS CECEREU LAGOS

El Comic, conocido en España como "tebeo" y como "historieta", en nuestro medio se ha transformado en un elemento poseedor de un lenguaje propio, autónomo y característico, logrando, junto al cine o a la televisión, un lugar preponderante en los medios masivos de comunicación (mass media). Aún más, el comic juega un relevante papel en el complejo industrial y social, en dimensiones equivalentes a los otros medios, como acontece en las diversas facetas de la civilización o cultura de masas.

El comic, como factor generado, además, por influencias de otras expresiones de comunicación masiva, como la literatura folletinesca o el lenguaje cinematográfico, consolida toda una narrativa dibujada que se ha ido cargando de contenidos, tanto ideológicos como estéticos que, por su innegable influencia en un receptor masivo, ha sido profusamente estudiado, desde variados ámbitos y disciplinas, tales como la sociología, la antropología o la pedagogía. Es evidente, además, que el campo de estudio centrado en el comic fundamenta su razón de ser en el carácter esencialmente humano que lo distingue y caracteriza, y en las múltiples posibilidades de lectura que la estructura de sus imágenes e historias puede ofrecer. Aún más, sus técnicas han alcanzado, en los niveles de la gráfica, expresiones de fina elaboración y depurada técnica, como las viñetas tramadas en el cuidadoso dibujo de Harold Foster y Burne Hogarth, para las series de *El príncipe valiente* y *Tarzán*. Por otro lado, el fenómeno de comunicación, el lenguaje y ciertas técnicas del comic, han sido fuentes de inspiración y recurso para artistas de vanguardia, como ha ocurrido con algunas soluciones del pintor Pop, Roy Lichtenstein, quien, claramente influenciado por el lenguaje del comic, propone, en ciertos elementos de la gráfica, sentidas y vitales expresiones que se alzan por sobre el "objeto comic", para constituir logradas obras en sí mismas. Síntesis de expresiones del cine y el comic, sustentadas en el común

denominador del estereotipo, Lichtenstein proyecta mundos de rara cotidianeidad, aparentemente subliminales en el lenguaje del comic, pero portadores de un innegable trasunto, fundamentado esencialmente a niveles de mito o en la dimensión de lo estereotipado.

Por otro lado, el comic ha proporcionado a otras expresiones elementos propios, fundamentalmente a nivel de personaje, en particular hacia el cine o la televisión, medios que han producido obras sobre protagonistas de comics, como Popeye o Tarzán. Se capta así el tono mágico que emblematiza al protagonista-héroe, haciéndolo funcionar en consonancia con los mecanismos de percepción-proyección, a nivel de receptor, y en la mecánica del proceso comunicativo. Aún más, el comic ha recogido, a su vez, elementos propios de los citados medios, especialmente a nivel de estructuras espaciales, en donde podemos apreciar en ciertas producciones (como *Valentina*, de Guido Crepax, o *Steve Canyon*, de Milton Caniff) una fuerte preocupación por el recurso de montaje cinematográfico, destacando planos, angulaciones o cámaras subjetivas. Es la interacción característica de ciertas aristas del arte contemporáneo, visualizadas particularmente en las expresiones vanguardistas, en donde emerge la fuerza de lo cotidiano, la expresión de la masa o el entrecruce de multiplicidad de códigos. Es el apogeo del "integrado", a nivel de obra-objeto, en la vasta posibilidad que el avance tecnológico le ofrece, como lo ha detectado y sistematizado Umberto Eco, en su ensayo *Apocalípticos e Integrados*¹, considerando la optimista reacción del "Integrado", que acoge positivamente el aporte de la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas o las novelas populares o folletinescas. Tales elementos posibilitan el acceso de bienes culturales a una gran masa, proporcionando

¹ Eco, Humberto, *Apocalípticos e Integrados*, Lumen, Barcelona, 1968.

conocimiento e información, en una época de ampliación del campo cultural, a través de la circulación de un arte y una cultura verdaderamente "popular".

Es el acceso de la masa a los bienes culturales sublimados y no el asedio del lado oscuro de ciertos complejos industriales, a nivel de agresión de una subcultura espuria, como la cultura *Huachaca*, analizada por el sociólogo Pablo Huneus².

El comic está, entonces, inserto en el universo constituido por los medios de comunicación de masas, los que se integran a nuestro propio ámbito y hábitat, adquiriendo en sus expresiones manifestaciones básicamente humanas, más allá de su aparente inhumanidad a nivel de cosa; proyectando sus estructuras latentes en las relaciones emisor-receptor, que determinan los niveles primarios del lenguaje y la comunicación. De allí, el rol social, cultural y estético, que la historieta asume, más allá de su consumo en las tiras de los periódicos, como el rico y sutil mundo valórico que podemos percibir en *Charlie Brown*, de Schultz, o

escritura de ciertas culturas antiguas, en una relación encadenada sobre la base del icono, en montajes que se asemejan a la historieta, el comic es producto de la tecnología que se desarrolla a partir del siglo XIX y que, de alguna manera, origina el ámbito de la cultura actual. En efecto, el comic comienza a generarse a medida que la prensa fue capaz de producir grandes tirajes que posibilitaron, a su vez, la incorporación en los periódicos de las tiras (Strips) de historietas, las que también evolucionaron, en otra instancia, a nivel del avance de las técnicas de impresión y grabado.

Por otro lado, es necesario considerar que el comic adquiriría paulatino éxito, en la medida en que la transformación tecnológica y cultural de fines del siglo pasado promovía, a nivel de masas, una preferencia más evidente por la iconografía, es decir, las imágenes de carácter visual, lo que también quedaba de manifiesto con el éxito de la expresión cinematográfica, naciente por esa época.

La imagen como unidad expresiva del comic

Visualizando los recursos expresivos del comic y sus instancias primarias a nivel de lenguaje, podemos señalar en sus primeros niveles el carácter icónico de sus imágenes y la estructura narrativa que ellas conforman. Dichos elementos darán por resultado el impacto de este medio, en un breve transcurso de tiempo, sobre una amplia masa de receptores.

En efecto, al igual que la imagen cinematográfica, las imágenes del comic se inscriben predominantemente en el mensaje de tipo analógico, es decir, es básicamente icónica. Al hablar de icono, pensamos en el concepto genérico que de él tenemos, considerando ciertas relaciones de semejanza existentes entre significante y significado. Dichas relaciones, asociadas a los sistemas de escritura, nos conducen a la conformación de los antiguos ideogramas chinos que consisten en una reducción pictográfica o un montaje de reducciones pictográficas, cuya etimología es, entonces, predominantemente visual, lo que favorecerá su mayor impacto perceptivo a nivel de re-

A veces el "comic" entrega un rico y sutil mundo valórico.

Mafalda, de Quino, en donde apreciamos la condición humana en crisis y absolutamente cuestionada, desde los mundos transparentes sustentados básicamente en la poética ternura de la infancia. Asociación evocadora del Principito que solía exclamar: *¡Qué extraños son los adultos!*

Sin considerar los dibujos que, estructurados en códigos analógicos, conformaban la

² Huneus, Pablo, *La Cultura Huachaca*, Nueva Generación, Santiago, 1981.

ceptor³. De hecho, se producirá un distanciamiento entre la palabra y el pictograma, debido fundamentalmente a los grados de conceptualización y abstracción que determina la naturaleza de la palabra en el ámbito del "logos", estructurando una sintaxis que, como señala Dondis, ha sido un medio de almacenamiento y transmisión de la información como vehículo para el intercambio de ideas y como medio para la posterior conceptualización a nivel de la mente humana. Dicha conceptualización otorga al lenguaje su carácter de arbitrariedad y de racionalidad, lo que evidencia en el hombre una categoría superior.



Harold Foster, *El Príncipe Valiente*

El comic se estructura normalmente sobre la secuencia de una serie de encuadres o viñetas que configuran, en diversas soluciones de montaje, toda una iconografía basada en un fuerte nivel de arbitrariedad y convencionalismo, cuya razón de ser estriba en el carácter de lenguaje que aquél posee. Dichas convenciones tienen, como todo lenguaje, infinitas variantes, particularidad que lo asocia a la gramática generativa, en el ámbito del lenguaje, es decir, a la capacidad del hablante, como expresaba Humboldt en el siglo pasado, de hacer un uso infinito de medios finitos. En consecuencia, su gramática debe contener

un sistema de reglas finito que genera una pluralidad infinita de estructuras profundas y superficiales, adecuadamente relacionadas entre sí⁴. Dichos elementos otorgan, entonces, a nivel asociativo con el lenguaje del comic, un sistema que le abre una infinita gama de posibilidades expresivas, desde el riguroso planteo estilístico y formal de las historietas de Caniff, con todos los estereotipos del Hollywood de los años cuarenta, a la soltura imaginativa de las obras de Pfeiffer, en la década del sesenta adelante. Es el influjo de la época que capta el artista, develándolo en múltiples soluciones, ya en el estrato latente del género de aventuras (*Superman* y sus mitos) o en la tira satírica y contingente, aunque muchas veces pleno en sutilezas (*Don Memorario*, de Renzo Pechenino, publicado diariamente en *El Mercurio*). Son las múltiples posibilidades generadas a partir de elementos limitados. Es el comic como lenguaje, aun cuando éste conste de un solo encuadre (Macro-viñeta). Pero es evidente que a través de la situación en él representada, hay toda

Una buena viñeta dice más que mil palabras.

una historia que alcanza plena validez, gracias al enorme potencial de síntesis que tiene la imagen visual. Recordemos el lugar común de los medios visuales de comunicación que enfatizan la elocuencia de dichas imágenes: "Una buena fotografía dice más que mil palabras . . ." ¿Y por qué no, una buena viñeta?

Hay, además, en la estructura primaria del comic un evidente componente narrativo. De

³ Pignatari, Decio, *Información, Lenguaje, Comunicación*, Gili Gaya, Barcelona, 1977.

⁴ Chomsky, Noam, *El Lenguaje y el Entendimiento*, Seix Barral, Barcelona, 1971.

ahí que, comúnmente, lo conocemos como historieta. Es decir, decodificamos en él, a nivel de una primera lectura, una historia, un hecho, un acontecimiento, factores que lo han acercado, junto a la naturaleza de sus códigos, a otros medios de raigambre narrativa, fundamentalmente como el cine y televisión como ha ocurrido en los desbordes de *Popeye*, *Jim de la Selva*, *Tarzán*, *Asterix* y otros. Está claro también que dicha naturaleza tendrá su base en la literatura de folletín, por su acceso a las masas y por ciertos caracteres que ésta posee y que la ligan estrechamente al comic, como la narración basada en lo imprevisible de aquello que va a suceder, ocupando, consecuentemente, la trama y la intriga lugares de primera magnitud. Para este efecto, podemos citar tiras como *Terry y los piratas* o *Mandrake el mago*, que se ofrecían al más puro estilo de las novelas por entrega o las seriales cinematográficas de aventuras. Estos elementos operan, evidentemente, a nivel de género realista, aunque factores como la sorpresa inciden en

*Hay "comics" que representan la
lucha maniqueísta del bien y el
mal.*

forma persistente, a modo de efecto en los comics humorísticos, como en la lograda historieta de Themo Lobos, *Máximo Chambón*, en donde su protagonista, caracterizado onomásticamente al estilo de la tradición de los grandes héroes, es un personaje marginal que, por sobre la masa de los lugareños de *Piduquén*, pone continuamente en jaque (con sus inocentes iniciativas, que devienen fatalmente en incidentes de proporciones) a todo un sistema representado por el antagonista de la serie, el retrógado, egoísta y enemigo acérrimo de *Máximo*, el alcalde. Es la

lucha maniqueísta del bien y el mal. Es la oposición tensional de fuerzas antagónicas. Es la síntesis de los estereotipos del comic que, sin embargo, puede alcanzar niveles mucho más amplios que sus inocentes viñetas destinadas al desecho de la producción industrial.

Un poco de historia

Decíamos anteriormente que el comic aparece, estimulado por múltiples factores, tanto en Europa como en los Estados Unidos, hacia fines del Siglo XIX. Curiosamente, su génesis corre en forma casi paralela a la expresión cinematográfica, lo que está indicando, de alguna manera, la presencia de un sistema de preferencias orientado hacia la imagen visual. Es decir, asistimos al nacimiento de una generación dada a la contemplación de imágenes, que culminará en nuestro siglo con el monstruoso fenómeno que implica el desarrollo de la televisión.

Por otro lado, el comic se desarrolla en el seno de los periódicos norteamericanos, que pugnaban abiertamente por captar un mayor número de lectores. Para tal efecto, comenzaron a crear suplementos cuya temática convergía hacia el comic, aprovechando el interés que suscitaban algunos recursos de éste, tales como el aprovechamiento del color, la síntesis lineal y la trama absorbente. Tal fue el caso de los periódicos de Randolph Hearst, quienes incorporan un suplemento centrado en el popular *Yellow Kid*, que, a la postre, asociado al sensacionalismo de dichos periódicos, dieron lugar a la llamada "prensa amarilla"⁵.

Sin embargo, fue en ese entonces cuando comienzan a desarrollarse los recursos del comic, tales como el desdoblamiento de la viñeta o "panel", en series, introduciendo la narración, mediante la secuencia de imágenes, en soluciones de continuidad sustentada en los "raccords" cinematográficos, que permitían la presencia de una tempo-espacialidad propia. Se favoreció también la incrustación de los "balloons" o globos (superficie destinada a contener las palabras de un personaje y referida a éste por una prolongación aguda de

⁵ Coma, Javier, *Del gato Félix al gato Fritz*, Gili Gaya, Barcelona, 1979.

su contorno) para expresar los diálogos. Se iba planteando así, con la incorporación, además, de la onomatopeya, destinada a reproducir ciertos sonidos, la coexistencia de diversos códigos que consolidaban en el comic un lenguaje autónomo.



Burne Hogarth, *Tarzán*

La presencia del comic, llamado en sus inicios "Funny", en los periódicos significó que estaba dirigido esencialmente a un receptor adulto. Dicho factor determina un predominio de los géneros que posteriormente desarrollan una acentuada búsqueda hacia la estilización de los niveles de forma y contenido, de tal suerte que los comics actuales, tras una dura batalla contra la televisión, se han progresi-

vamente intelectualizado, dando por resultado el síntoma de "buen gusto", que significa adquirir y leer, en cuidadas ediciones, las aventuras de *Asterix*, *Valentina* o *Charlie Brown*. Comics que, indudablemente, poseen un incuestionable valor sustentado en sus depurados niveles. El comic, desde esta perspectiva, se ha ido alejando del mero consumismo, para, en el esplendor del mass media, desbordar los sistemas industriales y mercantiles. En el amplio espectro que se abre entre el *Little Nemo* y *Charlie Brown*, o los comics del underground norteamericano, hay todo un palpito social que se irá evidenciando en fantasía, erotismo, violencia o escapismo, con niveles similares a los experimentados en otras expresiones de los mass media, y con los recursos culturales que son susceptibles de brindar.

A través de la historia del comic se advierte, por otro lado, el apogeo del héroe, aglutinante de la carga narrativa que, como recurso esencial, caracteriza a dicho medio. El predominio del héroe suele determinar el título de la

En ciertos "comics" se percibe un palpito social, evidenciado en fantasía, erotismo, violencia o escapismo.

historieta (*Don Fausto*, *Lorenzo y Pepita*, *Mafalda*, *Tarzán*, etc.). Dicho factor hace evidente una clara mitificación en el comic. Hay en él la instauración de un mundo mágico, feérico. En el comic juega, al tenor del decurso narrativo, la ficción y la fantasía, aun en el ámbito del comic satírico, en donde lo caricaturesco marca una nueva dimensión de lo real.

El héroe del comic, como los héroes de la antigüedad, posee aquella dimensión sobrenatural que le es negada al hombre común. Hay en ciertos comics una acentuada carga mítica. En ellos, el héroe, dotado con poderes

superiores a los del hombre común (la fuerza mental de *Mandrake*, el vigor de *Tarzán*), se constituye en un común denominador de la imaginación popular⁶, desde *Hércules* al *Cid*, desde *Pantagruel* a *Peter Pan*, desde *Sigfrido* al *Hombre Invisible*. El héroe es, entonces, virtuoso. Sin embargo, dichas virtudes o capacidades suelen humanizarse, captando desde otra perspectiva, los mecanismos de proyección e identificación del hombre común. Si tales capacidades no son de orden sobrenatural, constituirán la cima de sus potencialidades naturales, alcanzando notables ribetes y eficaces resultados en pro de la siempre justa causa que emprenden. Atributos como la astucia, la rapidez mental, la habilidad bélica, el poder de análisis, sintetizados en personajes como *James Bond* o *Modesty Blayse*, héroes folletinescos de notable éxito en el cine y en el comic, demuestran lo afirmado anteriormente.

Dichos atributos conforman arquetípicamente el modelo basado en el compendio de ciertas aspiraciones colectivas, centradas en un

El héroe del "comic" posee aquella dimensión sobrenatural que le es negada al hombre común.

inconsciente que procura en ellos la permanencia emblemática que los hace fácilmente reconocibles, como los superpoderes que conforman la base de *Superman*.

Tales referencias se rompen abruptamente, por múltiples y complejas circunstancias, a partir de la década del sesenta, con la aparición del antihéroe, que merece, más que una mención, un estudio aparte.

Otros Aspectos

Decíamos anteriormente que el comic se inscribe con amplia propiedad en el ámbito de los mass media, aportando al desarrollo de las sociedades modernas de masas una profunda reestructuración de los medios y los llamados productos de arte, lo que trajo consigo el acceso de expresiones como la gráfica y sus variadas posibilidades de expresión y sugerencia.

En dicho ámbito, el comic, con su rica gama de elementos gráficos, a nivel formal y su carácter de literatura ilustrada en la instancia del discurso, permite el acceso a los múltiples mensajes que este medio puede proponer y que, de hecho, da lugar a una "semiología del comic", sustentada en la variedad de lecturas de connotaciones y detonaciones⁷. El comic, desde esta perspectiva, se visualiza como un producto susceptible de promover conciencias y valores, tanto culturales como estéticos a nivel de una gran masa, como las disquisiciones sobre economía, de don *Memorario*, o las cotidianas angustias existenciales de *Woody Allen*, procurando de esta, y muchas otras maneras, en el receptor, una visión de su entorno, activa o pasiva, según la finalidad motivada en los intereses del emisor. Dichos elementos han dado pábulo a una variedad de estudios centrados en el objeto (semiología o lenguaje del comic), o en las relaciones objeto-sujeto, campo extensamente explorado desde la perspectiva de la Sociología del arte, disciplina que se dedica a investigar el fenómeno artístico en relación a los grupos humanos que se ven involucrados en el proceso global del arte. Dicho proceso constituye un hecho artístico y que se desarrolla en los niveles profundos de sentimientos y abstracciones, en la interacción comunicativa del "creador" y el "recreador". El comic participa de dicha secuencia, teniendo la posibilidad de registrar y motivar ámbitos de análisis e investigación multidisciplinarios, cuyo campo está delimitado por ciertos conceptos tales como fenómeno comunicativo, lenguaje, arte o expresión. Lo dicho se hace más patente

⁶ Eco, Umberto, Op. Cit.

⁷ Massota, Oscar, *La Historieta en el mundo moderno*, Paidós, 1969.

Burne Hogarth, *Tarzán*

cuando los fenómenos barajados en el comic adoptan formas concretas en la tríada: producción de la obra, canal del mensaje o medio de comunicación y proceso de recepción. Es decir, la integración del emisor, el mensaje y el receptor, con la proyección sociocultural que ello implica, plusdimensionada por la difusión masiva del medio.

La presencia del comic en el complejo cultura-sociedad motiva la atención hacia los procesos perceptivos de la información y la significación latentes en dicho medio. Será preocupación de sociólogos, psicólogos, pedagogos e investigadores afincados en el campo de las comunicaciones, la adecuada verificación de los elementos inconscientemente manejados en la capacidad de las múltiples lecturas, que como en la obra de arte, puede proponer determinado tipo de comic. Como afirma Bordieu⁸, sin lugar a dudas nadie se enfrenta "despojado", o en estado edénico, a cualquier fenómeno que despierte nuestra atención; es más, nuestra capacidad de leer un trabajo cultural o artístico, de cualquier índole, está, en gran medida, condicionada por otros agentes, los cuales implícitamente actúan en nuestro proceso de asimilación. Son los factores que, maliciosamente manipulados, como en la demencial utopía del "Mundo Feliz", mediante elementos mediatizantes, actúan sobre nuestra conciencia, enajenándola, con la consecuente obliteración de su capacidad crítica y su identidad verdadera.

Por otro lado, sabido es que buena parte de nuestra "información" acerca de la realidad proviene de las experiencias recogidas en la infancia. Está comprobado que es en ese período en donde se captan ciertos elementos culturales que se pondrán en contacto con el mundo y en donde se plantearán las jerarquías valóricas de "lo bueno" y de "lo malo". Será en ese estadio en donde el soporte comic, cine o televisión, juega un papel esencial. De

Nuestra capacidad de leer está condicionada por otros agentes.

ahí la preocupación creciente, conjugada en torno a las formas concretas tramadas en las relaciones arte, estética, entorno, cultura, hombre, vida.

De esta forma, las relaciones entre el arte y el comic se entienden, progresivamente, como estructuras culturalmente significativas, dentro del complejo social postindustrial. Es decir, el comic es un agente condicionante a nivel de conciencia humana, dirigidas a entretener (*Condorito*, de René Ríos), al goce creativo (*Asterix*, de Udezzo), o a la sátira planfletaria (*Perejil*, de Luis Goyenechea).

⁸ Bordieu, Pierre, *Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1971.

Desde estas perspectivas, ciertas producciones reflejan, por otro lado, sistemas transnacionales de producción, que hacen patente la masificación del consumo, con el consabido peligro de la penetración cultural foránea y la consecuente irrupción de valores no pocas veces contradictorios, con las formas tradicionales de expresión cultural, en el ámbito de la verdadera identidad nacional.

Tarea fundamental, entonces, es educar, siendo la educación por el arte un camino que posibilite la mutación de una actitud pasiva y carente de interacción crítica del lector de historietas o del televidente, quien corre el riesgo de enfrentarse indefenso a toda una agresiva manipulación, de agresiones patentes y subliminales.

Este problema se acentúa en el receptor no informado y, particularmente, en el niño,

en cuya conciencia es susceptible con más facilidad la "convivencia" negativa con los personajes estereotipados del comic o el cartoon.

Como lo ha sostenido Marcuse⁹, de la irrupción en medio de la esfera doméstica de los mass media audiovisuales, se sigue el carácter unidimensional del hombre moderno en la producción en serie de las conciencias. Frente a esto, podemos oponer las siempre vivas instancias valóricas de arte y educación, como pilares de una cultura, en instancias interrelacionadas en donde, más allá del gran desarrollo de una tecnología, se posibilita el rescate de la condición humana.

⁹ Marcuse, Herbert, *El hombre unidimensional*, Guadarrama, Madrid, 1975.