

La historieta en el mundo moderno



Oscar
Masotta

La historieta en el mundo moderno

Oscar Masotta

Ediciones Paidós, Barcelona, 1970
Segunda edición, 1982

La paginación se corresponde con la edición impresa. Se han eliminado las páginas en blanco

Letra e

PROLOGO

Siempre nos resultará espinoso, para quienes pretendemos comprometer al arte y probar que el arte tiene que ver con la política, demostrar que se puede comprometer a la pintura. Sartre siempre tendrá razón: *“El pintor es mundo. Presenta un tugurio y todos podemos ver en él lo que queramos. Esta buhardilla no será jamás el símbolo de la miseria; para que lo fuera, sería necesario que fuese signo, cuando no es más que cosa. El mal pintor busca el tipo y pinta al Árabe, al Niño, a la Mujer; el bueno sabe que ni el Árabe, ni el Proletariado existen en la tela ni en la realidad: propone un obrero, un cierto obrero. Y ¿qué se piensa de un obrero? Una infinidad de cosas contradictorias...”*

Pero, ¿se puede comprometer a la historieta? Es obvio: es imposible no hacerlo. La historieta no participa de esa inocencia de naturaleza de que goza la pintura. El grafismo, la imagen visual, el tipo de dibujo, se hallan en la historieta ligados al relato. La historieta no nos habla de “tipos”, ni de “especies” de hombres: sino siempre de un cierto individuo, que a fuerza de irreal no es menos un tal Mutt o un tal Lindor Covas, y que vive en un momento preciso de la historia, que lleva una vida particular, con sus rasgos de carácter, y situado, en la mayor parte de los casos, en el interior de un determinado grupo social. En la historieta todo significa, o bien, todo es

social y moral. La historieta es “prosa” en el sentido de Sartre: cualquiera que fuera la relación entre texto escrito e imagen dibujada, en la historieta las palabras escritas siempre terminan por reducir la ambigüedad de las imágenes. Y al revés, en la historieta la imagen nunca deja de “ilustrar”, siempre en algún sentido, a la palabra escrita, o para el caso de las historietas “silenciosas”, de ilustrar casualmente la ausencia de texto escrito. Dicho de otra manera: la historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada. Aparentemente cercana a la pintura, entonces, es su parienta lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura (sobre todo a la literatura popular y de grandes masas) la historieta es literatura dibujada, o para decirlo con la expresión del crítico francés Gassiot-Talabot, “figuración narrativa”.

Cuando en 1933 Henry Ford enviaba su famoso telegrama a Harold Gray, el autor de la historieta *Little Orphan Annie*: “Por favor haga todo lo que pueda para encontrar a Sandy. Todos estamos interesados” (Sandy era el perro de Anita, que en una aventura se había extraviado), demostraba que sabía muy bien lo que hacía. Por una parte se identificaba, ante una audiencia masiva de lectores, con “Warbuks” (textualmente: mangos de guerra): hacía pasar así el paternalismo afectuoso del personaje sobre su propia imagen. Y al mismo tiempo apoyaba, simpática y elegantemente, a la historieta que en su país, y de manera más desembozada, propone una ideología intransigente, rigurosamente de derecha.

Pero ni todas las historietas son conservadoras, ni la historieta se agota en la historieta norteamericana de guerra, ni lo mejor de la producción actual se halla en los Estados Unidos. Aparte de algunos ejemplos aislados, tributarios de *Mad*, y de algunos de los superhéroes de la casa Marvel (las historietas “intelectuales” como *Peanuts*, *B. C.* y *Pogo* aparecieron en los años cincuenta), se puede afirmar que el grueso de la producción norteamericana, para la segunda mitad de los años

sesenta, ha bajado de nivel y se halla por debajo de la producción francesa o italiana.

Pero se sabe. Desde la época, quince años atrás, en que el doctor Wertham publicó en Estados Unidos su "teoría" sobre *The seduction of the innocent*, hasta la fecha, la historieta ha sufrido el embate de múltiples detractores. ¿No ha sido Victoria Ocampo, quien ha escrito, entre nosotros, en contra de la historieta? Otros, sin entender atacarla, han intentado explicarla con instrumentos tomados de la psicología, de la sociología, del psicoanálisis y de la psiquiatría social. Finalmente, son los ideólogos de la comunicación de masas los que se abalanzaron sobre ella. ¿No es el propio McLuhan quien reivindica a la historieta en uno de sus libros? Se trata de fusilarlo o de decretarlo fascinante; no será inútil, entonces, comenzar a construir los instrumentos para poder un día mirar al reo de cerca.

Y no nos ocupamos de historietas porque pretendamos ser modernos: es que la historieta es moderna. Nacida hace ya setenta años, se halla profundamente relacionada con el nacimiento y evolución de los grandes periódicos masivos, con la evolución de las técnicas de impresión, con los cambios de las formas gráficas, y en el centro mismo, tal vez, del entrecruzamiento y la influencia múltiple y recíproca de los modernos medios de comunicación.

Dejando de lado la cantidad de personajes de historietas que han sido tomadas del cine, o la cantidad aun mayor de películas filmadas sobre héroes de historietas, ¿cómo olvidar el uso intencionado que Resnais y Goddard han hecho de técnicas narrativas que jamás habrían sido descubiertas sin la existencia de ese relato temporal, de esa combinación especial de tiempo e imagen que surge cuando una historia debe ser procesada sobre el papel y en cuadros discontinuos? ¿Y los artistas Pop? ¿Y Lichtenstein?

Las implicaciones y relaciones son, en 1969, efectivamente múltiples. Piénsese en *Jodelle*, la excelente historieta de Peellaert.

Si el arte Pop se ha inspirado, o ha tomado como asunto a la historieta, ahora hay dibujantes que se inspiran y toman como asunto el arte Pop. *Jodelle*, así, se halla evidentemente inspirada en Wesselmann y en Rosenquist. El círculo de la influencia se cierra y se abre, las formas emigran y recorren todo el ciclo: se



FIG. 1. — Guy Peellaert, *Jodelle*, 1966 (copyright Le Terrain Vague)

impregnan entonces de valores nuevos, de significaciones insospechadas. Por lo demás, ¿no existe hoy una cierta extensión difusa, una cierta influencia por momentos vaga, pero siempre reconocible, del grafismo propio de la historieta sobre las tapas de revistas, los *posters*, los afiches publicitarios? Cubierta histórica: la del *Time* de mayo del año 1968, con Bob Kennedy representado con el ya clásico punteado en blanco y rojo de Lichtestein. Cubierta doblemente histórica: la del mismo *Time*, posterior al asesinato de Kennedy, representando un revólver con el mismo punteado en blanco y rojo. ¿Homenaje a Kennedy o a la historieta? ¿O a Lichtestein? Ni uno ni otro. Toma de conciencia, simplemente, de que con formas de diseño originadas en la historieta se pueden construir hoy mensajes masivos de profundo impacto visual. Todo diseño gráfico relacionado con la historieta tiene hoy asegurada una imagen fuerte.

Finalmente, un cierto diseño, bastante en boga en estos días, agrega y fusiona un *revival* del *art nouveau* a un preciso neoesquematismo: combinaciones de siluetas con “bordes duros” y de formas blandas y estilizadas que tienen mucho que ver, sin duda, con efectos gráficos originados en las letras de los títulos de las historietas, en esas letras que se agrandan o se achican sólo a condición de conservar sus bordes, y que invaden muchas veces cuadros enteros. O en esas letras que en la línea de un *gag* propio de la historieta y bastante frecuentado por los dibujantes, se ablandan o se estiran. Mirando con atención se puede aprender bastante sobre la relación que une hoy a esos dos seres heterogéneos: el hombre y las letras. E incluso se puede llegar a ver que a las letras se las puede romper de un puñetazo...

PRIMERA PARTE

LA HISTORIETA NORTEAMERICANA

ADVERTENCIA

Las páginas que siguen constituyen una introducción bastante general al conocimiento cronológico del “comic” norteamericano. La palabra “historia”, en el interior de este resumen, no debe engañar: el propósito es más sencillo, se refiere ante todo a fechas, a nombres. Para quienes conozcan de cerca ese panorama —mucho más complicado en verdad de lo que puede parecer después de la lectura de estas páginas—, asombrará sin duda que ciertos nombres no aparezcan. Las omisiones, sin embargo, han sido conscientes en todos los casos. No queremos decir con esto que estamos en posesión de la totalidad de títulos aparecidos en los Estados Unidos desde la última década del siglo pasado hasta la fecha. Ningún investigador —que yo sepa— ningún “fan”, reúne hoy la totalidad de ese material. Se puede creer sin embargo que los títulos y dibujantes más relevantes, los más populares, o los de mayor calidad, figuran ya en libros y catálogos, en revistas especializadas y en “fanzines”, cuyo número comienza a crecer: un número ya recensado y más o menos estabilizado de personajes y artistas constituyen la base sobre la cual se podía construir un esbozo cronológico. Por otra parte, ciertas omisiones, como la de *Batman*, se explican por las características del personaje: demasiado conocido como para poder decir algo nuevo en cuatro o cinco líneas, demasiado difícil y demasiado cercano

de la atmósfera —de la moda o el arte— de los años sesenta, como para ser tratado superficialmente. Pero aun nuestro propósito no apunta más que a ayudar al



FIG. 2. — Cubierta de *Batman* (dibujante: Infantino) (copyright National Comics DC)

lector mediante estas páginas de lectura rápida y cómoda a reconstruir y recuperar ciertos hitos de su memoria, a que pueda realizar un movimiento de ida y vuelta a las imágenes del pasado, a reconocer lo ya conocido —y sólo en algunos pocos casos— a enterarse de lo que nunca vio.

Condicionados únicamente por la edad del lector, entonces, no buscamos sino producir un “efecto de reconocimiento”. El sesenta por ciento del material nombrado está hecho de imágenes muy conocidas, nueva o vieja reserva confinada en la memoria de cada uno, objetos que fueron o que siguen siendo familiares. Lo que ocurre es que este conjunto de imágenes íntimas (Mutt y Jeff, Trifón, Tarzán, Terry, Dinamita, Red Rycler y tantos otros), este conjunto de imágenes culturales, ni ha caído del cielo ni carece de origen. La publicación de historietas en nuestro país, su traducción en los medios masivos, ha ocultado siempre de algún modo —y ha ayudado por lo mismo a un cierto proceso mistificador— el hecho de que muchos de los personajes de papel habían sido forjados en el interior de culturas distintas de las nuestras, respondiendo a pautas y exigencias que podrían en algunos casos parecerse a las nuestras, pero que no eran las nuestras. Aparte de los efectos de alcance cultural e ideológico, se ha logrado además, en muchos casos, arruinar el sentido mismo de la historieta traducida. Un ejemplo de lo último lo constituye *Krazy Kat*, la genial historieta norteamericana de George Herriman; los traductores argentinos, en este caso, han traducido el nombre de la historieta y del personaje por “Gato Loco” (en el suplemento de *Crítica*, en la década del treinta), esto es, que han cambiado de sexo al personaje, error que se explica por el sustantivo inglés que carece de marca de género, y también han cambiado el sexo de “Ignatz”, un ratón, por el de una rata, “Palmira” (¿qué habrían hecho aquellos traductores de haberse topado con un episodio en que Ignatz aparece con su mujer, una ratona y sus hijos?). Ejemplo divertido, se dirá, pero aparte de que la

comprensión profunda de esta historia dependía de la colocación de los sexos, ustedes lo verán, el hecho no revela sino la rapidez, la alta velocidad —digamos así— con la cual el material pasa de los diarios y medios de un país a los del otro. Alta velocidad del proceso, y efecto de familiaridad, con los años, de esas imágenes para el lector. Su posibilidad de discriminación, todo “entra”, y todo deviene a gran velocidad íntima y sordamente familiar. Brecht tenía razón, entonces, y cuando el caso lo exige, hay que comenzar por desfamiliarizar el material, alejarlo, buscar, en fin, un “efecto de extrañamiento”. Es lo que nos proponemos conservando por una parte el nombre inglés de los títulos, y traduciendo sólo en los casos más necesarios; y por otra parte tratando a la historieta norteamericana como a un producto aislado, como un conjunto de objetos relacionados entre sí, dependiente y vuelto únicamente a la cultura que lo forjó. Dicho de otra manera: hablaremos del “comic” norteamericano fingiendo no saber si jamás alguna historieta norteamericana ha sido leída en nuestro país.

Por lo demás, no nos planteamos en el interior de estas páginas ninguna cuestión de orden pedagógico. No nos preguntaremos ni por la edad de quienes han leído y leen historietas, ni nos interrogaremos en ningún caso sobre las cuestiones que se refieren a los efectos de la lectura sobre la audiencia.

El punto de vista voluntario que nosotros hemos elegido es el de un lector sin edad, aunque adulto. El que no desdice sin embargo ciertas características de la historieta norteamericana, que en el interior de los grandes cotidianos de información se ha dirigido siempre a un público no virtual, al menos, de adultos. Queremos decir, que las cuestiones que se refieren a los “efectos” de la historieta sobre la niñez y la adolescencia, conservan para nosotros toda su importancia; pero que deben ser planteados en un momento posterior al punto de vista en que nos colocamos aquí. No hemos dejado de señalar, en cambio, el fuerte acento.

la pesada carga ideológica de la que es portadora la historieta norteamericana. El descubrimiento de lo obvio es una virtud sencilla que se desprende del “extrañamiento”.

Finalmente, en cuanto a omisiones, hemos pasado por alto —por razones de espacio, y para no complicar la lectura— las múltiples implicaciones y relaciones de historietas e historietistas con la publicidad, la utilización de los personajes por las “marcas” y por fuertes instituciones privadas y públicas, el Ejército, la Marina, la Aviación, el gobierno mismo en fin, de los Estados Unidos. Las historietas, en los Estados Unidos, no son tan inofensivas: no sólo se encuentran casi absoluta y verticalmente *integradas* a la sociedad que las originó, sino que se hallan estrechamente mezcladas con las instituciones interesadas en la *integración* y el *statu quo* social.

Prensa amarilla y maestros del género (1895–1920)

El origen de la historieta en los Estados Unidos se confunde con la historia de los grandes cotidianos de información, y con la lucha, que a fines de siglo, libraban Hearst y Pulitzer, los dos magnates de la prensa norteamericana. Hearst, que había llegado a New York en 1895, toma conciencia inmediatamente de la importancia de las hojas dominicales como factor de venta, los suplementos ilustrados donde aparecían ya los primeros dibujos humorísticos. Personalidad ávida, rápida y sin escrúpulos (más tarde serviría de modelo para el personaje sensacionalista de *El Ciudadano* de Orson Welles), no sólo se hace pronto de su propio equipo de ilustradores y dibujantes, sino que atrae para el *Journal* al mayor dibujante del *World*. Este no era otro que Richard Outcault, a quien puede’ considerarse —hechas algunas salvedades— en el comienzo de la historieta norteamericana.

La primera página en colores del *World* había apare-

ciclo el 9 de abril de 1893. De excelente factura técnica —los primeros experimentos con el color dieron resultados que aún hoy se pueden admirar y que tal vez no han sido nunca superados— el suplemento acogería dos años más tarde a un personaje original. Desde el medio de una plancha que mostraba, y no sin humor, la vida turbulenta, los actos absurdos, el sadismo, la violencia y la inventiva de los habitantes de una miserable callejuela de bajo fondos, se distinguía la figura de un pibe vestido con un camisón que le llegaba a los pies, sobre el cual el dibujante calaba un texto inculto, y que miraba extrañamente al lector. *Down Hogan's Alley* o



FIG. 3. — Outcault, *Yellow Kid*

Hogan's Alley fue el primer título del excelente y corrosivo dibujo de Outcault; pero cuando los técnicos del *World* introducen el amarillo en la gama de colores del suplemento, y lo hacen sobre el vacío del camisón, el único sin color de la plancha, rebautizarán al personaje con el nombre de *Yellow Kid* (pibe amarillo), el que se convertirá en la principal atracción del diario y contribuirá a dar el nombre de periodismo amarillo a los procedimientos inescrupulosos de una cierta prensa sensacionalista¹.

En 1896, Outcault lleva el personaje al diario de Hearst; aparece entonces otro *Yellow Kid*, sobre el modelo exacto del anterior, que George Luks dibuja para el *World*.

A sueldo de Hearst, Outcault produce para el *New York Herald* un nuevo personaje, *Buster Brown*, en 1897. De sombrero ancho y permanente moño en el pecho, el nuevo pibe de Outcault pertenece a una familia de clase alta, y si las acciones y los *gags* conservan algo de la violencia de *Yellow Kid*, bastante se pierde en el cambio. Si los actos siempre caprichosos y peligrosos del nuevo personaje sacuden todavía al universo ordenado de la clase dentro de la que se mueve, ese universo, aunque dibujado con humor, permanece y constituye —por decirlo así— la verdad de la tira. En *Yellow Kid*, en cambio, absurdo y violencia —como ha señalado muy bien Giammanco²— constituyen el resultado mismo de la expresión de la miseria del bajo fondo, y no se hallan confinados a los gestos del personaje, sino que invaden hasta el último centímetro del papel.

De cualquier manera, con Outcault se abre la verdadera historia de la historieta norteamericana, y al mismo tiempo, un tipo definido de historieta: la tira de pibes (“kid strip”). Junto a su nombre, y en los comienzos mismos, hay que citar a Opper y a Swinnerton. El primero, entre otras, dibuja *Happy Hooligan*, *Maud the*

¹ Catálogo (Louvre), pág. 19.

² *Il sortilegio a fumetti*, pág. 95.

Mule y *Alphonse and Gaston*. La última, aparecida en 1905, fiel a su estilo caricaturesco, cuenta las peripecias de dos vagos que ni aun en las situaciones más peligrosas abandonan una inverosímil cortesía. A Swinnerton, por su parte, le cabe el honor de haber creado el primer dibujo con personajes permanentes: *Little Bear*, que aparece por primera vez en el *Examiner* de San Francisco en 1892; más tarde se convertiría en *Little Bears and Tigers*, cuando pasa en 1896 al *New York Journal*. De humor un poco edulcorado pero dueño de una línea serena, Swinnerton ejercería bastante influencia sobre los posteriores “animal strips”. Cuando pasa al *New York Journal*, y tal vez por influencia de Dirks, comienza a utilizar los globos de manera permanente. Más tarde, y sin abandonar su estilo gentil, crea otra tira de pibes: *Little Jimmy*, en 1905.

Con Outcault, primero, e inmediatamente con Swinnerton y Opper, las dos características básicas del género se reunieron: uso del globo, continuidad y permanencia de los personajes. Pero ninguna de las tres alcanzaría la fama mundial, ni lograría convertir a sus creaciones en “fenómenos de permanencia”, en tiras verdaderamente inmortales, ya que resisten todos los cambios de épocas y de públicos, como es el caso de *The Katzenjammer Kids*, *Mutt y Jeff* y *Bringing up Father* (Trifón y Sisebuta). *The Katzenjammer*, que aparece en la primera sección completa dedicada al “comic color” del *New York Journal* (“un esplendor policromo junto al cual el arco iris semeja un caño de plomo”)³, dibujada por Rudolph Dirks, es considerada la primera historieta verdadera. Inspirada seguramente en *Max und Moritz* de Wilhelm Busch, la tira de Dirks cuenta las hazañas de los dos mellizos Katzenjammer (palabra alemana que Busch había usado ya para designar la malignidad). El lenguaje, un *slang* a medias norteamericano y a medias alemán, caracterizaba a una familia de inmigrantes: *der Captain* (viejo marino fracasado),

³ “The Funnies”, *Annual*, N° 1, pág. 23.

die Mama (la madre adoptiva de los pillos) y *der Inspector* (representante burocrático de la educación y la escuela).

Sobre el fondo de un escenario que cambia de lugar geográfico, Hans y Fritz se rebelan contra toda autoridad. La existencia misma de los mellizos parece imponer un desorden generalizado a un universo donde voluntaria o involuntariamente se destruyen las cosas, y donde el castigo constante de los dos responsables jamás alcanza para calmarlos ni para reparar los daños. Este mundo violento, donde la ruptura de los objetos y los golpes exigían ser representados por medio de onomatopeyas y signos gráficos nuevos (“la escuela del *Slang*, del *Bang*, del *Pow*, de la historieta, había nacido”)⁴, confiere efectivamente a la tira de Dirks el título de primera historieta en el sentido más moderno del término. Cuando Dirks abandona el *World* en 1912, Pulitzer y Hearst luchan por segunda vez por una historieta. Hearst plantea un juicio: como resultado Dirks obtiene el derecho de seguir dibujando la tira que había creado, y el *World* el derecho de conservar el título y los personajes. Desde entonces existen dos historietas semejantes: en el *World* la tira sería dibujada por Harold Knerr; el nuevo título del dibujo de Dirks: *The Captains and the Kids*.

El segundo ejemplo de permanencia: *Mutt y Jeff*, de Bud Fisher, que nace en 1907 en el *Chronicle* de San Francisco. Originariamente la tira contaba con sólo uno de los personajes, Mutt, el cual encuentra a Jeff en un asilo de insanos, más tarde, en 1908. El asunto aquí se desarrolla con humor pero en torno del dinero, la constante quiebra económica de Mutt, las carreras de caballos, la falta de escrúpulos. Con el tiempo, el dibujo cambia de estilo: desaparece el exceso de rayas, se pierden las sombras, las facciones de los personajes se hacen más nítidas, más esquemáticas. Fisher se acerca así a los maestros de esta manera: McManus y Chic Young.

⁴ Becker, pág. 16.

El tercer ejemplo de permanencia, *Bringing Up Father*, nació bajo la brillante pluma de George McManus en 1912. Una obra de teatro de 1890, titulada *The rising generation* inspira la idea del personaje, un inmigrante irlandés, que se hace repentinamente rico por obra de la lotería. Desde entonces, y multiplicando casi al infinito situaciones y *gags*, McManus nos muestra a Jiggs persiguiendo incansablemente algunos placeres sencillos, el tabaco, una escapada nocturna con sus antiguas camaradas, una copa; mientras que su mujer, ex lavandera, de genio agrio, más alta que él, de facciones feas, persigue todos los símbolos de status y cambia incansablemente de vestidos. Ningún afecto une en el presente a marido y mujer, excepto un pasado compartido de pobreza, y el que Jiggs trate continuamente de engañarla para lograr sus objetivos intrascendentes. Pero la mujer no deja de vencer, de perseguirlo para imponer sus gustos sociales, de castigarlo con su mal humor, y en ocasiones también, físicamente. Lo que ha hecho perdurable la tira es sin duda su estilo contenido, el monótono equilibrio de una anécdota que McManus maneja a voluntad, una verdadera criba que convierte las peleas más violentas de los dos viejos en momentos normales de la vida cotidiana.

Antecedente de *Blondie* en este sentido, *Bringing Up Father* fue la primera historieta norteamericana que alcanza sindicación mundial. El dibujo, seguro, esquemático, flexible; figura con soltura una arquitectura rococó y de falso renacimiento, los objetos alambicados, el mobiliario *art nouveau*. Talento prolífero, McManus había ejercitado y buscado su estilo a través de varias historietas. Las más notables: *Panhandle Pate* (un vagabundo) y *The Newlyweeds*, donde pintaba los sinsabores cotidianos de una elegante pareja de principios de siglo motivados por un insoportable bebé. *Bringing Up Father* parece la suma sociológica de las dos tiras.

Pero al lado de estos dos últimos fenómenos de permanencia, y posteriores a la generación de Outcault, Swinnerton y Opper, se levantan dos gigantes del hu-

mor y del dibujo norteamericano: Milton Gross y Rube Goldberg. Junto a Elzie Segar, el creador de *Popeye*, ambos fueron influidos por el grafismo simplista, el estilo rudo y caricaturesco de Frederick Opper. Goldberg se inicia en 1905 como dibujante de *features* de deporte (como el mismo Opper, y también como Bud Fisher y T. E. Powers). Dibuja entonces, con gran libertad, un material variado, sin continuidad, pero siempre sobre asuntos de actualidad. Sus *Foolish questions* de 1907 muestran ya un talento maduro, al verdadero "gimnasta mental": una inventiva múltiple y aparentemente caprichosa, pero sostenida por una coherencia de hierro, que fascinaría al creador de *Li'l Abner*. Más tarde, en los años veinte, aparecería su famosa historieta, *Boob McNutt*, donde cuenta las peripecias de un grotesco muchacho que puede poco contra la mala suerte; la historieta conservaría hasta más tarde el recuerdo del grafismo de su maestro. Pero son sin duda sus evidentes parodias de la sociedad industrial, las que señalan su originalidad absoluta. Jugando con la simplicidad de las relaciones de causa a efecto, dibuja combinaciones donde hombres, objetos, animales, vegetales y máquinas, mediados por una larga cadena de acciones, de caídas o de golpes, producen un resultado minúsculo.

Milton Gross comienza su carrera en 1913, si bien *Dave's Delicatessen* es un claro producto de los años treinta. En 1915 produce su primera historieta: *Henry Peck, A Happy Married Man*, y poco más tarde, sus dos mayores creaciones: *Banana Oil* y *Count Screwloose from Tolouse*. La intención sin insidia pero sin ingenuidad, de una ingeniosidad sin complicaciones, se resume en las aventuras de *Screwloose* (tornillo flojo), quien vive en un asilo de insanos, se evade cada semana para observar la vida normal y volver después al asilo, convencido de que de todos modos es un lugar más sano.

Junto a Goldberg y Gross hay que colocar a uno de los picos salientes de la historieta mundial: George Herriman, quien crea *Krazy Kat* en 1911. Y también a

Elzie Segar, quien comienza a dibujar el *Thimble Theatre* en 1919, donde años más tarde aparecería *Popeye*.

Pocos recuerdan que George Herriman, quien trabajó para Hearst hasta su fallecimiento en 1944, publica su primera historieta, *Lariat Pete*, en el *Chronicle*, en 1903. Desde entonces, hasta la aparición de *Krazy Kat*, tantea no sólo la definición de su estilo sino las propiedades mismas del universo que estallaría en su historieta maestra. En 1906 crea el personaje truhán de *Major Ozone, The Fresh Air Fiend* (El mayor Ozone, el enloquecido por el aire fresco), un obsesionado por una única necesidad, que anticipa a Ignatz, el ratón monoideativo que sólo sabe tirar ladrillos a la cabeza de *Krazy*. En *Mary*, una tira de Herriman de 1909, aparecía, a la manera de *Must be Worst*, de Powers, un pequeño cuadrado acompañando a la tira principal y por debajo de ésta: “un gato” listo para saltar sobre una jarra de leche, mirando cortésmente hacia arriba y preguntando: “¿Señor?” a un perro que se sostiene agónicamente el estómago (Becker, 347). Herriman mantendría el gusto por estos cuadritos *below* en muchas de las planchas de *Krazy*; pero interesa recordar que el propio *Krazy* había aparecido por primera vez durante el verano de 1910, como dibujo pequeño y en esa posición de complemento en *The Family upstairs* (tira donde se puede ver a un personaje de sorprendente parecido al indio argentino Patoruzú)⁵. *Rosy Pesy, Bud Smith, Baron Bean, Alexander, Daniel and Pasy* son otros tantos títulos hoy olvidados de Herriman.

En *Krazy Kat*, genial mezcla de sociología y metafísica, no hay ángulo que no llame a la admiración incondicional. Contra un decorado de objetos irreconocibles pero duramente perfilados, aparece un universo de relaciones que se resumen y se congelan en un triángulo básico: la gata *Krazy*, que ama al ratón; éste, Ignatz, que sólo busca ladrillos para tirarlos a la cabeza de la gata; y “The Ofissa”, el perro, guardián del orden,

⁵ Cf. *World of Comic Art*, vol. I, N° 3, pág. 36.



FIG. 4. — Herriman, *Krazy Kat* (copyright King Features)

enamorado de Krazy, el encargado de conducir incansablemente a Ignatz a la cárcel.

Es que Krazy pertenece, y en línea directa, a la estirpe egipcia de la hermosísima gata Claeopatra, llamada también Krazy; y la tradición cuenta que un ratón, enamorado de la beldad, y aconsejado por un adivino, había escrito su declaración de amor en un ladrillo que lanzó a la gata, quien después de recuperarse del desfallecimiento, aceptó encantada la proposición del ratón. Desde entonces, y en tanto el recuerdo no se apague, el hecho de lanzar un ladrillo a la cabeza de una dama, será el símbolo de los sentimientos más tiernos: *“Sólo Krazy conoce la historia, razón que sella el triunfo de un romanticismo incurable, de esta víctima del bovarismo. Krazy vive día tras día en la plena conciencia de su ilusión, e Ignatz que lanza sus ladrillos pensando estúpidamente en hacer el mal, alimenta en cambio la ilusión de la gata y la hace feliz”*⁶.

Se entrevé entonces la significación del triángulo, donde el perro, a fuerza de penar al ratón, pone al descubierto constantemente el absurdo idealismo de la regla jurídica, mientras que el único realismo reside en el amor de la gata; y la frialdad del ratón es función del instantaneísmo de sus deseos y de su ignorancia de la tradición y la historia: es lo que lo vuelve homogéneo al policía y a la ley. El trío, así, se repele y se atrae constantemente, mientras un grupo de personajes secundarios desdibujan los límites de un grupo social donde el ciego individualismo del ratón y el universalismo estúpido del perro encuentran su razón de ser y su anclaje en Kelin Kelly, el fabricante que suministra los ladrillos a Ignatz, quien no puede ser sujeto a pena alguna puesto que no hace más que ejercer su derecho al libre comercio, y puesto que, como razona el perro, sus ladrillos sólo ocasionan daños por culpa de Ignatz, ya que de otra manera serían utilizados únicamente

⁶ Gilbert Seldes: *The seven lively artists*, en White & Abel, pág. 135.

para la construcción de casas: *“En nombre de toda la tradición moralista y en particular de la tradición puritana, el mal y cada delito particular quedan explicados como índices de la degeneración del individuo., falta de sentido de responsabilidad, o comportamiento caprichoso o anormal.”*⁷ El dibujo de Herriman hace pensar en los modernos pintores italianos “metafísicos”, en las “naturalezas muertas” de Morandi: los objetos reales, un cerco, un puente, una vela, una botella, recuerdan sólo vagamente sus formas normales, para revelar su aislamiento, alistarse unos junto a otros, monolíticos, lamidos por raras sombras o por una luz que los deforma y los simplifica, testigos de una sociedad inmoral que ignora el poder del dinero y su origen, la historia y la conciencia.

De intención sociológica menos neta, pero no menos relevante, verdaderos casos aislados de la historieta norteamericana de las dos primeras décadas del siglo, es preciso citar cuatro nombres: Crowley, Feininger, Gustave Verbeck y Winsor McCay. El primero dibuja *The Wigglemunch* para el *Herald*, en 1910, uno de los antecedentes más tempranos de tiras “intelectuales” como *Pogo* o *Peanuts* (Rabanitos). *Kin-Der-Kids*⁸, de Lyonel Feininger, aparecida en 1906, constituye la mejor de las series dibujadas, por el pintor, de quien pocos recuerdan sus trabajos de historietista: *“a lo largo de esta historieta, las preocupaciones de Feininger aparecían claramente: en el rigor geométrico de algunos elementos del paisaje, como en la exageración voluntaria del movimiento, no se puede dejar de reconocer los elementos del expresionismo y del cubismo naciente”*⁹. Gustave Verbeck crea *Up-Side-Downs* en 1903: menos

⁷ Giammanco, pág. 170. Por supuesto Herriman no asume esa tradición sino que se burla de ella.

⁸ Con el título de *Two fantastic Draftsmen*, el Metropolitan Museum de Nueva York organizó en febrero de 1966 una muestra conjunta de Herbert Crowley y Winsor McCay.

⁹ Catálogo (Louvre), pág. 27.

que el surrealista, su grafismo es más bien expresionista; la intención es netamente dadaísta: para leer completamente la historieta era preciso hacer una pasada primero al derecho, y después invertir la página para continuar leyéndola al revés. Los dibujos, contruidos de tal manera, representaban objetos y personajes colocados simultáneamente en ambas posiciones.

Little Nemo in Sumberland, de McCay, aparece por primera vez en 1905, y se sigue publicando a través de una década entera. Vuelve a publicarse en 1924, hasta que en 1927 desaparece definitivamente de la circulación masiva. *Se descubre a menudo con sorpresa, que McCay no dejaba de luchar sutilmente contra los monopolios* (en una secuencia de marzo de 1910), *contra la existencia de malas condiciones de vida y la pobreza, contra los males sociales* (Auguste Derleth)¹⁰. Conexión sociológica sin embargo no demasiado evidente: el tema de superficie es la disolución del mundo normal y la transformación producida por cada sueño de Nemo. Cada tira comienza en el interior de un delirio onírico, y concluye con el despertar angustiado del niño. Pero estos delirios guardan una coherencia: siempre se trata de una multiplicación de los objetos, o de un cambio de tamaño, o del despedazamiento y quiebra en partes más pequeñas e infinitas (una variación del tema de la multiplicación). La impresión, de belleza segura y monumental —otra obsesión de McCay: la arquitectura— es el saldo de un dibujo absolutamente perfecto y de una anécdota sencilla donde toda la acción se origina en la magia onírica que repentinamente transforma las cosas, y en el niño y sus compañeros asombrados por ellas. Se ha dicho de *Little Nemo in Sumberland* —y tal vez con razón— que se trata de la historieta más bella de la historia de la historieta McCay es autor también de un dibujo animado, *Gertie the Dinosaur* (1912) y de otra historieta, *Dreams of a Rarebit Fiend*, que aparece

¹⁰ En la introducción a un cuadernillo que reúne 14 trabajos de McCay. Nueva York McCay Features Syndicate, 1945.

en 1911, y que cuenta las pesadillas del aficionado a una especie de “fondue”.

Las primeras dos décadas son también testigo de la aparición de las primeras heroínas y de los primeros esbozos de historietas de aventuras. *Polly and her Pals*, que Cliff Sterrett dibuja desde 1912 hasta 1958, es un “family strip” en camino hacia el “girl strip”. El dibujo, a vigorosos contrastes entre tonos claros y oscuros, que profundiza el contraste entre la sofisticación de Polly y el aspecto caricaturesco de sus parientes, y en especial la manera de sentir un espacio extraño y duramente estructurado a base de planos cruzados y oblicuos (propiedades que lo acercan a Will Eisner) constituyen la base de una historieta visualmente inolvidable. *Winnie Winkle*, de Martin Branner, nacida en 1920, fue no sólo la primera historieta de héroe femenino, sino también la primera donde la moda aparece francamente utilizada para atraer lectoras. Primera en la línea de *Tillie The toiler* y *Fritzi Ritzi*, joven lanzada a la vida independiente, heroína de “cuello blanco”, como la ha llamado Becker, su fama le vendría sin embargo del personaje de su hermano, Perry Winkle, que aparecía en la plancha de los domingos.

Toots and Casper, de Jimmy Murphy, que aparece en 1918, pareja joven e irresponsable, es un puente entre *Bringing Up Father* y *Blondie*. *The Gumps*, un pleno “family strip”, escandaliza hoy a los críticos por su baja calidad, la fealdad del dibujo, la chatura de la concepción. Aparecida por primera vez en el número del *Daily News*, el tabloide neoyorquino de Pulitzer, y dibujada por Sidney Smith (hasta su muerte en 1935, continuada luego por Gus Edson hasta 1959), era en verdad la concepción de uno de los managers de Pulitzer, el capitán Patterson, famoso durante la década del 30 por su interés por la historieta y sus dibujantes, por su clara conciencia sobre el rol de la historieta en el interior de las audiencias masificadas, y a la vez por haber dirigido y planeado una famosa campaña periodística contra el New Deal.

El caso de *Gasoline Alley*, creada en 1919 por Frank King no es menos aleccionador. El más poderoso de los “family strips”, se distingue de los otros, a) por el dibujo, que si conserva rasgos caricaturescos, ha abandonado en cambio la *intención* caricaturesca, b) porque muestra a sus personajes creciendo y envejeciendo (es la primera historieta del género); Skeex, quien ha servido varias veces a las burlas de *Mad*, un bebe recién nacido en 1921, es hoy padre de familia, c) por incorporar a su glorificación de la familia, la defensa expresa y abierta de los conceptos básicos de la derecha política. Ej.: la detracción del concepto de clase social. En una tira reproducida en el *Catálogo* de la muestra del Louvre, se puede leer en el enorme globo que pende de la cabeza del obrero de un taller mecánico, y mientras emparcha una cubierta, la siguiente reflexión: *“Ellos dicen que el problema de este país es un problema de conciencia de clase. Que es un país sobre-desarrollado. Desde entonces, lo colocan a usted dentro de una de las tres grandes clases, el capital, el trabajo y el público (“Capital, labor and the public”). Veamos dónde estoy yo. Yo trabajo duramente ocho horas por día, con la cabeza y con las manos. Tan duramente como cualquiera. ¡Hombre, no se podría negar que soy un trabajador! Así, soy un obrero. Yo he ahorrado unas monedas el año anterior y compré unas pocas acciones. Usted ve: pertenezco al lado del capital ¡yo también! Y aun más, ¿no soy yo mismo un pájaro que paga precios de nubes por una corbata, o gasolina, por la comida y otras necesidades? En fin, si alguien pertenece al público ese soy yo. ¡Debo decir que les va a costar bastante trabajo arreglarme!”*¹¹

Pero no se podría cerrar un panorama de estos 25 años sin mencionar a Charles A. Kahles y a Billy DeBeck. Kahles, talento versátil, creador de numerosas series, intenta entre 1900 y 1910 nuevas técnicas narrativas: es como si buscara, desde muy temprano, alguna

¹¹ Catálogo (Louvre), pág. 174.

innovación fundamental. *Sandy Highflyer*, una historietta que comienza en 1903 introduce ciertos motivos de aventuras dentro del esquema tradicional del “kid strip”. Pero sería en 1906, con *Hairbreath Harry*, que aparece por primera vez en el *Press* de Filadelfia donde sobre el modelo de una narración melodramática Kahles introduce el suspenso y el héroe que salva heroínas y lucha contra malvados (de gruesos bigotes). Con Charles Kahles, en efecto, quedan establecidas las bases de la historietta de aventuras.

Billy DeBeck es el creador de *Barney Google*, prototipo del hombre solo, héroe de aspecto ridículo y de baja estatura, que habla desde uno de los costados de la boca, y que vive en permanente *estado de irritación, se ve continuamente acosado por problemas de dinero, luchando por ganar seguridad y acumular prestigio. Cuando *Sparkplug* entra en la historietta (un caballo sentimental, vestido con una sempiterna manta que le llega a los cascos; los extremos de las patas parecen tubérculos), Barney entra en la vida turfística. Mucho más tarde, en 1934, la historietta cambiará de ambiente cuando ocurre el encuentro de *Barney Google* y de *Snuffy Smith*, quienes comparten un mismo tipo de nariz, enorme y redonda, con similar capacidad para cambiar de coloración según los accidentes del ánimo. Desde entonces la historia transcurre en una población campesina, que recuerda al dominio de mamá Yocum en la tira de Al Capp. Pero Snuffy y su violenta y beligerante familia, sin embargo, responden a un propósito más sencillo: a la idea o al arquetipo del campesino que no se separa ni de su whisky ni de su escopeta. *Barney Google* apareció por primera vez a fines de 1918.

La década de la pin-up (1920-1930)

En 25 años mucho había cambiado en la idea que los dibujantes se hacían de la historietta: el grafismo primitivo, y voluntariamente rudimentario de los primeros maestros cedía lugar a un estilo más realista, en

creciente competencia con la fotografía. Incluso, una cierta idea de lo que es un dibujo bueno, comienza a generalizarse. Es lo que permite, e impide la fama hasta entrados los años veinte, de *Mutt y Jeff*. A partir de 1920 el “comic” norteamericano sufre la presión de factores diversos, que revelan la situación concreta de un medio masivo de información en el interior de una sociedad donde la información se intensifica, y donde *dos* medios en especial cobran una importancia creciente: el cine y la publicidad. El cine transforma, a lo largo de la década, las formas narrativas de la historieta: alienta el corte rápido de escena a escena y la acción continuada en episodios. Auspicia al mismo tiempo el documentalismo.

La búsqueda, y el gusto por la exactitud de la historia y el presente, se vería retenida por el peso del dibujo y la gráfica publicitaria. Por otra parte, a partir de los años veinte la historieta norteamericana se hará más ideológica, por un proceso que se generaliza y que por momentos parece la obra de un pacto concertado. Es como si, y a nivel bastante consciente, gran parte de los dibujantes norteamericanos hubieran decidido convertir la historieta en el más extenso y poderoso intento de promoción publicitaria —para ambos consumos, interno y externo— de los Estados Unidos. Se explican entonces algunos casos extremos, como el de *Little Orphan Annie*, la tira creada en 1924 por Harold Gray.

En *Little Orphan Annie* todo es interesante, y también repudiable. En esta tira se introduce por primera vez —esto es, explícitamente— en la historia de la historieta, la ideología política: “en este caso” (como se ha recordado en un tono hueco) la ideología de derecha¹². Paternalismo de los ricos, glorificación del mundo

¹² Se trata de una frase del catálogo de la exposición del Louvre; decir que *Little Orphan Annie* introduce en la historia de la historieta norteamericana la ideología política de extrema derecha, es obvio pero cierto; decir que esa ideología entra en este caso en la historieta norteamericana,

de los patrones, defensa de la propiedad privada (son los pobres quienes hacen esa defensa), identificación de los buenos con los campesinos y de los malos con las ciudades y la industria: en fin, la tira acumula desembozadamente las reglas de honor de la mentalidad más rígida. Tira de pibes donde la heroína es una nena, puede ser comprendida como reacción contra el “girl strip”. El tipo de dibujo mismo, rudimentario, caricaturesco y sin humor, en imitación del simplismo ya establecido quince años atrás, para una tira aparecida a mediados de los años veinte, revela la voluntad reactiva de Harold Gray. Todo esto en un mundo de aventuras policíacas, donde *Annie* habla constantemente con su perro, se entiende bien con los animales más feroces, y no se reserva sus propias opiniones políticas (por supuesto, también de derecha).

Pero si se invierte todo lo que *Little Orphan Annie* resume y contiene, es posible ver con bastante claridad los verdaderos marcos de referencia y la significación de los “comics” de los años veinte.

En primer lugar, la publicidad y las tensiones internas de una sociedad, que al incrementar su industrialización, liberaliza sus costumbres; resultado: afluencia del “girl strip”: *Tillie the Toiler*, de Westover, en 1921, *Ella Cinderas*, de Conselman y Plumb, en 1925; y *Dixie Dugan*, de McEvoy y Strieble, en 1929.

En segundo lugar, la definitiva institución, con *Wash Tubbs*, de la historieta de aventuras. Si se piensa que la tira aparece en el mismo año que *Little Orphan Annie*, se pueden deducir uno de los fundamentos del género; el héroe aventurero, un héroe individual —y lo grueso de una interpretación bastante conocida no daña su

parece también obvio, pero ya no es cierto. Simplemente, porque lo contrario, jamás ha ocurrido. Ni la prensa masiva ni los editores de “books” han editado nunca en los EE. UU. —que yo sepa— una historieta con ideología expresamente de izquierda. Para que cierta crítica explícita y rebelde entre en la historieta norteamericana habrá que esperar los “tardíos” años sesenta, y la aparición de la prensa “underground”, de baja circulación masiva (véase más adelante).

verdad— constituye un polo de un sistema ideológico para el cual el otro polo es el *statu quo* social.

En tercer lugar: el resurgimiento del “kid strip”. Ejemplos: *Smitty*, *Skippy*, *Reglar’s Fellers* y *Just Kids*. Son ellos los verdaderos continuadores del género nacido a principios de siglo. De un grafismo en transición hacia las nuevas exigencias, se mantienen a la vez alejados del primitivismo de sus mayores, de la presión del estilo ilustración (que haría su primera irrupción en los



FIG. 5. — Gray, *Little Orphan Annie* (copyright United Features)

“girl strips”) y ajenos al verismo cinematográfico. Pero el mundo de estos pibes, no es un mundo solamente de pibes. Ellos están vueltos hacia los mayores, los admiran y los miran vivir. Alistados en las clases medias o en sus sectores bajos, conocen el valor del dinero, mantienen relaciones con patrones, y sus comportamientos juiciosos, muchas veces, los convierten a la vez en espectadores y en cómplices de las nuevas ideas que acompañan ahora el proceso social y que atravesarían el fin de la década para reaparecer casi inmunes en los años del New Deal. Los personajes que nacen en la década del 20 ya no son ni tramposos ni trepadores sociales; los nuevos personajes se han tornado afanosos, como *Tillie*, y trabajan duramente para asegurarse el ascenso social y el status individual.

Los “girl strips” constituirían el pilar de esta nueva tendencia. Las ideas sobre la movilidad social, la conciencia de la entrada mensual y de la riqueza, el valor asignado a las características fisonómicas y étnicas, el rol del sexo, brevemente, no la “realidad” social, sino el sistema de valores que la sociedad se forja sobre los hechos y relaciones que ella misma suscita. He ahí, el asunto de los “girl strips”: ellos constituyen la retórica de la afirmación de las creencias del grupo social. Círculo de hierro —del cual muy pocas historietas norteamericanas escaparían— por el cual se convierte en tema las creencias del grupo, y por lo mismo se suscitan creencias semejantes o se reafirman las existentes, las que son promovidas nueva e inmediatamente a rango de tema. El famoso “documentalismo” de Milton Caniff, más tarde, no constituye —y teniendo en cuenta el talento del artista— más que su expresión más lamentable.

Tillie The Toiler, una joven de 20 años, de grandes y oscuros ojos y cabello enrulado, y que a lo largo de los años cambia sus vestidos de acuerdo con la moda, representa a la mujer que trabaja de la primera posguerra. Las dificultades de la nueva situación no serán aquí demasiado violentas, su patrón, el dueño de un salón de modas, “no es un mal bicho” (Becker). En *Tillie*, su

belleza sofisticada se contraponen al aspecto caricaturesco de sus personas cercanas y familiares. La influencia de los afiches franceses había sostenido la aparición de estas “French dolls”; creada por Charlie Plumb y Bill Conselman”, *Ella Cinders* tiene todos los rasgos asignados, pero el resultado es el de un rostro donde la belleza está más significada que dibujada. Verdadero ejemplo de “soap opera”, la vida de *Ella* (“Cinders”, quiere decir Cenicienta) es económicamente más dura que la de *Wittie* y *Tillie*.

Pero en los comienzos de la época del “Big money”, no podía faltar la chica que en cambio de tener que buscar el dinero, pudiera exhibir la posibilidad de gastarlo: *Fritzi Ritz* cumple la condición. Dibujada originalmente por Larry Whittington (la tira aparece en 1922), retomada después por Ernie Buschmiller, cambiaría su título por el del personaje, la sobrina de la heroína, que la haría famosa: *Nancy* (Periquita). El tipo de “French doll”, por otra parte, realizaría su propia caricatura en *Betty Boop*, la creación de los estudios Max Fleischer.

Una variación de importancia entre los “girl strips” lo constituye *Betty*. Dibujada en algún momento por Westover, creación de C. A. Voight, aparece también al comienzo de los años veinte. El tipo de la “French doll” desaparece aquí para dar lugar a la influencia de la publicidad. Voight es el primero tal vez en explorar el valor pictórico de una chica linda; el estilo ilustración del dibujo señala la tendencia que se abre paso ya a través de los años veinte, que encontraba terreno propicio en las historietas de personajes femeninos y de modas, y que culmina en la década siguiente cuando Godwin revivificaría la pluma de Charles Dana Gibson, quien a principios de siglo, casualmente, se había destacado por sus dibujos de mujeres. Pero *Connie* representaría la reacción a los “girl strips”; mientras que Voight introduce el estilo ilustración permaneciendo fiel a los esquemas del 20: Lester, el amigo de Betty, por ejemplo, inepto y de un extraño aspecto divertido, eternamente frustrado por la heroína, parece un calco de Mac, el amigo de

Tillie; la única diferencia reside en que mientras uno exhibe una nariz tipo Snuffy Smith, el otro soporta un verdadero pico de loro en un rostro sin mentón y verdaderamente desagradable. Un balanceo entre las “French dolls” y el realismo del estilo ilustración: *Dixie Dugan*, de McEvoy y Strieble, que se marchitaría durante los años treinta, había surgido en 1929 de una idea publicitaria, y como en verdad y casi siempre el mensaje publicitario es un mensaje sobre el status y la movilidad social, *Dixie Dugan* constituía una crítica a la ingenua posición de clase de personaje como Jiggs (Trifón) o Polly.

Bastante ajenos a estas tendencias es necesario citar a dos “family strips”, *The Nebbs*, creada en 1923 por Sol Hess y Wally Carlson, y *Moon Mullins*, que Frank Willard dibujaría hasta su muerte en 1957, y que sería retomada después por Fred Johnson. Mezcla de patetismo y pesimismo, *Moon Mullins* cuenta las peripecias de una familia donde nadie trabaja, y donde la tensión de cada uno de los miembros hacia la riqueza, la gloria, la belleza o la fama, se ve diariamente derrotada. La atracción y el valor de la tira consiste tal vez en que propone el viejo y bajo adagio realista que enseña que el guiso vence a la poesía, pero sólo para verificarlo sobre una familia de patanes.

En 1924 aparece una tira maestra: *Wash Tubbs*. Roy Grane, el creador, puede ser colocado sin duda junto al grupo de grandes dibujantes de la década siguiente: Caniff, Hogarth, Foster, Raymond y Frank Godwin. Grane, que ama la pincelada fuerte y las escenas exóticas, es el maestro de las sombras diferenciadas, el tono y la textura. Dueño absoluto del blanco, sus figuras, de contornos pecados y sus siluetas oscuras ejercerían una fuerte influencia sobre Caniff, quien nunca dejó de confesar su admiración por él. Un sentido a la vez cinematográfico y pictórico invade sus paisajes, que trabaja a base de grises, a sus lejanías brumosas.

Primeramente logra los efectos y matices que busca mediante el frotamiento del lápiz blando sobre el papel

rugoso; pero más tarde, entre 1942 y 1944 se convertiría en el verdadero maestro del “screening”, esto es, de la reproducción de tonos de grises y sombras en impresión mecánica. En verdad Grane es quien mejor ha hecho pasar a la historieta el moderno estilo ilustración, y esto por obra de un papel reservado normalmente al dibujo arquitectónico y a la publicidad. *“Ese papel es el Doubletone de la firma Craftint. Se trata de un bristol sobre el que se imprimen dos redecillas casi invisibles de líneas o puntos, más o menos cerradas, regulares o irregulares según los modelos. Después del bosquejo a pluma o lápiz, se aplica, con el pincel o la pluma, un revelador amarillento y nauseabundo que hace aparecer las líneas o puntos de las dos redecillas superpuestas, lo que produce un gris sombrío. Un segundo revelador, incoloro e inodoro, hace aparecer una sola de las redecillas: es el gris claro”* (Phenix nº2, pág. 8). Grane trabaja básicamente con blanco, negro y dos grises; los grises intermediarios los obtiene rayando de negro y a pluma el gris sombrío, y de blanco el gris claro. Cuando en 1943 abandona la tira para dibujar *Buz Sawyer* para King Features, *Captain Easy* (César, el capitán sin miedo) (a partir de 1932 *Wash Tubbs* había cambiado de nombre) será continuada por Walt Scott que dibuja la plancha de los domingos, y Leslie Turner las cotidianas. Poco después Turner toma a su cargo también las dominicales, y desde entonces utiliza con talento similar a Grane las posibilidades de la técnica. En el interior de un espacio impresionista, donde Grane trabaja las distancias y la atmósfera a base de contrastes y de matices, sus personajes han permanecido a lo largo de los años envueltos en intrigas de la mejor factura y en historias no siempre de guerras.

Sumido en la experiencia de todas las privaciones, de la soledad, del hambre y el frío, creado por Pat Sullivan, y conocido con anterioridad como dibujo animado, entra en la historieta en 1923 un semejante de Krazy: *Felix the Cat*. Esta mancha oscura de grandes ojos blancos y capaz de descolgarse la cola para usarla de bastón o

para treparse a un cuadro, envuelto en múltiples situaciones de peligro físico, ingenioso como Chaplin en el manipuleo de los objetos, este gato desnudo y errabundo, que puede reflexionar bajo enormes lunas redondas, y transitar por un paisaje que puede ser fantástico, pero donde el agua, un balde, la tierra, el fuego, o una chimenea, revelan siempre la adversidad del mundo y la resistencia de las cosas, anticipaba, a las mil maravillas, y desde la superficie de un humor juguetón, los años de la depresión.

La edad de oro (1930-1940)

El año 1929 señala la aparición de tres títulos que anticipaban y condensaban una gran parte de la riqueza de posibilidades e invenciones, que durante los años treinta, constituirían definitiva y prácticamente la imagen moderna de la historieta. Lo mejor de la historieta norteamericana aparece en esta década, como si el optimismo de los años del New Deal hubiera permitido incorporar todas las presiones —vinieran del cine, de la literatura, de la publicidad, de la guerra o de la política— para transformarlas en estilo: las posibilidades estéticas del medio parecieron quedar prácticamente exploradas. *Tarzan*, *Popeye* y *Buck Rogers*, desde la cresta de los años de la depresión, indicaban ya tres líneas maestras, a las que no habrá mucho que agregar (únicamente *Caniff* durante la misma década, y posteriormente *Mad*) para obtener completo el panorama que casi cubre el presente. La década del treinta es una de las edades de oro de la historieta norteamericana, pero en ninguna otra los descubrimientos tuvieron mayor profundidad, fueron más definitorios. Esta explosión —en términos de calidad— alcanza las historietas dibujadas y pensadas expresamente para los grandes cotidianos masivos; pero durante la misma época se preparan y se definen las experiencias que culminarían con la aparición del “comic-book”. Pero aun *Superman* y *Batman* no aparecen sino en el interior de la década y prologando las ideas

despertadas por *The Lone Ranger*, *Flash Gordon*, *The Phantom*, *Tarzan*, *Popeye*, *Alley Oop*. Tarzan había nacido en 1914 de la pluma del escritor Edgar Rice Burroughs; quince años más tarde, la United Features Syndicate, propietaria del título, confía el dibujo a Harold Foster, quien dibuja la plancha dominical, mientras que Red Mason se encarga de las tiras cotidianas. Foster, quien sella la popularidad de *Tarzan*, comienza por hacer desaparecer del dibujo el último rasgo de humor y fija sólidamente la base de lo que se llamaría “illustrational strip”. La primera plancha de *Tarzan* aparece el 7 de enero de 1929; Foster (quien algunos consideran todavía como su mejor dibujante) sabrá prestar al héroe la capacidad de deslizarse y moverse libremente, a la vez que introduce esa coordinación entre acción y composición que harían las virtudes básicas de *Prince Valiant*. Para fines de 1936 Foster abandona *Tarzan*; la United Features llama a concurso y prueba entonces a un grupo de dibujantes jóvenes. El vencedor, profesor de dibujo e historia del arte, Burne Hogarth, dibuja *Tarzan* hasta 1945, para retomarlo en 1947. Entre 1948 y 1950 Hogarth escribe también los textos de *Tarzan*, y en esta fecha, y a raíz de que no se entiende con los descendientes de Burroughs, los propietarios de la historieta, la abandona definitivamente.

Hogarth había estudiado antropología e historia del arte en Northwestern University y en Columbia; profesor del Work Progress Administration, crea con Silas Rhodes en 1947 la School of Visual Art de New York, de la que es codirector al tiempo que dirige un curso de dibujo anatómico. Sus primeros pasos con *Tarzan* habían sido cuidadosos, atentos a las reglas fijadas por Foster: la composición de cada plancha como un todo, la distribución de los cuadros y la utilización del “formato” respondiendo a un propósito ambiguo: narrativo y estático, dinámico y compositivo a la vez. En tanto que la desnudez del personaje repudiaba el dibujo esquemático o caricaturesco, Hogarth encontraba abierto el camino para la anatomía; desde entonces y mientras que *Tarzan*

conoce con Poster *la más noble, como la más serena de sus encarnaciones* (Catálogo, Louvre), Burne Hogarth hará pasar a Tarzan *“toda su cultura artística, su admiración declarada por Miguel Ángel y los grandes barrocos, sus afinidades con el expresionismo alemán, su pasión por las artes del Extremo Oriente”*¹³.

El universo delineado por Burroughs, insólito y poblado de culturas guerreras, un África onírica, se prestaba para la desbordante imaginación de Hogarth: esas formas que se erizan, encrespan y organizan bajo cuatro esquemas de agrupamiento básicos: a) *las puntas*; b) *las curvas*; c) *las radiaciones*; d) *los nudos*.

Las puntas: *“pináculos de lava rodeados de volcanes, picos acerados en el horizonte, olas tratadas como cadenas de montañas nevadas, cerros, picos de pájaros de presa, largos caninos en fauces abiertas, largas hojas puntiagudas”*.

Las curvas: *“los volutas en formas de ganchos y bucles, y las vueltas en forma de hoz, inspiradas en el arte chino, se las ve en las ondas de la superficie de los ríos de la jungla, en los meandros de las ramas, las nubes ante la luna, en los largos oriflomas de reinos ignorados”*.

Las radiaciones: *“las manos se abren en estrella, los dedos tensos. Inmensas hojas que brotan como chorros duros desde el sol; a lo lejos, las palmeras, semejando el asiento de un cohete y la explosión de la partida que levanta un extraño fuego de artificios; Hogarth se deleita, en fin, introduciendo explosiones de amplitud titanésca”*.

Los nudos: *“músculos agrupados en fascículos, el crin raído de los leones, músculos agrupados y atados bajo la epidermis, árboles retorcidos, plisados de género”*¹⁴. Las formas lisas, efectivamente determinan una caída del estilo: Hogarth no dibuja bien las mujeres.

El resultado: un paisaje denso y siniestro, violento en sus aperturas e impenetrable en su densidad. Los hombres y los animales, desnudos y, expuestos, se recortan

¹³ Catálogo (Louvre), pág. 57.

¹⁴ Burne Hogarth (Catálogo).



FIG. 6. — B. Hogarth, *Tarzan* (copyright United Features)

contra un fondo enrejado, donde sin embargo no es difícil descubrir formas japonesas. Es que el furor casi constante que atraviesa la acción y acentúa el erotismo general, no altera el cuidado del dibujo: como en los mejores ilustradores, Hogarth domina hasta el último ángulo de la plancha. La puesta en página sigue hasta 1945 el sistema de Poster: 4 tiras horizontales. Después de 1947 Hogarth introduce una rejilla de tres tiras horizontales y tres verticales, que hacen nueve cuadros, que de a pares, combina a voluntad. En sus últimas planchas vuelve a modificar el número de tiras: dos verticales y tres horizontales, que combina ahora para experimentar con los cambios de formato. Pero se evidencia entonces el secreto de su manera violentamente animada: Hogarth usa a veces dos o más cuadros para seguir el impulso mismo de los cuerpos en acción, o usa de dos impulsos para crear una misma dirección. En el interior de la plancha el movimiento se apoya en los puntos donde concluye: Hogarth calcula el conjunto de la plancha como una suma de direcciones y de “descansos”, imágenes que se aquietan y que a veces compone en espiral.

El 7 de enero de 1929 aparece *Buck Rogers*: Philip Nowlan, que escribe la historia es el verdadero responsable, mientras que el dibujante Dick Calkins tiene un rol secundario en la creación de la primera historieta de aventuras y ciencia ficción. *Buck Rogers*, gráficamente hablando, es un *Flash Gordon* temprano en estilo “Charleston”, esto es, el estilo de un dibujo de aventuras que repudia la caricatura, pero que rechaza al mismo tiempo las enseñanzas del estilo ilustración: una caricatura seria, que traiciona la realidad anatómica de los cuerpos, pero que les concede ciertos toques “sexy”, en especial a los femeninos, pero también a los masculinos; los cohetes, las armas, las ciudades de *Buck Rogers*, están dibujadas “como a la medida humana”. Pero con respecto a la historia misma, mucho habría en cambio de *Buck Rogers* en *Flash Gordon*, que en cuanto a temas, no parece sino una variación del primero: “De Nowlan y Calkins permanecen los famosos discos volantes (mejorados técni-

camente por Raymond) y también la obsesiva presencia de los chinos, en el alba del siglo XXV, que se han apoderado de América del Norte, y que en Mongo representan la raza dominante. Niagara, con sus calles y con sus extraños palacios, encuentra su trasposición en la ciudad de Mongo; Ming no es en definitiva sino el emperador chino de Buck Rogers, los extraños vehículos de la policía corresponden a los que recorren los caminos de Mongo, idéntico, en fin, el tema Dale-Gordon (en Calkins Roger-Vilma) con las inevitables escenas de celos. Pero hay más, el emperador de los chinos, como Ming, se enamora de la heroína. Y Rogers, de la misma manera que Flash en la lucha inicial contra Vultano, es torturado por un rival: Killer Kane”¹⁵.

Alexander Gillespie Raymond, amigo personal de Westover, el autor de *Tittie the Toiler*, había logrado que éste lo hiciera entrar en King Features Syndicate, donde pronto se convierte en asistente de los hermanos Chic y Lyman Young, dibujante este último de *Tim Tyler's Luck* (Chirola y Farolito); cuando King Features quiere salir a la competencia de *Buck Rogers*, la idea le es presentada a Raymond: el 7 de enero de 1934 aparece la primera plancha de *Flash Gordon*, acompañada, en el tercio superior, por *Jungle Jim*, una historieta de aventuras exóticas que transcurría en Malasia. El 22 de enero aparecía la primera aventura de *Secret Agent X-9*; a pesar de que Raymond se ocupa sólo de la plancha dominical (la tira diaria le es confiada a su asistente, Austin Briggs), la ductilidad de su talento le abre el camino de su consagración definitiva. Cuando en febrero de 1944 Raymond se enrola como capitán de “Marines”, Austin Briggs retoma también la plancha dominical de *X-9*, mientras que su hermano, James Raymond, se hace cargo de *Jungle Jim*.

Raymond, que sólo puede ser comparado a Foster y a Hogarth, con quienes comparte el mérito de haber traído a la historieta lo más cerca posible de su carácter

¹⁵ *Sgt. Kirk*, N° 9, pág. 30.

ilustrativo, pero sólo a condición de revelar la grandeza del género, pudo convertir a *Flash Gordon* en un brillante resultado. C. Couperie, en un útil y conciso trabajo sobre las tendencias gráficas de Raymond, ha descrito los cambios de estilo que recorren los diez años de publicación de *Flash Gordon*:

1. *Una época barroca* (1934–1937): imágenes vertiginosas, grandes caídas, gestos amplios de los brazos, ondulaciones de los grandes mantos; rayado cerrado del dibujo a pluma, verdaderas napas de trazos ondulados.

2. *La época del idealismo* (1932–1940): perfeccionamiento de la belleza de los personajes; dignidad, impassibilidad calma; sorprendente elegancia del dibujo de cohetes y armas; arquitectura utópica de las torres y altos castillos de Mongo; renuncia relativa a las napas de trazos ondulados (que beneficia la impresión técnica del color.)

3. *El manierismo* (1940–1944): los exteriores se hacen más numerosos, afluencia de los grandes paisajes; relativa vuelta al barroco; dragones, grandes caídas, rostros amenazantes; pérdida de inspiración en la composición de los escenarios; atmósfera ilustración en el dibujo de las mujeres¹⁶.

Jungle Jim, de documentación dudosa, explotaba los nombres entonces míticos de Borneo, Shangai, Hong-Kong, Singapur. El clima y las ropas de los personajes hacen pensar en *Tim Tyler's Luck*. Jim tiene la alta silueta de los personajes de Raymond y anticipa a *Rip Kirby*: gentleman aventurero, ex universitario, de elegante inteligencia. Kolu, el amigo frío y silencioso, prefiguraba a Lothar, el asistente de Mandrake. Lil, la compañera de Jim, de pasado turbio, independiente y coqueta, que no termina de unir la totalidad de su vida a la del hombre, violenta y compleja, extraña a las virtudes sencillas de Dale, permanecerá tal vez como uno de los más atractivos caracteres de Raymond.

¹⁶ C. Couperie: "Le style d'Alex Raymond, 1934–1944" en *Phénix*, N° 3, págs. 8 a 11.

Secret Agent X-9 pudo reunir, en su comienzo, a Alex Raymond con Dashiell Hammett, el famoso autor de *El Halcón Maltes* (que fuera filmada por Houston) y de *Cosecha Sangrienta*, los dos clásicos mayores de la literatura policial negra. Hammett escribe el guión de *X-9* desde el comienzo de la publicación de la historieta en el *Evening Journal*, un cotidiano de la cadena de Hearst, hasta febrero de 1935. El personaje central, rodeado de una atmósfera de misterio, lucha contra bandoleros sin escrúpulos; Raymond sabe entonces vestir a los bandidos con un toque de exageración que daba al lector la impresión de estar “*al centro del ruggenti anni 30*” Un error de Raymond: invadir el campo del argumentista y mostrar al héroe colaborando con la policía. Cuando más tarde Raymond cede la pluma de *X-9* a Charles Flanders, desde el 1º de enero de 1936, se acentuaría el carácter F.B.I. del agente secreto. Desde entonces y en adelante *X-9* cambiaría repetidamente de autores y dibujantes, precipitando, a lo largo de los años, su decadencia creciente: primero fueron Robert Storm y Martin Afonski¹⁷ (abril a noviembre de 1938) quienes confieren a la historieta un “*clima de opereta de tercera categoría, que pretende la seriedad, con ojos entrecerrados y bandidos dandies, y que suscitaría la ironía de los fans*”¹⁸; Austin Briggs enseguida (hasta mayo de 1940) la carga de intrigas de espionaje; Mel Graff por su parte, constituyó un paso importante en la ruina del personaje a quien le presta vida familiar, una novia y un nombre: Phil Corrigan; Paul Norris, el argumentista de *Dick Bradford*, y Bob Lubbers, uno de los dibujantes de *Tarzan*, concluyen el aburguesamiento definitivo de *X-9*: Corrigan se casa con Wilma y tiene una hija: “*No dándose cuenta que el mundo cambiaba de signo y que al tiempo de la guerra fría se había sustituido el de la nueva política propagada por Kennedy, Bob Lubbers se engolfa en cambio en un fanático anticomunismo*”¹⁹. El 1º de

¹⁷ *Sgt. Kirk*, N° 10, pág. 46.

¹⁸ *Ibid.*, pág. 48.

¹⁹ *Ibid.*, pág. 49.

febrero, el personaje, privado de continuadores, vuelve a ser ofrecido a nuevos dibujantes por King Features: llega entonces a manos de Al Williamson, una revelación de los últimos años, verdadero *fan*, personalidad realmente interesada en el estudio de la historieta, erudito en la obra de Raymond, quien se empeña, sobre textos de Archie Godwin, en reconstruir el clima y el ambiente de las viejas aventuras que los sucesores de Raymond habían destrozado.

X-9 había sido la respuesta de King Features a *Dick Tracy*: “*resulta evidente la oposición casi completa que existe entre los dos policías más célebres de la historieta. Dick Tracy es el prototipo mismo del buen policía (policía de civil pero policía al fin) y que lleva una existencia media en una pequeña ciudad media de los Estados Unidos, con novia y vida familiar (...) X-9 no posee en cambio ni amigos, ni vida familiar, ni novia (...) como su título lo indica “agente secreto”, vive en una zona equívoca, al borde de la sociedad. No se contenta con combatir a los criminales, se insinúa entre ellos, toma sus hábitos, su jerga y hasta sus métodos*”²⁰. Pero casualmente, y en efecto: nada más alejado de las virtudes del *X-9* de Hammett y Raymond que la discutida pero excelente tira creada por Chester Gould en 1931. Pero es esta diferencia, si se piensa bien, la que está en la base de la originalidad casi absoluta de *Dick Tracy*, del que se dice que se halla en el origen de la historieta negra, pero al que no se ha encontrado definición exacta. Amada por Alain Resnais, parodiada por Al Capp (*Fearless Fosdick*, la historieta introducida en el interior de *Li'l Abner*). *Dick Tracy* parece no tener otro objetivo que la exhibición permanente de la violencia; solamente que tanto el mal, como la lucha y el castigo, no funcionan aquí sino como “indicadores” (la palabra no es desacertada tratándose de Chester Gould) del *sentido* mismo de la ley jurídica y de su aplicación penal. Lo que más ha molestado en *Dick Tracy*, y es esto mismo lo

²⁰ *Phenix*, N° 3, pág. 25.

que hace inigualable a la tira, no es tanto la violencia en sí misma, sino que ella se revele como resultado de la implacabilidad del castigo. Un cuadro pequeño que acompaña cada plancha dominical, arriba de la primera tira y junto al título, llama constantemente la atención sobre la prevención del delito y clama por leyes que todavía no existen. Y desde la superficie de un pesimismo completo (*“Es triste decirlo, donde va el hombre va el crimen”*), la violencia se ejerce “solamente” y “no más” que sobre el bandido. Como en el alto y enrarecido nivel de la ley jurídica, no hay aquí psicología; el detective no es más que el puente entre la ley y su aplicación: lo que ocurre es que cuando se la lleva a cabo, se destruye definitivamente al infractor. De nariz de gancho y mentón cuadrado “Tracy nunca ha sido un vigilante, él es la ley”²¹. El antihumanismo de base que visita constantemente la tira, no es en verdad más que el signo de su grandeza; bajo un dibujo sin sutilezas y sin matices, Chester Gould no nos deja olvidar lo que cotidianamente ocurre o termina en las comisarías y en las cárceles, pero que ha comenzado antes. Se entiende entonces las razones por las que algunas veces los cotidianos norteamericanos han suspendido la publicación de la tira; pero ellas no son las generalmente admitidas.

Precediendo en algunos meses a *Flash Gordon*, creada por William Ritt y dibujada por Clarence Grey, aparece *Brick Bradford* en agosto de 1933. Verdadero compromiso al principio entre la aventura policial y la ciencia-ficción, se inclina progresivamente hacia la utopía; el dibujo, sencillo pero elegante, combina ciudades imaginarias con paisajes de vegetación exótica, y gana una atmósfera especial que la distingue tanto de *Flash Gordon* como de *Buck Rogers*. Un ejemplo relativamente semejante: *Connie*, la heroína que se interna en aventuras de anticipación y en viajes planetarios. Creación de Frank Godwin (autor de varias historietas: *Rusty Riley* y *Eagle Scout Roy Powers* permanecen las mejo-

²¹ Becker, pág. 195.

res) *Connie* aparece en 1932 como reacción contra la imagen de una femineidad irresponsable; de presencia discreta, el personaje indicaba el abandono completo del esquema que opone la belleza o sofisticación de la heroína al aspecto caricaturesco del sexo opuesto, que campea todavía para esos años en Chic Young y en Caniff. De figura y actitud elegante (que recuerda a los héroes de Raymond) Connie no coquetea con los hombres ni compete con ellos. El estilo de Godwin traiciona al discípulo de Dana Gibson, quien a principios de siglo había sido el maestro del dibujo modelado a través de la segura y cuidadosa acumulación de trazos de pluma. El hacinamiento ordenado de los trazos, no forman en Gibson ni en Godwin capas aisladas, esas capas que en Raymond cumplen función diferente, sino que adhieren a la superficie del objeto, al modelado de los rostros. Es bueno recordar por otra parte que la misma técnica que había servido a Gibson para dibujar sus mujeres, que aún hoy pueden funcionar como símbolos de la “belle époque”, es utilizado por Godwin para reaccionar contra la imagen de la mujer como *pin-up*. Las mujeres de Gibson exhibían un claro desdén por los hombres: sus ropas y sus peinados, sobre los cuales el dibujante extremaba la práctica de sus haces de rayas, funcionarían como ideal femenino hasta entrados los años de la Primera Guerra Mundial. En un ejemplo señalado por Becker el estilo revelaba al máximo su sentido: servía no sólo para acentuar la belleza femenina, sino para hacer desaparecer los rasgos del hombre, quien en este caso y sentado entre dos beldades, gira la cabeza a gran velocidad (y los rasgos desaparecen) para poder ver a las dos a la vez. “*El hombre del medio aparece no sólo confusamente; está dibujado (en torno de 1900) en una versión temprana de una técnica bastante discutida más tarde, cuando fue utilizada por el cubista Duchamp y el futurista Giacomo Billa*”²².

²² Becker, pág. 121. El ejemplo se halla reproducido también en Gyorgy Kepes: *The languages of vision*. P. Theobald and Co., 1951.

Milton Caniff y Harold Poster completan el panorama de los grandes ilustradores de los años treinta. Caniff, que desdeñaría el uso de la pluma, aunque no la abandona definitivamente (una punta muy fina para evitar el “screening”), para convertirse en el maestro del pincel, dibuja en 1932 una excelente tira de aventuras, *Dickie Dare*, de vida efímera. Con anterioridad había dibujado también *Puffy the Pig* (el chanchito Puffy) y *The Gay Thirties* (los alegres años treinta), un “cartoon” humorístico y otro de atmósfera adolescente. En 1934 aparece *Terry and Pirates*, la tira que lo haría famoso y que revelaría por completo su personalidad, su gusto por el detalle y por la documentación, su cuidado en el dibujo de insignias, su conocimiento del diseño de aviones, el corte y el detalle de los uniformes. Un grueso atado de anécdotas se cuentan sobre el origen de *Terry*, cuando el Capitán Patterson, el “manager” del *Daily News* llama a Caniff para que dibuje la tira y discute el nombre del héroe con el artista. El primer nombre, Tommy Tucker, habría sido desaprobado por Patterson; Caniff entonces presenta una lista de 500, entre los que se hallaba el de Terry, que Patterson elige. El nombre le habrá sido sugerido a Caniff por el del sobrenombre del héroe de *Robert E. Lee*, una novela de Freman.

Esas anécdotas, generalmente muy laudatorias, cuentan que cuando Caniff decidió escribir sobre China, no conocía absolutamente nada sobre ese país. Caniff, que habría razonado muy pronto que “tampoco el público conoce nada”²³ corrió entonces a la Biblioteca Pública de New York para hacerse de los primeros conocimientos sobre la región. Se dice también que para entonces Caniff creía que China era el único lugar del globo donde nada, absolutamente nada, podría ocurrir. De cualquier modo la historia se inicia con el viaje de Terry, que es un chico todavía, y de su compañero, el simpático aventurero Pat Ryan: llegan entonces a China donde, guiados por Connie, un intérprete oriental de aspecto divertido,

²³ *Chicago Sunday Tribune*, marzo 9 de 1944.

hoy legendario, se lanzan a la búsqueda del tesoro que figuraba en el mapa dejado por el abuelo de Terry. Pero si encuentran el tesoro, en un antiguo templo escondido, nunca se apoderan de la riqueza ni se hacen ricos; comienzan en cambio los encuentros con piratas y bandidos y con exóticas y extrañas mujeres. Entre las heroínas de Caniff, que se cuentan por docenas, aparece entonces Dragón Lady, la hermosa euroasiática de piel blanca, con la que Caniff tendría dificultades cuando comienzan las acciones chino-japonesas, puesto que desde muy pronto Caniff toma posición por los chinos. Desde 1937 Caniff habla de los japoneses como “invasores”, y comienza entonces a emplear una cierta estrategia moral, o mejor, a hablar de moral de individuos cuando se trata de beligerancia entre naciones, operación que constituiría la regla de honor del anticomunismo de las tiras actuales, desde *Steve Canyon* hasta *The Green Beiret*. Una vez decidida su posición en favor de los chinos, y sin hablar de guerra como el mismo Caniff recordara posteriormente, mostraba a los japoneses queriendo introducir opio en China y tratando de crear adictos entre los jóvenes. Al revés, hay que reconocerle a Caniff que descubriera la colaboración nazi-japonesa antes de que se hiciera evidente.

Caniff reconoce la influencia de McCutcheon, Ireland, Crane, y sobre todo el impacto de Noel Sickles, uno de los dibujantes de *Scorchy Smith*. La colocación de la silueta, y el uso de los contornos pesados le vienen sin duda de Sickles, con quien Caniff compartiera un estudio de dibujo comercial en su juventud, y a quien describe como el mejor dibujante de su país. Caniff, por otra parte, incorpora definitivamente las reglas del estilo cinematográfico, que había sido introducido por Foster y refinado más tarde por Raymond.

Pero el estilo con el cual Caniff lograra un verdadero equilibrio entre narración e ilustración, se halla lejos del “clasicismo” de Hogarth, sobre todo, para quien las secuencias eran función de la composición de la imagen. En *Terry*, y más tarde en *Steve Canyon*, Caniff llevaría tal vez a su mayor grado de maestría la relación entre

el ángulo de la “cámara” y la secuencia respecto del relato. Esto teniendo en cuenta que Caniff es, efectivamente, un virtuoso de la narración y del suspenso de “corto alcance”, esto es, de una cámara que muestra la totalidad de los objetos y personajes de una situación sólo después de haberla descubierto por escorzos. Por lo demás, Caniff es un auténtico narrador de “strips”, esto es de tiras cotidianas: como en *Dick Tracy*, era preciso seguir en *Terry*, y ahora en *Steve Canyon*, los meandros de una acción que se alarga, complica, ramifica. La hoja dominical planteaba problemas desde el comienzo a esta narración de tiras y no de planchas, que Caniff ha resuelto generalmente creando dos secuencias narrativas simultáneas o usando las planchas dominicales para recomenzar la acción transcurrida.

Scorchy Smith que había sido creada en 1930 comenzó a ser dibujada por Sickles en 1935, quien la abandona en 1938. La historieta de aviación contaba a mediados de los años treinta con muchos antecedentes y con algunos ejemplos ilustres; entre los primeros *Sky Roads* que Dick Calkins había dibujado en 1929; *Smilin' Jack* aparece en página dominical en 1933 y como tira cotidiana en 1936. En 1937 aparece *Barney Baxter*; el dibujo caricaturesco de Frank Miller se asocia con el gusto de la época por la pericia descriptiva, y une a los *gags* de un humor antiguo el realismo del mundo de la aviación. Las aventuras con héroes policíacos, aviadores, policías canadienses, *cow-boys*, enmascarados, agentes secretos, exploradores, se ensancha para recibir a un oficial de la Marina, *Don Wilson*, que aparece en 1934, creado por Martinek y dibujado por L. A. Beroth; y un detective chino, el primero que “*contra la tradición aparece del lado de la ley*”, Charlie Chan. “*Ese cuadragenario flácido y rechoncho, chino de origen y detective de profesión, sentencioso y de silueta redonda, parecía no poseer los atributos para apasionar al público*”²⁴. Sin embargo, el personaje creado por Earl Derr Biggers, y

²⁴ M. Horn: “Charlie Chan”, *Phenix*, N° 2, pág. 1.

que aparece por primera vez en 1925 en una de sus novelas, *The House Without the Key*, alcanza en el cine un éxito completo (41 películas): la radio lo retoma enseguida y McNaught compra los derechos para adaptarlo a la historieta. El sindicato llama a concurso y surge entonces Alfredo Andriola, quien había sido asistente ocasional de Sickles y después de Caniff. El *Charlie Chan* de Andriola va a reproducir desde entonces los rasgos de Warner Olac, uno de los actores que lo había hecho en la pantalla, y recibe un tratamiento sólo relativamente fiel a los textos de Biggers, pero de bastante interés. Las anécdotas y el hilo atractivo de las intrigas, y la calidad del dibujo, ayudan a la consagración del estilo Caniff. En 1942 Andriola abandona la historieta (que sólo reaparecería en algunos “books” durante los años cincuenta) y crea *Kerry Drake* un año después, una tira bien dibujada y de un documentalismo verosímil sobre técnicas policiales. Desde 1930 *Joe Palooka* de Ham Fisher contrarrestaba con un asunto de deportes la afluencia de historietas de aventuras; pero entrada la guerra el personaje de puños de hierro se alista en el ejército y desde 1941 su autor se convierte “*con el acuerdo del Departamento de Guerra, en uno de los más eficaces promotores de la política intervencionista*” (Louvre, 83). El boxeador, personalidad bondadosa, se ve lanzado entonces a las aventuras de guerra.

En 1938 Fred Harman decide rebautizar a *Bronc Peeler*, una historieta que hoy nadie recuerda y que fue tal vez el mejor “western” que jamás se haya dibujado. Nace así *Red Ryder*, un Bronc un poco envejecido, y que se envuelve en aventuras menos líricas, un poco mercenarias. Pero de cualquier manera hay que decir “*que nadie ha podido nunca dibujar caballos mejor que Harman*”²⁵. El Harman de los primeros tiempos era todavía inhábil en la construcción y decisión de los escenarios, pero poseía ya la capacidad lírica de definir

²⁵ Alain Tercinet: “Bronc Peller”, *Giff Wiff*, N° 20, pág. 25.

con pocos trazos el dramatismo de una situación; el segundo Harman maneja mejor las masas compositivas, diferencia los personajes, pero ironiza levemente el relato, y enfría, por decirlo así, el motivo básico de cada aventura. *King of the Royal Mounted* ilustrada por Dean y sobre historias de Zane Gray, que aparece en 1935, se acerca en calidad al Harman de la segunda época. *The Lone Ranger*, creada por Striker y Flanders en 1939, tenía propósitos argumentales más sofisticados.

Lee Falk es quien escribe aún hoy los guiones de dos héroes de gran popularidad y a la vez originales: *The Phantom*, que aparece en 1934 dibujada por Hay Moore, dueño de un dibujo seguro que confiere elegancia y elasticidad al héroe, quien es algo más que un ser individual: es el hombre sobre el cual se encarna una dinastía. La empresa de luchar contra el delito y la piratería se transmite en la tira de padres a hijos, o mejor, si el héroe muere, siempre está el hijo preparado para suceder a su padre. "El espíritu que camina" fue el primero y tal vez el único héroe de historietas que muere. Envuelto en historias que transcurren en África, y rodeado por tribus primitivas que creen en la leyenda de su inmortalidad y la sostienen, *The Phantom* representa en verdad el racionalismo de las culturas occidentales (el lector participa de esa racionalidad, puesto que conoce la verdad de lo que es leyenda para los salvajes) frente al espíritu mágico que habita las poblaciones del corazón de África. Pero en este sentido no es más que la estructura simétrica e inversa de *Mandrake*, este refinado occidental que practica la magia. En el comienzo de su historia, en 1936, Lee Falk conferiría verdaderos poderes sobrehumanos al mago, pero más tarde los reduciría a una simple capacidad hipnótica; el dibujo de Phillip Davis, superior al de su continuador Fred Fredericks, recordaba bastante el estilo de Dick Calkins. En 1934, el año verdaderamente fructífero de la década, aparece *The Little King*, de Otto Soglow; y también *Li'l Abner*. Pero *The Little King* no había sido destinado originariamente para ningún diario, sino que ve la luz en una

revista: *The New Yorker*. Soglow fue un verdadero maestro de la táctica que fue llamada “mind stretching” (esto es, de la significación “estirada”): el último cuadro de un relato humorístico no coincide muchas veces con el final de la anécdota, y la historieta no termina sino en una acción posterior del personaje. Ej.: el *Rey Petiso* se levanta de la cama, recorre enormes, lujosos y repetidos salones de su palacio, y cuando llega a la puerta, recoge una botella de leche. Pero la historieta no termina en esta acción, que había ya revelado el sentido del *gag*, sino en una acción siguiente, que muestra al rey entrando en el palacio de nuevo. Pero no se podría cerrar un panorama de los años treinta sin citar a *Blondie*, la creación de Chic Young que aparece en 1930; y a *Henry* (El pibe piraña), dibujada desde 1932 por Carl Anderson. En 1931, por otra parte, Mickey haría su entrada en la historieta. *Blondie* era originariamente un “girl strip”, y sólo más tarde Chic Young cambiaría su signo; Dagwood, originariamente el heredero de una fortuna “billonaria”, se convertiría entonces en el empleado tiranizado por su jefe y en el subordinado de su mujer. El dibujo, de líneas definidas, extrae sus fuerzas del repertorio limitado de expresiones de rostros; los escenarios, de un detallismo contenido, gozan de esa posibilidad de acomodarse a los cambios históricos de la que carece *Bringing up Father*. El dibujo sin claroscuro de *Henry* era sin duda el mejor medio de expresión para un pibe con objetivos de pibe: comer un helado, hacer pompas de jabón, practicar tiro al blanco. Este personaje realista y taciturno, puede ser fríamente servicial, o bien, indiferentemente maligno. Este niño calvo de cabeza de huevo, que puede dar respuestas rápidas a cuestiones rápidas, pero que puede también no entender a un interlocutor normal, responde generalmente a los problemas que le plantea su sempiterno peregrinaje por el barrio. El 13 de agosto de 1934, Al Capp comienza a publicar la saga pantagruélica que relata las agitadas aventuras de la familia Yocum. En *Li'l Abner* las cosas del paisaje y los personajes parecen estar dibujados en el aire: pero

estos personajes transparentes, se podría decir, tienen una consistencia increíble. Estilo “dicharachero”, no tanto porque comenta los objetos que representa, sino porque lo logra utilizando con bohonomía un código invariable: hay una sola manera de representar la femineidad, otra para evidenciar la masculinidad, y siempre se repiten. Es notable: en *Li'l Abner* existe un paralelismo entre los textos del globo y el dibujo de paisajes y personajes. Así como difícilmente hay silencios en los parlamentos —Giammanco señala el lenguaje “isabelino” con que se expresan estos personajes— ni nada que perturbe la influencia continua y plena de las palabras, tampoco hay nada en los rostros, o en la materia de los objetos, que pueda relativizar las posibilidades expresivas de la línea. Sería interesante comparar el dibujo y los personajes de *Li'l Abner* con los de *Dick Tracy*; aparentemente carnales, los personajes del primero son convincentes porque son significaciones, instituciones personificadas; los del segundo, en cambio, parecen ser meras significaciones (*el* malvado, *el* estafador, *el* policía, *la* ley) pero la “carne” del personaje “resiste” siempre al trazo caricaturesco, es como la verdad del dibujo.

Mama Yocum, fuerte y astuta, adicta a la pipa, es la única persona inteligente de Dogpatch, la aldea cuyo nombre significa algo así como “lugar de perros”; a Papa Yocum, su marido, holgazán a quien sólo su estupidez defiende del yugo de su mujer, sólo le preocupa comer; Li'l (chiquito Abner), el hijo, con un elemental sentido de la justicia y una adherencia absoluta al mundo de las cosas, completa el triángulo elemental al que se agrega Daisy Mae, sufriente y tonta, hermosa y fiel; Tiny Yocum (el chiquitito Yocum), de cuerpo con mayores dimensiones en verdad que las de Li'l, entra en la familia cuando éste finalmente se casa con Daisy Mae. Marrying Sam, el casamentero; Ol'Man Mose, un profeta, que acierta porque nadie logra entender sus profecías; Available Jones, un consejero psicólogo rentado; una muchacha lobo, y muchos otros, de características definidas e inmodificables, se agregan a la familia para

constituir una sociedad humana completa, para la cual cada anécdota no parece ser sino una enseñanza sobre las reglas de hierro de una estructura encajada en un medio geográfico preciso y en ciertas instituciones. El primero, Dogpatch, es un lugar inhóspito, que se extiende en los alrededores y en la ladera del “Monte Inútil”, donde los recursos son realmente escasos. La cabaña donde viven los Yocum se halla en una de las laderas del monte, y justo debajo de una piedra move-diza que pende de la cima; en caso de desprendimiento, la piedra y la cabaña se deslizarían por el “Cañón sin fondo”, del que nada y nadie ha regresado jamás. Cerca, viven los indios de la tribu del “Perro Frito”, jamás sometidos a los EE. UU.; y hay también una isla, habitada por lobos (que devoran a cualquiera que se acerque). Las “Tierras Malas” y el “Hueco del Zorrino”, que no es un lugar mejor, completan el panorama. En cuanto a las instituciones, la principal es el casamiento, esto es, el resultado de la persecución de los hombres por las mujeres, de las que surgen un grupo de costumbres que tienen fuerza de reglas; por ejemplo, que el muchacho que bese a una chica debe casarse. Durante doce años Al Capp hizo que Daisy persiguiera a Li'l Abner con fines matrimoniales; para ello contaba con una institución (hoy famosa en la mayoría de los “campus” universitarios norteamericanos): el Sadie Hawkins Day, en que las mujeres se lanzan a atrapar a los solteros que deben escapar por un pasadizo, “un cuello de botella”, entre dos montañas. Las complicadas aventuras de la familia se fueron haciendo con el tiempo más “contemporáneas”, en la medida en que pasaban a incluir personajes, celebridades, lugares y acontecimientos de actualidad. El acento ideológico, y claramente político, se fue haciendo más evidente, más molesto. *Li'l Abner* siempre había sido una historieta “sociológica”, en la medida en que la vida de los personajes aludía a aspectos reales de la sociedad norteamericana; pero después el rasgo alusivo se intensifica para dar lugar a un friso simbólico directamente panfletario sobre la actualidad política nor-

teamericana e internacional. Amparado en su propia inventiva, y en una manera narrativa habilitada siempre para introducir la anécdota más caprichosa, Al Capp (que ama dejar mal parados a sus interlocutores, y que confiesa que no se cuida de caer en el peor mal gusto) se lanza muchas veces a exponer su ideología personal: un error científico, así, determina en el interior de *Li' Abner* la parálisis de todas las personas que últimamente se han bañado. Por lo mismo, sólo quedan en uso de sus facultades los estudiantes pacifistas, quienes inútiles, y en el momento en que los rusos atacan, quedan a merced de los agresores. Hay entonces que esperar con paciencia que la parálisis de la mayoría se disipe, para que la policía, la Marina y la gente grande, corra en ayuda de los jóvenes pacifistas que no se bañan. Se puede pensar tal vez que hay algo tonto en el pacifismo; pero de cualquier manera, ¿puede alguien imaginar una anécdota más nauseabunda? *“Paradoja bastante triste, Al Capp, por hastío, se ha convertido, en lo que no era, en eso que él mismo rechazaba: un satirista aburguesado.”*²⁶

El rey de Thule, antigua ciudad nórdica de existencia incierta (mencionada por Plinio y descubierta por Pytheas de Massilia en el siglo IV a. C.) se ve obligado a luchar contra fuerzas rebeldes que pretenden destruirlo y que lo hacen retroceder hacia el mar. Así comenzaba el primer episodio del “educacional comic” de Harold Foster.

Valiant, el hijo del rey, que tenía entonces sólo seis años, acompaña en la aventura al padre y sus hombres que se ven obligados a una huida peligrosa en embarcaciones de remos. Después de un viaje duro llegan a un lugar habitado por guerreros a quienes reconocen como britanos, contra quienes deben luchar: al cabo, se les permite permanecer en una zona denominada “the fens” (los pantanos). *Prince Valiant*, que había aparecido co-

²⁸ Robert Benayoun: “La trágédie Americaine de (Gulp!) Al Capp”, en *Giff Wiff*, N° 23, pág. 7.

mo tira cotidiana, para devenir sólo después una plancha dominical, cuenta desde 1937 y semanalmente las aventuras del héroe, que hoy es un hombre de alrededor de 30 años, con mujer y con hijos, que ha conocido al Rey Arturo y entrado en la orden de los Caballeros de la Tabla Redonda, en la también incierta ciudad de Camelot. La historia, bastante documentada, no careció nunca de verosimilitud; el tono general del relato y la anécdota se hallan condensados en las palabras que por boca de una bruja adivina predicen el futuro de Val: “*Deberás arrostrar al unicornio, al dragón y al grifo (...). Vivirás intensas aventuras, pero en todos lados veo felicidad y satisfacción.*”²⁷ Y efectivamente, una verdadera alegría y una seguridad desprejuiciada y sonriente acompañan al héroe en sus aventuras o durante los viajes más largos, que lo llevan a descubrir en una oportunidad, y en compañía de Vikingos, las cataratas del Niágara: todos los paisajes imaginables están presentes en *Valiant*, “*lagos, bosques, fiordos, pantanos, bajo cielos inmensos, bajo el sol y la lluvia. Prince Valiant es una de las raras bandas dibujadas que tiene estaciones*”²⁸. Efectivamente: Foster es verdaderamente sensible al transcurso del tiempo real al que el relato se refiere, al desarrollo de una jornada, por ejemplo, donde los hombres se sumen en los ritmos de sus tareas reales desde el alba hasta el momento del anochecer.

Por momentos, leyendo *Príncipe Valiente*, se tiene la sensación de revivir en una historieta y en la Edad Media el mismo tiempo de las películas de John Ford o de Houston. Otra virtud (de la que carecía *Flash Gordon*): en Foster el trabajo existe. Esto es, que cuando un objeto aparece, no lo hace desde la nada o repentinamente, como esos cohetes que surgen en el cuadro siguiente al que Zarcov anuncia su construcción. Los personajes de *Valiant* viven sobre piso real, hablan sobre los acontecimientos del día, envejecen y conocen la resistencia de las cosas y el trabajo artesanal. En *Valiant*,

²⁷ Waugh, pág. 242.

²⁸ Catálogo (Louvre), pág. 213.



FIG. 7. — H. Foster, *Prince Valiant* (copyright King Features)

finalmente, las alusiones políticas no son al menos tan evidentes: es cierto que alrededor de 1940 Val lucha contra los Hunos (“Huns”, en inglés norteamericano vale por “alemán”). Pero entonces esa posición no era equivocada. Prevalece en la historieta en verdad una pintura no escolástica de la Edad Media y un aire pagano de vida, un cristianismo democrático que se halla en la base, se sabe, de un cierto socialismo utópico. Foster el verdadero artesano de cada plancha que trabaja minuciosamente hasta el último rincón, se sitúa en la tradición de la ilustración de libros: como *Tarzan*, *Prince Valiant* repudia el uso de los globos. El dibujo, del más soberbio clasicismo ilustrativo, y que no desdeña el gran primer plano de un rostro, se hace inmejorable en los grandes paisajes y en el retrato de los hombres en grupo o de ejércitos luchando. La perspectiva, a veces cinematográfica, o exagerada a veces para acentuar el vigor de la figura en situación, se combina con amplias composiciones en espiral o en cilindro. Es como si Foster se empeñara en descubrir un espacio circular en medio de cada grupo de hombres, como si el hombre de Foster se viera encerrado en ese espacio vacío y en círculo que él mismo circunda.

Mitología y guerra (1940–1950)

Conquistadas las normas de la historieta de aventuras y aviación, la guerra fue el más excelente campo de batalla para los héroes que multiplican hazañas y pelean en todos los frentes, Scorchy Smith del lado de los rusos en el frente Este, Terry en el Pacífico. Pero si a veces ellos entraron en la guerra antes que los Estados Unidos, no siempre los hechos se vivieron al mismo tiempo en la realidad y en el papel, y cuando los japoneses atacan Pearl Harbour en diciembre de 1941, Caniff debe hacer terminar a Terry una aventura ya comenzada antes de introducirlo en la nueva situación.

Con la guerra comienza la gran época del documentalismo de Caniff: armas, barcos, uniformes, tanques, avio-

nes, quedan recensados en una enciclopedia donde se dibuja hasta el último detalle. *Terry* sufre al mismo tiempo algunos cambios en la economía de sus personajes: el viejo Pat Ryan es reemplazado por el coronel Flip Corkin, bosquejado sobre la persona real de un amigo de Caniff, un oficial de la Air Force: la sabiduría técnica y el sentido de la organización aparecen ahora allí donde antes sólo había gestos amistosos y simpatía. Pronto Caniff comienza a entregar una versión especial de *Terry* para los Servicios de Guerra, pero su sindicato se queja y no tiene otro remedio que inventar una nueva tira especialmente producida para el Camp News Service: en 1942 *Male Call* aparece en los periódicos del ejército, donde se une a historietas como *Sad Sack* de George Baker, y a otras menos conocidas como *Hubert* de Wingert, *The Wolf* de Sansone, *Up Front with Mauldin* de Mauldin, y *G. I. Joe* de Dave Breger. *Sad Jack* aparece en libro en 1944, y *Male Call* en 1945, antes que Caniff dibujara la última tira (3 de marzo de 1946).

Male Call no era una historieta de aventuras: cada entrega contenía un gag sin continuidad con el de la siguiente. El personaje central, Miss Lace, era una *pin-up* vestida siempre de lujo y excitantemente, que se veía mezclada al polvo y al barro a la vida dura de los soldados en el frente. Maestría en el pincel y en los contrastes, uso del enfoque cinematográfico, las virtudes de Caniff reaparecen en cada tira, donde cuenta con poco espacio para colocar el *gag*: de tres a cinco cuadros, que a veces lleva a siete, por la división de una acción en una secuencia de detalle.

Roy Grane abandonaría en 1943 *Captain Easy* por *Buz Sawyer*. Durante los años veinte, el héroe caricaturesco y diminuto de *Wash Tubbs*, un Barney Google con anteojos, había llevado junto a Easy la vida agitada de los aventureros a la vieja manera. El gusto del dibujante por los paisajes exóticos había paseado la tira por África, Holanda, Alaska, Cuba, Panamá. En los años treinta, Wash aparece menos, cumple un rol cada vez más secundario, hasta que Grane casa al antiguo aven-

turero, quien toma un empleo y aparece en la tira sólo a raíz de las visitas de Easy²⁹. En la guerra Easy se alista como *G. I.* y en 1942 pasa a revistar en el Servicio de Inteligencia de la Air Force: es para entonces que Roy Crane experimenta con el Doubletone. Buz, el nuevo personaje, es un piloto de bombardeo de la aviación naval con destino en el portaaviones "Tippecanoe"; su compañero inseparable, el famoso Rosco Sweeney, era artillero de su nave.

Después de la guerra los dos personajes aparecen en series distintas. Rosco en las plantas dominicales, Buz en las tiras cotidianas. Soltero, Rosco vive con su hermana: *"Mujer valiente y sin belleza, en batán floreado y zapatillas de basket, indiferente al dinero y los salarios, de una fuerza hercúlea, no tiene nada de Blondie, excepto su competencia culinaria"*³⁰. La pareja de hermanos vive en los Estados Unidos, en Florida, rodeados de una vegetación exuberante; mientras que los escenarios de *Buz* han dependido de los viajes de Crane y de su preocupación por la documentación. Declarado varias veces persona grata de la U. S. Navy, ha podido acrecentar su conocimiento sobre cruceros, portaaviones, *destroyers*, submarinos, bombarderos y viajar por Europa, Argelia y Fez, Extremo Oriente, Laos, Vietnam y América latina. Resultado: Buz Sawyer cruza el Mediterráneo con la Sexta Flota, lucha en Corea y en Cuba, y contra el FLN en Vietnam donde rescata al radiooperador de un jet derribado o participa en ataques con bombas napalm... Por lo demás *"Buz refleja una tendencia que se manifiesta desde los años cuarenta. En esta época, creyendo hacer más verosímiles a sus héroes de aventuras, los autores han hecho que muchos de ellos se casaran: Dick Tracy se ha casado, Winnie Winkle se ha casado, Poster casa al Príncipe Valiente, y Roy Crane ha casado a Buz Sawyer. Ella, Christy Sawyer era encantadora, y tuvieron un hijo, Peper, que Crane ha*

²⁹ *Phenix*, N° 2, pág. 7.

³⁰ *Ibid.*, pág. 9.

*hecho crecer normalmente. Pero esto era desconocer la regla eterna de la literatura épica, el héroe debe quedar libre y disponible para la aventura*³¹.

En fin, es cierto, como se ha dicho, que a partir de 1946 las series de aventuras norteamericanas comienzan a perder calidad y que las tiras humorísticas divierten cada vez menos. Es que la historieta no es un mensaje que dependa únicamente de dibujo, es un “paquete” de mensajes donde las decisiones morales se hallan en la base de su estructura. Terminada la guerra, los historietistas se encuentran con un horizonte moral y político turbio, y obligados o bien a reinventarlo todo, o bien a acompañar la nueva política a la que se lanzan los Estados Unidos. Presionados al mismo tiempo por los sindicatos que se hacen cada vez más exigentes, y por la vigilancia draconiana que las ideas deben soportar cuando pasan a la prensa masiva, tenían finalmente poco para elegir. Algunos, con furor, han lanzado gases tóxicos y bombas napalm aun antes que los bombarderos pesados de la Air Force de la USA; otros, como ha sido señalado con violencia y desprecio por periódicos del *underground* y de la nueva izquierda, han escalado el Vietnam con Johnson.

Los estilos creados y definidos diez años atrás, los maestros del treinta intentarían nuevas experiencias a mediados de los años cuarenta: Caniff abandona *Terry* en manos de Wunder; Hogarth intentaría una extraña tira, *Drago*; Roy Grane cede *Captain Easy* a su asistente Turner; simultáneamente, una nueva tendencia “soap opera” se abría camino con *Mary Worth* y *Rex Morgan M. D.*, la tira de Bradley y Edgington. El estilo ilustración se estabiliza entonces para alcanzar exhausto los años sesenta con *Apartament 3-G*, la mejor de las tiras del tipo, pero no la menos tediosa. A partir de los años cuarenta lo mejor del “comic” norteamericano no estaba ya en los diarios sino en los “books”.

Martha Orr había creado en 1932 un “girl strip” “soap

³¹ *Ibid.*, pág. 11.

opera" populista: *Apple Mary*, una mujer que se veía forzada a vender manzanas en las esquinas para poder mantenerse y alimentar a un niño. En 1940 deja la tira que es continuada por Allen Sanders y Dale Connor (que firman "Dale Alien"). En 1947 Connor deja el dúo, y con la inclusión de Ken Ernest, un representante de la escuela ilustración del momento, y bajo el título del nombre de la heroína, *Mary Worth*, la historieta cobra un nuevo carácter. El "soap opera" se complica: sobre las virtudes tradicionales se recorta un fondo sofisticado, un mundo de ejecutivos, actores, modelos, artistas, apto para el ejercicio de las técnicas de la ilustración: cambios de punto de vista, figuras plantadas contra amplios blancos, sabio manejo del primer plano.

George Wunder continúa *Terry and the Pirates* a partir de 1947; el antiguo asistente de Caniff sigue al maestro, pero las facciones refinadas de los antiguos personajes de la tira se pierden, se embrutecen. Hay violencia en la fisonomía del nuevo Terry, quien se hace más adulto mientras lucha contra los comunistas en China roja; y una mayor susceptibilidad étnica y como una rabia escondida en el dibujante que raya a veces exageradamente los cuadros, como si la estupidez de la ideología bélica que defiende tuviera que evidenciarse en la expresión gráfica para hacerse soportable: la línea del dibujo se endurece, se extreman los ángulos, los negros se vuelven más prominentes.

Los meandros de la moral quedan sorteados en cambio por la pericia de Frank Robbins, quien hace nacer de la guerra a un aviador, *Johnny Hazard*, en 1947. Quien había continuado *Scorchy Smith* incorpora con originalidad las enseñanzas de Sickles para convertirse en el mejor continuador de Caniff. Las aventuras de Johnny Hazard, más reales que las de Scorchy, llevan al aviador a desbaratar planes comunistas, a encarcelar bandas de estafadores internacionales, y venido el tiempo, a luchar en Vietnam, donde en una aventura rescata a un huérfano norvietnamita para traerlo con él y mostrarle las virtudes del mundo libre. El coronel *Steve Canyon*, deci-

didamente anticomunista, ha salvado para la misma época a los Estados Unidos de poderosos complots chinos y del insidioso objetivo de sembrar el país de bombas atómicas. *Steve Canyon* había sido inventado por Caniff veinte años atrás. La primera plancha del 13 de enero de 1947 es hoy famosa. Se la puede encontrar en varias antologías, y uno de sus cuadros, un niño ofreciendo una flor para el hojal del sobretodo a cuadros del coronel, apareció recientemente como cubierta de la revista italiana *Comics*. La primera secuencia, típica de Caniff, y que ha sido desmenuzada por un excelente análisis de Umberto Eco³² constituye tal vez el mejor resumen de la ideología y de la moral lamentable que el artista comparte con Frank Robbins y George Wunder. El suspenso, los cambios de distancia de “cámara”, señalaban la aparición de un artista en la cabal posición de sus medios. La nueva tira arrastraría la aparición de nuevos personajes femeninos, siempre según el modelo de sus antiguas heroínas y sus *pin-up*; se observa sin embargo, y en el tiempo, una oscilación en el dibujo de los rasgos fisonómicos de los personajes. Caniff confiesa sus preocupaciones morales (pero de otra índole): el aire brillante y lustroso de sus heroínas no se adecuaba tal vez a las nuevas exigencias del público...

Este clima de bancarrota se atenúa en *Rip Kirby* y en *Drago* que aparece en 1945 y que precede en algunos meses a la tira de Raymond. “*La acción de Drago se sitúa no ya en África, como Tarzán, sino en la Argentina; pero rápidamente encontramos el universo caro al autor: los paisajes atormentados, las sombras siniestras. La imaginación barroca de Hogarth se da libre curso en la opulencia de las ropas femeninas y en la fantasmagórica atmósfera que se sitúa entre el carnaval y el gran guiñol propio de esa tira.*”³³ En efecto, la permanencia de la técnica de *Tarzan*, y el cambio de escenario (una Argentina completamente inventada, que Hogarth percibía

³² Véase *Apocalitici e integratti*, Milán, Bompiani, 1965, 2ª edición.

³³ Catálogo (Louvre), pág. 33.

tan exótica como África), hacen de Drago una obra curiosa, en fin, significativa, y también plena de sabor.

Sobre texto de Ward Greene, Raymond ilustra la vida de *Rip Kirby*, un ex comandante de “Marines”, como él mismo había sido, que cuando retorna a la vida civil se convierte en detective privado.

Raymond es capaz de abandonar el estilo de *Flash Gordon*, el que tendía a privilegiar la armonía y los aspectos compositivos de las imágenes aisladas, por una manera más cercana a las exigencias de la narración

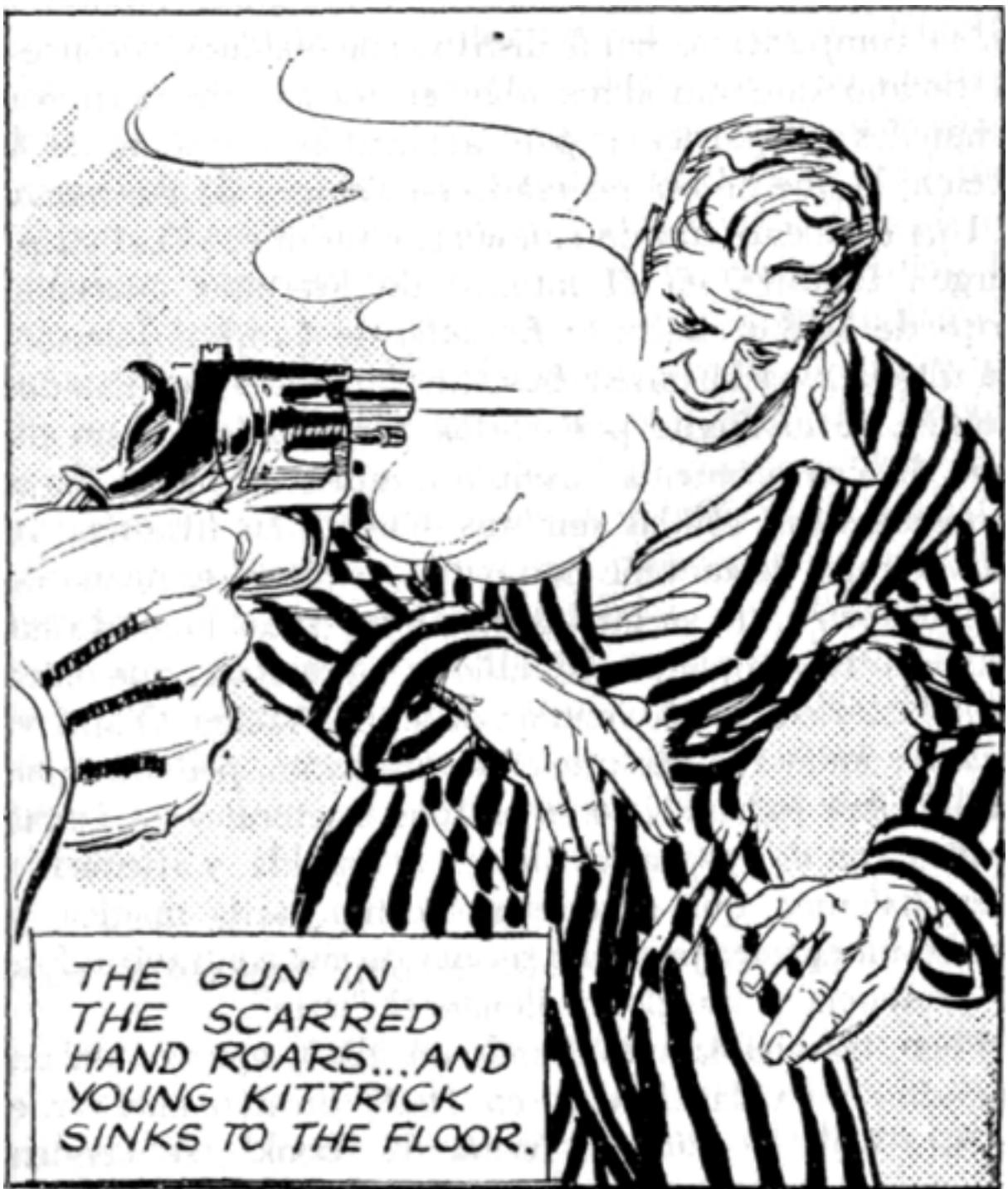


FIG. 8. — A. Raymond, *Rip Kirby*, 1946 (copyright King Features)

cinematográfica. La intriga muestra a un detective que ama la música y los placeres del intelecto, que sabe reconocer por la cosecha a un buen cognac, y delicado y discreto con las mujeres que lo disputan; en ruptura con la idea del héroe que exhibe su fuerza física, *Rip Kirby* representa la imagen clásica del detective intelectual. Pero no se lo imagina sino a través de los símbolos del status y por una cargada atmósfera British. Cuando Raymond muere en un accidente automovilístico en 1956³⁴ la tira es retomada por John Prentice. Artista de verdadero talento, Prentice sigue las fórmulas establecidas por Raymond con increíble fidelidad: equilibrio en la composición, hábil distribución de los contrastes, al tiempo que introduce algunas formas de narración originales, en particular para acelerar la velocidad de la acción, lo que no era necesario en tiempos de Raymond.

Una excelente tira de animales, y un nuevo “kid strip” surgen también en el interior de los años cuarenta: *Pogo* de Walter Kelly, y *Barnaby* de Crocket Johnson. La última, una historieta bastante famosa en los Estados Unidos, se distingue por ciertas propiedades de un dibujo de una economía absoluta, limpio, de líneas duras y homogéneas, sólidas sombras. Cuenta las historias sobrenaturales de un niño pequeñito, según el esquema de la oposición entre su inteligencia y las pocas luces de sus mayores. El compañero del niño es un duende, que entra en la historieta por la ventana de su habitación, O'Maley, carácter inmoral, autosuficiente, arrogante, pedante, que habla sobre todas las cosas en tono doctoral y en largas tiradas, con dos pequeñas alas en la espalda, y aficionado a los habanos, que a veces usa como varita mágica, y que resulta atractivo a raíz misma de sus contravirtudes: su presencia y los globos llenan el “strip”.

Pogo, que había sido creado en 1943, aparece en un periódico de vida efímera, en 1948; un año más tarde la casa Dell lo edita en forma de “book”: se venden

³⁴ Mientras probaba, a gran velocidad, el coche sport nuevo de su amigo Stan Drake, el autor de *The Heart of Juliet Jones*.

medio millón de ejemplares al año siguiente, y un millón y medio a los dos años. En 1949 Pogo aparecía en 126 cotidianos, cinco años más tarde en 500.

La historieta transcurre en la comarca mítica de Okefenokee, en el límite entre Georgia y Florida, donde Walter Kelly (el “La Fontaine” de la historieta) hace vivir a los personajes que se cuentan por centenares y que hablan dificultosos y extraños lenguajes. La política (en el sentido norteamericano, interno, del término) y el lenguaje, constituyen los verdaderos temas. Okefenokee es un mundo anárquico, donde sus individuos confrontan los distintos criptolenguajes para discutir sobre la sociedad, sobre el destino o sobre poesía. En esta sátira de la sociedad norteamericana los animales realizan convenciones de todo tipo, largas discusiones sobre problemas de detalle, de las que se deduce, de cualquier manera, un cierto optimismo, el gusto por la idea de un bienestar internacional y la fe en la paz mundial. El mayor interés de la tira, de espíritu postfreudiano y postjoyceano, reside en el énfasis puesto sobre el uso del inglés, en las incongruencias semánticas del lenguaje de estos animales que escriben poemas, pero para preguntarse sólo después por la significación. Pogo, el pequeño marsupial, mentalidad preocupada por la coherencia del pensamiento, y Albert, el “aligator” que rechaza la lógica, son las figuras centrales de una larga lista de obsesivos y autodidactas: uno de ellos, después de hojear algunos libros declara *“conocer todas las respuestas aunque ignore las cuestiones a las que ellas se aplican”*.

Más historietas intelectuales (1950–1968)

Desde su nacimiento, con *Yellow Kid* y los *Katzenjammer*, la historieta de pibes se había renovado constantemente. Un cierto refloreCIMIENTO del género humorístico invade los diarios desde el comienzo de los años cincuenta: *Dennis the Menace* (1950), *Peanuts* (1950), *Beetle Bayley* (1957), *Miss Peach* (1957), *B.C.*

(1958); *The Wisard of Id* (1964). Verdaderas innovaciones, con *Pogo*, *B.C.* y *Peanuts*, un público más intelectual comenzará a cobrar interés por la historieta.

Beetle Bayley es el nuevo nombre que toma *Spider*, el personaje de un "cartoon" que Mort Walker había dibujado en el codo de los años cuarenta.

Beetle Bayley es un soldado abrumado por sus superiores. Historieta humorística, sátira de la vida militar, ¿es *Beetle Bayley* antimilitarista? "*De hecho y analizando se percibe que la crítica apunta esencialmente al oficial demasiado viejo, así como al oficial demasiado joven, lo mismo que al hombre de tropa, simpático pero irresponsable. Sarge, el suboficial, gritón pero sólido y paternal, el capitán Scabbard, siempre calmo, y que deposita más confianza en Sarge que en su subteniente, que es un muchachito, aseguran el funcionamiento de la unidad. Parecería entonces que Mort Walker carece de intenciones hostiles. Lejos de ser antimilitarista, expone, conscientemente o no, la tradicional crítica del ejército llevada a cabo por el grupo de los militares de carrera: los oficiales de tropa y los suboficiales superiores.*"³⁵

En *Miss Peach*, de Mel Lazaras, el mundo de los niños parecía todavía referido al de los mayores, la maestra, que da el nombre a la historieta y el director, Mr. Grimmis, contrastan con la sofisticación de los pibes. En *Peanuts*, la historieta cuya popularidad convierte a Schulz en mito nacional, los pibes constituyen en cambio un mundo cerrado, donde sistemáticamente los mayores no tienen cabida. El mayor logro del autor, predicador laico de un grupo religioso llamado *The Church of God*, consiste tal vez en la invención de esa sociedad sin puertas y sin dependencias internas, estructura que le presta una vaga atmósfera alegórica: sátira de la sociedad moderna por un lado, aparece al mismo tiempo como modelo de una sociedad humana, donde la ausencia de Dios no sería menos la condición

³⁵ Catálogo (Louvre), pág. 165.

de su realidad. Estructura kierkegaardiana donde la desaparición de los mayores aparece como condición de la existencia de los pibes. Schulz, que es amado por todo el mundo, ha sido aceptado por marxistas y cristianos.

Los pibes de Schulz, seres inseguros y que desean ser amados, no sólo son individuos psicológicos, sino que lo son obviamente. El desciframiento del comportamiento del personaje, en clave psiquiátrica y psicoanalítica, es ofrecido al lector con el comportamiento mismo. Linus, que no se puede separar de su manta, no sólo es neurótico, es obviamente neurótico; su dependencia de la manta es la clave de su comportamiento y el comportamiento mismo. Por lo demás, sofisticados y trabajados por la cultura del siglo XX, estos pibes de Schulz no ignoran esas mismas claves, y se tratan a sí mismos según conceptos psiquiátricos o psicoanalíticos. Lucy ha abierto así un puesto de tratamiento psiquiátrico. El mayor encanto de estas situaciones, seguramente proviene de que Schulz, que deja jugar a los chicos con las ideas y utilizarlas, no emplea jamás grandes palabras.

Schroeder, el pianista, ama a Beethoven, mientras las chicas se vuelven locas por él; las chicas, Lucy, Violet y Pally, exhiben su independencia de carácter y decisión, lo que les permite a veces, en el caso de Lucy, torturar a los chicos; Pigpen, que merodea el grupo, es tan sucio que su paso es seguido por una nube de polvo; Charlie Brown, el líder, se preocupa por hacer del grupo un potente team de béisbol, y de fracaso en fracaso le ocurre decirse, con piedad, que sus derrotas tienen que ver con las características de su equipo, donde hay una chica, un neurótico, un perro. Este, Snoopy, tiene conciencia del grupo entero como grupo, puesto que busca su unidad por la invención de un enemigo externo, el imaginario e inexistente *Red Baron*, un aviador alemán de la Primera Guerra Mundial, a quien Snoopy maldice y combate.

Ha sido señalada la particularidad estética que explica el dibujo de estas historietas "intelectuales": aquí, no hay panorámicas ni planos generales. Los personajes,

presentados a plena luz y a la “altura del ojo”, son más tributarios del espacio teatral que del cinematográfico. La expresión matizada de las emociones y su riqueza resulta a veces un misterio en estos dibujos, si se tiene en cuenta el esquematismo y la simplicidad de las formas, y por lo mismo, el reducido repertorio de gestos de que el dibujante dispone. El puente entre la fuerza de sugerencia del diálogo y la monotonía de la expresión visual, viene sin duda de un sector externo, el tiempo que separa un cuadro del otro: un mismo gesto, repetido en dos o más cuadros, prepara e introduce al lector para la impresión de observación incisiva, de profundidad de la intención. Hay aquí un tiempo semejante al del teatro cómico: el instante de silencio donde se filtra la “comprensión”, que separa el momento en que el actor dijo el chiste o puso el *gag*, de la carcajada o aplauso del público.

Johnny Hart, el creador de *B.C.*, colabora más tarde con Brant Parker en la producción de otra historieta “intelectual”, *The Wizard of Id*.

B.C. transcurre en un mundo desértico y precario habitado por hormigas, dinosaurios, tortugas y un raro pájaro; un poeta, un inventor, un sofista prosiguen un diálogo filosófico, en un mundo donde apenas si existe el hacha, pero donde los objetos despiertan el recuerdo anticipatorio de aquellos de la técnica moderna. *The Wizard of Id* cuenta la vida de un pequeño, despótico y maligno soberano, de sus asistentes, y de la maldad que practica sobre sus rudos y orgullosos súbditos; el mago y un bufón, son los únicos que escapan al cómico círculo del odio y el desprecio.

Nicholas Dalis, médico y psiquiatra responsable de las historias de *Rex Morgan* crea en 1952, *Judge Parker*, que dibuja Dan Heilman. Romance y drama, conciencia profesional, ética y buen gusto: he ahí los parámetros sobre los que se asienta la intención didáctica e ideológica. *The Heart of Juliet Jones*, que Stan Drake comienza en 1942, muestra las situaciones extemporáneas y difíciles por las que pasan dos her-

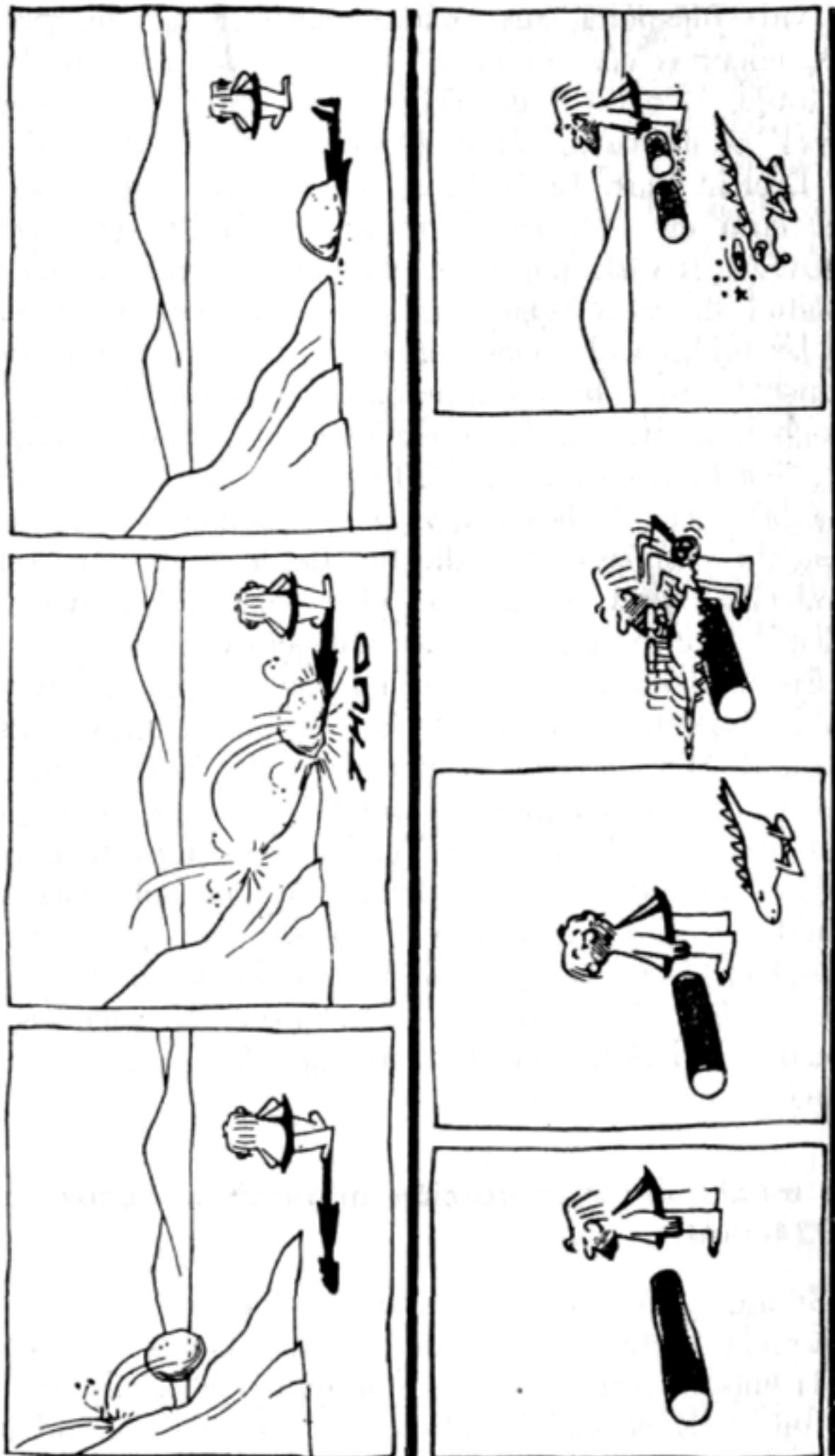


FIG. 9. — J. Hart, B.C.

manas, privadas de madre, y la protección que la mayor, Juliet, debe ofrecer a Eve para hacer posible su vida inexperta, sus enamoramientos, sus decepciones, mientras ella misma no escapa a los propios. Por el estilo, la calidad del dibujo y el espíritu, el “soap opera” se atenúa con *Mary Perkins on the Stage* (1957) de Leonar Starr. La “clásica elegancia de Raymond se une aquí al vigor expresionista de Caniff” (catálogo Louvre); la variación de los ángulos se combina con la quietud de la imagen para dejar aparecer el mundo de las tablas y del cine: un cierto cuidado por la documentación y por la impresión de verosimilitud son las propiedades de una historieta excelentemente dibujada. *Big Ben Bolt*, creada en 1950 por John Cullen Murphy, una historieta de boxeo que en un momento alcanzara bastante popularidad, indicaba, desde temprano, esta tendencia hacia el género “vida real” (“historias de vidas”) que se acentúa en los años cincuenta.

En 1956 un antihéroe haría la entrada en el mundo de la historieta en el interior de una antihistorieta: Bernard Mergendales, el personaje de Feiffer, en la tira que desde entonces el autor firma con su propio nombre. Cada historia de Feiffer, generalmente encarada como un “cartoon” dentro de una sola página, muestra a seres vencidos y devorados por sus propios complejos, neuróticos, oprimidos por la propia falta de generosidad. Las confesiones horribles se suceden y toman de la historieta el ritmo repetido: lo truecan en arma de expresión.

Un medio de comunicación original: el “book” (1934–1968)

Si algo diferencia la historia y los avatares de la historieta norteamericana de sus semejantes europeos, es la importancia que cobrará la aparición de historietas en un novísimo canal gráfico, en la segunda mitad de los años treinta; el *comic book*, la revista dedicada generalmente a un solo héroe o tema, y con aventuras

completas. Desde los orígenes mismos la historieta norteamericana había sometido su desarrollo al de los grandes medios gráficos de información. *Yellow Kid*, lo hemos visto, surge como apéndice de las necesidades de expansión de los cotidianos neoyorquinos. Mientras que en Inglaterra el proceso adquiere características inversas, ya que las primeras historietas se publican en revistas (con características propias por otra parte, absolutamente diferentes de las del "book"), y sólo tardíamente hace la historieta su entrada en los diarios.

En los Estados Unidos el "book" aparece cuarenta años después de *Little Bear* y de *Yellow Kid*. Este retardo tendrá por otra parte mucho más que un mero significado cronológico, puesto que indica la aparición posterior de un novísimo estilo gráfico. Es que el "book", propiamente hablando, constituye en sí mismo un medio de comunicación, lo que confiere propiedades diferenciales tan profundas como las que van de la televisión a la radio. Sin duda se podría afirmar que tratándose de historietas, el "book" es a los grandes diarios norteamericanos lo que la T.V. ha sido con respecto a la radio.

Las diferencias no se reducen al tipo de formato, o a la distribución de las tiras en el interior del medio. El "book" constituye una verdadera revolución y una inversión del orden de las prioridades. En primer lugar la historieta en el interior del "book" transforma radicalmente la definición misma de la audiencia a la que se dirige. Ella define aquí a su público; mientras que para el caso que va desde el *New York Journal* hasta el *Daily News*, es el periódico el que determina el público virtual y real al que se dirige. Y esto textualmente, en el sentido de que para los periódicos de gran alcance masivo es ese alcance mismo el que los hace conservadores. Habrá siempre una cierta dosis o estilo de erotismo gráfico, por ejemplo, de violencia, o de terror, que los grandes cotidianos podrán incorporar a sus páginas, pero habrá siempre un límite a esa dosis. Una imagen de confianza y de normalidad calma pare-

ce ser condición de existencia para los grandes medios de información de masas. Dicho de otra manera: un cotidiano masivo puede tolerar el humor en el interior de sus páginas, pero no el expresionismo. Desde el comienzo mismo, en torno de los años treinta, de las experiencias editoriales que culminaría con la creación del “comic book”, había en este “medio” un poderoso germen, que para la primera mitad de los años cincuenta se desarrolla lo suficiente como para exigir su control institucionalizado. En 1912 la historieta había revelado ya su potencial económico y habían nacido entonces los primeros sindicatos, los encargados de su explotación comercial. Desde entonces la palabra “sindicación” tiene para los dibujantes este sentido: que su producto está destinado a los periódicos masivos, fundamentalmente cotidianos. Pero si las cosas hubieran quedado en este estado, nunca habría sido posible una historieta como *Phoebe*, la excelente tira de Michael O’Donoghue y de Frank Springer, inventada en la línea de la “tradición E. C.”³⁶

En el comienzo de los años cincuenta, y después de las cifras topes alcanzadas por la venta de los “books”, que probaba que la historieta podía ser independiente de las exigencias y presiones de la sindicación, no era ya el potencial económico del medio el que necesitaba ser normalizado para la explotación, sino el contenido mismo de los dibujos y las historias. Cuando se crea un medio independiente de las exigencias moralizantes de los grandes cotidianos, se hacen necesarias entonces las instituciones que salvaguarden, desde afuera del medio, la imagen moral. Surgen entonces en los Estados Unidos dos grupos civiles institucionalizados: el “Newspaper Comics Council”, cuya función no es otra, en el fondo, que aislar y distinguir (una mera función que hace a la virtud misma de la diferencia, además de moral) las historietas producidas para los diarios de aquellas de los “books”; y en 1953

³⁶ “En la tradición”, quiere decir, creada por *Mad*.

el “Comic Magazine Assn. of América”, cuya función en cambio es rígidamente moral, y consiste principalmente en la aplicación de un “Comics Code”, cuyas doce reglas —aparte de su aspecto bastante ridículo³⁷— no han dejado de tener peso sobre el estilo de las casas editoriales que han aceptado el arbitraje de la institución. Los superhéroes y las superaventuras de Marvel Comics Group, se diría, el estilo gráfico que caracteriza a la casa, o aun, las propiedades mismas de la estructura de los relatos (la velocidad de la acción, la distancia con respecto a todo realismo, el supratitanismo de sus héroes) son una consecuencia, de alguna manera, de la necesidad de expresión de la violencia por fuera de todo realismo expresionista o naturalista, el que constituye el enemigo número uno para la acción de control dirigida por el “Comic Magazine”. Una característica básica del “book” es que no contiene publicidad, como los periódicos y otras revistas (o sólo en pequeña escala), y por lo mismo, que su existencia depende de su venta. Esta ha alcanzado en algunos momentos cifras astronómicas. Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, cuando Superman y un creciente número de superhéroes robustecían la moral de los G. I., la venta de los “books” excedieron en una proporción de diez a uno las ventas conjuntas de *Reader’s Digest*, *Saturday Evening Post* y *Life*. Ya entonces el “book” reunía todas sus características actuales: papel de baja calidad, colores chillones, vulgaridad de la impresión. “*Los ‘comic books’ son feos —escribía Colton Waugh en 1947— es difícil encontrar algo digno de admirar en su apariencia*”, y es esa apariencia, entre otras características, la que distingue los

³⁷ La regla 2 (Parte C): “Precauciones especiales deben tomarse para evitar toda referencia a las afecciones o deformaciones físicas.” La regla 2 (Parte B): “Todas las escenas de horror, o excesivamente sangrientas, o crímenes horribles, depravación, lujuria y masoquismo no serán permitidas.” La regla 6 (Parte A): “En toda instancia el bien deberá triunfar sobre el mal y el criminal será castigado por la fechoría.”

“books” de los tardíos años treinta del aspecto bastante viscoso de sus antecedentes de las dos primeras décadas del siglo.

No es fácil establecer la fecha exacta de la aparición de tomos donde se reimprimían historietas aparecidas en los cotidianos. En formatos diferentes (a veces alargados, cada una de las páginas correspondientes a un “strip”) *Yellow Kid* y *Happy Hooligan*, entre otros, fueron publicados antes de 1911, fecha esta en que aparece un volumen de *Mutt and Jeff*: una reunión de tiras cotidianas ya publicadas que difería no sólo en tamaño y formato del “book” actual sino por la buena calidad del papel. El público podía adquirir el volumen entregando seis cupones que debía arrancar de las páginas del diario que publicaba la tira, más una carga adicional de unos centavos.

El éxito de la idea fue seguida por otros periódicos y editores. Pero sólo en 1929, George Delacorte introduciría la idea de producir historietas en volúmenes para ser vendidas en los quioscos. En cuatro colores, y en tamaño tabloide, *The Funnies* traía historietas que habían sido escritas y dibujadas expresamente para su edición, y si por el formato se diferenciaba mucho de los “books” actuales, esto último la convertiría en un antecedente legítimo.

La publicación, que careció de éxito de venta, había sido impresa en los talleres de una empresa de Connecticut, la que cuatro años más tarde concibe la idea de producir volúmenes de menor tamaño para ser vendidos a manufactureras que los ofrecerían como “premium”. Después de algunos experimentos, que consistieron en doblar y probar con el tamaño de algunos pliegos en tabloide que la Eastern Color de Connecticut había hecho para un sindicato de historietas (el Ledger), la compañía produce el primer “comic book en su formato moderno”: *Funnies on Parade*. Otros “books”, *Famous Funnies*, *Century of Comics* y *Land Funnies*, fueron concebidos bajo el mismo modelo y usados con fines promocionales por marcas como Canada Dry y Mil-o-Malt.

Sólo algunas copias de *Famous Funnies*, con el precio inscripto en una estampilla sobre la cubierta, fueron enviadas a los quioscos. Poco después la Eastern Color, en combinación con la Dell Publishing Co., editora de *The Funnies*, que pocos años después se convertiría en una de las más poderosas editoras de “books”, intentaría una tímida tirada de 25.000 ejemplares de *Famous Funnies* para la venta directa. La edición se vendió completamente. Las mismas compañías intentan entonces una edición de 250.000 ejemplares y en mayo de 1934, nuevamente bajo el título de *Famous Funnies* aparece, marcada con un número “1” en la tapa, la que puede ser llamada la primera revista norteamericana de historietas. Formato, periodicidad, venta directa; las propiedades básicas del medio se hallaban ahora reunidas. Sin embargo *Famous Funnies* no contenía sino material reimpresso: *Mutt and Jeff*, *Hairbreath Harry*, *The Nebbs*, entre otros.

Había ya antecedentes de revistas con material realizado ex profeso para la publicación, y aparte de *The Funnies*, había aparecido en 1933 una publicación, *Detective Dan*, con historietas originales. En este sentido *Famous Funnies* significaba un retroceso. Y habría que esperar hasta un año más tarde la aparición de publicaciones con las mismas características de *Famous Funnies* y con material original. En 1935 aparece *New Funs*, que cambia su nombre más tarde por el de *More Fun*, para convertirse inmediatamente en *New Adventure Comics*. En 1936 serían los dos sindicatos más fuertes de historietas los que producirían “comic books”: United Features Syndicate (perteneciente a la United Press International) y King Features (el sindicato creado en 1912 por Hearst). Nacen entonces *Tip Top Comics* y los *King Comics* (los últimos por un acuerdo del sindicato con una empresa de Philadelphia).

Dentro de este panorama rico de experiencias nuevas, el año 1937 marcaría el comienzo definitivo de una nueva época. Ya en 1934 había sido producida una revista dedicada a un solo personaje, Skippy, la que fue

vendida a la Phillip's Dental Magnesia, para que la ofreciera como "premium". Pero ahora aparece la idea de producir una publicación, dedicada a la venta en quioscos y de tema único. Los nuevos dueños de la empresa que había producido *More Fun* publican en enero de 1937 *Detective Comics*. Una página editorial aclara la política editorial de la revista que marca, sin lugar a dudas, "el comienzo de una época en que los 'comic-books' se alejarían definitivamente de las historietas de diarios, y el origen de algo nuevo, audaz y sensacionalista"³⁸. "Detective Comics fue el primero de los títulos dedicados a un solo tema, perseguidores del crimen. Y tenía un aspecto diferente. Se luchaba contra el crimen en amplios paneles, de casi una página entera." (Feiffer.) Dos años más tarde, en el número de 1939 de *Detective Comics*, aparecía *Batman*.

Desde entonces hasta la fecha la historia del "comic book" debe ser dividida en tres amplios períodos. El primero, el que recorre los años cuarenta y que fue sin duda, la edad de oro del "book". Se multiplican las casas editoras y las ventas alcanzan cifras topes. El segundo período señala una depresión, en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta en especial, de la que algunas de las mayores editoras no han podido recuperarse. El tercer período arranca desde el comienzo de los años sesenta y se halla fuertemente coloreado por el signo exitoso de los superhéroes de Stan Lee y de Jack Kirby, el "editor" y el jefe de arte respectivamente de Marvel Comics Group. Las cifras de venta señalan nuevamente una curva ascendente, y de creer el informe de la misma compañía (el que no puede estar demasiado lejos de la verdad) Marvel vende 14 millones de ejemplares en 1960, 34 millones en 1965 y cerca de 40 millones en 1966.

Pero se comprendería muy poco de la historia efectiva de la historieta norteamericana si se consideran de ma-

³⁸ Estos datos sobre el origen del "book" resumen el relato de Coulton Waugh, págs. 333-351.

nera lineal los acontecimientos de estos años. Una vez que comienza a crecer la importancia del “book”, y que por lo mismo comienzan a existir dos medios relativamente independientes, la historia de la historieta no se relacionaría solamente consigo misma, sino que, y sacudida fundamentalmente por el nacimiento de la televisión y por su rápido y desmesurado crecimiento comenzará una vigorosa y original relación de la historieta con los otros medios de comunicación. Hasta el fin de los años cuarenta, es cierto, la relación existía: personajes e historias de la radio y el cine, y de la televisión después, habían engrosado el campo de temas explotado por la historieta, en especial por los “comic books” y en el interior de esa década. Pero a comienzos de 1950 comenzaría la carrera de una nueva casa editora, la que no sólo transformaría esa relación, preñándola de la mayor virulencia, sino que, como una influencia oblicua, ejercería bastante presión sobre héroes, superhombres y “books” de los años sesenta. Se trata de la Educational Comics Co., que publicaría la revista *Mad* en 1953, y que fuera responsable de títulos tales como *Tales from the Crypt* (Cuentos desde la Tumba), *The Vault of Horror* (La Bóveda del Horror), *Weird Science-Fantasy* (Ciencia fantasía de lo Asombroso), *Shock Suspensions*, *Crime Stories*. Pero al mismo tiempo, la Educational Comics Co., definía el estilo global de la casa, por otra publicación, *Panic*, donde el horror, la violencia, el castigo, la sangre o el misterio, eran rebajados al nivel de humor o de parodia, y modulados hacia un estilo gráfico que sólo conserva del terror los cuadros cargados de rayas y signos, la abundancia de globos, los zigzags y el temblor de las letras de las onomatopeyas y de la línea de los cuadros. La idea —o la estrategia— de la parodia de sí mismo, irrumpe entonces en la historia de la historieta norteamericana.

Pero antes de llegar a *Mad* debemos recorrer, así sea brevemente, los acontecimientos relevantes que la precedieron. En 1938, J. S. Liebowitz y Harry Donnenfeld, editores de *Detective Comics*, decidieron una nueva pu-

blicación: *Action Comics*, donde en el número uno de junio de 1938 aparece *Superman* por primera vez. El éxito es completo, en pocos meses se duplica la circulación y en 1940 aparecería *Superman Quarterly Magazine*. Comienza entonces la época de los “costume héroes” (*Superman* sería comprado por un sindicato, el Mc. Clure, seis meses después de su aparición, y *Batman* sólo aparecería publicado en periódicos en 1946). El “book” se revelaría entonces como el medio adecuado para los superhéroes. Los propietarios de la sigla Superman D. C. se ven entonces lanzados a la competencia con una plétora de editoriales y de nuevos superhéroes. Entre 1939 y 1940 Superman cuenta con alrededor de sesenta epígonos; en 1941, 168. Algunos coleccionistas calculan en más de 400 el número de superhéroes aparecidos entre 1940 y 1944. Pero la cantidad de ejemplares que *Superman* vendía no era fácil de alcanzar; ya en 1940, 1.400.000. El personaje estaba construido inteligentemente. Dibujado con talento por Shuster, su brillo particular no consistía solamente en que había sido el primero de los superhéroes, sino “*en el concepto de su alter-Ego*” (Feiffer). En efecto, los otros superhéroes, en un sentido, introducían la idea de la identidad falsa. Los “costume héroes” precedentes como *The Phantom* o *The Lone Ranger* escondían la verdadera identidad detrás del disfraz o del antifaz. Estos héroes necesitaban separarse de quienes verdaderamente eran, convertirse en otros para poder luchar contra el crimen. En *Superman* la operación era al revés: las ropas civiles son su disfraz y sus ropas de superhéroe las verdaderas. Superman no es el doble de Clark Kent sino al revés.

Entre las casas que salen a la competencia de *Batman* y *Superman*, los dos poderosos personajes de la National Periodical Publications (Superman D.C.), es preciso recordar, entre otras a Gold Key, Harvey, Stadium, Ace Magazine Inc., Hillman Periodicals, Better Publ., Comic House, Fox Publications, Quality Comics, Fawcett Publications y Timely Comics Group. Esta última, de especial importancia, puesto que su nombre hoy olvidado

oculta nada menos que los orígenes, durante los “early forties”, del Marvel Comics Group de los años sesenta. Timely cambia dos veces su nombre durante aquellos años: primero por el de Marvel Comics Group, el que abandona por el de Atlas, para adoptar finalmente el primero.

En 1941 y en el primer número de *Whiz Comics*, Fawcett lanza a Billy Batson, el personaje que debía pronunciar las palabras mágicas “Shazam” para convertirse en el Capitán Marvel. Desde entonces el superhéroe aparece en varias publicaciones de la casa: *Captain Marvel Adventures*, *América’s Greatest*, *Marvel Family*, *Mary Marvel*. En 1941 la National Periodical inicia un juicio a Fawcett: el Capitán Marvel se había apropiado de la marca distintiva de Superman, como el poder de tornarse de simple mortal en “superser”, la capacidad de volar, las botas, la capa. El juicio fue abandonado en 1953 cuando Fawcett decide la defunción de sus publicaciones y Marvel deja de aparecer. Por otra parte, el nombre mismo del personaje sería famoso en la historia de “comics”, editoras y superhéroes, y ante todo hay que distinguirlo de los títulos de las publicaciones de la casa Timely, y por lo mismo nada tiene que ver, en su origen, con Marvel Comics Group. En 1965, el nombre del personaje fue apropiado por una editora que intentaba introducir una línea nueva de superaventuras. El nuevo personaje era un profesor universitario que ante una situación de peligro se calaba su traje rojo, frotaba un amuleto mágico y gritaba la palabra “Split” (ábrase o sepárese); sus brazos y sus piernas se quebraban entonces en seis piezas que salían disparadas por el aire en diferentes direcciones para golpear a sus enemigos. Los ojos de este nuevo Marvel despedían rayos Láser, que reducían a metal fundido las armas enemigas; para volver a ser sí mismo le bastaba con pronunciar la palabra “Xam”. Cuando Martin Goodman, de la casa Marvel Comics Group, que editaba personajes de la popularidad y calidad de *Sub-Mariner*, *Human Torch* y *Spider*, ofreció a Fass, el segundo creador de Marvel, la suma de

6.000 dólares para adquirir el derecho de usar el nombre del personaje, éste los rechazó. Sorprendido pero impávido Goodman ordena a sus artistas seguir adelante, y pronto aparece entonces el tercer *Captain Marvel*³⁹. El nuevo personaje, creado por Stan Lee y Gene Colan es un capitán de la Flota Espacial de una galaxia llamada Kree, y se halla a las órdenes del “Imperial Minister of The Supreme Intelligence”, quien lo ha enviado a la Tierra para castigar a los hombres por la destrucción del “Intergalactic Sentry N° 459”. Marvel, quien accidentalmente desvía un cohete lanzado por los EE. UU., y huye le la persecución de los soldados de la Tierra, encegueciéndolos con su lanzarrayos, reúne algunas de las cualidades que caracterizaron al nuevo panteón de Marvel Comics Group. No sólo el dibujo de trazos decididos y vigorosos, la línea torneada y dura, la exageración de las perspectivas, la distribución grandilocuente de las masas físicas, lo alejan definitivamente del dibujo fino y caricaturesco de Otto Binder, quien tal vez sólo copiaba a Superman a condición de parodiarlo. El carácter mismo de la historia, el supratitanismo del héroe, su carácter dependiente, los equívocos en los que se envuelve, diferencian claramente al nuevo Marvel del personaje de los años de la edad de oro.

El nombre Marvel se mezcla también con las primeras publicaciones de Timely, *Marvel Mystery*. En el número uno de esta publicación (noviembre de 1939) aparecían por primera vez *The Human Torch*, *Submariner* y *The Angel*. Los dos primeros reunían características, ya entonces, que asegurarían su permanencia en el panteón de Lee y Kirby: estar referidos a “elementos” cósmicos (el fuego, el agua) y detentar una personalidad moral equívoca, puesto que el príncipe Namor “odia a los hombres” (Feiffer). Tercera característica (también ésta distintiva de los Comics Marvel de los años sesenta): que los dos héroes luchan entre sí. *The Human Torch* dibujada originariamente por su creador, Carl Burgos, pre-

³⁹ El juicio, por supuesto, no terminó ahí.

sentaba a un personaje cuya vida era la creación de un sabio, el profesor Horton: “*Yo he creado —explica a los reporteros— un hombre sintético... Una réplica exacta de un ser humano.*” En la línea del Dr. Frankenstein, el sabio ha errado de alguna manera la composición del ser creado, teme a sus monstruosidades, y lo encierra en una caja transparente. Varias veces reducido a tener que permanecer entre paredes de vidrio, “Torchy” logra siempre zafarse y comete algunos incendios involuntarios.

En uno de sus posteriores intentos de huida, y sin intención, mata al sabio que lo creó. Sin dominio completo de sus llamas, el personaje, sospechoso para la policía, o mientras es perseguido por ella, persigue a los malhechores. Más tarde entrará en la policía y será nombrado “el primer oficial legal sin uniforme”. En los números 8, 9 y 10 de *Marcel Mystery* sostiene su primer duelo con *Sub-Mariner*.

El príncipe Namor, el personaje creado por Bill Everett, era hijo de la princesa Fen, del reino submarino de Atlantis, y del comandante McKenzie, de la Fuerza Naval de USA. El ejército de Atlantis planeaba atacar a los pueblos de la superficie y Fen, que había sido mandada para seducir a McKenzie, se enamora de él. McKenzie logra entonces destruir el ejército de Atlantis y Fen retorna a su país, donde más tarde nace *Sub-Mariner*, quien desde entonces es educado en el odio a los seres de la Tierra, a quienes jura destruir. Lo intenta repetidas veces, pero siempre fracasa, entre otras por la intervención de *The Human Torch*. Durante los años de la Segunda Guerra Mundial y con la entrada de los EE. UU. en la guerra, Namor no sólo se une a los aliados (abandonando su insidioso propósito original) sino también a la línea seguida desde entonces por gran parte de los superhéroes norteamericanos de historietas, quienes no han dejado de luchar contra los enemigos de los EE. UU., y exhibir —y esto, lo hemos visto, en la línea jamás abandonada por Roy Grane, Robbins y Caniff— lo que más tarde se convertiría en el belicismo y el chauvinismo más agresivo.

No es necesario repetirlo, pero si los “comics” no son inofensivos, mucho menos lo son los “comics USA”. Ese chauvinismo en gran parte no es sino el resultado de una de las reglas del género: el esquematismo: “*Superman no podía existir* —escribía Wertham, uno de los más convencidos detractores de la historieta— *sin una troupe de infrahombres y criminales; el crimen no es sino la sola posibilidad de su existencia. Al lector sólo le caben dos actitudes: imaginar que él mismo es Superman, rodeado de una raza de infrahombres, o bien desarrollar su tendencia a la sumisión.*”⁴⁰ Si le quitáramos a este párrafo su aire cientifizante, basado en una dudosa psicología de la proyección (el lector se “proyecta” en el personaje, el lector resuelve sus complejos por identificación proyectiva) es cierto que el autor del personaje tanto como el lector deben decidir aquí, en el interior de un esquema moral de hierro, y a cada instante, por sí o por no. Pero la manera como se llenan los lugares del esquema, así como los contenidos, no los decide el género, sino los artistas, los autores de los personajes y las historias. De esta manera Superman no es negativo en sí —salvo que se eche mano de esa psicología de las “proyecciones”, hoy envejecida—, sino a raíz de las historias inventadas con el personaje. Y se sabe: para el caso de Superman que éste no ha dejado de desplegar, ideológica y políticamente hablando, bastante actividad. Esta lo lleva no sólo a proclamar las virtudes del ejercicio físico (*Superman*, D. C. N° 170) sino también a probar bombas atómicas, realizar propaganda en África, y luchar además en Bahía Cochinos (una supuesta isla Borora) en contra de la dictadura...

De cualquier manera esta actitud política ha sido positiva (ideológica y moralmente) en los años de la Segunda Guerra Mundial. La veta en que los artistas introducen entonces a los superhéroes no se mezclaba ni de chauvinismo, ni de anticomunismo, ni de un belicismo

⁴⁰ Cf. Frederic Wertham, *The Seduction of the Innocent*, Nueva York, Rinehart, 1954.

agresivo. Y hay ejemplo donde se revela la emoción verdadera que estaba detrás de la necesidad de comprometer a los héroes de papel en aventuras reales. Es el caso de *London*, el personaje que Jerry Robinson —uno de los mejores dibujantes de la década— lanzara en los años de la invasión de Inglaterra. Por otra parte la guerra de papel no carecía de alcance ni dejaba de tener consecuencias: en 1942, e inmediatamente después de uno de los triunfos de Superman sobre los alemanes, Goebbels escribe furiosamente: “*Dieser Uebermensch ist ein Jude*” (Superman es un judío).

Otra cuestión: la posición de la mujer en el interior de las superaventuras y con respecto a los superhéroes. Para contrarrestar la masiva influencia de superhéroes masculinos, un psiquiatra crea en 1942 *Wonder Woman*. El personaje, que había sido ideado mediante un plan racional, resultaba poco convincente: “*Mi problema con Wonder Woman consistía en que yo nunca pude creer en sus dotes. Puesto que si era tan fuerte como afirmaba serlo, ¿por qué no tenía un aspecto más rudo? ¿Por qué no era más corpulenta? Y ¿por qué sentía yo siempre que, por más que ella alardeara de su fuerza de amazona no habría durado un round con Sheena, la Reina de la Jungla?*”⁴¹ Por lo demás el Dr. Wertham, cuando se queja de la homosexualidad de Batman y Robin, no olvida señalar el lesbianismo de la superheroína: “*Para los muchachos, Wonder Woman es una imagen temible. Para las chicas, es un ideal mórbido. Ahí donde Batman es antifemenino, Wonder Woman y su contraparte son definitivamente antimasculinas.*” Otros personajes femeninos del género: *Miss América*, que es publicada por Timely en 1944, y *The Black Widow*, que aparece en torno de los mismos años.

Junto a las figuras de Superman, Batman, Sub-Mariner, The Human Torch, Capitán Marvel, es necesario colocar, y en un mismo nivel, los nombres de The Flash, The Plastic Man, The Hawkman, Captain América, The

⁴¹ Feiffer, pág. 44.

Spectre, *The Spirit*. Esta última es sin duda una de las mejores tiras norteamericanas. Will Eisner, el creador y el dibujante, ha inventado, con una originalidad absoluta, un espacio específico (no hay otro modo de decirlo). Los cuerpos de los personajes de Eisner muy pocas veces conservan una posición normal: se inclinan, se doblan, se estiran. Hacen pensar en la goma, pero sin dejar de conservar una cierta firmeza interior. Si dos personajes aparecen uno junto al otro difícilmente dejarán de apoyarse el uno en el otro.

Y en verdad, no es la perspectiva la que se exagera: se siente que en el espacio de Eisner no hay un punto de vista fijo, a partir del cual las cosas y los objetos se reacomodarían en sus propios sitios. Cuando un cuerpo aparece conservando su vertical, por ejemplo, es una pared de fondo la que se inclina. Por lo demás, sobre este espacio convulsionado, Eisner impone los *patterns*



FIG. 10. — Will Eisner, *The Spirit*

visuales, los clisés de las reglas efectistas del género: un puño del que sale un dedo recto apuntando y rozando la cara del malvado, el zumbido y el desplazamiento producidos por un golpe que reordena instantáneamente este universo de cosas aplastadas y de perspectivas de locura. Las historias mismas, las aventuras en que el héroe se envuelve, no están por debajo del nivel del dibujo. Las historias, melancólicas y didácticas, exhuman un cierto aire judío (Feiffer), un parecido bíblico.

Eisner, creador de otras aventuras, como *Hawk of the Seas* y *Muss'em-Up Donovan*, y que ha trabajado entonces para Fiction House, y más tarde para Quality Comics, publica *The Spirit* por primera vez en 1939 como suplemento dominical. Más tarde la tira aparece en "books" y en publicaciones especiales, y en una reimpresión, en 1966, de Harvey Comics.

Hawkman, aparece, junto a *Flash*, en Flash Comics Nº 1 en 1940, una publicación de la casa Gardner Fox. Cáster Hall, era la reencarnación de un guerrero egipcio; capaz de volar mediante el uso de un cinturón construido con el "novenio metal", al mismo tiempo estaba habilitado para comunicarse con los pájaros. En apariciones posteriores el héroe era secundado por *Hawkgirl* (Shiera Sanders, su novia). Dibujado originariamente por Neville, más tarde fue continuado por Sheldon Moldoff, y posteriormente por varios dibujantes, entre quienes se cuentan nombres ilustres, como Joe Kubert y Carmine Infantino, los dos mejores artistas con quienes cuenta actualmente la National Periodical. Kubert dibuja Flash desde 1946 a 1951; la tira aparece entonces en *Big All American*, una publicación D.C., y participa de la "Justice League of América". Flash es por otra parte el único miembro de la liga que apareció en los 57 números de *All Star*.

All Star Comics había sido publicada por D.C. desde 1940 a 1951; aquí los superhéroes aparecían formando la "Justice Society of América", una liga que los agrupaba y en cuyo interior corrían aventuras comunes. Hawkman, Flash, Green Latern, The Spectre, Dr. Fate,

Sandman, Wonder Woman, Johnny Thunder, Superman y Batman, Atom, Black Canary: ellos formaron la J. L. A. hasta la última aparición de *All Star*. Más tarde, en los años sesenta, D.C. revivirá la sociedad de superhéroes en un nuevo “book”, que aún continúa publicándose: *The Justice League of América*. Aparte de los tres grandes títulos D.C. de los años treinta, que la casa sigue publicando (*Detective Comics*, *Action Comics*, *Adventure Comics*) y de un título de importancia histórica como *More Fun Comics* que comienza a publicarse en 1935 y que llega hasta 1946; es preciso recordar *All American Comics* (1938–1948), y los que aproximadamente aparecen a lo largo de los años cuarenta como *Sensation Comics* (1942–1952); *Flash Comics*, que aparece en 1940, se interrumpe en 1949 hasta que es retomada en 1959; *Green Lantern*, que se inicia en 1941 y dura hasta 1949, y que es retomada en 1960 con la presentación de un nuevo *Green Lantern*.

Estas fechas correspondientes a las publicaciones de una de las editoras mayores, la que junto a Marvel ha logrado sobrevivir hasta el presente (por causas diversas, es cierto: la D.C. debe su permanencia a la permanencia de personajes de la talla de Superman y Batman, mientras que Marvel a la invención de un estilo), indican no sólo la baja de la curva de ventas que alcanza a todas las publicaciones, sino un cambio general de la situación. Es difícil fijar con precisión los factores de ese cambio. Tal vez, una sobresaturación del mercado que combina mal con el ensanchamiento creciente del número de aparatos de T.V. a lo ancho de todo los EE. UU.; sin embargo, las cifras de venta del “book” vuelven a crecer en los años sesenta. O tal vez ocurre simplemente que la masa de personajes y de superhéroes de los años cuarenta estaban hechos muy a la medida de la época de la guerra y de la inmediata postguerra. Y efectivamente, si la casa Marvel volverá a ganar el mercado en los años sesenta, será sobre una estrategia editorial renovada y una nueva constelación de aventuras y personajes. Por otra parte, los hechos mismos parecen contradictorios.

¿Que sentido tiene la aparición, en la primera mitad de los años cincuenta, de una institución de control moral en el mismo momento en que decrecen las cifras de venta? En fin, sería preciso recolocar estos interrogantes en el cuadro amplio de la historia de los EE. UU. y en el análisis de la sociedad en su conjunto. Ni la historieta, ni su posición en el mercado de consumo, podrían permanecer ajenas a ciertos cambios históricos del gusto, y a las contradicciones de la estructura social y económica —de los que aquellos cambios no son sino una consecuencia— de una sociedad con altos índices de movilidad social, y donde la disminución de la distancia social es simultánea a la rigidez de la estructura política y económica. En el comienzo de los años cincuenta el desarrollo de una sociedad que entra en su etapa postindustrial, la necesidad de creación de productos de consumo diferenciado y masivo, y las exigencias de una cultura basada todavía en una ética individualista, son las líneas maestras, fuerte y duramente percibidas ahora, que constituyen seguramente una situación nueva. Despersonalizados, y simultáneamente, individuos neuróticos —a la dostoiéwskiana, como se ha dicho— los superhéroes de Marvel, indican todavía hoy, y con bastante precisión, estos mismos vectores.

Ya desde mediados de los años cuarenta algunas casas editoriales se deslizaban hacia la publicación de historietas de terror. En abril y mayo de 1950 E.C. lanzaba *Tales from the Crypt*, *The Haunt of Fear*; *The Vault of Horror*. Los temas, si no nuevos, eran vigorosamente abordados; los dibujantes, muy buenos. Surge entonces un grupo de artistas notables: Al Williamson, Frank Frazetta, Wallace Wood, Joe Orlando, Jack Davis. Un nuevo tipo de humor se modula en el interior de los temas de terror, y se podía ya reconocer en los asuntos lúgubres de Jack Davis una vena satírica que incluye el grotesco y el gusto por el absurdo. *The Vault of Horror*, cuya aparición llevaba el número 12 (continuaba otro título, *War against crime*) ha sido considerada la primera publicación de la nueva tendencia. En *Panic*, que apare-

ció en febrero de 1954, la Educational Comics generaliza la parodia: parodia del terror por un lado, parodia por otro lado de *Dick Tracy* (Nº 5), *Li'l Abner* (Nº 3), *Alley Oop* (Nº 8), *The Phantom* (Nº 6). El título, se sabe, que concentraría toda la inteligencia puesta en juego por esta nueva tendencia, es *Mad*, cuyo primer número data de octubre de 1952. Y efectivamente, y si se quiere encontrar algún parecido contemporáneo con la impresión nueva que se tiene al abrir cualquiera de sus páginas, habrá que remitirse, para la misma época, a los pintores pop de la vanguardia inglesa; véase *Just What Is It that Makes Today's so Different, so Appealing?*, un collage de Richard Hamilton de 1956⁴². Y ¿qué es lo que hace tan atractivo al hogar? Bien: la invasión de los productos de la cultura masiva, su superposición, la mezcla, la presencia de las imágenes de la pantalla televisiva, los *patterns* visuales impuestos por la publicidad, el diseño de letras para marcas manufactureras de objetos de consumo cotidiano; y también no sólo el culto de la belleza física y de la salud, sino la presencia, sobre el piso mismo de la habitación, de un objeto que denuncia y concentra a la vez el sentido de sí mismo y de los demás objetos del contexto: un grabador. ¿Pero, no aparece además, y sobre la pared de la habitación figurada por el collage, y en ampliación, la tapa de una revista de historietas en la que claramente se distinguen los globos y las letras de un diálogo? Cada uno de los “contenidos” del trabajo de Richard Hamilton recortaba el mismo campo de los temas habituales de *Mad*.

El estilo es la parodia, pero los temas son los únicos que se adecuan a este afán disolvente: desde un medio de comunicación masiva (la historieta en el “book”) cabe entonces la parodia de la comunicación masiva. La televisión, el cine, las marcas publicitarias, y no solamente las historietas, son parodiadas, “repetidas” y envueltas en una atmósfera de desorden y de leve terror que asocia *Mad* a las otras publicaciones de la nueva tenden-

⁴² Lucy R. Lippard, pág. 38.

cia. *Mad*, que sale a la venta por primera vez en octubre de 1952, y se publica hasta 1955 en forma de “book” (Nº 23), adquiere desde entonces formato de revista. Entre las mejores parodias de historietas publicadas en esos primeros 23 números deben recordarse las de *Batman* (Nº 8), *Flash Gordon* (Nº 11), *Terry and the Pirates* (Nº 6), *Bringing up father* (Nº 17), *Wonder Woman* (Nº 10). (Todas ellas se hallan recogidas en la reedición de gran parte del material de los 23 números por Ballantine Books.)

Desde el comienzo de los años sesenta las tendencias (tipo de dibujo y de grafismo, pertenencia a “medios” diferentes, temas, y actitud sociopolítica incluso) se definen según las siguientes líneas de fuerza:

a) Por una parte, es imposible ignorar una cierta generalización del estilo en la línea de la “tradición E.C.”, esto es, la influencia difusa, u obvia a veces de *Mad*;

b) el lanzamiento exitoso de dos nuevos “terror comics”: *Creepie* y *Eerie* (y no se sale todavía de la “tradición E. C.”);

c) el replanteo del concepto de superhéroe por Stan Lee y Jack Kirby, y los consecuentes *best-sellers* de Marvel;

d) la publicación, finalmente, de historietas en dos nuevos medios. Uno de ellos el libro (generalmente de formato pequeño), que si bien había existido siempre, constituye ahora la empresa ya afianzada de editoriales grandes, “serias” (como Reinhart, por ejemplo). *Pogo*, *Peanuts*, *B.C.*, esto es, las historietas “intelectuales” invaden ahora las librerías. Pero otro medio de comunicación interesante y que no debe dejarse de lado tratándose de historietas lo constituye el tabloide “underground”: un dibujo rudo, un grotesco vigoroso, recorren las páginas de *The Los Angeles Free Press*, *The East Village Other*, *The Verkeley Barb*.

Influencia de Mad. Se podría hablar aquí de una cierta generalización del uso de la parodia. Aparte de Superman y Batman, que han servido para todo tipo de juegos (para *posters* por ejemplo: un judío disfrazado de Su-

perman, o bien el Superman de Feiffer con cuerpo de superhombre y la cara del presidente Johnson), no hay que olvidar una publicación de Marvel, en donde la casa se burla de sus propios superhéroes. El título mismo de la publicación, *Not Brand Echh*, denuncia —sin ocultarlo— la relación con *Mad* (la expresión “echh, onomatopeya del disgusto y del asco, no es más que una de las invenciones de *Mad*)⁴³. Por lo demás, la parodia de historietas es procedimiento bastante corriente de las publicaciones “underground”: *Peanuts*, *B.C.*, *Li'l Abner*, son utilizados aquí a la manera de *Mad*. En *The Realist*, una revista neoyorquina (Nº 66, abril de 1966), Linus, por ejemplo, contesta a Lucy que la neurosis que le impide separarse de la frazada le servirá al menos para que no lo llamen a los veinte años para luchar en Vietnam. En la línea de *Mad*: *Playboy's Little Annie Fanny*⁴⁴, y *Phoebe*⁴⁵.

Los superhéroes de Stan Lee y Jack Kirby. Durante la época de afluencia de superhéroes, hemos visto que algunos poseían ya ciertas características que serían retomadas, acentuadas por el Marvel Comics Group de los años sesenta. Supercuerpos relacionados con “elementos” cósmicos, como el fuego, el agua, el tiempo. Una cierta contaminación, al nivel del relato, con tradicionales cuentos de terror. La idea de que los superhéroes podían erigirse en enemigos y luchar entre sí, como Human Torch y Sub-Mariner. Y finalmente el hecho de que, problematizados por sus personalidades duales, o por su situación siempre exterior al grupo social, los superhéroes podían ser desdichados o personalidades atormentadas, o

⁴³ *Echh* funciona a la vez como parónimo de *issue* (número de revista). El título traducido significaría: *Número fuera de serie y/o Ajjh* (de asco) *fuera de serie*.

⁴⁴ Historieta de Harvey Kurtzman y Will Eider, publicada en la revista *Playboy* a partir de 1962, y recopilada en un álbum bastante lujoso, Nueva York, Play Boy Press, 1966.

⁴⁵ “The Adventures of Phoebe Zeist-Geist”, que se publicó en 1966 en *Evergreen Review*, fue recopilada en libro, Nueva York, Grove Press Inc. (copyright de los autores), 1968.

directamente enfermos. El más original de los superhéroes actuales, en esta línea, es *Spiderman*. El superhéroe hace su primera aparición en el número 15 de *Amazing Fantasy* (setiembre de 1962), y a partir de junio de 1963 aparecerá en un "book" con su nombre como título. Creación de Stan Lee y dibujado en su origen por Steve Ditko, Spiderman parece más una reflexión sobre el concepto de superhéroe que un superhéroe auténtico: ridículo, detenta la personalidad de un solitario asocial. Objeto de persecuciones y odio bajo su personalidad real, víctima del odio unánime bajo la máscara de Spiderman, lleva una vida desgraciada y frustrada. Las aventuras, de sabor cáustico, son de un humor inestable.

Pero el título que ha sido *best-seller* en los últimos años es *The Fantastic Four*, un tema de superhéroes capitaneado por *Mr. Fantastic*, y que cuenta como miembros a Human Torch, Invisible Girl y The Thing (este es, el monstruo, alias Benjamin G. Grimm, la vedette del grupo). The Thing, con su fuerza formidable y su péximo carácter, su monstruosidad física, es efectivamente el prototipo buscado por Kirby y Lee.

Otra creación de Stan Lee: *The Avengers* (nada tiene que ver con la serie de televisión del mismo nombre), muestra una asociación precaria y primaria entre superhéroes (Captain América, Hawkeye, Quicksilver, Flash, Goliath, The Wonderful Wasp). *X-Men*, otro título, muestra otro grupo de superhéroes: las historias explotan sus diferencias psicológicas sobre el fondo de un grupo social heterogéneo.

Grafismo underground. Se ha llamado sucesiva y/o simultáneamente "hippies", o "happeners", o "Flower Children", y también "Vietniks", "peacenicks", "beatnicks" y "freaks" (mogólicos, física y mentalmente deformados) a los responsables de estos periódicos, generalmente tabloides y semanarios, cuyo modelo, hoy el más institucionalizado, es *The Village Voice*, que aparece doce años atrás y que cuenta con una audiencia estable de 70.000 lectores. Tabloides de tipo semejante han aparecido en San Francisco, Los Angeles, Chicago, Bostón,

Detroit, Filadelfia: aproximadamente treinta semanarios o quincenarios ya establecidos, y otros cuarenta de aparición menos regular. Muchas de estas publicaciones han formado ya un Sindicato Underground, para facilitar la transmisión de noticias y material gráfico, la UPS, que organiza la existencia del “*anti-Establishment, avant-garde, New Left, youth oriented periodicals which share common aims and interests*”⁴⁶. Una característica de estos periódicos: que la cantidad de material visual y escrito es a veces la misma, o en algunos casos el primero supera la cantidad de material escrito. El “underground” se acerca así a un estilo dadaísta muchas veces consciente y ciertas formas de impacto visual, más la violencia de la posición ideológica (sexo, Vietnam, denuncia del “Establishment” en todos sus niveles, una cierta vanguardia en estética) la que no siempre es demasiado clara, se manifiesta en la presentación visual misma del tabloide, y por lo mismo, un cierto estilo gráfico, rico en combinaciones, cargado, barroco, ofrece un campo donde el dibujo caricaturesco, o mejor, la caricatura violenta el “cartoon”, y también el “comic strip”, tiene no sólo cabida sino una función unificadora. Para un estilo expresivo que se sostiene sobre el contrapunto violento de la imagen visual con el texto escrito, la historieta no podía permanecer ajena.

Pero la historieta “underground” está más cerca por momentos de la pintura de vanguardia que los franceses han bautizado con el nombre de “figuration narrative”⁴⁷, que de la tradición tranquila y del desarrollo de la his-

⁴⁶ “Periódicos de la juventud anti-conservadora, de vanguardia, y de la nueva izquierda, que comparten fines e intereses comunes.”

⁴⁷ Término forjado por Gerald Gassiot-Talabot. Véase catálogo (Louvre), págs. 229-251. No se refiere a una escuela sino a un modo de expresión: *aquel que implica a la vez una referencia a la dimensión temporal en la elaboración de la tela y una evolución del proceso de lectura de esa misma tela por el espectador*. Lichtestein, Télémaque Rosenquist, Raushemberg, Fahlström, Arroyo, Berni, Rancillac, caerían bajo la designación.

torieta norteamericana. Los jóvenes “underground” sólo aceptan contar una historia a condición de convertir en problema la relación del dibujo con el texto escrito: y abundan así los *gags* —no ignorados es cierto por el “Establishment”— que problematizan el lenguaje de la historieta (ruptura de cuadros, utilización del dibujo de las letras, exagerada utilización decorativa de la línea). Este estilo violento y rudo, que recuerda fuertemente a Opper, a Herriman, al *Thimble Theatre* de los años veinte, y en general al grafismo primitivo de entonces, encuentra su mejor vena pornográfica en las ilustraciones de Alan Shmer, quien escribe también los textos, y en R. Crumb, Kim Deitch, Algernon Backwash y M. Rodríguez, seguramente seudónimos, que publican regularmente en el *Eats Village Other*.

Pero ¿qué decir de estos dibujantes? Ante todo, que en ellos se prueba hasta qué punto no se puede juzgar a la historieta, ni valorizar historietas, desde el punto de vista de un esteticismo tranquilo. ¿Recrudescimiento de la pornografía? Efectivamente: pero por un lado hay que juzgarlos en comparación con los famosos maestros de la línea del Doubletone y de Sickles. Impávidos, tira tras tira, año tras año, los dibujantes de la época de Tarzán siguen dibujando hoy el mismo tipo de plancha, sobre el mismo tipo de ideas de veinte y treinta años atrás. Mundialmente conocidos, dentro y fuera de un país envuelto en una guerra inútil e injusta, y en una sociedad que no ha abandonado el racismo y amenazada por los veranos calientes, exhiben una fidelidad absoluta a los símbolos oficiales de los EE. UU. Pero por otra parte, ¿cómo negar todavía hoy a la pornografía su índice estético y aun, y sin salirse del nivel de los valores estéticos, su potencial expresivo? Por lo demás, quién sabe si no habrá que encontrar en esta historieta escatológica y pornográfica, que invade estos periódicos de alcance escasamente masivo (500.000 ejemplares suman cuanto más la tirada conjunta de las 70 publicaciones) el sentido oculto, o más simplemente, el revés del sentido, de 70 años de historia de la historieta norteamericana.

APÉNDICE

HISTORIETA Y MORAL:

DICK TRACY O LAS DESVENTURAS DEL DELITO

Chester Gould, el inventor, el dibujante y el responsable de *Dick Tracy*, nació en Pawnee, Oklahoma, el 20 de noviembre de 1900, y a la edad de siete años descubrió su vocación de dibujante. Graduado en la School of Commerce & Marketing de la Universidad Norteamericana del Noroeste, comienza a trabajar en 1923 para un diario de la cadena de Hearst, el *Chicago American*. Dibuja entonces su primera historieta, *Fillum Fables*, y boceta publicidad para el *Chicago Daily News*. En 1926 contrae matrimonio con Edna Gauger, y en 1931, por encargo del famoso Capitán Patterson, el inquieto “manager” del *Daily News* de Nueva York, crea la tira que sellaría su fama y su fortuna. Desde entonces lleva una vida retirada, apacible, dedicada a su trabajo. “*Edna y yo vivimos desde 1935 en una chacra cerca de Woodstock, Illinois. Hemos tenido una hija, Jean, casada con Richard O’Connel, y una nieta llamada Susie. Mi ambición: mantener la calidad y el éxito de Dick Tracy*”.

En efecto, y como muy pocos otros ejemplos —Milton Canif y Roy Grane— Chester Gould pertenece a la estirpe de los viejos *cartoonists*: en primer lugar, guionista y dibujante son aquí una y la misma persona; y en se-

gundo lugar, ejerciendo un oficio inmutable, mantiene una fidelidad total a un estilo creado treinta años atrás. El programa de trabajo de Chester Gould es imperturbable: *“escribe los diálogos los lunes y los martes, y dibuja el resto de la semana de 7 a 14 y 30 horas, secundado por sus colaboradores: Coleman Anderson para los paisajes, y Ray Gould, su hermano, como letrista. Si sobre su escritorio hay un calibre 38, es sólo para la exactitud del dibujo. Singularmente Chester Gould hace sus resúmenes después de terminar los episodios: no conoce todavía el fin cuando comienza”*¹.

Gangsterismo. Pero deberíamos preguntarnos ante todo por el sentido y el origen de una tira con características tan especiales. Según Stephen Becker, Chester Gould habría participado, sobre el filo de los años treinta, de un sentimiento común, un cierto disgusto por una ola prolongada de exuberante y desenfrenado gangsterismo. Disgusto contradictorio, puesto que el gangsterismo parecía formar sistema con las leyes de la represión, las que dañaban la idea de respeto por la libertad individual. Contra una legislación un tanto enloquecida, se abría paso una básica ratificación de la libertad (*“¡Cada cual puede irse al infierno a su manera, gracias!”*). Mientras los contrabandistas y la mafia despertaban temor pero simpatía, las autoridades se hacían merecedoras de desprecio: no solamente eran incapaces de derrotar al crimen y la mafia, sino que generalmente vivían en contubernio con ellos. Por lo mismo: *Las bases de la nueva tira resultaban satisfactorias. Un policía de civil*² *sal daba cuentas con rufianes y contrabandistas y lo hacía con mano pesada*³.

Violencia en el castigo, e inapelable condenación de

¹ *Giff-Wiff*, N° 20, 1966.

² *Plainclothes Tracy* (Tracy, policía de civil) era el nombre que Chester Gould había dado a la tira, pero Paterson la rebautizaría antes de su aparición. Dick, en *slang* americano, significa detective, entre otras cosas, puesto que también designa el genital masculino.

³ Stephen Becker, pág. 194.

los malhechores: he aquí los parámetros fundamentales del básico antihumanismo de *Dick Tracy*. Se sobreentiende que además no existe ni puente ni compromiso posible entre el detective y los malhechores. No sólo cualquier tipo de complicidad queda descartada, sino que por sus hábitos cotidianos y su manera de vivir Tracy es absolutamente heterogéneo al mundo del crimen. Figura opuesta al detective excéntrico y refinado, Dick Tracy es el habitante común de cualquier ciudad de cualquier Estado norteamericano, que vive de acuerdo con la ley y se siente amparado por ella, y a quien por lo mismo jamás se le podría pasar por la cabeza la posibilidad de cuestionar su sentido o su valor. No existe en esta tira la mínima reflexión sobre la justicia, esto es, sobre la relación que une a la ley escrita con su aplicación concreta: la condición de *Dick Tracy* es el aspecto incuestionable del *statu quo* social y el legalismo más simplista. La ley jurídica existe, y eso es todo: ella previene y castiga; la tira es una densa acumulación de historias sobre su aplicación penal.

Kit, Nick, Dick. Por otra parte habría que reubicar esta historieta en el interior de la literatura popular y la novela policial norteamericana. De los viejos folletines conserva el gusto por el planteo moral esquemático. Y sin duda se podría decir sobre Dick Tracy lo mismo que sobre Nick Carter, el famoso detective de Hubert Coryek: "*Herederos de Kit Karson y de Bufallo Bill, Nick Carter transplanta las aventuras de la pradera al mundo de la gran ciudad (...) La ciudad hongo, con sus edificios en construcción, sus empalizadas, sus terrenos baldíos (y que) fácilmente se convierte en una jungla terrible, donde todo es posible, incluso lo extraordinario. Pero queda muy poco para los juegos de la inteligencia*"⁴. Además, la forma sonora del nombre Dick Tracy está indudablemente calcada de Nick Carter (paronimia, extensión semejante y caída de los acentos), de la

⁴ Boileau-Narcejac: *La novela policial*, Paidós, Buenos Aires, 1968, pág. 68.

misma manera que éste calcaba el modelo Kit Carson⁵. Comparación pertinente, al mismo tiempo, al nivel de algunas características de la economía argumental. “*En sus aventuras, Nick adivina todo desde el principio, convirtiéndose el relato en una especie de persecución que termina con el triunfo de la justicia. Lo que sobre todo lo ayuda es su conocimiento práctico de los casos y su experiencia casi universal*”⁶.

En *Dick Tracy* la regla es casi absoluta, y se puede ver hasta qué punto ocupa la persecución del culpable, desde el punto de vista cuantitativo de la intriga, una extensión bastante considerable. En un episodio de 1962⁷, las cantidades se distribuían así: prólogo (transición de la serie anterior a la que comienza, disposición de elementos que conformarán la nueva aventura), 14 tiras; investigación y descubrimiento del robo, 66 tiras; intervención directa de Tracy, lucha contra los bandidos y su destrucción, 62 tiras; epílogo (en esta aventura se trataba de rescatar el cadáver del “jefe de la Liga Mundial contra el crimen”) 22 tiras; postepílogo, 5 tiras. El sentido de la proporción, es evidente. O mejor, de la desproporción —sobre todo si se comparan esas cantidades con los hitos interiores de cualquier relato policial del tipo “problema”, donde el fin de la intriga se coloca mucho más cerca del final, cuando no coincide directamente con la terminación misma del cuento o de la novela.

Anti-Hammett. Al mismo tiempo *Dick Tracy* se halla a considerable distancia tanto de las novelas de Dashiell Hammett, como de los simpáticos rufianes de los folletines del tipo Rocambole o Arsène Lupin. De este último no parece sino una cuidadosa inversión estructural. No sólo porque en *Dick Tracy* no son los bandidos quienes burlan a la policía (es la policía quien humilla siempre, y hasta la náusea, a los bandidos), sino además

⁵ Un análisis lingüístico de esta forma fonética debería decirnos por qué era buena para detectives y justicieros.

⁶ Fereydoun Hoveyda: *Historia de la novela policíaca*, Madrid, Alianza Editorial, 1967, pág. 78.

⁷ Reeditado en *LD-2*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1968.

porque difícilmente exista en la figura de Dick Tracy algo que pueda despertar simpatía. Dibujado con rasgos duros —modelado, como se ha dicho, como un “esquema de madera”— de una personalidad que carece de habilidad especial (ni gran astucia, ni grandes desplantes de inteligencia, ni sentido del humor), despierta por parte del lector como una adhesión irritada, sin fascinación. Si comparásemos además a Tracy con los detectives de Hammett, encontraríamos un leve parecido en el hecho de que éstos carecen también de la relevancia personal de los héroes de folletines. Pero no hay semejanza posible cuando se recuerda que estos personajes no son para nada heterogéneos a los malhechores. En *Cosecha Sangrienta*, la novela donde Hammett lleva al extremo la táctica de acercar la persona y la conciencia del detective a las de los malhechores, hay un momento, después del desmayo del detective, donde ni éste mismo ni el lector están seguros de que no es él quien ha cometido el asesinato. Estas licencias morales, o estos paseos éticos, permanecen en las antípodas del justiciero de Chester Gould.

Suculento castigo al delito. Si se adopta una definición estrecha de lo policial como género, habría que considerar a *Dick Tracy* fuera de él. En esta historieta los aspectos racionales, la deducción y los pasos especulativos⁸ pasan a segundo lugar; rigurosamente hablando, Dick Tracy no es una historieta policial, es una historieta penal. Desde una definición más amplia, que incluyera la persecución del malhechor y el duelo con el detective, podría ser incluida dentro del género. Solamente que en esta historieta negra la destrucción de los malhechores tiene tanta o más importancia que la misma persecución. Un tema iterativo: la violenta, sangrienta, en fin, espan-

⁸ Esta historieta, en verdad, no carece de suspenso, pero éste se distribuye determinado por las reglas del medio, de la tira que aparece todos los días. Chester Gould es un verdadero narrador de tiras, y sabe jugar con la espera del lector, quien debe seguir generalmente durante varias semanas el desarrollo de un episodio.

tosa destrucción de los bandidos. Esta historieta ilustra obsesivamente la frase que dice que el crimen no paga y lo hace con un cargado acento maligno y sádico. El constante triunfo de los policías y la destrucción de bandidos e infractores de la ley opera el castigo sobre el cuerpo mismo del culpable, quien irremediablemente termina ahorcado, o acribillado, o ambas cosas a la vez. Un subtema recurrente a lo largo de las aventuras y los años: en la huida, o durante el duelo con sus perseguidores, el bandido cae preso de las llamas. El final de la aventura coincide entonces con la exhibición de un cuerpo incinerado, reducido a un resultado humillante e informe.

En este sentido se podría decir que en *Dick Tracy* los policías están de más: en verdad sólo precipitan el destino terrible que aguarda a los malhechores. De las 62 tiras (en el episodio del que hablábamos más atrás) que están dedicadas al duelo entre Tracy y los enmascarados, 14 sirven para exhibir a los bandidos envueltos en llamas. Es que en *Dick Tracy* la destrucción del cuerpo del bandido funciona como demostración; es la prueba del destino que pesa sobre el malhechor. Y así como su cuerpo, y aun más allá de la muerte, conoce esa otra humillación que es la indiferencia, el cuerpo de cualquiera de los “servidores del orden” merecerá, y más allá de la muerte, la reverencia, el respeto, el cuidado. Lo que ocurre es que el tema del rescate del cuerpo de un servidor del orden no es en verdad más que la inversión del tema de la indiferencia ante el cadáver destruido de un malhechor.

El fuego y el azar. En la parte de la intriga que corresponde a la investigación, la *serendipity*⁹ juega un

⁹ El término designa la capacidad de hacer accidentalmente descubrimientos felices e inesperados. Es también pertinente en el interior del lenguaje científico y epistemológico: designa las coyunturas donde el azar provee razones para la constitución de las hipótesis. En *Dick Tracy* el monto de *serendipity* está lejos de ser desdeñable. (Véase para la palabra, Boileau-Narcejac, *op. cit.*, pág. 22.)

rol preponderante; en cambio cuando se trata de la persecución y destrucción del criminal, es el azar el que viene en ayuda del detective y del policía. Los malhechores de *Dick Tracy* tienen, además, mala suerte. En un episodio de 1951 Dick Tracy persigue a un bandido que se esconde en una absurda y siniestra caja de madera, empotrada en un árbol. Tracy trepa al árbol, y en el momento en que intenta hacer salir al bandido de la caja, el árbol se viene abajo con Tracy y el bandido. Los policías, que llegan en el mismo momento, corren para desenterrar a Tracy de debajo de las maderas. Magullado, éste comenta: “Debo decir que él está peor que yo.” En el cuadro siguiente, ante el espectáculo del cadáver aplastado, un policía observa: “¡Me parece que entiendo lo que Tracy quiere decir...!”

En efecto, tan recurrente como la incineración del cuerpo del bandido, es el terna del azar que sale a su encuentro y sella su destino. Mala suerte y fuego concurren en una inolvidable aventura de 1950, donde el malhechor, que tiene un brazo artificial al que ha acoplado un lanzallamas, que de pronto escapa a su dominio, se topa con un camión de gasolina, mientras llega corriendo a una esquina y huye de las balas cruzadas de los vigilantes y de Tracy. Cuando las llamas tocan el líquido desparramado, una deslumbrante explosión termina con la situación: Chester Gould la ilustra en un cuadrito bastante bello —donde la línea se hace repentinamente estilizada—, coronado en el centro por la firma del dibujante...

Galería de feos. Dick Tracy no es una lectura de buena compañía. Sin embargo no todo es tan terrible, o lo es pero de una manera *sui generis*. La culpa, seguramente, es de la historieta misma: este medio no es demasiado bueno para producir horror. Es difícil que un dibujo nos haga “entrar” el terror por los sentidos. Los mejores dibujantes de historietas de horror y terror han oscilado siempre hacia una parodia del terror, cuando no directamente hacia la parodia como género o estilo. Fue el caso de *Mad*, la revista producida por la edi-

torial que había sido, casualmente, la principal productora de títulos de terror ¹⁰.

Con *Dick Tracy* ocurre lo mismo: pero Chester Gould es serio cuando habla del destino y la muerte de los malhechores; su estilo contiene además fuertes aspiraciones al realismo. *Dick Tracy* es sin duda una historieta social: es la sociedad real el objeto al que el dibujante se refiere constantemente. Cuando se le reprochó la violencia que campea en *Dick Tracy*, Chester Gould supo contestar que un policía ve más sangre en una ronda nocturna que la que él puede sugerir con todos sus dibujos. Lo que no quiere decir que la sangre que ve el policía y la que sus dibujos comentan desde lo imaginario, no sean una y la misma cosa. Además *Dick Tracy* es una historieta realista en el sentido de que es posible encontrar en ella una sistemática detracción de lo “alto” por lo “bajo”; es decir, de lo “moral” por lo “físico”, de lo “bello o ideal” por lo “feo”.

Operación que recae, en primer lugar, sobre los malhechores: los “malos” de *Dick Tracy* carecen de psicología, sólo tienen fisonomía. Se ha dicho de Chester Gould que el dibujante representaba —para acentuar y extremar el esquematismo moral y legalista— los rasgos psicológicos con los caracteres físicos de los personajes. Observación acertada, pero sólo en lo que tiene de obvio, puesto que no es tan fácil asignar a la extensa lista de los rostros de malhechores, cada una sujeta a distintas deformaciones y a evidentes parecidos, una correspondencia psicológica precisa. Hay en verdad en Chester Gould un fisionomista que se niega a las enseñanzas de Lavasier: él nos entrega los signos físicos, pero nada nos dice de las claves. O bien, éstas son contradictorias o excesivas: hay siempre algo demasiado pedante o abundante en la explicación, de tal manera que ésta tiende a descalificarse a sí misma. Sin duda Chester Gould se burla un poco del lector, juega con sus creencias, hurga en sus prejuicios.

En uno de los famosos epígrafes gráficos que encabe-

¹⁰ Véase en esta misma obra, pág. 85.

zan la plancha dominical de la tira, Chester Gould presenta al lector el dibujo de cuatro rostros y le dice (cuestión para “Detectives aficionados”): “*Estudien estas caras y traten de encontrar cuál tiene el tipo corriente del criminal. La semana próxima verán la respuesta*”. El epígrafe de la plancha de la semana siguiente reza: “Respuesta de la semana pasada. No se lo conoce por la cara.” Lo que ocurre, por lo demás, es que cuando el realismo sociológico y el esquematismo moral pasan el punto del grafismo y del dibujo, el estilo caricaturesco de Chester Gould transforma y trastorna el conjunto de los significados: se opera entonces una maniobra niveladora. En general la fealdad y los rasgos ridículos son propiedades que recaen sobre los malos; pero la regla no es absoluta y ni siquiera tan general. La extensa galería de malos que la tira ha producido a lo largo de los años contiene ejemplares de todas las especies, un complicado bestiario al que se agrega un sorprendente y fantástico “cosificario”¹¹. Entre los rostros y caracteres más asombrosos hay que recordar a “Rhodent”, el asesino con cara de roedor; a “Prunface”, cara de ciruela; a “Shaky”, el asesino cuyo cuerpo tiembla y se sacude constantemente, dotado en cambio de una temible puntería. ¡Y “Midget”, el enano asesino que cabalgaba un San Bernardo! Sin embargo las dimensiones físicas de Constable Ferret, un “servidor del orden” no eran tan normales. ¿Y no hay algo bastante monstruoso en las pequeñas antenas en forma de cuernos que brotan de la frente de los habitantes de la Luna? Un gobernador de la Luna, a quien hay que considerar en el grupo de los “servidores del orden”, no deja de exhibir una cara un tanto temible, coronada por esos apéndices peculiares. Lo mismo “maidmoon”, su hija, la “encantadora” novia de Junior, el hijo adoptivo de Tracy. Se podrían recordar docenas de ejemplos donde se vería que los supuestos indicadores fisonómicos del mal son propie-

¹¹ Los bandidos suelen usar, además, máscaras sorprendentes, como la de *Brush* (brocha), quien se peina la cara.

dades de las que los buenos a veces no pueden desembarazarse. Resumiendo: al nivel de grafismo caricaturesco de Chester Gould, el esquematismo moral carece de señales físicas absolutas, o muy seguras, y se disuelve. *Asociaciones abyectas*. Un pesimismo generalizado y un preciso feísmo impregnan la totalidad del universo de *Dick Tracy*. Un alarmante exhibicionismo necrológico es



FIG. 11. — C. Gould, *Dick Tracy* (copyright Chicago Tribune)

el fondo contra el que juegan los objetos del procedimiento policial: en este sentido la tira es un *museo* policial.

Piénsese: pulseras, armas, máscaras, llaves, objetos duplicados; y también cuerpos acribillados, cadáveres transportados sobre camillas de metal, arrastrados con ganchos de hierro, o bien los pies desnudos de un cadáver a los que se ha colgado una tarjeta de identificación. Objetos de vitrina que Chester Gould coloca cuidadosamente cerca de eso que les confiere “sentido”: el dinero. *“El dinero fácil los conduce generalmente al necrocomio.”* El exhibicionismo de cadáveres se completa y complementa con la exhibición de dinero concreto, de billetes de “papel moneda”. Chester Gould los dibuja a menudo, les confiere un rol preponderante, les dedica cuadros enteros, y muestra al dinero asociado directa y concretamente a otros objetos, y aun en las “posiciones” más inverosímiles. Como el cuerpo de Omer Jamison, el “jefe de la Liga Mundial contra el Crimen”, un montón de billetes aparecen “en órbita”, navegando abandonados en el espacio sideral (episodio de junio a noviembre de 1967). Una pareja de malhechores (la mujer con barbita en el mentón) tratan de rescatarlo con una nave espacial que han robado de la luna; cuando lo consiguen, los billetes aparecen entonces dentro de una jaula que la nave tiene a modo de trompa. En un episodio de 1962 una “tía” de una tranquila familia de provincia descubre una enorme cantidad de dinero que había sido escondido en un camión de lavandería. En lugar de devolverlo o entregarlo a la policía, se apodera de él y lo guarda en su granero. Tracy, tras la pista del dinero, se acerca paulatinamente a la familia de la mujer y al lugar del escondite. En uno de los momentos de la indagación descubre, por medio del delantal de la tía, que es ella efectivamente quien lo tiene escondido: a la altura del delantal donde la mujer debe apoyar sus manos, unas manchas verdes revelan que han sido producidas por el sudor de las manos que han tocado el dinero. Verde, sudor, dinero, ¿pero es posible imaginar

una combinación más “sucias”, o simplemente más “real”?

En 1946, Chester Gould introduce en la tira una radio “de pulsera”, de doble canal, con la cual durante la investigación o en patrulla los policías pueden emitir y recibir mensajes; en 1964 inventa un aparato de televisión, para ser usado también sobre la muñeca, también como un reloj y también de doble canal. Desde 1962 la tira exacerbaba la introducción de objetos tecnológicos, de *science-fiction*: Dick Tracy se interna entonces en aventuras espaciales. “*Últimamente la violencia se ha atenuado en provecho de un gusto especial por lo maravilloso*”¹². Pero los objetos producidos por este maravilloso no escapan a la regla general: la belleza de la forma misma de la nave espacial es bastante dudosa: el “magnetismo” que la mueve parece más una burla a los modernos modos de propulsión que otra cosa. ¿Y es posible pensar un objeto de formas menos airoas, menos “anticipatorias” que esos carros espaciales para una sola persona, esos barriles acoplados con un par de muletas?

El dibujo. Este mundo moralmente incontaminado, pero donde al nivel de los objetos y las formas todo se contamina con todo, carece de tonos y matices. Los rostros de Chester Gould no expresan sutilezas y leves cambios de carácter; no hay aquí ni grises ni gradaciones, sólo sombras y blanco. Las sombras —para hablar con propiedad— son en verdad sombras significadas más que realmente dibujadas: planas, no describen el volumen fotográfico del objeto. Funcionan con el solo fin de hacer más implacable el blanco de la luz. Universo violentamente visual, donde los objetos y los cuerpos “*parecen expuestos a una batería de luces fortísimas*” (Becker). Pero entonces no es tan difícil adivinar eso que Chester Gould tiene en la cabeza y de los que nos habla interminablemente: un espacio cerrado y desnudo, ofuscado por la cercanía de focos de luz. Brevemente: el espacio del procedimiento y del *manyamiento* policial. Sólo que en el interior de esta tira, ese espacio y esas

¹² *Giff-Wiff, ibidem.*

luces calientes ocupan el lugar virtual y real de todo espacio y luces posibles.

En una reflexión desgraciada, Umberto Eco ha podido reprochar a Chester Gould su violencia y denunciar el carácter alienante de la tira: "*Dick Tracy ha puesto al alcance de todas las manos el sadismo de la novela de acción amarilla no sólo a través del argumento, sino aun por medio del dibujo mismo, de un lápiz certero y sanguinario (y nada tiene que ver que sobre el nivel del gusto el paladar del público se haya modernizado)*"¹³. La posición de Eco contiene un doble error: por un lado la idea de que las "fantasías" de violencias son negativas en sí mismas; y por otro lado, Eco no comprende hasta qué punto esas "fantasías" (me refiero a *Dick Tracy*) se refieren claramente a la sociedad que originó la historieta, y que por lo mismo no se "integran" demasiado bien al sistema social. Por lo demás, *Dick Tracy* (esa "*meditación sobre la muerte*"¹⁴) es algo más que una invitación a reflexionar: es una compulsión a hacerlo. Sin duda que este estilo minucioso y agitado, y los "procedimientos" del dibujante, es decir su cuidado extremo en hacer coincidir su grafismo con sus temas, su gusto machacón por la violencia, podrían hacer creer que *Dick*

¹³ *Apocalitici e integrati*, Milán, Bompiani, 1965, pág. 266. El párrafo que transcribimos no sólo describe a *Dick Tracy*, sino que juzga lo que describe. Se halla en el interior de un texto más extenso donde Eco denuncia la ideología de varias historietas norteamericanas: *Denis the Menace*, *Bringing up Father* (Trifón y Sisebuta), *Terry ana the pirates*, *Joe Palooka* y *Li'l Ahner* (Chiquito Abner). A estas historietas, alienantes e ideológicamente comprometidas (el militarismo chauvinista de Terry es evidente), Eco contrapone aquellas otras que "logran cambiar profundamente el modo de sentir del público consumidor, desarrollando, en el interior del sistema, una función crítica y liberadora" (*op. cit.*, pág. 267). Entre las últimas —y aquí no se equivoca— cita las cimas más altas de la mejor historieta norteamericana: *Feiffer*, *Peanuts*, *Krazy Kat*. A esta breve lista, nosotros no vacilaríamos en agregar *Dick Tracy*.

¹⁴ Es lo que contesta el mismo Chester Gould cuando le han preguntado sobre el significado de *Dick Tracy*.

Tracy es una tira nociva, malamente negativa. Pero la verdad es simple y es otra. Sería muy difícil encontrar “un discurso más vasto, menos cómodo, poco gratificante, y ciertamente no utilizable a los fines del consumo y la intercambiabilidad”¹⁵; en fin, y por lo mismo, un discurso más desalienante.

¹⁵ R. Giammanco: “Alcune osservazioni sui comics nella società americana”, en *Cuaderni di Comunicazioni di Massa*, Roma, Università di Roma, 1965, N° 1, pág. 58. Giammanco utiliza la frase para señalar los fines que deberían regir a una auténtica literatura reflexiva y crítica sobre historietas. La utilizo aquí porque se adecua perfectamente, y sin lugar a dudas, a las propiedades del “discurso” del lenguaje historietístico de Chester Gould.

SEGUNDA PARTE

LA HISTORIETA EN EUROPA

LA HISTORIETA EN EUROPA

Esta curiosa técnica, contemporánea de los rascacielos y de los viajes interplanetarios, del control técnico y de la cibernética, se funda en una elemental necesidad expresiva: La de contar con imágenes, la de medir el poder de la imagen en relación con la palabra, la de descubrir en la escritura las potencias visuales que la alejan de la palabra fonética y que la fijan a una hoja de papel o al silencio de los muros. Esta necesidad, que el hombre de Altamira no ignoraba, permite entrever una auténtica y vasta prehistoria de la historieta.

En efecto, no sería difícil descubrir antecedentes que datan de más de tres mil años antes de Cristo, puesto que entre los egipcios circulaban ya viñetas con animales, dibujos coloreados sobre superficies calcáreas y papiros. Existen asimismo antecedentes sumerios y Tassalis (África, 4000 a.C.). Desde los pictogramas más remotos a la Columna Troyana (113 a.C.) muchos ejemplos dejan pensar que la humanidad había soñado a la historieta desde mucho antes de los tiempos de Töpffer y de Outcault.

¿Y qué decir de los códigos mejicanos? En uno de ellos se puede ver dos rostros dibujados de perfil, muy esquemáticos, y cómo la lengua de uno, de los personajes se dirige, volando, hacia el otro y viceversa. ¿Es posible imaginar metonimia más económica, en fin, más moderna? La lengua por la voz: he ahí una operación de retó-

rica visual que a la vez que resuelve la imposibilidad gráfica de transmitir sonidos, hace una mención expresa de ella. Otro códice muestra una línea ondulada que figura un largo camino, los ascensos y descensos de un terreno montañoso y la fatiga del personaje, un hombrecillo que aparece en distintas posiciones en el interior del continuo de la línea¹.

La Columna Troyana deja ver por su parte un bajo-relieve que recorre en espiral de 22 vueltas sus 30 metros de altura: “*Una sucesión ininterrumpida, de «viñetas» marmóreas, un relato en imágenes enclavado sobre un héroe histórico sobre el que gira la acción*”². De origen menos remoto, ya que data del medioevo, el llamado tapiz de Bayeux, una tela bordada de 70 metros de largo, contaba la conquista normanda de Inglaterra. ¿Y los 24 compartimientos del vitral de la Catedral de Chartres figurando escenas de la vida de Cristo antes de la Pasión? La historieta en efecto tiene un pasado atractivo y rico en enseñanzas. Pero sería difícil encontrar en todos estos ejemplos la propiedad que define a la historieta como tal. La historieta no es sólo “narración figurativa”, es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas. Estas últimas son algo más que un mero factor que definiría a la historieta desde afuera; constituyen su corazón mismo, su propiedad más peculiar. Sólo con la utilización de la xilografía, y más tarde con la difusión de la llamada *Biblia de los pobres*, comenzaría el verdadero parecido entre la historieta moderna y sus parientes de antaño.

El pintor inglés William Hogarth (1697–1764) había utilizado la técnica de imágenes separadas, grandes telas con pinturas en serie, de fondo amargo e irónico, que fueron luego trasladadas a grabados populares. Sus temas, *A Rake's Progress* (La carrera de un libertino) y *A Harlot's Progress* (La carrera de una puta), impresio-

¹ *Códice Azcutitlan*, París, Biblioteca Nacional (reproducido en R. Giammanco, pág. 375).

² *Ibid.*, pág. 379.

narían a dibujantes y artistas de la época. Hogarth tendría influencia sobre los caricaturistas políticos e ilustradores que preparan el nacimiento, en las primeras décadas del siglo XIX, de dos personajes populares, *Tom y Jerry*, ideados por Pierce Egan y dibujados por George e Issac R. Cruikshank: *“dos jóvenes apasionados del juego y de los caballos (...) la historia fue conocida gracias a las broadsheets, un género de hojas volantes con estampas cuya difusión había comenzado dos siglos atrás”*³. En Francia las imágenes de Epinal abren al mismo tiempo el camino de la imaginería popular, donde el sentimentalismo (hoy diríamos el “kitsch”) de la segunda parte del siglo se vería excelentemente representado. Ese sentimentalismo en estampas recorre entonces Europa, desde España a Rusia, y sólo cuando se transforma lo suficiente como para dar cabida al humor, aparecen Schrödter, Hoffman, Nadar, y muy poco tiempo después los tres maestros del género: el suizo Töpffer, el francés Christophe y el alemán Busch. ¿Pero por qué “maestros”? *“Porque han llevado a su máxima perfección los dos elementos de base de la historieta moderna: el montaje y el héroe”*⁴.

Sin embargo ninguno de los tres utilizó el globo, y parece lícito afirmar que éste aparece por primera vez en Outcault. De cualquier manera la introducción del globo en una historieta no fue una invención historietística, ni una novedad: *“los dibujantes satíricos norteamericanos que habían hecho uso copioso del globo hasta fines del siglo XVIII lo habían tomado en verdad de los ilustradores ingleses del XVII, los que a su turno no habían hecho otra cosa que inspirarse en el llamado filaterio (curiosa didascalia contenida dentro de los límites de una cinta o cordón dibujado junto al personaje y que nace de su boca)”*⁵.

Töpffer (1799–1846), provisto de una imaginación excitada y de un cierto gusto por la violencia, ideó una

³ *Ibid.*, pág. 384.

⁴ *Ibid.*, pág. 393.

⁵ *Ibid.*, pág. 395.

serie de novelas ilustradas, verdadera “literatura dibujada” cuya obra más recordada es *M. Cryptogramme*, que apareció en *L’Illustration* en 1845. El dibujante tenía por lo demás bastante conciencia sobre el tipo de mensaje visual que practicaba y de su relación con la cultura de masas: “*La historia en cuadros —reflexiona— a la cual la crítica de arte no presta atención, y que*



FIG. 12. — Siglo XVI

raramente inquieta a los doctos, no ha dejado en cambio de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma puesto que a partir del hecho de que existe más gente que mira que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los chicos y las masas, ese público al que se puede pervertir y que por lo mismo sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medio de expresión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que

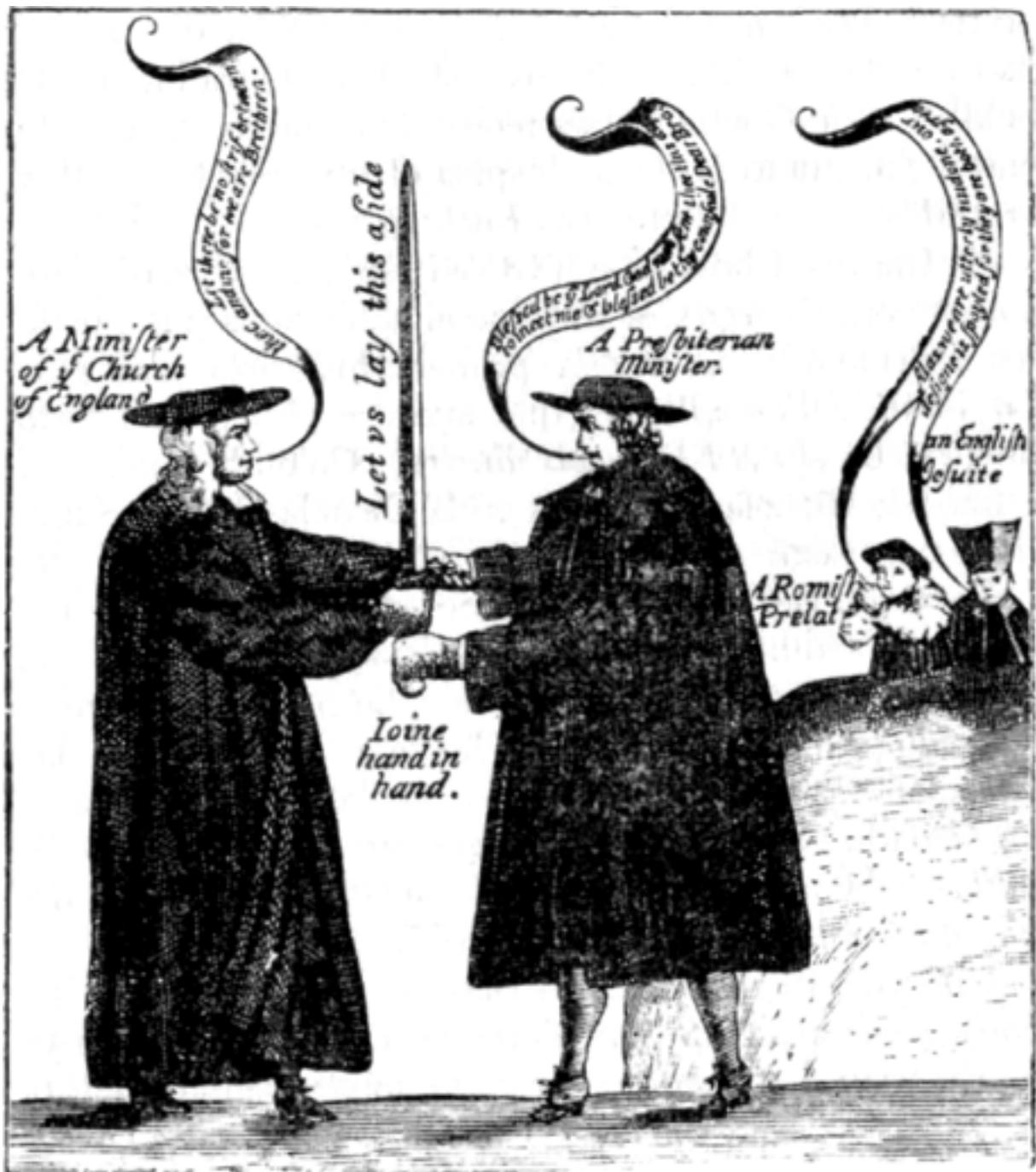


FIG. 13. — Dibujo político inglés del siglo XVII

aquel que lo utiliza —cualquiera que fuera el contexto— tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros”⁶. Uno de los dibujos de Christophe, *Le Docteur Festus*, era una sátira de *Fausto*, una burla dirigida a los sabios. Goethe, que conoció a Töpffer y amaba al hombre, gustaba profundamente de la obra.

Wilhelm Busch (1832–1908), creador de *Max und Moritz*, *Eispeter* y *Diogenes und die bösen Buhen von Korinth*, había debutado como dibujante de “Bilderbogen”, las hojas ilustradas de gran difusión en Alemania. *Max und Moritz*, que cuenta la historia de dos pequeños traviesos, malignos y violentos, alcanzaría bastante popularidad en los Estados Unidos, donde se publica por primera vez en volumen en 1870 (traducida por el padre Charles Timoty Brooks, de Salem, traductor de Schiller y de Goethe). Las fechas indican efectivamente hasta qué punto Dirks se inspiró efectivamente en *Max und Moritz* cuando crea sus *Katzenjammers*.

El francés Christophe (1856–1945), cuyo verdadero nombre era George Colomb, fue el autor de la que puede ser considerada tal vez la primera historieta francesa: *La Famille Fenouillard* (que aparece el 31 de agosto de 1889 en el *Petit Français illustré*). Colomb, que había estudiado Ciencias Naturales en la Escuela Normal Superior, que llegó a ocupar el cargo de Vicedirector del Laboratorio de Botánica de la Sorbona, y que había comenzado a dibujar durante una estadía en la provincia con fines didácticos, creó también *Le Savant Cosinus* y *Camember*, esta última una historia que contaba las situaciones absurdas y ridículas por las que debe pasar un soldado zapador, el héroe que sirve de “pretexto de burlas colosales y sobre todo de un virtuosismo lingüístico que resulta casi intraducible”⁷.

Una vez afianzado cierto tipo de grafismo por la escuela de discípulos e imitadores de Hogarth, los ingleses producirían una historieta original, menos sensacionalista

⁶ Citado por Perry y Aldridge, pág. 15.

⁷ R. Giammanco, pág. 39.

que la norteamericana, más arraigada en una exaltación de los valores nacionales que habían llegado hasta las capas más populares a través de “*la literatura de viajes, la novela amarilla y de horror, el relato fantástico, la misma historia patria vista como una epopeya aventurera*”⁸. Como resultado el mercado inglés no se mostraría demasiado apto a la penetración del comic norteamericano. Se podría decir: en momentos en que un antiguo imperialismo se desfonda, las clases populares del país en desgracia no se dejan penetrar por la cultura del imperialismo naciente.

Por otra parte el consumo mismo de historietas no alcanzó nunca en Inglaterra proporciones demasiado extraordinarias. Lo que no quiere decir que Fleet Street, la calle londinense de los diarios, la más famosa del mundo, haya dejado de existir, ni que los grandes editores ingleses se hayan desinteresado completamente de la historieta. Y existe aun hoy en el número 10 de Bowerie Street una publicación cuyo nombre, *Punch*, “*incisivo y seco como un uppercut*”, la máscara de un origen mediterráneo (Policinella)⁹, significa nada menos que el pasaje definitivo desde el *broadshetts* a las primeras revistas inglesas de historietas, *Chip* y *Comic Cuts* (1890). *Punch*, con formato de revista moderna, había aparecido por primera vez el 17 de julio de 1841.

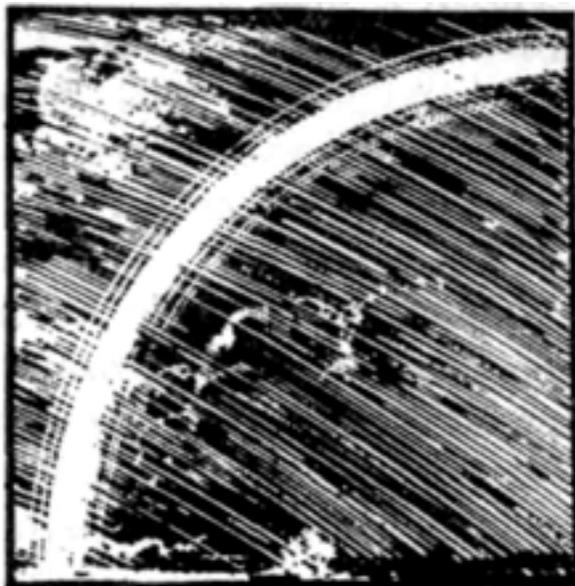
El primer personaje inglés fue *Alley Sloper*, creado por W. G. Baster y que aparece en una publicación especial en 1884: *Alley Sloper's Half Holiday*, visualmente distinta de todos los ejemplos norteamericanos posteriores. Las dos publicaciones nuevas presentaban un aspecto bastante similar: páginas literalmente cubiertas de distintos “cartoons”, acompañados por chistes, secuencias de cuadros distribuidos tanto horizontal como verticalmente. En 1896 aparece un título presentando dos personajes que cobrarían rápida popularidad: *Weary Willie* y *Tired Tim*, un par de párvulos ideados por Tom

⁸ *Linus*, N° 14, Año II, pág. 1.

⁹ *Linus*, N° 11, Año II, pág. 1.



FIG. 14. — Watt, *Pop*



Browne. Muy pronto, en 1915, varias publicaciones se unirían a *Chip y Comic Cuts: Butterfly, Puck, Merry, Bright, Chuckles y Rainbow*. Durante los años veinte aparecerían *Film Fun, Kinema Comic, Funny Wonder*, con historietas que tomaban sus personajes del cine y la radio: Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Ben Turpin, Laurel y Hardy.

Hasta tal punto la historieta inglesa se mostraba en sus orígenes completamente ajena a su publicación en los grandes cotidianos, que uno de los capítulos de la compilación de Aldridge y Perry lleva este título: “¿Usted quiere decir que los ingleses tienen historietas en los diarios?” Lo hemos dicho, y en esto los argentinos hemos seguido el modelo inglés: las historietas inglesas hacen su aparición en los diarios muy tardíamente, después del fin de la Primera Guerra Mundial. Entre los primeros y más memorables, según Aldridge y Perry, de los “strips” ingleses, hay que citar a *Dot and Carne*, que contaba las aventuras oficinescas de dos personajes femeninos (J. K. Homkin, 1922).

En toda la historia de la historieta inglesa no es posible rescatar, tal vez, más de una veintena de títulos de verdadera importancia en lo que se refiere a factura o popularidad: *Pip, Squeak and Wilfred* (aparecida en el *Daily Mirror* en 1919); *Jane* (1932); *Andy Capp; Pop*, de J. Millar (aparecido por primera vez en el *Daily Sketch* en 1921); *Bristow*, de Frank Dickens; *Garth*, el Superman inglés, creada por Stephen Dowling; *Modesty Baise; Buck Ryan; Belinda; Fredd Bassed* de Graham; *Tiffany Johnes*, de Pat Turret y Jenny Butterworth; *The Gambols*, de Barry Appleby. De todos ellos cabe hacer una mención especial de Watt, el autor de *Pop*, quien practicó el “mind stretching”¹⁰ mucho antes que Soglow.

Watt, además, presentaba invariablemente la tira dividida en cuatro cuadros con los que relataba dos acciones, de manera que cada acción aparecía visualmente

¹⁰ Véase pág. 59 de este libro.

dividida en dos cuadros: algo similar a lo que ocurre en teatro cuando dos acciones simultáneas que ocurren en dos piezas contiguas de una misma casa aparecen en el interior de un marco de madera que finge la casa sin paredes. En la historieta el procedimiento cumple una función mayor: constituye una reflexión sobre el lenguaje mismo de la historieta.

Italia soportaría con menos entereza el peso de la influencia de la historieta norteamericana; y habría que esperar los años del nacionalismo fascista para ver cerrarse las puertas a la entrada del “comic” norteamericano. Gran parte de la historieta italiana de aventuras habría de florecer, por otra parte, a la sombra de los dibujantes de los años treinta norteamericanos. El resultado no coincidió siempre, sin embargo, con la mera imitación y en muchos casos se observa una derivación culta, una pericia que sólo imitaba a los maestros norteamericanos a condición de transformar profundamente sus estilos y sus temas¹¹. El mejor ejemplo de esta tendencia es sin duda Hugo Pratt, quien en los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial crea el *Asso di Picche*, una mezcla talentosa de *Batman* y *The Phantom* y de un dibujo que contornea las figuras de acuerdo con las reglas del espacio de Will Eisner¹². Pero entre las figuras más conspicuas de la historieta italiana es preciso citar ante todo a dos dibujantes, los hermanos Cossio, Cario y Vittorio, nacidos respectivamente en 1907 y 1911. Los Cossio comienzan a publicar en los primeros años de la década del treinta en el *Corrieri dei Piccoli*, produciendo desde entonces una multitud de personajes, de los que el más famoso fue *Dick Fulmine*, la creación de Cario¹³.

Dick Fulmine fue realmente un superhéroe “a la italiana”, que no sobresalía más que por su fuerza física: de enorme caja torácica, mentón cuadrado y un rostro dibujado según un esquema que hoy nos parece combi-

¹¹ Véase en este mismo libro *Ticonderoga Flint*.

¹² Véase pág. 92 de este libro.

¹³ Sobre *Dick Fulmine*, véase *Linus*, N° 26, Año III.

nar admirabilmente los de Clark Kent y los de Mussolini, el personaje efectivamente no fue mal visto por el Ministerio de Cultura Popular del Fascismo, el que sólo se limitó a indicar a Cossio que hiciera aun más italiano al personaje. *“Por eso Fulmine, dejando de lado la tricota de cuello alto, tuvo que ser vestido con una camisa (que afortunadamente siguió siendo blanca) y enviado a*



FIG. 15. — H. Pratt, *Asso di Picche*

actuar en los diversos continentes, muy a menudo en defensa de compatriotas oprimidos por la perversidad racista de... los otros"¹⁴.

La historieta italiana, se lo ve, ha sabido producir superhéroes originales: en 1962 las hermanas A. y L. Giussani, dos editoras milanesas lanzan al personaje de *Diabolik*, ideológicamente interesante, en fin, ya que se trata de un genio del mal y del crimen, el que siguiendo las reglas de los héroes del *feuilleton* francés de principio de siglo, cambia constantemente de disfraz, mientras burla incansablemente al comisario Glinko. *Diabolik* ha alcanzado cifras topes de ventas y ha dado lugar a muchas imitaciones, como *Kriminal*, *Satanik*, *Demoniak*, que exageran sin duda la amoralidad y que invaden hoy el mercado francés.

En mayo de 1965 el número 2 de la revista *Linus* de Milán introducía un nuevo superhéroe, ideado y dibujado por Guido Crepax, *Neutrón*. Dotado de un gusto perfecto y de una sabiduría gráfica que le permite evocar los más pequeños detalles de la moda y el diseño de los años sesenta, el dibujante no se olvida de salpicar sus historias de alusiones políticas. El personaje de *Neutrón* cede por otra parte su lugar a Valentina, quien termina apropiándose de la historieta: nace entonces el relato derivacional, donde la consagración clásica del superhéroe por sus propios triunfos es abandonada por el relato rigurosamente vicario de una vida sin poderes, zarandeada por los acontecimientos, y donde la belleza, la pasividad de la heroína y los principios más generales de un feminismo encantatorio son una y la misma cosa.

Sin duda que el mundo de Crepax es una parodia —duramente satírica por momentos— de la sociedad neocapitalista italiana y de la fascinación que ésta soporta por la cultura norteamericana. Pero este estilo burlón está lejos del de *Mad*: mientras los dibujantes norteamericanos descubrieron siempre la vuelta ridícula de eso

¹⁴ *Catálogo bienal mundial de la historieta*, Buenos Aires, 1968, pág. 89.



FIG. 16. — Guido Crepax, *Valentina*

que satirizan, Crepax se dejará guiar por los objetos que describe¹⁵.

La historieta francesa encuentra su más seguro antecedente en las ediciones de los Pellerin, y después de un

¹⁵ Para una bibliografía de Crepax, véase *LD-2*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1968. Véase también, la lujosa edición de *Valentina*, editada por Milano Libri Edizioni, 1968.

proceso al que se suman los avatares de la escuela Belga (*Tintin*, etc.), se renueva en los álbumes lujosos de un editor sofisticado, Eric Losfeld. Al final del extenso recorrido, una nueva audiencia nace a la historieta: el público de adultos. Valentina —su temática plagada de alusiones sexuales, referidas especialmente a la homosexualidad femenina— no es sino el caso italiano de una actitud que simultáneamente se abriría camino en Francia con *Barbarella* (Jean-Claude Forest, 1964) y *Jodelle* (Guy Peellaert y Pierre Bartier, 1966), ambas editadas por Losfeld. La ciencia ficción se combina admirablemente aquí con el sexo, el “camp”, el arte pop, la música y la canción Yeh-Yeh¹⁶.

En 1740 los hermanos Pellerin establecían una imprenta en Epinal, capital y plaza fuerte del departamento de Vosgos, famoso por su industria textil, que comienza a producir imágenes piadosas de consumo popular; pero pronto se ven obligados a dedicar los temas de sus grabados a la consagración de los soldados de la revolución. No fue casual, entonces, la aparición de temas representando el mundo al revés: “el pescador pescado por el pez, un conejo apuntando a un cazador”¹⁷. Un poco más tarde la “imagerie” (estampería) de Epinal se vería invadida por la iconografía napoleónica: “*Tengo delante de mis ojos una imagen piadosa de la época, representando a San Napoleón vestido con una armadura semejante a las del siglo XV: la visera levantada, la espada en la mano, el gesto huraño, de pie ante un campo de cadáveres*”¹⁸. Se entiende entonces por qué la expresión “imagen de Epinal” pasaría a la lengua común para designar una representación ingenua.

En el siglo XX las primeras historietas francesas propiamente dichas comienzan a publicarse en revistas —coincidiendo con el auge de la cultura de masas.

¹⁶ Véase la introducción de Orlando Del Buono, en *Valentina*, *op. cit.*

¹⁷ Jacques Marny: *Le monde étonnant des bandes dessinées*, París, Editions du Centurion, 1968, pág. 49.

¹⁸ *Ibid.*, pág. 48.

cidiendo con el modelo inglés— y como género dedicado a los niños.

En 1905, en *La Semaine de Suzette*, aparece una heroína boba, *Becassine*, creación de Jean-Pierre Pichón; en 1908 Louis Forton crea *Les Pieds Nickeles*, y con un dibujo primario cuenta las aventuras de tres rufianes (*L'Epatant*), Croquignol, Ribouldingue y Filochard. La moral de la historieta, era, efectivamente inquietante: “que se juzgue: todos los policías son idiotas, los jueces estúpidos o corruptos. Sólo tienen razón los ladrones, partidarios de la ‘toma directa’. Nuestros tres compadres roban y no hacen más que robar”¹⁰.

Pero la primera historieta francesa, en el sentido moderno, es *Zig et Puce*, la creación de Alain St. Ogan (Forton, autor también de *Bibi Fricotin*, un héroe payasesco, no había abandonado la técnica primitiva de colocar el texto bajo la imagen).

En 1929 Hergé, un admirador de St. Ogan, crea *Tintin*, que sería famosa en toda Europa. Entre los otros mejores ejemplos de la historieta francesa deben citarse: *Futuropolis* (1937) de René Pellos; *Arys Buck* (1947) donde colabora Uderzo, el autor de *Astérix*; *Le Professeur Mortimer*, leída durante mucho tiempo en la Argentina, del belga Edgar P. Jacobs; *Spiron*, el “groom”, de traje rojo que había sido ideado en los años de preguerra por Veter y que sería retomado más tarde por Fanquin. Un título de gran éxito comercial: *Les Schtroumpfs*, de Peyó, que cuenta la historia de un universo original donde se habla la inverosímil y complicada lengua llamada “schtroumpf”.

Durante los años sesenta los franceses no sólo invocarían esa inversión del género que ahora se dirige a los adultos, sino que producirían un valedero *revival* teórico, reflexiones inteligentes y eruditas sobre la historieta. En 1962, Francis Lacasin, el autor de *Tarzan, mythe trium-*

¹⁹ Francis Lacasin: “Dix Personnages de Bandes Dessinées”, en *Magazine Littéraire*, 1961 pág. 26.

²⁰ Publicado en *Bizarre, París*, número especial, 2º trimestre, 1963.

*phant, mythe humillie*²⁰, junto a un antiguo *fan*, un admirador incondicionado de Dick Tracy y de Mandrake, el poseedor de una de las colecciones mundiales más extensas, más ordenadas de “comics”, el director cinematográfico Alain Resnais, crearían un club dedicado a la historieta, el que pronto se convierte en el CELEG (Centre d’Etude des Littératures d’Expression Graphique). La agrupación produce una revista, *Giff-Wiff* (a la fecha más de veinte números con un éxito completo de venta).

Desde entonces Lacasin multiplica su producción, y su trabajo sobre Tarzán descubre a un ensayista que utiliza conceptos psicoanalíticos para pensar sobre la creación de Bourroughs. Se debe a Lacasin, por otra parte —quien prepara un trabajo sobre los filmes de su amigo Resnais— que algunos de los procedimientos e intenciones del director de *Hiroshima* comiencen a ser mejor interpretados: “*Un procedimiento de la historieta que Resnais ha trabajado en forma original al llevarlo a la pantalla —observa Lacasin— consiste en variar en ciertas escenas el color del decorado (Marienbad) el azul noche (Muriel), cuando no lo escamotea totalmente para aislar a los personajes ante un fondo unido y neutro (La guerre est finie). En forma similar a Chester Gould en Dick Tracy, Resnais manipula el decorado —jugando con lo irreal— con fines dramáticos*”²¹. Lacasin señala otro procedimiento (usado con conciencia, esto es, con conciencia de su origen en las restricciones del lenguaje historietístico; y que engloba seguramente parte de la técnica utilizada por Goddard): el empleo de la “discontinuidad”, la secuencia dividida en cuadros estáticos, para barrer de la narración los detalles que la harían pesada; ejemplo; en *Muriel, ou le temps d’un retour* un pastel desaparece de la mesa al instante de haber sido colocado sobre ella.

En 1964 un grupo se desprende del CELEG y encabe-

²¹ “De Marienbad a Diego, Resnais dibuja comics con la cámara”, en *Cuyo* (Boletín español del comic), San Sebastián, nos. 4, 5, 6, octubre de 1968.

zado por Claude Moliterni funda una nueva institución, el SOCERLID (Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinnées), que en 1966 lanza su propia revista. Sería Moliterni, por otra parte, quien se encar-



FIG. 17. — J. C. Forest, *Barbarella* (copyright J. C. Forest)

garía de “llevar” la historieta al Museo de Artes Decorativas del Palacio del Louvre (monumental exposición en abril de 1967). Culminaba así un movimiento que tenía sus antecedentes inmediatos en los congresos italianos (Bordighera y Lucca: 1965 y 1966)²².

El *revival* teórico se apoya en Francia en el lanzamiento de la historieta para adultos: *Hurrah pour Mac Ubu*, una serie política; *Beléphora*, de Jean Seigle, de un dibujo violentamente ingenuo. Se explota una veta que va desde un estilo paródico, altamente sofisticado, expresamente plagado de contenidos sexuales, hasta un límite casi “bête”.

Junto a *Barbarella* y *Jodelle* aparece *Scarlet Dream*, de Claude Moliterni y Robert Gigi; *Xaga de Xam*, de Nicolás Devil; *Epoxy*, de Cuvelier y Vann Hamme. Pero lo que caracteriza a la nueva situación francesa y prueba que el interés por la historieta rebasa los límites de la sofisticación y la moda, lo constituyen las curvas de ventas de álbumes y revistas: *Tintin* se sigue vendiendo hoy tanto como veinte años atrás, y el álbum titulado *Vol. 714 pour Sidney* ha llegado recientemente a la cifra del millón de ejemplares. En Italia la situación es en parte similar: *Linus* en Milán y *Sgt. Kirk* en Genova, son revistas que unen el interés especializado a una política editorial en relación con el público natural de la historieta.

²² La Bienal Mundial de la Historieta, realizada en el Instituto Torcuato Di Tella en octubre de 1968, superó tal vez a la muestra del Louvre, al menos en cuanto reunió las representaciones de siete países (Argentina, Estados Unidos, Brasil, Japón, Italia, Francia, Inglaterra, España). La muestra del Louvre reunió únicamente historietas norteamericanas y francesas, y muy pocos ejemplos de otros países.

TERCERA PARTE

LA HISTORIETA EN LA ARGENTINA

I. NOTICIA CRONOLÓGICA

Habría que retroceder sin duda hasta los últimos años de la colonia para ver aparecer los primeros ejemplares argentinos de dibujos humorísticos. En los primeros años de la independencia aparecen hojas volantes, de intención política. Pero sólo a partir de mediados de siglo surgen las publicaciones que facilitarían un contacto más estable entre dibujantes y público: *El Museo Americano* (1835), *El Mosquito* (1862), *Don Quijote* (1884), *Caras y Caretas* (1901). “En una página de 1901 (*La Caza del Zorro*) Acquiearone utilizaba un espacio típicamente naturalista, bien siglo XIX; la figura deriva directamente del grotesco de Daumier y la técnica es similar a la de los románticos (Géricault)”¹.

Con la aparición de *PBT* en 1904 y de *Tit Bis* en 1909 se inicia de lleno la historia de la historieta en nuestro país. *Tit Bis*, homóloga de una publicación inglesa, abre un proceso que se ensancharía con la aparición de *El Tony* (1928) y *Pololo* (1926). También en nuestro país la llegada de la historieta a los diarios sería bastante tardía.

Tal vez la primera historieta argentina que utilizó el globo fue *Viruta y Chicharrón* (1912, *Caras y Caretas*). Entre las historietas de mayor calidad aparecidas durante las tres primeras décadas hay que citar: *Sarrasqueta*, de M. Redondo; *El negro Raúl* (1916) de Arturo

¹ Catálogo de la B. M. H., pág. 5.

Lantén; *Tijerita* (1918), también de Lanteri, que aparece en *Mundo Argentino*; pero sería *Pancho Talero*, que aparece en *El Hogar* en 1922 la que volvería famoso al dibujante. El personaje, construido según el modelo de Jiggs (Trifón) anticipaba a Sofanor, la creación de Rechain (1925). Pero mientras Don Pancho “*encontraba más gratificante la relación de sus compinches de café que la vida cotidiana de su familia (...) Sofanor comparte las ansias de su mujer y sus hijas por una carrera infernal por el ascenso social*”². Lanteri también dibuja *Anacleto* (1924, *Mundo Argentino*).

En 1925 Dante Quintero publica sus primeras historietas: *Pan y Truco* en el *Suplemento*, y *Andanzas y desventuras de Manolo Quaranta* en *La novela semanal*. De la misma época es *Don Fermín*, que al pasar más tarde a la revista *Patoruzú* se convertiría en el famoso Fierro. La década se cierra con otros títulos de Quintero, González Fossat y Raúl Roux.

En 1937 la aparición de *Pif Paf* señala una nueva era: por su formato y por la distribución en las páginas de las series, significa el abandono definitivo del modelo inglés, que campeara durante bastante tiempo en *El Tony*. Durante esos años *Crítica* y *La Prensa* comienzan a publicar historietas, y también *El Mundo* (1934), *Noticias Gráficas* (1935), *La Razón* (1937). Ya entonces *Crítica* publicaba un suplemento en colores, experiencia que Botana duplica en 1936 con el suplemento en colores de *El Sol*, un matutino de corta duración. Entra entonces, y masivamente, la historieta norteamericana en el país, desde las series de *Disney* hasta *Tarzan*, desde *Terry* hasta *Popeye* (Los líos de Dedalito y Espaguetti), desde *Polly and her Palls* (Don Jacobo en la Argentina) hasta *Henry* (El pibe Piraña), desde *Captain Easy* (César, el Capitán sin miedo) hasta *Dick Bradford*³.

A mediados de los años cuarenta la publicación de

² *Ibid.*, pág. 7.

³ Aparte de la significación ideológica que supone esta penetración masiva, el que sufre el impacto es el dibujante argentino, condenado a ganar salarios irrisorios por su trabajo.

tres revistas inicia una nueva era, una edad de oro que no se prolongará en cambio mucho más allá de la entrada de los años sesenta: *Rico Tipo* (1944), *Patoruzito* (1945) e *Intervalo* (Editorial Columba, 1945). Suben de inmediato las cifras de venta. Se crea entonces un sindicato argentino, *Surameris*, que asociado con la Editorial Abril será el encargado a comienzos de los años cincuenta de traer al país al grupo italiano de Pratt y Ongaro: se publican historietas creadas en Italia al tiempo que dibujantes italianos producirían historietas que verían por primera vez la luz en Buenos Aires y que sólo mucho más tarde serían reeditadas en Italia. El mejor ejemplo de las primeras, el más popular, es *Misterix*, con guión de Ongaro y dibujo de Campani; más tarde éste sería reemplazado por el argentino Zoppi. Dos ejemplos relevantes de las últimas: *Sgt. Kirk* y *Ticonderoga*, ambas dibujadas por Hugo Pratt sobre guión de Oosterheld⁴.

Razones obvias de espacio nos impiden recorrer y comentar la nómina completa de títulos y dibujantes que aparecen en el país a partir de la década del treinta, la variedad y multiplicación de los estilos, temas e ideologías. Sólo una reflexión sobre la "idea" de Botana de utilizar la historieta para narrar hechos policiales de la crónica cotidiana, exigiría un estudio completo. ¿Cuál es la relación, por otra parte, entre *Patoruzú* (que había aparecido en *La Razón* en 1931 para pasar a *El Mundo* en 1935) y los avatares más violentos de la política del radicalismo y del conservadurismo en el país? Sobre todo, si se tiene en cuenta que Quinterno no se cuidaba entonces de exhibir sus convicciones políticas⁵. Oculta en bibliotecas y archivos yace una extraña subcultura, la historia de una relación escondida entre la cultura de masas y la política en la Argentina.

De cualquier manera, ¿cómo olvidar los nombres de Carlos Clementi (humorísticas); José Vidal Dávila (aven-

⁴ Véase en este mismo libro *Ticonderoga Flint*.

⁵ Véase en este mismo libro el trabajo de Oscar Steimberg.

turas exóticas); Luis Cazanave (*Quique el niño pirata*); Raúl Roux (ilustración de novelas populares y policiales amarillas: *Robinson Crusoe*, *Nick Carter*); Enrique Rappela (“que se inicia continuando historietas inglesas”⁶); Bruno Premiani; Héctor Torino; Lino Palacio; Osear Blota (*El gnomo Pimentón*); Mazzone (*Capicúa*, *Piantadino*)? De este desorden se pueden deducir algunas propiedades específicas de la historieta argentina:

a) Si bien la historieta de aventuras sigue el modelo de los maestros norteamericanos de la década del treinta (todavía hoy *Intervalo* publica series de guerra producidas en el país de acuerdo con un estilo gráfico y una ideología copiada directamente de los norteamericanos), ciertas transformaciones indican la elaboración del modelo, la aparición de un estilo original y una ideología menos repudiable (ejemplos: Oesterheld y Hugo Pratt).

b) El vigoroso desarrollo del género humorístico, que da lugar a diversas tendencias: el humorismo metafísico y delirante (un ejemplo espectacular: *Don Pascual*, de Bataglia); un humorismo sociológico, se podría decir (ejemplo: las historietas de Divito que hoy, de alguna manera, comienzan a envejecer); y el humorismo de *Mafalda*, portadora de una ideología liberal, pacifista, explicitando constantemente cuestiones referidas a la vida social, al status, a la política de las naciones.

c) El desarrollo y la popularidad de la historieta folklórica, cuyo mejor exponente es sin duda Ciocca: *Hormiga Negra* (1950), *Fuerte Argentino* (1934), *Lindor Covas* (1953). “A través del tiempo el dibujo de Ciocca ha cambiado: más fino, más ágil, utiliza la pluma además del pincel. Sin embargo se mantiene el noble aspecto de grabado, y una total adherencia al tema”⁷.

En lo que se refiere a los aspectos estéticos del dibujo, a la capacidad de contar en imágenes y a la vez conservar ciertos aspectos difíciles del grafismo y la composición, la historieta en la Argentina cuenta con cuatro

⁶ Catálogo B. M. H., pág. 27.

⁷ Olga Hernández, en Catálogo de la B. M. H., pág. 27.



FIG. 18. — José Luis Salinas, *Cisco Kid*, 1957

grandes nombres: José Luis Salinas, Arturo del Castillo (chileno), Hugo Pratt y Alberto Breccia (uruguayo). El ejemplo más impresionante es tal vez Salinas: sus planos generales abiertos, los matices de grises obtenidos con



FIG. 19. — Del Castillo, *Ranclall* (impreso en *Sgt. Kirk*, N° 4)

los finos trazados de una pluma jamás igualada, cuya calidad, se ha dicho, supera a la de Alex Raymond.

Del Castillo combina las napas de líneas y el rayado de Godwin y Daña Gibson⁸ con tupidos enrejados que figuran grises que se contraponen a violentos blancos: el estatismo de las figuras de *Connie* se trueca aquí en un espacio dinámico, el exigido por las reglas del *western* clásico, la lucha cuerpo a cuerpo y el primado del revólver.

II. DOS MAESTROS DEL DIBUJO EN LA ARGENTINA

Ticonderoga Flint

Ticonderoga, de Oesterheld y Pratt, es una historia dentro de la cabeza de un viejo: Caleb Lee. En 1812 una nave norteamericana se apodera de una fragata inglesa; en la refriega, Lee recibe un balazo. Conducido a su hogar, en Virginia, el vigoroso viejo resiste la muerte y decide escribir sus recuerdos: las antiguas guerras, en época de la colonia, cincuenta o sesenta años atrás, cuando *“Norteamérica, que todavía no soñaba con formar lo que son hoy los EE. UU., se vio amenazada por el comercio cada vez más activo de Canadá, entonces en manos de los franceses. Para defender sus intereses el rey envió al general Braddok. Este llegó a Hampton, Virginia, con dos regimientos, el 44 y el 48 de infantería, en febrero de 1755”* (Frontera, N° 1). Cal Lee se enrola entonces como cadete de Braddok, menos por convicción patriótica que por amor a una mujercita, Shirley, quien se promete para quien *“alcance mayor gloria en el campo de batalla”*. Ya en instrucción, Cal descubre a un adolescente que se burla de las instrucciones de un oficial de Braddok; riñe entonces con él y golpea al joven de ropas de civil, Joe Flint, esto es, Ticonderoga Flint. La seriedad ceñuda de Cal anticipa no ya su des-

⁸ Véase pág. 53.

lealtad al ejército, sino una característica de los héroes de Oesterheld y Pratt: a estos personajes les atrae más la aventura individual que los hechos y símbolos colectivos.

Cuando el ejército inglés queda diezmado por los hurones, Ticonderoga reaparece para salvar a Caleb. Sus advertencias resultaron profecías: las tácticas de la instrucción militar se revelan ineficaces para luchar contra los indios. Cal, desilusionado, y aguijoneado por la figura de Ticon, abandona entonces la idea de volver a reunirse con los suyos y se une a quien guía un fin individual y sentimental: salvar a dos amigos prisioneros. Comienzan entonces las verdaderas aventuras, en medio de bosques y en la orilla del dominio de culturas indias. Como en otras historias dibujadas por Pratt, y como los alemanes en *Ernie Pike*, un indio enemigo nunca es absolutamente malo; o lo que es lo mismo, nunca falta, y aun en medio de la violencia de la lucha, una reflexión que descubra la humanidad del enemigo. Las personas concretas —un indio o un alemán— son siempre más concretas que los grupos y las razones políticas de las naciones. Mundo caro a Oesterheld y a Pratt —cercano por momentos al de Stephen Grane, el novelista de *La roja insignia del coraje*, para quien “la batalla” no es más que una idea abstracta que pronto se desvanece ante la realidad de los acontecimientos particulares: un hombre herido en un codo del camino, un general agobiado por las dificultades y cansado por la lucha, que pasa a caballo bajo las sombras de los árboles de un bosque. En un momento, Caleb, que levanta la espada para ejecutar a un enemigo francés, descubre —como en un episodio de *Ernie Pike* un alemán que tiene a un soldado yanqui bajo la mira de su fusil— que no puede matarlo, aunque el instante de duda le cuesta casi perder la vida en manos del otro.

Hugo Pratt se sentiría cómodo en esta historia “documental” hábilmente diseñada por Oesterheld, con personajes adolescentes y una aventura que une a un casi-desertor, a un muchacho del bosque, y a Nomokh, el “hombre-que-camina” o “el hombre-que-viaja”, un indio

sin tribu. ¿No era acaso el sargento Kirk desertor del ejército del Norte? Por lo demás: he aquí a Pratt visitando esta vez las culturas indígenas norteamericanas, así como otra vez se establecerá en África o en Melanesia. Cuando en 1934 —se cuenta— King Features decidió la publicación de *Jungle Jim*, la idea era “repartirse” las zonas exóticas: Lejano Oriente para Caniff, y a Raymond le correspondería África. El “documentalismo” de Caniff no es en este sentido más que el reverso de una posición que convierte en exotismo la lejanía geográfica y en narcisismo la descripción de las costumbres de los yanquis en el Pacífico. En Pratt ese exotismo y ese narcisismo desaparecen para dar lugar a un verdadero humanismo antropológico. El campo de sus anécdotas coincide con el lugar donde el antropólogo realiza su “trabajo de campo”. Mundo rousseauiano; educativo, no por la exactitud de su documentalismo (aunque sus historias resultan siempre verosímiles) sino por la intención, que descubre siempre la humanidad del “otro” y nos introduce la idea de un igualitarismo básico entre culturas extrañas.

También en *Ticonderoga* se descubre al Pratt admirador de Caniff. Pero se ve al mismo tiempo todo lo que lo separa de los verdaderos continuadores del “estilo Caniff” (Andriola, Robbins, y a pesar de la distancia, también George Wunder): este italiano ha vivido la guerra en su propia adolescencia y desde un ángulo muy distinto como para compartir los esquemas morales de los norteamericanos. Situación paradójica, que tal vez explique el estilo dúctil de quien ama un cierto grafismo sin adherir a los valores que generalmente arrastra. Y si se mira bien se descubre hasta qué punto Pratt nunca “sigue” a Caniff en el dibujo; lo que hace en verdad es “citarlo”. Y si es capaz de señalar con su grafismo las fuentes de ese mismo grafismo es en verdad porque está lejos de él.

Pratt, que apunta a un público de adolescentes, se halla siempre cerca de las historias del primer Caniff: *Dickie Dare*, y del primer *Terry*. De ellos conserva la

línea no demasiado cargada para dibujar los rostros, la sencillez del trazado de las facciones. De Caniff ha tomado el uso del pincel, el trazado rápido, cursivo. Pero lo sume en funciones tan diversas, lo utiliza según fines tan variados, que no sólo lo desvirtúa casi por completo.



NON SARÀ FACILE USCIRNE VIVI, CALES... MA TI PROMETTO LA PIÙ AVVINCENTE AVVENTURA DELLA TUA VITA.

FINE

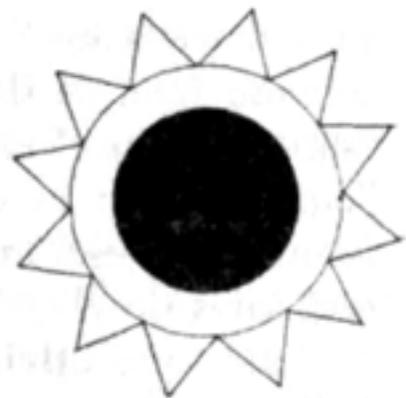


FIG. 20.— H. Pratt, *Ticonderoga*

sino que al aislarlo de sus contenidos habituales, termina por forjarse —a raíz de Caniff, con Caniff, contra Caniff y sin Caniff— un verdadero y original estilo de narrar.

De *Sgt. Kirk* a *Ticonderoga* había bastante distancia. En esta última el estilo se vuelve más “pictórico”, mientras que en *Sgt. Kirk* raramente se abandona un sencillo contrapunto entre blanco y negro y un trazado siempre cercano a la verosimilitud “ilustrativa”. El motivo gráfico fundamental, en *Ticonderoga*, no son las manchas impresionistas sino los grises borrosos del pincel seco. Las siluetas negras contra fondos blancos aparecen en secuencia con rostros en primer plano y también con siluetas negras dibujadas contra fondos indiscernibles: el pincel seco para los fondos y la tinta aguada para los planos cercanos (a veces las funciones pueden invertirse). Las figuras tienen forma, no volumen: las manchas de tinta, el “discurso” impresionista del pincel roba al dibujo su “realidad” fotográfica al tiempo que lo hace más estético, más plástico. Siempre Pratt ha usado, por otra parte, del estilo discursivo de Caniff para conferir a las agrupaciones de manchas negras una función decorativa. Si en *Sgt. Kirk* las rayas se introducían todavía en el interior de los rostros para modelarlos, las manchas de tinta se hacen afuncionales en una *Batalla del Mare Salato* y en el *Capitán Cormorant*: se introducen dentro de la silueta para hacer estallar el modelado en mil pedazos, en mil manchas que se distribuyen estéticamente por la superficie total del cuadro o de la tira.

El destino que en Pratt ha sufrido la famosa distribución rápida y corrida de las manchas de tinta, permite colocarlo más cerca de Hogarth y de Poster, que del propio Caniff. En efecto, mientras éste supedita siempre la acción al verismo visual y al “cinematografismo” del relato, Pratt al revés subsume el verismo a un conjunto de necesidades plásticas, que el historietista no oculta, sino que exhibe. La diferencia consiste en que mientras Hogarth y Poster privilegian una composición “clásica”, Pratt no es sino un pintor poscubista en pasaje hacia el expresionismo abstracto. Sus gruesos trazos de tinta cum-

plen a veces una función pictórica, expresiva: se hacen horizontales, por ejemplo, conservando intactos sus bordes en las situaciones calmas (ejemplo: un barco en aguas tranquilas), o pierden sus contornos netos para expresar el horror. Pero ocurre también que la tinta aparece chorreada, en un sabio “dripping” sobre la viñeta, siguiendo el azar de un motivo abstracto que invade el cuadro entero (ejemplo admirable: *Guardia Notturna*, en *Sgt. Kirk*, N° 10): entonces Pratt deja que Pollok se combine a la figuración narrativa e inerve el interior mismo de la tira o de la plancha.

Breccia de cerca

Las aventuras de Mort Cinder se inician siempre con un objeto que aparece en la tienda de Ezra, el anticuario. Siempre me han fascinado los objetos viejos, no por su estética sino por las historias que encierran; todo objeto está impregnado de vida pasada. Me atraen los recuerdos, aunque no sean míos ni de nadie. *Mort Cinder* es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y que resucita. En *Mort Cinder* hay angustia, hay tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, mucho más “torturado” que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos que conozco: esta sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista.

H. OESTERHELD

Conocí a Breccia en agosto de 1968. Yo era un recién llegado al mundo de la historieta, pero dos años de trabajo y familiaridad con el medio me habían enseñado al menos que Breccia se halla entre los mejores dibujantes de historietas en la Argentina. Cuando su amigo Oesterheld me lo presenta, le pido que prepare una ponencia, unas palabras para leer durante las sesiones de discusión que acompañarían a la Bienal de Historietas, que entonces preparábamos. Serio y cortés, Breccia decide su tema inmediato: hablará sobre su propia ex-

* Publicado en *LD-3*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1969.

perencia de historietista. Llegado el momento, a causa de la falta de tiempo y de un cierto desorden que cundió en la programación de las sesiones del congreso, Breccia no lee su ponencia. Pero bastaba conocer un poco más al hombre para adivinar el estilo de esas palabras que no pronunció y que el título elegido permitía en cambio entrever.

Porque conversar con Breccia es sumirse en el lento remolino de sus contradicciones, de sus temas recurrentes. Y sin duda se podría decir de él lo que Sartre una vez dijo del pintor Wols: “... *tenía miedo de los proyectos: era un hombre que se recomenzaba incesantemente, eterno en el instante. Decía siempre todo, de una sola vez; y después, de nuevo, todo, de otra manera.*”

*“Como las pequeñas olas del puerto
que se repiten sin repetirse”*

[de un poema del propio Wols]

Con Breccia ocurre lo mismo: este uruguayo de 49 años, de piel siempre tostada y de rostro surcado, este hombre ni viejo ni joven que no ama su pasado, es el primer enamorado de *Mort Cinder*. Y como la historieta es excelente, tiene razón. Pero cuando lo dice, lo dice todo de una vez: “Yo no sé nada sobre *Mort Cinder*. Si es un buen o un mal trabajo. Para mí tiene valor porque mientras lo hacía, mi mujer se estaba muriendo. Ganaba entonces, en 1961, 4.500 pesos por semana; mientras que mi mujer necesitaba 5.000 pesos diarios de medicamentos. Yo creo que *Mort Cinder* es una buena historieta porque puse en el dibujo todo lo que estaba viviendo.” Y es cierto, un raro, concreto afecto une la historieta al dibujante, puesto que en 1966, cuando un agente de la Fleetway, la mayor agencia periodística inglesa, quiere comprarla, Breccia se niega. “*Es que me costaba desprenderme de los originales.*”

Pero el diálogo con un dibujante de historietas no es tan fácil: ellos no son nunca ni del todo, de nuestra misma especie. Encerrados durante años en un oficio trabajoso, sin criterios para pensar ni valorizar lo que

hacen, verdaderos gimnastas solitarios de un trabajo muchas veces antieconómico (mal pagado en la Argentina), sólo es posible acercarse a ellos si se atraviesa la pared de una cortesía que a veces se enfría con demasiada rapidez. Embarazado, aunque no por sus silencios... —Breccia no es un hombre que hable poco—, sino por esas contestaciones monolíticas que siempre se parecían entre ellas. En uno de nuestros encuentros pude hacerle algunas preguntas formales: qué pintores apreciaba más, qué historietistas, qué condiciones debe cumplir una historieta para tener valor.

A lo primero me contestó que Del Bosco, Van Gogh y Picasso; a lo segundo, sin esconder su disgusto ante Raymond (“*Flash Gordon* es un ballet; tal vez fue importante para su época, pero es un ballet; *Mutt y Jeff* o *Los sobrinos del Capitán* fueron mejores historietas que *Flash Gordon*”); y con respecto a argentinos (o a historietas dibujadas en la Argentina), que Del Castillo lo dejaba frío, que a Hugo Pratt se lo había “inflado” tal vez excesivamente, y que respetaba a José Luis Salinas (“lo mejor de Salinas: *Hernán el Corsario*, de 1937). Estos juicios pueden parecer rotundos, ¿pero no hay algo inevitablemente rotundo en todo juicio? Hay, sin embargo, en Breccia, como una coquetería excesiva que lo obliga a querer mostrarse entero y de una sola pieza en cada uno de sus gestos, en cada una de sus respuestas. La que correspondía a mi última pregunta, en cambio, parecía casi hermética: la “honestidad” del artista es lo que hace que una historieta sea buena. ¿Pero qué es, o en qué puede consistir esa honestidad? “En último término —afirma Breccia—, ¿y por qué no decirlo?, yo no sé nada.

Cuando comencé a dibujar *Mort Cinder* yo no podía saber lo que debía hacer; ni tampoco me puse a mirar lo que hacían los otros”. Pero entonces, eso que Breccia designa a menudo con el pomposo título de honestidad, es simplemente una relación, lo que une lo mejor de su obra con los duros momentos de la desgracia familiar. “A mí me gusta *Mort Cinder*. Pienso que es lo mejor que he hecho. O lo único. Antes y después de *Mort*



FIG. 21. — Breccia, *Mort Cinder*

Cinder, nada. A los 19 años, en 1938, ganaba 1 peso por cuadro y lo copiaba todo. Más tarde vino la época de *Aventuras*. Ilustraba entonces películas que adaptaron Demetrio Zadán, el poeta J. G. Ferreyra Basso, Vicente Barbieri: *El Delator*, *Dillinger*, *A sangre fría*, *Sin novedad en el frente*. Y *La madre* de Gorki, adaptada por Dardo Cúneo. Pero entonces ni ellos ni yo sabíamos cómo se hace una historieta en serio. Y después llegó la época de *Vito Nervio*. Cuando Cortinas se va al Uruguay, se prueban dibujarles para continuar la tira. La elección recae en mí y comienzo a dibujarla, aunque durante los primeros tiempos aparece todavía firmada por Cortinas. Yo he dibujado 500 semanas de *Vito Nervio* contra 75 de Cortinas. De cualquier modo, de todo aquello, nada es rescatable.”

Le pregunto entonces por el libro sobre el Che Guevara que Breccia y su hijo han ilustrado sobre guión de Oesterheld. “En lo que hace a la parte que yo he dibujado, es lo mismo. Antes y después de *Mort Cinder*, nada. Los mejores dibujos del libro pertenecen a mi hijo. Es joven, tiene talento y ha puesto verdadera pasión en el tema. En lo que se refiere a mi trabajo, como a lo que atañe al concepto del libro y a su calidad, no es más que un paso atrás. Es que Oesterheld no ha inventado una historia original, sino que ha confeccionado un relato objetivo”. Yo no estoy de acuerdo con Breccia. Pero Breccia se enorgullece con el libro sobre el Che, por el tipo de intento: “El libro sobre el Che podría excitar a las autoridades o a la policía, y entonces los riesgos serían reales”.

De acuerdo. ¿Pero no es el compromiso político y la generosidad de la ideología de una obra la que define su “concepto”? Se comprende entonces una de las inclinaciones de un espíritu que se niega a entrar de pleno en los años sesenta. ¿A quién podría interesar realmente más los riesgos o el peligro de una acción que los objetos o contenidos mismos a que ella se refiere, en este caso la significación concreta de la lucha y de la vida del Che Guevara? Y lo mismo debe decirse del juicio de

Breccia sobre *Flash Gordon*. ¿Un ballet? Pero casualmente —podría contestarle hoy un joven menor de veinte años— es eso precisamente lo que lo que hace actual a *Flash Gordon* y le restituye interés; o si se quiere, *otro* interés, pero no menos auténtico.

“Horacio Lalia —prosigue Breccia— entonces jugador de fútbol y actualmente dibujante de *La Razón* fue mi modelo para *Mort Cinder*; en cuanto al rostro del anticuario —Breccia permanece serio—, es obvio: es mi propio rostro.” Pero ahora es Breccia quien repentinamente me hace preguntas: ¿qué pienso de *Mort Cinder*, qué valor tiene la historia, y qué me parece el dibujo. Yo pienso entonces que siempre me será difícil contestar sobre *una historieta*, y que lo que me fascina en verdad es la variedad, la multiplicidad de historias existentes: sería preciso conocerlas todas para decidir sobre una. Le contesto de cualquier modo la verdad, que mi primer contacto con *Mort Cinder* había sido a través de la reedición de Martínez Peyrou, y que me habían impresionado en especial algunos cuadros del episodio de la cárcel, el vigor furioso de las rayas negras de las ropas de los presidiarios arrojados en las celdas y aplastándose contra los barrotes. En cuanto al tipo de intriga que abre la historia, le confieso un cierto sentimiento de disgusto por ese aire “middle cult” del comienzo, la atmósfera British, el pastiche culturalizante. Pero se me podría contestar que las épocas se equivalen, y que así como hoy el mejor modo de “elevantar” la historieta es acercándola a los temas e imágenes de la sofisticación y la moda (Crepax), hace seis años, en cambio, había que impregnarla de literatura universal. Pero, en primer lugar, ¿“elevantar” la historieta? ¿Hacia dónde? ¿Y para qué?

Y en segundo lugar, no hay duda de que la calidad de una historieta no reside en el “nivel” (si es que con la idea de “nivel” se quieren introducir criterios externos al medio mismo), ni en el origen literario del tema o de la intriga. ¿Quién podría afirmar, por ejemplo, que *The Spirit* extrae su valor únicamente de sus temas, esas historias excelentes —hay que decirlo— que asocian con

antiguas historias judías? Y guardando las distancias, ¿no existen páginas de Steranko, el sensacionalista dibujante norteamericano de la casa Marvel, que compiten en invención y en novedad con el mismo Crepax? ¿Y cuáles son sus temas? Superheroes y ciencia ficción, atemporalidad de las situaciones y supratitanismo de la acción; en resumen, los ya transitados temas que la casa editora ha comercializado y vulgarizado durante los últimos ocho años. Lo mejor de Crepax y Steranko reside a mi entender en la utilización de varios puntos de vista y de varias técnicas a la vez: el encuadre cinematográfico y el pseudomontaje, el estatismo de la imagen y las simetrías dinámicas, el montaje simbólico y las simetrías invertidas. En fin, en la época de Caniff se podía creer todavía que la historieta era un bastardo del cine y que su calidad dependía del cinematografismo del dibujo. Hoy, en cambio, se comienza a comprender que se trata de un medio específico de comunicación, de un lenguaje peculiar. Lo que determina en primer lugar el valor de una historieta, a mi juicio, es el grado en que permite manifestar e indagar las propiedades y características del lenguaje mismo de la historieta, revelar a la historieta como lenguaje.

¿Pero cumple *Mort Cinder* con estas condiciones? Estoy seguro de que sí. Piénsese:

- a) Breccia carga las tintas de un dibujo que se quiere dramático, expresionista; pero sólo a condición de postular o exigir una doble lectura de su grafismo. El dibujo parece competir con el verismo fotográfico, pero sólo lo hace a condición de revelarse a sí mismo como dibujo: el realismo del terror y de la sangre parece entonces retroceder, retirarse, colocarse como por detrás del dibujo, y es el dibujo lo que se ve primero. Sólo inmediatamente, pero después, se descubre el horror de un hacha golpeando una nuca o una cabeza decapitada. Dicho de otra manera: el horror no está aquí representado directamente, sino que se representa el modo de representarlo.

b) El uso de algunas contraposiciones sirve para degradar el cinematografismo y para otorgar importancia al dibujo como dibujo; ejemplo: la composición tranquila y en horizontal de los paisajes en planos alejados, contrastando con las perspectivas oblicuas y tortuosas de primeros planos de rostros y cuerpos; y también el modelado del rostro de Ezra Witson, más cercano a la verosimilitud cinematográfica, al que se contrapone el rostro anguloso y alargado de Mort Cinder, donde las rayas del dibujo que bosquejaron la “estructura” del volumen no han sido borradas del todo.

Por lo demás, el personaje mismo de Mort Cinder está pensado con acierto por Oesterheld, ideado según el clásico y valedero esquema del superhéroe, construido aun con la estofa misma de dos de los personajes cúspides de la historia de la historieta: *The Spirit*, el personaje a quien Will Eisner hace recorrer sus aventuras después de haber sido muerto, que tiene su cuartel general en un cementerio y que a veces es vencido por sus enemigos al final del episodio, y *The Phantom* (el *Fantasma*, o *Fantomas*, según reza el resultado sincrético de una vieja traducción argentina). Porque en verdad Mort Cinder, el “hombre de las mil y una muertes” resulta una interesante inversión del esquema que rige al personaje de Lee Falk, el “fantasma que camina”, el único héroe de historieta que muere... (en el *Fantasma* el personaje no muere, sólo mueren los hombres que visten el disfraz; en *Mort Cinder* el hombre es inmortal, sólo mueren sus múltiples encarnaciones históricas).

III. HISTORIETA E IDEOLOGÍA EN LA ARGENTINA

1936-1937 en la vida de Patoruzú
por Oscar Steimberg

Este capítulo tiene por objeto describir las características de la historieta *Patoruzú* en los primeros meses de

vida de la revista *Patoruzú*, que aparece en noviembre de 1936, varios años después de iniciarse la publicación de la historieta en diarios. Es evidente que la aparición de la revista no carece de importancia, ya que permite develar algunas características esenciales de la tira: cierto fondo serio del humor de *Patoruzú* sale entonces impacientemente a la luz, descubriendo la ideología de la tira al convertirla en propaganda abierta.

La lectura se circunscribió a los primeros números de la revista, puesto que en esos números se definieron las características que la seguirían identificando casi hasta este momento.

Patoruzú invade otros géneros: política a la vista. La historieta se convirtió, al aparecer la revista *Patoruzú*, en sólo una parte del mensaje total de la revista. Y este mensaje se hizo entonces no sólo más complejo sino también más claro.

En uno de estos números se ironizaba, por ejemplo, en torno al debate sobre la renovación de las concesiones de la compañía eléctrica CADE, denunciada por el soborno de funcionarios públicos. La revista *Patoruzú* se burlaba, en cambio, de los que impugnaban los nuevos contratos, y lo hacía, a la vez que en el interior de los cuadros de la historieta, en algún artículo no ilustrado de humor, en dibujos humorísticos aislados y hasta en el capítulo de una narración continua y con personaje central. En la historieta, la alusión era general y más velada; en las demás secciones se daban nombres. Insistentemente las secciones que no eran de historietas atacaban temas diversos, principalmente políticos. ¿No se podría pensar entonces que la historieta le quedaba “chica” al creador de *Patoruzú*, ya que necesitaba volcar en otros géneros un mensaje que no se agotaba en la historieta?

La tapa: dimensiones y color para Patoruzú. Cuando aparece el primer número de la revista ya la visión de la tapa permitía al lector percibir más ampliamente —y con elementos que no podían aparecer en la tira del diario— las características de la historieta en su conjunto.

Ahora el dibujo aparecía ampliado, se introducía ade-

más el color: un color logrado a través de combinaciones de rojo, negro y azul (no demasiado apagado pero tampoco se trataba de una fiesta de luces).

El rostro de Patoruzú, magnificado, mostraba con más nitidez que en sus apariciones anteriores sus rasgos principales: gran nariz de indio del Sur, boca enorme y sin dientes a la vista, pelo, vincha y pluma de aborígen, ojos muy abiertos y ausencia de detalles que permitieran definir ese rostro sexualmente.

Los primeros —y serios— editoriales. Por medio de los editoriales Quintero filtraba las ideas y las palabras del patriotismo oficial de la época, y de cierto conservadurismo evolucionista pero de muy mal genio. A pesar de tratarse de un indio iletrado, la actitud política de Patoruzú no era ingenua, y manifestaba su adhesión a una candidatura conservadora-corporativista en la provincia de Buenos Aires, o su indignación frente al fraude con que ganaban los oficialistas en provincias alejadas.

Las palabras sagradas. Eran las palabras de aquellos editoriales las que abrían la revista y no la historieta. Siguiendo el orden de la revista, conviene ver primero qué eran las palabras en *Patoruzú*, para después reflexionar sobre la psicología y la moral del personaje —bastante explícitas en esos textos— y luego sobre las características del dibujo y la organización narrativa y periodística de la revista y la historieta.

En esos primeros editoriales ya se percibía el valor de ciertas palabras, ciertas frases, de ciertas verdades establecidas. Fuera de la historieta, por ejemplo, el personaje no vacilaba en burlarse de los que se oponían a la entrega del patrimonio nacional y a las nuevas concesiones de la CADE; pero en el mismo editorial se hablaba con indignación de quienes no expresaban su patriotismo de una manera abierta y estentórea; se fustigaba a quienes celebraban sin calor las fechas patrióticas o se avergonzaban de un aborígen que lanzaba un ¡Huija! el 25 de Mayo.

Podría sorprender que se tratara con más seriedad la adhesión a formas simbólicas de patriotismo que los

trágicos problemas sociales y nacionales del momento; pero justamente —y aquí el trabajo de ida y vuelta entre la historieta y la revista sirve también para aclarar este tema— lo que sucede es que Patoruzú vive, en todas sus aventuras de ese año, rodeado de palabras de efecto mágico: voluntades póstumas, cartas catastróficas, mensajes que es necesario descifrar. Palabras que tienen más vida que los hechos mismos y que los seres humanos relacionados con esas mismas palabras. Hay un indio patagón por ejemplo, que aparece en uno de aquellos episodios, que pasa fugazmente por la historieta como enemigo del protagonista y pelea contra él. Este patagón verosímil es un personaje silencioso, impenetrable, y desaparece como vino.

Las cartas del padre de Patoruzú, o las tradiciones habladas de sus mayores, juegan en cambio un papel importante, hasta el punto de que se truecan en símbolo de la vida misma de esa Patagonia de la que Patoruzú proviene; pero después de abandonada por el personaje. Las palabras y no la gente; algo que se reitera, pero de otro modo, en los editoriales de la revista.

Son notables también las diferencias entre Patoruzú y los demás personajes, la utilización de jergas diferentes, sobre todo por sus enemigos, muchos de ellos gringos o extranjeros. Las palabras revelan también su importancia en los cuadros de la historieta; en *Patoruzú* un cuadro mudo es prácticamente impensable.

El lenguaje de Patoruzú es simple, alegre, directo. A ello se agrega una simplicidad rebuscada, construida, que influye sobre la anécdota desde sus límites gráficos: cortando el alcance del sentido de la gráfica y del texto, versos pareados encabezan cada tira de cuatro o cinco cuadros. Estos definían el sentido de la pequeña secuencia, a la que en cierto modo servían de título. Como en las caricaturas antiguas, los relatos populares o las películas cómicas del cine mudo, cada tramo del relato aparecía definido con una rima: una rima obvia, prescindible, pero que al mismo tiempo señalaba los límites del relato en cuanto significación. El resumen versificado

establecía la significación del gag y cerraba, o intentaba cerrar, todo el campo de las connotaciones posibles. Era una rima redonda como un refrán, y excluyente, también como un refrán, de toda sabiduría que no analizara la realidad inmediata según las categorías del sentido común.

La psicología y la moral de los personajes. La psicología y la moral de los personajes de la historieta dividen a éstos en compartimientos estancos; y ello, por supuesto, no tendría nada de novedoso: en todo relato esquemático, y las historietas por lo general lo son, esa división existe. Pero interesa advertir las circunstancias dentro de las que aparece, en la lógica interna de Patoruzú, esa división psicológica y moral sin puentes posibles.

Una de las características que distinguen a Patoruzú de los otros personajes es su generosidad sin límites; y su sentido de la caridad, que tampoco tiene fronteras. Patoruzú está especialmente dispuesto, siempre, a cubrir de dinero, específicamente de billetes, a todo necesitado que encuentra en su camino. Y nunca cuenta esos billetes que entrega: directamente los arroja, los regala con un gesto amplio y con una alegría infinita. Porque una característica esencial de la riqueza de Patoruzú es su inagotabilidad: Patoruzú puede regalar y regalar dinero sin por eso volverse menos rico, y sobre todo, sin ningún riesgo de volverse pobre. Las relaciones, entonces, que Patoruzú y los otros personajes mantienen con el dinero —un elemento de por sí tan poco subjetivo— se hallan totalmente subsumidas por una característica del personaje, esa subjetividad de Patoruzú que incluye la riqueza sin límites. La generosidad de Patoruzú es una generosidad sin riesgos, y desvinculada de cualquier circunstancia objetiva exterior. Le viene de adentro, de su pasado, de sus tierras patagónicas. Evidentemente, Patoruzú no podría menos que desentenderse de las circunstancias objetivas que transforman y determinan la relación con esas circunstancias económicas que para él prácticamente no existen, o se limitan a constituir la

herramienta de poder del hombre noble. Puede encontrarse entonces natural que Patoruzú, en ese mismo editorial donde se burla de los concejales que impugnaban unos acuerdos que lesionaban la soberanía nacional, fustigara a los políticos que se movían por intereses en la función pública. Por supuesto, sería aparentemente más lógico que si estaba criticando a los que se movían por intereses en la función pública, criticara, no a los que se oponían a los contratos con la CADE, sino a los que se avenían a ellos, según parece, sacando provecho, muchas veces, de la decisión. Pero es que en esos editoriales existía la misma división entre las circunstancias objetivas de la vida económica y las decisiones individuales —en el plano económico y en todos los demás— que se daba como natural en la historieta. Sólo que en los editoriales la división estaba referida, ya, a hechos concretos.

El esquematismo psicológico y moral permite ubicar a Patoruzú como bueno, inocente, alegre, confiado, sin segundas intenciones, sin mayor interés en las mujeres. Goza procediendo de acuerdo con una moral tradicional y practicando la caridad. Isidoro —el padrino— es egoísta, ávido, fanfarrón, desconfiado, vividor; pero en momentos claves, se pone del lado de Patoruzú.

Upa, por su parte, era al principio inocente, amoral, animalesco; después fue adoptando la moral de Patoruzú.

Hay una multitud anónima que siempre aparece, a través de transeúntes o espectadores ocasionales; también tiene buenos sentimientos. A veces esa multitud es cruel pero sin pasar de una crueldad infantil; quiere ver triunfar el bien sobre el mal.

Pero tan importante como la descripción del indio y de sus amigos es la de sus enemigos. Rara vez escapan, a lo largo del primer año de la revista, a los lugares comunes del prejuicio racial y nacional.

El gitano es traicionero y mentiroso (Juaniyo); el judío es ávido, mezquino, sin sentimientos nobles; en una de las aventuras hay un pacto turco-chino-indio para robar una reliquia de la familia Patoruzú. La fi-

gura del judío, especialmente, circula por toda la revista, dentro de la historieta o fuera de ella, en chistes aislados. En el número 2, su imagen tienta al ladrón regenerado, instándolo indirectamente a robar a Patoruzú. En el número 3 acecha al pobre empleado que ha cobrado su aguinaldo y que mira un pan dulce en una vidriera. Y así podríamos seguir registrando su actuación, a lo largo de todo este primer año, a un promedio de una aparición por número.

Las aventuras. Aquí conviene recordar los motivos por los que Patoruzú se ve obligado a actuar durante las aventuras publicadas en ese primer año:

1. Haber sido objeto de la agresión inmotivada de un gitano, que exhibía su resistencia a los golpes en un circo y no acepta ser derribado por Patoruzú.
2. Su decisión de regenerar a un ladrón y su necesidad de enfrentar, después, a los amigos del ladrón. El pupilo se comporta finalmente bien, y es recompensado... con un puesto de vigilante.
3. La llegada de una carta en la que le hablan de una aparición horrible en su estancia del Sur. Patoruzú investiga y descubre que la aparición es su hermano Upa, a quien hasta entonces no conocía, porque a causa de otra carta —de su padre muerto— se lo había obligado a vivir en una cueva por haber nacido “sietemesino y deforme” y por no haber gritado “Huija” al nacer. En un momento de ira, Patoruzú rompe la carta, pero después recompone los pedazos.
4. La llegada de otra carta, también de su padre muerto, que debía entregársele cuando cumpliera su mayoría de edad. (Por esta carta, además, nos enteramos de que Patoruzú, tal como lo conocemos, es un hombre al que se le adjudicaba en un principio la edad de veintidós años.) La carta le ordena casarse con una india que es muy fea pero que lo engualicha. El matrimonio finalmente no se realiza porque la india es casada. Patoruzú se queja a su padre con una tercera carta, que escribe en su lápida. En este epi-

sodio, aparece por única vez en el año la figura de un indio patagónico amargo, rudo, resentido, que termina siendo el verdadero marido de la india fea.

5. Las travesuras de Upa, que todavía no habla ni conoce los objetos de la ciudad. Patoruzú trata de salvarlo del encierro en un hospicio pero corre el riesgo de ser encerrado también. Finalmente ambos son salvados por la intervención de Isidoro, que es amigo del director del hospicio.

Lo autóctono de Patoruzú. Por supuesto, las aventuras de Patoruzú tienen sus momentos álgidos en las peleas del indio. Patoruzú es un *hombre fuerte*, tal como lo fueron otros personajes de historietas que aparecieron contemporáneamente con él en la historieta mundial. Su figura fue ligada por estudiosos de la historieta a la de Spaguetti, por ejemplo. Pero es fácil ver las diferencias fundamentales que los separan: Spaguetti puede ser injusto, puede equivocarse, mientras que Patoruzú es siempre un cúmulo de perfecciones morales y no tiene ninguna Olivia que le haga perder la cabeza.

Al revés, tanto en Spaguetti como en Patoruzú las demostraciones de fuerza están acompañadas de virtudes nacionales: norteamericanas en un caso, argentinas en el otro. En las peleas de Patoruzú siempre aparecen en algún momento las boleadoras, y lo que inmediatamente se sugiere es que lo que da fuerza al indio son virtudes gauchas, virtudes de la tierra. Pero virtudes gauchas, no indias: la referencia a su origen está en una estancia ejemplar del Sur, y no en una toldería. Y aquí la condición autóctona de Patoruzú se vuelve tan irreal como la cantidad de dinero de que hace gala en sus actos de generosidad. Es importante hablar de esta irrealidad —que en otro caso hubiera constituido sólo un rasgo creativo— porque Patoruzú apela seriamente, dentro de la historieta y sobre todo fuera de ella, a sus condiciones de hombre autóctono.

Esa condición telúrica, a la que Patoruzú tan juiciosamente apela, sobre todo en los editoriales de la revista,

es sumamente confusa. Patoruzú tiene virtudes gauchas pero es un indio; y los indios y los gauchos nunca fueron nada parecido a una unidad social. Por otra parte, es un gran terrateniente, pero además es un cacique indio del sur; y esta otra dualidad se da en un momento en que todavía estaban muy cerca las matanzas de indios de las que fueron responsables directos, casualmente, los terratenientes del sur.

Aquí tal vez se pueda establecer un puente explicativo entre cierta historieta y cierta literatura culta, y suponer que la figura de Patoruzú corresponde, en lo ideológico, a las figuras de los personajes literales o gauchescos que aparecieron, según señala David Viñas, cuando a las clases poseedoras les convenía la imposición del mito de una Arcadia desaparecida, opuesto al desorden social urbano que había avanzado junto con las primeras décadas del siglo.

En realidad, la identidad social de Patoruzú es tan intocable y tan inaprehensible como su dinero. Ni uno ni otra pueden ser amenazados por la realidad objetiva; y aun más: ni uno ni otra pueden ser siquiera definidos con exactitud en sus características básicas. En este sentido, la situación social y económica de Patoruzú se parecería al ideal de un estanciero real, que además fuera un hombre de derecha, y que quisiera, no solamente conservar intacto y libre de peligros su patrimonio, sino también intacta y libre de peligros su condición social, convirtiéndola en algo indefinible y evanescente.

La estructuración interna de la revista y de la tira. La articulación interna de la revista *Patoruzú* también era significativa. El editorial y la historieta *Patoruzú* constituían las dos primeras secciones; seguían luego las demás, constituidas por notas de humor, a veces de texto solamente, a veces graficadas, y también críticas cinematográficas y artísticas y notas de actualidad política, social y deportiva. En aquel tiempo había también alguna sección específicamente infantil, que demostraba que el resto de las secciones estaba dirigido más bien a los adultos. La estructura interna total de la revista era

muy fuerte, y cuando algún episodio de aquel momento determinaba su tratamiento en varias secciones a la vez, aparecía como tema en esas secciones, pero sin transformarlas.

Es interesante destacar ese aspecto fuerte de la estructuración de la revista, similar en esto a la historieta misma. Patoruzú, en efecto, es una historieta sin sorpresas narrativas.

Dentro de la estructuración interna de la revista resulta significativa también la secuencia de las secciones: primero, el editorial, absolutamente serio a pesar del lenguaje indígena de Patoruzú; después la historieta, y después, las demás notas de humor. También la tipografía de los títulos era muy previsible: en general letras bajas, panzonas, como las de la tapa, salvo en alguna historieta dibujada por otro autor y en otro estilo.

Lo sexual en Patoruzú. Volviendo a los temas incluidos, una rápida recorrida de los números de ese año pone de manifiesto que había —y siguió habiendo después— una total negativa a la utilización de lo sexual como motivo de atracción para el lector. Se podría pensar que en aquellos tiempos las revistas no tenían todavía la audacia o las posibilidades, por los cambios de las expectativas del público, de referirse a lo sexual como hicieron las revistas que aparecieron después. Pero el hecho es que Patoruzú siguió siendo así por muchos años, y no cambió jamás, aun hasta el día de hoy. Puede pensarse entonces que ésta es una característica intrínseca, de la revista y de la historieta. Cuando bastantes años después aparece *Rico Tipo*, Patoruzú no compite con él en este plano. Y Di vito, el creador de *Rico Tipo*, cuenta en un reportaje aparecido hace poco que se fue de Patoruzú porque le modificaban los monos femeninos.

En la historieta misma es interesante notar que fuera de las palabras —las palabras que aparecen en los textos y en los globos— la ternura de Patoruzú nunca es heterosexual. Y que su familia, sus amigos, sus conocidos, son todos hombres, excepción hecha de la existencia lejana de una ex nodriza en el Sur. Las referencias a su origen,

ese año, están referidas a su padre, o a sus otros antepasados hombres; parecería que en Patoruzú se consumó el milagro de un ser humano nacido de uno y no de dos...

Patoruzú tiene además una especie de relación madre-hijo con Upa, y una relación confusa con Isidoro, a quien espera despierto hasta que éste vuelve de sus calaveradas.

Un credo estético a la vista. En cuanto al nivel específicamente gráfico, hay también explicitaciones muy interesantes en la revista, en este primer año de su aparición.

Con el título *Como aprendí a dibujar*, Dante Quintero publicaba, en todos los números de ese Patoruzú inicial, un “curso de dibujo cómico”. En la primera lección se partía de un círculo perfecto para dibujar un rostro. Para dibujar un cuerpo entero, de distintos óvalos y círculos. Y así hasta construir un hombrecito redondo, de expresión inocente.

En la lección N° 2, un hombre de perfil, también dibujado con los mismos procedimientos: círculos y óvalos. Aquí se agrega una explicación general: debajo de la esfera opuesta a una rama alargada y quebrada, un texto que decía: “Compárese la elegancia de una esfera en movimiento con la apariencia de un cuerpo alargado o antiestéticamente quebrado”. Y debajo de las lecciones de ese día, una advertencia: “La más mínima variación en las líneas cambiará la expresión”. Los métodos de expresión eran sencillos, pero el código era estricto.

El gusto por las líneas redondas y el horror por las quebradas hacía que en algunos de aquellos dibujos de Dante Quintero fuera difícil identificar a los personajes, a no ser por el texto y los globos, siempre profusos. Esta abundancia de globos resulta importante porque en *Patoruzú*, como ya se vio, es casi inconcebible un cuadro mudo. La línea blanda y fácil era acompañada por la utilización de masas de grises, que se acercaban a veces

al negro, pero ningún elemento expresivo se pronunciaba demasiado con respecto a los demás.

La originalidad de Upa. Se advierte con facilidad lo que caracteriza, habitualmente, a la comicidad del dibujo de Quintero: sus deformaciones tienden a señalar, en cada personaje, las marcas sobre las que se detiene la mirada del sentido común o del señalamiento social. Junto a un Patoruzú que exagera los rasgos del patagón ingenuo, asombrado, no deformado por la ciudad, hay un calavera —Isidoro— de pecho hundido y pelo engominado; un francés hotelero gordito, untuoso y con un pequeño *moustache*; un judío de nariz rapaz, sombrero hongo y espalda encorvada; un gitano desaliñado, que más parece un *cantaor*. Las líneas que demarcan las características de cada personaje son las estrictamente necesarias: no hay por qué detenerse en el dibujo para determinar esos rasgos, porque el pasaje hacia la frase vulgar o el prejuicio popular que ilustran es inmediato y sin complicaciones.

Pero hay un personaje que se aleja de esta inmediatez representativa absoluta: Upa, personaje monstruoso por no-hecho, por no-formado, es la única creación *libre* que la tira; la única de características que no pueden ser traducidas fácilmente en palabras. Si se recuerda su origen, se advertirá en qué grado une Upa lo terrible a lo ridículo. Ese ser “sietemesino y deforme”, salvado sólo por casualidad de morir encerrado en una cueva oscura como castigo por las marcas de su inferioridad, es, paradójicamente, el personaje más original, más libre, de toda la historieta. Y en los primeros episodios, cuando pasea su naturaleza indefinible por una ciudad que no fue hecha para él, llega a convertirse, incluso, en lo bueno —lo inclasificable, lo intraducible— del dibujo de Quintero; porque a través de las dos o tres esferas absurdas del cuerpo de Upa toda la concepción gráfica de Patoruzú se anima, por única vez, a andar sola; golpeándose contra la ciudad, contra la lógica de los demás personajes y contra la moral misma de la historieta, una

moral de lo formado y establecido de una vez para siempre.

Esto, sólo en los primeros números. Porque después Upa se convierte, cabalmente, en el hermano menor de Patoruzú. Nada más inocuo —desde entonces— que sus panzazos, destinados a preservar abruptamente los bienes —materiales, morales, en la historieta lo mismo da— de Patoruzú y de los amigos de Patoruzú.

Las oposiciones evidentes. A esta altura, y después de la lectura combinada de la historieta y de la revista, podemos advertir, subordinadas a la oposición fundamental entre tradición rural y desorden ciudadano que se da en la historieta y en la revista, otras oposiciones cuyos términos podemos llenar fácilmente con los personajes habituales de la tira: criollismo o indigenismo frente a extranjerismo; generosidad frente a cálculo; valor frente a cobardía; tranquilidad frente a tumulto; lealtad frente a traición; masculino frente a femenino. Y en el dibujo y en las lecciones de dibujo vemos oponerse lo estético a lo antiestético a través de la oposición entre lo redondo y lo quebrado o alargado. Asimismo se oponen, en la gráfica y la diagramación de la tira y la revista, lo previsible a lo imprevisible, y lo establecido a lo espontáneo. Y a través de todas las características visuales de la revista, lo apaisado parece oponerse a lo longilíneo.

En todas estas oposiciones lo positivo, de acuerdo con la ideología de la revista, se halla por supuesto en los primeros términos.

El éxito de una historieta, de una revista y de un lenguaje gráfico. Acerca del grado de aceptación por el público del lenguaje gráfico general de esta historieta, tal vez haya un dato, también en la revista, que podría agregarse a los datos cuantitativos sobre número de ejemplares vendidos o número de lectores por ejemplar. Con *Patoruzú* se puede realizar algo que podría llamarse *la prueba del elemento extraño*: con esta revista sucedió en su primera época, algo que debe haber ocurrido después sólo con alguna otra revista, perteneciente, con

seguridad, al grupo de revistas de Landrú. Los elementos extraños a la publicación, como por ejemplo los avisos, trataban de mimetizarse con su lenguaje, como si la vía de comunicación con el público que había encontrado la publicación garantizara de antemano, por sus características formales, la acepción del mensaje. Esto pasó con *Patoruzú* en aquella primera época. Después la situación fue variando, así como fue variando también, no la ideología ni las características básicas de la revista y de la tira, pero sí el vigor, la violencia, en cierto modo la audacia que habían constituido su aspecto positivo y que en un principio exponía posiciones y jugaba actitudes, posiblemente más espontáneamente que en períodos ulteriores.

Doce años después de esta aparición —en el año 1948, es decir en la época peronista— esos furibundos editoriales políticos de la primera época se habían transformado en editoriales municipales; la sección “Hemos visto, chei, que...” que en aquella época apoyaba una candidatura o tomaba posición con respecto a problemas nacionales, se había transformado en una sección donde se aplaudía el relleno de un bache o la ubicación de un vigilante más en una avenida. Y en el año 68, *Patoruzú*, además de cambiar su formato, muestra una abolición total del editorial, que ya no es ni político ni municipal; el editorial de *Patoruzú* ya no existe, y en cambio vuelve a tener vigencia la historieta *Patoruzú* como pieza única. Actualmente *Patoruzú* se vende también como “comic book”, aparte de la revista, y también se venden, en publicaciones separadas, las aventuras de otros personajes de la tira.

Este es el camino que recorrió la revista; aparentemente, un camino descendente, pero, junto a otras publicaciones de la editorial, totaliza una tirada de más de un millón de ejemplares mensuales, aunque esto se logre gracias a la atomización de la revista y de la tira.

Resumiendo, podría decirse que de esta lectura de los números iniciales de la revista *Patoruzú* y de la historieta *Patoruzú* surge la conclusión de que se trata de una

historieta “seria”, fuertemente estructurada, que cuenta una historia conservadora sobre las luchas que deben entablar aquellos que el campo hizo buenos, autóctonos, iletrados y fuertes, contra los no ligados a la tierra, contra los hombres de mente aviesa, los ambiciosos de nacimiento o los amantes de lo imprevisible, del desorden y del tumulto.

Con esta salvedad: que cuando los buenos además son ricos, la posibilidad que se les brinda de hacer triunfar la causa de la bondad es infinita. Todo dicho con parábolas redondas, con frases redondas, con figuras redondas. Respaldadas por unas lecciones de dibujo en las que se postula un credo estético que, coherentemente con los *gags* habituales de la tira, parece defender a panzazos, como Upa, lo simple, lo redondo, lo chato.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Becker (Stephen): *Comic Art in América*. New York, Simon and Shuster, 1959.
- Gasea (Luis): *Tebeo y cultura de masas*. Madrid, Editorial Prensa Española, 1966.
- Giammanco (Roberto): *Il sortilegio a fumetti*. Arnoldo Mondadori Editore, 1965.
- Lippard (Lucy R.): *Pop Art*. Londres, Thanies & Hudson, 1966.
- Lipszyc (Enrique): *La historieta mundial*. Buenos Aires, Editorial Lipssic, 1958.
- Lipszyc (Enrique): *El dibujo a través de 150 famosos artistas*. Buenos Aires, Escuela Panamericana de Arte, 1953.
- Marny (Jacques): *Le Monde étonnant des bandes dessinées*. París, Ed. du Centurion, 1968.
- Rosemberg (Bernard) y White (David M.) (comps.): *Mass Culture*. Glencoe, Illinois, The Free Press, 1960.
- Schram (Wilbur) (compilador): *Mass Communication*. Urbana, The University of Illinois, 1963.
- Treincherro (Sergio): *I miei fumetti*. Edizioni "Comic Art", 1967.
- Waugh (Coulton): *The Comics*. New York, The Macmillan Company, 1947.
- White (David Manning y Abel (Robert R.) (comps.): *The Funnies*. The Free Press of Glencoe, 1963.
- Winterbotham (Russell Robert): *How comics strips are made*. Girard, 1946.

Antologías

- Feiffer (Jules): *The Great Comic Book Héros*. New York, Thé Dial Press, 1965.
- I Primi Eroí*. Milán, Garzanti, 1965.
- Les Chefs-D'oeuvre de la Bande Dessinée*. Editions Planète, 1967.
- Perry (George) & Aldridge (Alan): *The Penguin Book of Comics*. Middlesex, Penguin Books Ltd., 1967.
- The Funnies*. New York, compilado por John Paul Adams. Annual N° 1, 1959.

Revistas

- Comics.* Roma, Industria Tipográfica: Editoriale Romana.
Nº 1, setiembre 1966.
- Giff Wiff.* París, Jean Jacques Pauvert Editeur. Nº 20,
mayo 1966.
- Giff Wiff.* París, Jean Jacques Pauvert Editeur. Nº 22,
diciembre 1966.
- Giff Wiff.* París, Jean Jacques Pauvert Editeur. Nº 23,
marzo 1967.
- Phenix.* París, Nº 1, octubre 1966.
- Phenix.* París, Nº 2, enero 1967.
- Phenix.* París, Nº 3, 2º trimestre 1967.
- Phenix.* París, Nº 5, 4º trimestre 1967.
- Linus,* Milán, Nº 11, Año II.
- Linus.* Milán, Nº 14, Año II.
- Linus.* Milán, Nº 26, Año III.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 1, Julio 1967.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 2, agosto 1967.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 3, setiembre 1967.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 4, octubre 1967.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 6, diciembre 1967.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 8, febrero 1968.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 9, marzo 1968.
- Sgt. Kirk.* Génova, Nº 10, abril 1968.
- The World of Comic Art.* California, Vol. I, Nº 1, junio 1966.
- The World of Comic Art.* California, Vol. I, Nº 2, otoño 1966.
- The World of Comic Art.* California, Vol. I, Nº 3, 1966/1967.
- The World of Comic Art.* California, Vol. I, Nº 4, 1967.
- The World of Comic Art.* California, Vol. II, Nº 1, 1967.

Fanzines

- Alter Ego.* Detroit, Michigan, Nº 4, 1962.
- Alter Ego.* Van West, Ohio, Nº 5, 1962–1963.
- Alter Ego.* St. Louis 25, Nº 7, 1964.
- Funny World.* Little Rock, Arkansas, Nº 7, setiembre 1967.
- Masquerader.* Pontiac, Michigan, Nº 6, 1964.
- The Illustrated Comic Collector's Handbook,* Miami.
- The Illustrated Comic Collector's Handbook.* Miami, Vol. II
- The Rocket's Blast.* Miami. Special Edition, Nº 1, 1967.
- Vanguard.* New York, Nº 1, 1968.
- Vanguard.* New York, Nº 2, febrero 1968.