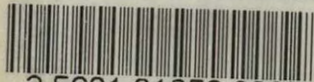




CENECA

Número 80

UNIVERSIDAD DE CHILE



3 5601 01050 0837

LAS HISTORIETAS EN CHILE

(1895 - 1973)

COMUNICACIONES

5983

86

SERIE COMUNICACIONES

- Sistema de comunicación en Chile: proposiciones interpretativas y perspectivas democráticas (P. Gutierrez, G. Munizaga y A. Riquelme)
- Bases para una discusión de políticas comunicacionales en Chile (M. L. Hurtado)
- La radio en Chile (modelos, historia, perspectiva) (M. C. Lasagni, P. Edwards, J. Bonnefoy)
- El sistema de prensa en Chile (A. Navarro)
- Comunicación y democracia (G. Munizaga)
- Destinatarios y recepción de micro-medios de Iglesia (M. Quezada, G. Riveri, E. Goldstein)

SERIE ARTE Y SOCIEDAD

- Literatura, lenguaje y sociedad (1973-83) (R. Zurita)
- La novela chilena en la última década (M. A. Jofre)
- La industria editorial y el libro en Chile (B. Subercaseaux)
- La industria fonografica chilena (V. Fuenzalida)
- La industria cinematográfica en Chile (M. L. Hurtado)
- Políticas culturales para la democracia (J. J. Brunner)
- El debate sobre políticas culturales y democracia (B. Subercaseaux)
- Dramaturgia chilena 1960-73 (M. L. Hurtado)

SERIE CULTURA POPULAR

- Métodos y técnicas de teatro popular (C. Ochsenius y J. L. Olivari)
- Administración comunal y expresividad local (J. A. Silva)
- Surgimiento y desarrollo de agrupaciones artísticas populares (C. Ochsenius)
- Sobre cultura popular (B. Subercaseaux)
- Agrupaciones culturales: una reflexión (P. Gutierrez)
- Encuentro de canto poblacional (A. Rivera y R. Torres)

Libros

- Teatro chileno de la crisis institucional (M. L. Hurtado, C. Ochsenius, H. Vidal)
- Teatro de Radrigán (con estudios de M. L. Hurtado, J. A. Piña, H. Vidal)
- Gracias a la vida. Testimonio V. Parra (B. Subercaseaux, P. Stambuk, J. Londoño)
- Televisión-Padres-Hijos (V. Fuenzalida)
- Modulo de Educación la TV (V. Fuenzalida, P. Edwards)
- TV y Recepción activa (V. Fuenzalida, P. Edwards)
- La investigación en comunicación social en Chile (G. Munizaga, A. Rivera)
- El video independiente en Chile (Y. Ulloa)
- Matando la inocencia (A. Dorfman)

Para una lista completa de publicaciones solicitar catálogo a CENECA, Santa Beatriz 106, Santiago de Chile, fono 43772.

CENECA (Centro de Indagación y Expresión Cultural y Artística) es una Corporación Privada sin fines de lucro que desde 1977 se dedica a la investigación y capacitación, contribuyendo así al conocimiento y desarrollo de la cultura y las comunicaciones en CHILE.

SERIE COMUNICACIONES

- Sistema de comunicación en Chile: proposiciones interpretativas y perspectivas democraticas (P. Gutierrez, G. Munizaga y A. Riquelme)
- Bases para una discusión de políticas comunicacionales en Chile (M. L. Hurtado)
- La radio en Chile (modelos, historia, perspectiva) (M. C. Lasagni, P. Edwards, J. Bonnefoy)
- El sistema de prensa en Chile (A. Navarro)
- Comunicación y democracia (G. Munizaga)
- Destinatarios y recepción de micro-medios de Iglesia (M. Quezada, G. Riveri, E. Goldstein)

SERIE ARTE Y SOCIEDAD

- Literatura, lenguaje y sociedad (1973-83) (R. Zurita)
- La novela chilena en la última década (M. A. Jofre)
- La industria editorial y el libro en Chile (B. Subercaseaux)
- La industria fonografica chilena (V. Fuenzalida)
- La industria cinematográfica en Chile (M. L. Hurtado)
- Políticas culturales para la democracia (J. J. Brunner)
- El debate sobre políticas culturales y democracia (B. Subercaseaux)
- Dramaturgia chilena 1960-73 (M. L. Hurtado)

SERIE CULTURA POPULAR

- Métodos y técnicas de teatro popular (C. Ochsenius y J. L. Olivari)
- Administración comunal y expresividad local (J. A. Silva)
- Surgimiento y desarrollo de agrupaciones artísticas populares (C. Ochsenius)
- Sobre cultura popular (B. Subercaseaux)
- Agrupaciones culturales: una reflexión (P. Gutierrez)
- Encuentro de canto poblacional (A. Rivera y R. Torres)

Libros

- Teatro chileno de la crisis institucional (M. L. Hurtado, C. Ochsenius, H. Vidal)
- Teatro de Radrigan (con estudios de M. L. Hurtado, J. A. Piña, H. Vidal)
- Gracias a la vida. Testimonio V. Parra (B. Subercaseaux, P. Stambuk, J. Londoño)
- Televisión-Padres-Hijos (V. Fuenzalida)
- Modulo de Educación la TV (V. Fuenzalida, P. Edwards)
- TV y Recepción activa (V. Fuenzalida, P. Edwards)
- La investigación en comunicación social en Chile (G. Munizaga, A. Rivera)
- El video independiente en Chile (Y. Ulloa)
- Matando la inocencia (A. Dorfman)

Para una lista completa de publicaciones solicitar catálogo a CENECA, Santa Beatriz 106, Santiago de Chile, fono 43772.

CENECA (Centro de Indagación y Expresión Cultural y Artística) es una Corporación Privada sin fines de lucro que desde 1977 se dedica a la investigación y capacitación, contribuyendo así al conocimiento y desarrollo de la cultura y las comunicaciones en CHILE.

741.5983
J65
1986
C 1

CENECA

Donación de Chile

PUBLICACIONES INFANTILES Y REVISTAS DE HISTORIETAS
EN CHILE: 1895 - 1973

MANUEL ALCIDES JOFRÉ
1986

Este trabajo es parte de la investigación "The Making of Chilean Culture: Literature, Arts and Media", realizada con el apoyo del Social Science and Humanities Research Council of Canada.

I N D I C E

	<u>Página</u>
I. INTRODUCCION	1
II. PREHISTORIA DE LAS HISTORIETAS EN CHILE: 1895-1937	3
III. APARECIMIENTO Y GRADUAL EXPANSION DE LA HISTORIETA: 1938-1970	9
IV. LA PRODUCCION LORD COCHRANE Y ZIG ZAG	25
V. LA HISTORIETA TRADICIONAL: FUNCION, IDEOLOGIA, IDENTIFICACION	37
VI. ESTRUCTURA DE MUNDO DE LA HISTORIETA TRADICIONAL	47
VII. CREATIVIDAD Y AUTOCONCIENCIA EN LA HISTORIETA: 1971-1973	61
VIII. MADUREZ Y EXPERIMENTACION: EDITORIAL QUIMANTU	71
IX. LAS REVISTAS NACIONALES	73
X. SEMIOTICA DE UN EPISODIO: EL MANQUE	85
XI. LAS HISTORIETAS EXTRANJERAS	91
XII. EVALUACION DE LOS APORTES	101
XIII. PARTICIPACION Y RECEPCION	107
XIV. HACIA UNA ESTETICA DE LA HISTORIETA	115

	<u>Página</u>
XV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	121
XVI. REGISTRO DE LAS REVISTAS CONSULTADAS	125
XVII. BIBLIOGRAFIA SOBRE LA HISTORIETA	129

"Lo que fue duro de padecer es dulce de recordar".

SENECA

I. INTRODUCCION

El título de este trabajo describe su objeto de estudio. Se intenta describir aquí el conjunto del circuito comunicativo de la historieta en Chile. Para ello se procede a una aproximación histórico-cronológica que organiza la historia de la revista de historietas en Chile en tres períodos: Primero, 1895-1937, donde se detalla su origen, la gradual constitución del género, su autonomización como medio, proceso que coincide con la estabilización de un determinado tipo de desarrollo económico, político, social y cultural chileno. Segundo, el período 1938-1970 trae consigo el crecimiento y establecimiento de la revista de historietas en la sociedad chilena. El intento de unir la práctica de las historietas con su correspondiente teoría dentro del contexto nacional lleva a incluir aquí la explicitación de la función de la historieta, sus mecanismos de reproducción de la ideología, y el proceso característico de decodificación que ella propone al lector: la identificación con el héroe. El tercer período, 1971-1973, es de creación y problematización de las historietas, su utilización como elemento educativo, alcanzando un alto grado de conocimiento y elaboración que se extrapola a una dimensión estética, política, comunicacional, cultural y humana. La madurez conflictiva de este período y su producción histórica es estudiada detalladamente, en particular el proceso de transformaciones que se aplicaron al medio, al mensaje, al género, al modo concreto de producción colectiva, a los procesos de recepción, y al código mismo de las historietas. (1)

- (1) Este trabajo es parte de una investigación mayor titulada "The Making of Chilean Culture: Literature, Arts and Media", realizada gracias al Social Science and Humanities Research Council of Canada. Esta investigación está afiliada al "Chile Project" del Centre for Research on Latin America and the Caribbean, CERLAC, de York University, Downsview, Ontario, Canada. También está afiliada a dos instituciones chilenas: al Centro de Expresión e Indagación Cultural y Artística, CENECA, de Santiago; y a la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO, también de Santiago.

En el argumento central de este trabajo aparece el intento constante para unir la dimensión de problematización teórica del medio y del género con los resultados concretos del análisis empírico tanto del circuito de las historietas como sus mensajes vehiculizados, fusionando íntimamente ambas dimensiones en el proceso histórico de la práctica cultural que son las historietas con la aproximación metodológica de este estudio. Más aún: el ánimo testimonial que en cierto modo anima algunas secciones de este trabajo, por cuanto relata la participación en una experiencia de renovación cultural, lleva a incluir aquí aquella teoría con la cual se interpretó este fenómeno nacional y transnacional en esos momentos de su historia.

Para estudiar la historia de la revista de historietas en Chile es indispensable conocer la estructura de su circuito comunicativo (editoriales, creadores de historietas, circuitos de distribución, consumo, códigos de lectura, influencia del contexto histórico) y también la estructura de sus mensajes como medio y género, poniendo especial atención a la estructura de mundo de la historieta tradicional, y a sus recursos ideológicos.

En esta investigación se examina de manera concreta como las compañías transnacionales de la cultura basadas en Estados Unidos han conformado un producto y una experiencia culturales para el consumo en Chile. Estudiar un momento de la historia de las historietas es detectar un fenómeno social marcado por la presencia extranjera. Este "neocolonialismo" cultural es una situación escasamente abordada, pese a que se manifiesta en las más diversas áreas de la práctica social en Chile.

El análisis y la reflexión se han focalizado aquí en un corpus de revistas de historietas, y de otros productos de la industria cultural infantil, disponibles en los archivos de la Biblioteca Nacional de Chile, en Santiago.

II. PREHISTORIA DE LAS HISTORIETAS EN CHILE: 1895-1937

La industria cultural editorial es parte de todos los vaivenes que constituyen la historia de Chile en este período. Como otras ramas de la actividad comercial, la industria editorial se desarrolla en Chile bajo la influencia de la inmigración europea en los centros urbanos. En esta historia aún no escrita le corresponde a Valparaíso un rol fundamental. Punto de contacto con el exterior, y punto de desembarco comercial de los británicos, allí se fundó en 1859 la Imprenta y Litografía Universo que publicó Chilian Times en 1876 y Sucesos en 1902. La industria editorial que nace en 1905 para competir con Universo, el líder en la gráfica en ese momento, es Zig Zag, fundada por Agustín Edwards. Sin embargo, Universo logra hacerse cargo de Zig Zag en 1918, la cual se instala definitivamente en Bellavista en 1929. En sus primeros 40 años de vida, Zig Zag realiza una amplia labor editorial que incluye El Mercurio Ilustrado (1905), Correvuela (1908), Pacífico Magazine (1913), Chile Magazine (1921), Zig Zag (1905), Selecta, Revista de Arte (1909), Familia (1910), Mamita (1931), Los Sports (1923), Margarita, El Peneca (1908), Don Fausto (1924), Elite, Ecran (1930), Crack, Lea, Vea, Confidencias, Para Todos (1927), Eva, Rosita, Simbad, y Pobre Diablo, entre otras. Es Zig Zag la industria editorial que inicia en Chile el mercado de revistas.

Pero también existieron varias otras iniciativas que culminaron en revistas para el público infantil. Todas ellas representan el intento modernizador en la sociedad chilena, la apertura a un comercio cultural-ideológico de masas incipiente. Las imprentas mismas son parte de la tecnología extranjera que arriba, y que por otro lado también intenta responder a las presiones culturales de los nuevos grupos emergentes.

Como punto inicial en la historia de las historietas en Chile puede mencionarse La Revista Cómica, periódico semanal ilustrado, de 4 páginas y que contiene dos páginas de viñetas de humor dibujadas por Luis F. Rojas, propietario y fundador de la publicación en 1895, en Santiago.

Aunque se publica en Santiago en 1905 la Revista de los Niños, con actualidades, ilustraciones y lecturas infantiles, la más

importante publicación infantil acontece en 1908, editada por Zig Zag y que en más de 50 años de circulación distribuye más de 2.700 números. Se trata de El Peneca. Las primeras historietas que aquí aparecen son simplemente dibujos estructurados como relato, con las lecturas (la voz del narrador y el diálogo de los personajes) al pie del dibujo.

Chicos y Grandes, revista infantil ilustrada, quincenal y que se edita por un año entre 1908 y 1909, está hecha por profesores (entre ellos Guzmán Maturana), publica 10.000 ejemplares cada vez, y escrita con la ortografía de don Andrés Bello contiene artículos, cuentos autoconclusivos y novelas cortas en forma de folletín, en sus 16 páginas. No contiene sin embargo ni viñetas ni tiras cómicas.

Monos y Mnadas, revista semanal ilustrada, festiva y de caricaturas, aparece en Santiago en 1910, con 32 páginas que contienen fotos y artículos, y entrega 4 páginas de tiras, con episodios autoconclusivos centrados en diversos personajes y situaciones, y el texto siempre está situado debajo del cuadro y por tanto no hay globitos para el hablar de los personajes. Una tira que se destaca es "Las Aventuras del Capitán Toribio".

Antes de continuar es necesario consignar aquí otras publicaciones que también apuntaron a la incipiente constitución de un mercado de masas infantil como también a un público más adulto. Entre ellas se cuenta El Alegre, repertorio de sonrisas, risas y carcajadas, publicada en Santiago y Valparaíso por la Imprenta El Mercurio, sin fecha; Cocorocó, semanario humorístico, publicado en Santiago, sin fecha; Dichos y Hechos, periódicos escolar, aparecido en Valparaíso en 1910; El Estudiante, publicado en Santiago, en 1916; La Lira Ilustrada, semanario literario, humorístico y de caricaturas, aparecido en Santiago en 1915, y continuación de La Revista Cómica; Pica Pica, semanario humorístico de actualidades, publicado por la Imprenta Universitaria en Santiago en 1911; y T.V.O., semanario infantil, aparecido en Santiago en 1913.

El género historieta no aparece bruscamente en las revistas chilenas. Se insinúa, avanza, se detiene, se desarrolla con mayor o menor fuerza y perfil. Así, El Amigo de la Juventud, revista mensual publicada desde 1923 hasta 1930 en Santiago, de 24 páginas, incluye cuentos, actividades, y la mayor parte son narraciones en forma de folletín, sin presencia de viñetas ni tiras

cómicas. En cambio El Pibe, revista semanal para los niños, publicada en Santiago en 1923 y 1924, contiene 7 a 8 páginas de tiras cómicas (de un total de 16). Todas estas tiras son anónimas, el texto aparece en la parte inferior del cuadro, y los personajes no tienen aún el globito característico del diálogo en la historieta. Entre las tiras publicadas aquí destacan "El Detective Ojo Fino contra el caco No Rufino", de 2 páginas, "Jackie el Pibe", también de 2 páginas, "Hernán el Huérfano" y "El Mago Maravilloso", ambas de una página, y "Bufalo Bill", de 2 páginas.

Zig Zag da otro importante paso cuando empieza a editar en Santiago Don Fausto, el cual aparecerá semanalmente desde 1924 hasta 1964, cuando se fusione con El Okey. En los primeros números, de 16 páginas, 9 son de tiras cómicas en Don Fausto. Todas ellas contienen las lecturas debajo de los cuadros; algunos episodios son autoconclusivos, otros tienen estructura folletinesca, es decir, continúan en la próxima entrega. El material gráfico, pictórico, icónico, en una palabra, será muy fluctuante en Don Fausto: las series que se destacaban en 1924 ("Don Fausto", "Pirulita", "Harold Lloyd") han desaparecido completamente en los años '30, el formato se ha ampliado hasta un tamaño casi tabloide, y de 20 páginas sólo una es de tiras, siendo el resto folletines y narraciones para adultos. Es decir, se ha llegado a perfilar mucho más claramente el público adulto de Don Fausto dejando en cambio el público infantil a El Peneca. Hacia 1928 El Peneca tiene 24 páginas, y 8 de ellas son de historietas. Aparece por ejemplo "Quintín el Aventurero", con sus características lecturas debajo de los cuadros; y también "Aventuras de un Empresario de Circo", en colores.

El Pibe que había durado casi 2 años (1923-1924) reaparece en 1931 editado por la Imprenta Selecta de Santiago. De sus 28 páginas 3 ó 4 son de historietas autoconclusivas, destacándose la reaparición de "Las Aventuras del Capitán Toribio" (anónima, autoconclusiva, de una página) que se había divulgado anteriormente en Monos y Monadas (1910).

Los tiempos no están muy propicios para el mercado de revistas en Chile cuando se siente toda la fuerza de la depresión. Todas las empresas de publicación tienen una vida muy corta, a excepción de Topaze que se empieza a publicar en Santiago en 1931. Topaze publicará casi 1.200 números hasta el año 1956,

cuando termine. Impreso en los Talleres Gráficos La Nación con tiene siempre, casi por definición, viñetas de sátira política referidas a la política contingente, coyuntural, lo cual no permite el desarrollo de tiras cómicas o de personajes estables. El único personaje que escapa a esta situación es Juan Verdejo, de Coke. Fantasio también colabora en Topaze en esos años.

Topazin, publicado por Talleres Gráficos La Nación durante 1931 tiene en cambio una corta vida. Con un formato grande, alargado y de 20 páginas, contiene principalmente entretenciones y cuentos y las tiras que se destacan ("Aventuras del mono Patín", "Las hazañas del sapo Flit" y "El Filibustero") están construidas de acuerdo a la antigua modalidad, presentando la lectura debajo de los cuadros sin intervención de globitos.

Otra revista que se publica de 1931 a 1933 es Mamita, revista semanal de cuentos infantiles, editada por la Imprenta Universo, de 28 páginas y que trae cuentos con ilustraciones e historias para niños pero no tiras o historietas.

El Abuelito, publicado en Santiago en 1934 y 1935 por la Librería Hispanoamericana, mensualmente, parece ser la primera publicación infantil vinculada a otro medio de comunicación masiva. Se trata en este caso de Radio Huckle, programa infantil que obviamente incrementaba el consumo infantil de caramelos, chocolates y galletas. Aparte de los cuentos que aquí aparecen se publica una tira cómica fácilmente identificable como extranjera: las 2 páginas de "El Gato Félix".

Y finalmente, la revista que realmente anuncia lo que vendrá es Chascón, revista semanal de cuentos para niños, que se publica en Santiago desde 1936 hasta 1938. En sus 32 páginas aparece "Chascón contra Tarzán" por Marchini, con 2 páginas y texto bajo el cuadro; "El Ratón Mickey", de 2 páginas con carácter de folletín; "Los Tres Chanchitos", 2 páginas, episodio autoconclusivo; "Robinson Crusoe", 2 páginas, "Fábulas Ilustradas", 2 páginas, por Christie; y "Pepito el Oso de Felpa", 2 páginas, también realizadas por Christie. Se advierte claramente la llegada del material extranjero junto al material nacional, las primeras producciones del imperio cultural infantil de Walt Disney y la presencia del globo como técnica estable dentro de la tira cómica. De aquí, se está a un paso de la revista de historietas, de la publicación exclusivamente dedicada a las historietas.

Durante este período, los diarios que se publican no contienen casi tiras cómicas. Durante algunos años El Mercurio de Santiago publicó una tira cómica sin nombre del personaje y sin nombre del autor. Las revistas se van desarrollando de acuerdo al ritmo de la industrialización en Chile, porque están referidas a las técnicas gráficas y de impresión. La auténtica necesidad cultural de los chilenos es suplida con historietas provenientes de otros universos culturales. La gradual conformación de la historieta como medio se aprecia en su evolución de los textos bajo los cuadros a los característicos globitos para el hablar de los personajes. La historieta extranjera que influye también en este aspecto es un producto industrializado que se recibe del polo emisor desarrollado. De esta manera las transnacionales de la cultura empiezan a ejercer su determinante influencia en el mercado masivo chileno, a nivel de las revistas de historietas e infantiles.

III. APARECIMIENTO Y GRADUAL EXPANSION DE LA HISTORIETA:

1938-1970

En estos 30 años la industria editorial chilena continúa su crecimiento constante. Se abre más y más al comercio de comunicaciones de masas. En el mercado de revistas ligadas a las historietas es donde se observa el avance más alto y prolongado. La forma historieta, y la tira cómica, proliferan en diarios, revistas picarescas, en publicaciones para niños y en un sinnúmero de iniciativas privadas de diversas editoriales. De entre ellas destacan las que a fines de la década del '60 logran estructurar una política de publicaciones de revistas de historietas tal que transforman en este punto el período que va de 1966 a 1970 en una explosión de publicaciones de índole nacional y extranjera. Esto es lo que se concluye cuando se examina las revistas de historietas publicadas especialmente por Lord Cochra-ne y Zig Zag.

La explosión inicial que genera una nueva dinámica cultural acontece al inicio del período que aquí se estudia. La revista Campeón, por ejemplo, de Zig Zag, se publica en 1937, es semanal y contiene 22 páginas. Más de 16 páginas tienen tiras cómicas e historietas. Además, contiene muchas ilustraciones en las historietas y cuentos. Un somero examen revela en un número cualquiera de 1937 las siguientes historietas: "El Pierrot Escarlata", 2 páginas, a color, con estructura de folletín, por Viscarra. "El Experimento del Doctor Hans", de 2 páginas, folletín, contexto al pie de los cuadros, por Robello. "El Asno y el Tesoro", 2 páginas, folletín, anónima. "Mancha de Tinta", 1 página, también con estructura de folletín, anónima. "Mack y Mackito", que son en realidad los tempranos episodios de Dick Tracy, 1 página, folletín, anónima. "Las Hazañas de Quico", 1 página, autoconclusiva, anónima. "Chocolate" (el perro), 1 página, a color, autoconclusiva, anónima. "Las Mil y Una Noches", 2 páginas, a color, folletín, anónima, con texto inferior al pie del cuadro.

El Album Mickey, semanal, por su parte, publicado en 1937 y 1938 en Santiago por los Talleres Gráficos y la Editorial Ercilla delata explícitamente la presencia del material extranjero. Aunque incluye cuentos y textos, los rasgos característicos son que la mayor parte de las páginas contienen a esta temprana fecha abundante material de las producciones de Walt Disney en páginas

que utilizan un solo color, aparte del negro (ya sea rojo, azul, verde o amarillo). La forma en general es aún de "protohistorieta", en el sentido de que la mayor parte de los episodios tienen las lecturas a pie de cuadro y no en los globos. Un ejemplar de estos años contiene las siguientes historietas: "Mickey", 2 páginas, lectura de pie de cuadro. "El Gato Félix", 1 página, también sin globo. "Sandokan", sin globo, lectura de pie de cuadro, serializada como folletín, 2 páginas. "El Marinero Popeye", 2 páginas, con globo. "El Ratón Mickey", nuevamente, 2 páginas, con globo esta vez. "Los Tres Mosqueteros", 2 páginas, sin globo. "El Pato Donald", 2 páginas, sin globo. "Veinte Mil Leguas en Viaje Submarino", 2 páginas, sin globo. Todo este material totaliza 18 de 32 páginas, y casi la totalidad de él es extranjero. Más adelante también aparecerá "Un Vigilante Ejemplar" y "Pepino y Rum-Rum", de J. Christie, y "Los Tres Chanchitos" y "Dippy" (Tribilín), de Walt Disney.

Esta misma empresa Ercilla empieza a publicar en 1937 Pulgarcito, semanario cómico, conteniendo casi la totalidad de páginas historietas. La empresa comercial que es esta editorial busca el establecimiento de un mercado y un público exclusivo para las historietas a esta temprana fecha. El Peneca de Zig Zag por su parte hacia estos años sigue teniendo una alta circulación (casi 140.000 ejemplares). Continúa apareciendo "Quintín el Aventurero" y "Las Aventuras de un Empresario de Circo" (también conocido como "Maldades de dos Pilluelos" en Chile). Los folletines todavía están presentes, y de las 40 páginas unas 16 contienen tiras cómicas, la mayor parte siendo cuadros con lecturas al pie. Esta proporción no cambiará sustancialmente en la década siguiente en El Peneca, donde se continuará con la publicación de obras literarias adaptadas a la serialización folletinesca.

Zig Zag incluso inicia una nueva publicación para el público infantil en 1941 (que se extenderá hasta 1949). Se trata de El Cabrito, revista semanal, que primero circulará con sólo 20 páginas en total y sólo 3 ó 4 dedicadas a historietas. En 1941 destaca "Cuatro Remos", de 2 páginas, a color, con estructura folletinesca, texto inferior, realizada por Walter Millar. Lo demás son textos de botánica, historia, novelas serializadas, actividades y pasatiempos. La proporción de historietas va aumentando gradualmente, hasta que en 1945 empieza a aparecer "El Primer Viaje a la Luna" de Sergio Rojas, "Peter Pan" por Mo'Leff y "Búfalo Bill" por Harry O'Neill. Hacia 1947, una tercera parte de las 32 páginas están dedicadas a historietas. Ellas son:

"Tarzán", 2 páginas, folletín, con texto inferior al cuadro y ya sindicado por la United Features Syndicate. "El Loco Lucas", 2 páginas, folletín, por Jack Warren. "El Secreto de Rocanegra", 2 páginas, folletín, anónima. "El Libro de las Selvas Vírgenes", de 1 página, con texto inferior, por V. de la Fuente. "El Leño Rojo", 2 páginas, texto inferior, por A. Cuevas. "Aventuras de Perrin y Mapaquito", 1 página, autoconclusiva. "Las Diabluras de Pin y Pon", 1 página, folletín, texto inferior, por A. Cuevas.

Como se aprecia, el carácter serializado, folletinesco, sigue primando en la mayor parte de las historietas. También aquí en El Cabrito se empieza a evidenciar por primera vez lo que será la estrategia global de Zig Zag, de contribuir a crear en Chile un equipo de dibujantes de historietas chilenas (los que desafortunadamente sin embargo reproducirán sin cuestionamiento alguno los modelos recibidos desde el exterior). Pero ya a fines de los años '40 las historietas nacionales coexisten junto a las extranjeras. Se evidencia hasta aquí también la persistencia del texto al pie del cuadro como una primera modalidad de la historieta que no llega aún al perfeccionamiento técnico y gráfico indispensable para entregar las locuciones de los personajes en un espacio separado de las del narrador, en los globitos.

Otra publicación infantil de estos años es El Colegial, semanal, publicada en Santiago en 1941 y 1942. En general todas las historietas publicadas aquí siempre tienen el texto en posición inferior, poseen una estructura serializada folletinesca y son de carácter anónimo. Algunas de las más destacadas son las siguientes: "Lindor el Menestral", 2 páginas. "Quién Rapto a Henson", 2 páginas. "Aventuras de Pepito y su Perrito Chochi", 2 páginas. "El Tío Tranquilino", 1 página a color. "Somos los Buenos Muchachos", 1 página a color. "El Paladín Trovador", 2 páginas. "Tita y Periquín", 1 página a color. "Los Tandeos de Carlitos", (Chaplin), 2 páginas con texto inferior. "Las Aventuras de Freddie", 2 páginas, con texto inferior. "El Rayo Petrificador", 2 páginas, folletín. "Las Mil y Una del Huaso Peralta", 2 páginas, por Machuca. "Don Cachiporra", 1 página, también por Machuca. Casi la mitad de estas series aquí publicadas son nacionales, y por lo menos un tercio de ellas son autoconclusivas.

También es necesario considerar la situación de los diarios de circulación nacional en estos años. El Mercurio de Santiago, fundado en 1900, en 1938 trae en la edición dominical una página, a todo color de "Amenidades del Diario Vivir" (también conocida como "Don Fausto" en Chile), perteneciente al King Features Syndicate. En los días de semana se publica una tira de "Amenidades del Diario Vivir", generalmente de 4 cuadros. En La Nación de Santiago, fundada en 1917, acontece hacia 1938 la misma situación que en El Mercurio. El domingo aparece una página tamaño diario completa con la historieta "Tarzán", mientras que en la semana aparece una tira de "Tarzán". El Siglo de Santiago, fundado en 1941, durante sus primeros años de existencia no incluye ni tiras ni viñetas. Sólo a fines de la década del '40 los diarios en Chile comenzarán a tomar un ritmo diferente en cuanto a la publicación de tiras cómicas.

Cabe mencionar brevemente aquí la revista Pichanga, semanal, aparecida en 1948 y 1949 donde por primera vez se inicia la caricatura del deporte (y que tendría lugar posteriormente en mayor o menor grado en Barrabases y El Estadio). Esta revista dirigida por Pepo contiene 2 a 3 páginas de tiras (donde destaca "Chifulin" por Pepo), y donde también dibujan Alhué, Más y Melitón.

En la década del '40 el año decisivo es sin duda 1949, cuando se inicia la publicación del Okey, Simbad, Aladino, y mientras llega a su apogeo la publicación de El Peneca y Pulgarcito.

Entre 1949 y 1965 la revista Okey, editada por Zig Zag, publica 850 números. Esta revista publicada en Santiago divulga al que tal vez sea el personaje de historietas más conocido en Chile: Condorito. Los primeros números de 1949 tienen 32 páginas y la mitad de ellas están dedicadas a historietas. Casi la totalidad de ellas poseen la lectura al pie del cuadro correspondiente. 11 de las 14 series publicadas tienen estructura de serialización folletinesca, mientras que sólo 3 son autoconclusivas. Series chilenas son "Condorito" por Pepo (con el pico más alargado y sin la galería de personajes que más tarde se agregaría) y "El Conscripto Videla" por Lugoze (González Videla era Presidente desde 1946). Son frecuentes las novelas ilustradas (pero con forma de historietas; no son mero folletín con ilustraciones) tales como "El Fantasma de la Opera" y "El Hombre de la Máscara de Hierro". También se "historietizan" "Fuenteovejuna" y "Miguel Strogoff". "Tarzán" ya está presente también en los

primeros números. Cada entrega de la serie correspondiente viene acompañada de un resumen de lo anteriormente publicado. Algunas series se acaban, y otras nuevas toman su lugar y son publicadas en las mejores posiciones dentro de la revista (la portada, la primera historieta, la de las páginas centrales, las dos últimas páginas). Numerosos géneros hacen su aparición definitiva en las páginas del Okey: la ciencia ficción, las historias de piratas, las de detectives, la de la selva, del oeste, de superhéroes, de aventuras, las comedias de humor.

Simbad, "el gran amigo del Peneca", publica casi 400 números entre 1949 y 1956. Esta publicación semanal de Zig Zag, de Santiago, trae 12 páginas de historietas de un total de 32 desde un comienzo. En los primeros números se publican las siguientes historietas: "Betty en el Colegio", dos páginas, con texto inferior. "Búfalo Bill", dos páginas, con texto inferior (esta historieta probará ser una de las más exitosas a juzgar por el número de versiones diferentes que se publican en diversas revistas). "Los Nietos del Tío Tom", dos páginas. "Los Piratas del Caribe", cuatro páginas. "Ponchito" y "Pelusita", una página cada una, ambas por Nato. Poco a poco se va estabilizando más y más la estructura de Simbad. Algunas historietas cambian, como así mismo hay algunas transformaciones en el formato mismo de la revista. Aparecen: "Muchi y Poco" (dos páginas), "Tolito" por Moris, "Los Mellizos Estrellito y Celestín" por Lau-Fer (dos páginas), "Pedrín el Mago" por Moris, "Los Ositos de Tomásín", "Chelita" por Moris, "Trompín y Lolita", "Un Héroe de 15 años" (de cuatro páginas, con texto inferior, anónima), "Prisioneros de los Jíbaros" (cuatro páginas, anónima), y "Quintín y su Perro" por Lugoze. Las 6 páginas de tiras de 1949 en Simbad se transforman en 13 en 1951. Junto a ellas aparecen narraciones en forma de folletín (cada una de 2 a 4 páginas) y un cuento autoconclusivo.

Aladino, la revista maravillosa de los niños, es publicada desde 1949 hasta 1951 semanalmente en Santiago por la Imprenta Apolo. De 32 páginas, un tercio de ellas contienen tiras. Hay además un cuento autoconclusivo, y tres narraciones con estructura de folletín de 4 páginas cada una. Entre las historietas destacan: "Ondita", dibujada por Más y por Percy; "Mapuchín" de E. Dilane; "Colmillo" por Christie, y "Pilucho el Pobre Pollo" también por Christie, cuyas creaciones habían aparecido antes en Chascón. La producción chilena va quedando en evidencia

cuando aparecen "Macuquito Inventor" de Lugoze, "El Tesoro del Fantasma" por Tony, "Mateíto" por Melitón, "Sapín y el Chunchito" por Leo, "La Pandilla del Profesor Antano" por Percy, y "El Hombre Invisible", también dibujado y adaptado por Percy.

El Peneca, ahora en 1953, trae 22 páginas de tiras (de un total de 32). A las portadas de Pepo se agregan las siguientes historietas, todas ellas utilizando globito para los personajes: "Pepe Conejín"; "El Peneca", por Nato; "Roy Rogers"; "Bravo el Intrépido"; "Los Viajes de Marco Polo"; "Bajo la Carpa del Circo" y "Hociquito Rojo" (estas dos últimas parecen ser las primeras historietas llegadas a Chile de la escuela franco-belga) (2). En algunos casos se aprecia la presencia de muchos textos de pie de cuadro, y muy pocos globitos de los personajes, aunque son utilizados.

Pulgarcito adquiere en la primera mitad de los '50 una fisonomía muy definida que se caracteriza por su formato tabloide, la abundante presencia de las historietas impresas a varios colores, y la presentación de material exclusivamente extranjero. Editado desde 1937 por la revista Ercilla, no se conservan lamentablemente ejemplares en la Biblioteca Nacional de Chile de sus primeros 14 años de publicación. Las historietas extranjeras pertenecen a dos consorcios estadounidenses que hacen su entrada definitiva en Chile por estos años: King Features Syndicate y Walt Disney Productions. Algunas de las series aquí divulgadas vienen impresas a todo color mientras que otras vienen sólo en blanco y negro. Algunas ocupan media página tabloide mientras que otras utilizan una página completa. Del total de 17 historietas que aparecen en cada número 9 tienen estructura folletinesca y las 8 restantes son autoconclusivas. Un número típico de los '50 incluye las siguientes historietas: "Popeye el Marino", una página a color. "Henry", una página, autoconclusiva. "Ratón Mickey", media página, autoconclusiva. "El Tío Remus y el Hermano Rabito", media página, autoconclusiva, de Walt Disney. "Brick Bradford", una página a color, folletín. "El Fantasma", una página, folletín, por Lee Falk. "Anita y sus Amigos", una página,

(2) La escuela franco-belga se refiere usualmente a un grupo de dibujantes y argumentistas: Hergé, Uderzo, Jacobs, Goscinny.

folletín. "Mandrake el Mago", una página, folletín, por Lee Falk. "Cuquita la Mecnógrafa", una página, autoconclusiva. "Pomponio", una página, autoconclusiva. "Cuarto y Comida", una página, autoconclusiva. "Roy Rogers", una página, folletín. "Roldan el Temerario", una página, folletín. "Zane Grey, el Rey de la Policía Montada", una página, folletín. "Maldades de dos Pilluelos", una página, a color, autoconclusiva. "Aventuras de Aguilucho", una página, folletín. "El Príncipe Valiente", una página a color, folletín, por Harold Foster. Cuando algunas de estas historietas concluyen, entonces se publica también "Flash Gordon", una página a color, folletín; "Robin Hood", una página, folletín, de Walt Disney; diferentes narraciones pertenecientes a la serie "Tesoro de Cuentos Clásicos", de Walt Disney y "Ben Bolt", una página a color, folletín. Pulgarcito se publica hasta fines de 1955 y en los 18 años de publicación se imprimen más de 900 números. En 1955 hay un cambio de formato de Pulgarcito, cesa la publicación de las historietas más arriba mencionadas para empezar a imprimir otras de menor categoría que también venían del extranjero.

Entre 1949 y 1950 se publica en Santiago en formato de 28 páginas Condorito, cuentos famosos ilustrados (que pese al nombre no tiene nada que ver con el Condorito de Pepo, pero que también es una personalización del cóndor). Aparecen aquí cuentos completos o folletinizados y hay pocas tiras, entre las cuales destacan "El Zorro y el Cuervo" y "Pedrín y el Lobo Malvado", ambas de Lau-Fer que ya había colaborado también en Simbad.

El quinquenio que va de 1955 hasta 1960 es sin duda el momento de mayor difusión de Okey. La totalidad de las 32 páginas están dedicadas a la historieta. Hay 18 series diferentes en cada número, y sólo una de ellas autoconclusiva ("Condorito"). Aparte de "Condorito", hay 3 más nacionales: "Alas Justicieras" y "La Máscara de Hierro", de Abel Romero y "La Marca del Escorpión", de Mario Igor. Algunas de las historietas extranjeras que aparecían en un número típico de los '50 son las siguientes: "Johnny Hazard", "Mandrake el Mago", "Jim de la Selva", "Flash Gordon", "Pantera Rubia", "Brick Bradford", "Tiempos Modernos", "Marriot y Polvorita", "Paul Temple", "Sombra Negra", "Nick Fulton", "La Familia Jones", "Lester Parson", "Lorenzo y Pepita", "James Bond" (primera aparición en Chile, hacia 1960), "Jeff Arnold", y otras (entre ellas, una más, chilena: "Escuela de Niños Indeseables", por M. Rojas). La totalidad de estas series

en su mayoría extranjeras pueden ser clasificadas dentro de los siguientes géneros: ciencia ficción, selva, detective, aventuras, oeste, familia y muchacha (the girl strip). Todas ellas tienen globos en su estructura técnica, sin excepción. Posteriormente, el Okey se fusionará por breve tiempo con Don Fausto (ambas de Zig Zag) antes de desaparecer definitivamente, en 1965. En ese momento está publicando episodios autoconclusivos de historietas a color de 6 a 8 páginas de extensión, sin personajes constantes.

Simbad de Zig Zag deja de publicarse en 1956. En los últimos años la mitad de las páginas (32) son tiras cómicas. La antigua estructura de algunas de sus historietas se revela en los textos bajo los cuadros. Las series más destacadas son las siguientes: "Juan y Juanita", "La Doncella Roja", "Los Hombres Peces", "Blanca Nieves", "Solitario Bill", "El Cazador Ben", "El Tesoro del Valle Perdido", "Ponchito" y "Pelusita". De todas estas historietas, 7 son folletines y sólo las dos últimas autoconclusivas. Y de éstas 7, 6 aún guardan la estructura no desarrollada con el texto debajo del cuadro. En los últimos años de Simbad muchas series son de breve extensión, es decir, de no más de 5 ó 6 episodios. Las series que aparecen en los últimos números son "Kim", "El Burlador de Oriente", "El Fantasma", "Búfalo Bill", "El Tesoro del Cóndor de Oro", donde el globo para el habla de los personajes empieza a tener una frecuencia más alta de aparición.

Como ya se dijo Don Fausto se fusiona con Okey en 1965. Durante los '50, de un total de 30 páginas, 4 son de tiras cómicas; y durante los '60 estas páginas comienzan a ser reemplazadas por fotonovelas. Topaze, por otro lado, continúa su publicación hasta 1960 y en diferentes momentos de su historia alojó a caricaturistas tales como Pepo, Melitón, Alhué, Lugoze y Jimmy Scott. Estas dos publicaciones se dirigen más a un público adulto y no influyen determinadamente en el desarrollo de la historieta nacional.

Pimpinela es una revista quincenal publicada en Santiago en 1958 por la editorial Marinetti y distribuida por Lord Cochrane. Tiene 30 páginas, es en blanco y negro y de algún modo sigue el formato característico del Okey. Aparecen historietas del Oeste, de ciencia ficción, sentimentales, de detectives, de la antigüedad, preferentemente. Hay 7 páginas impresas a todo color.

Siete historietas tienen estructura folletinesca y sólo 3 autoconclusivas. Se destacan "Los Halcones Negros" y "El Pato Donald", como asimismo "Firulete Mosquetero", por Lino, basado en el actor cómico nacional. También se publica "El Conejo de la Suerte" y una adaptación de "La Guerra y la Paz", al estilo tradicional, con los textos bajo los cuadros.

Las Selecciones Escolares Chilenas, quincenales, se publican en Santiago entre 1960 y 1964, por la Compañía Chilena de Ediciones en convenio con Fratelli Fabri Editori de Milán, Italia. Esta impresión de 40 páginas, a color, es adecuada a diversas edades e incluye "Santos Leiva", una historieta folletinesca de 6 páginas a color, más otra serie independiente sin personajes fijos.

El Peneca concluye en Zig`Zag en 1960. En los últimos 5 años se observan numerosas contribuciones de la escuela franco-belga. Casi con seguridad, entre ellas pueden contarse "Clorofilo", "El Casco Tártaro", "Pon Pon", "Modesto y Pelusita", "Su Alteza Pun tito Primero", "Hociquito Rojo", "El Fantasma" y "Pimpinela y Bibi". La mayor parte de las historietas publicadas todavía tienen estructura folletinesca. Otras historietas que destacan son: "Michote y Pericón" por Themo Lobos, "Pichuncho" por Urtiaga, "Sapolín" por Themo Lobos, "Hacia otros Mundos" por Oscar Camino, "Chupete, Prudencia y Pillín" por Urtiaga; todas ellas nacionales. Posteriormente, se publican otras series extranjeras, estas dounidenses, tales como "El Pájaro Loco", "Los Mellizos" ("Malda des de dos Pilluelos" o "Los Sobrinos del Capitán" son otros de los nombres con que se divulgó en Chile), "Jim de la Selva", y "Daniel el Travieso".

"Condorito", de Pepo, comienza a publicarse como una tira más en el Okey en 1949. De allí en adelante, se expande gradualmente. Durante los '50 posee una hoja permanentemente en el Okey; en los '60 se independiza y se inicia la publicación de una revista llamada Condorito. De un número variable de páginas pero que ha ido en aumento ha sido publicada dentro y fuera de Chile, de diferentes maneras y por diferentes empresas editoriales. Como revista independiente pronto llegará a 90 números (de frecuencia mensual). Ha sido publicado por Zig Zag, Pincel, Carrousel, Tucumán (en Argentina), Gabriela Mistral, Lord Cochrane, Editorial Antártida y por Pepo mismo, en algunas ocasiones. Aquí importa señalar la presencia de Condorito como una revista que va creciendo gradualmente, y será enfocada más detenidamente en sus

aspectos de contenido más adelante.

En 1968 surge un tipo de revista diferente. Se trata de una revista más intelectual, de un humor para adultos. Es una revista de historietas pero tiene un carácter desmitificador y algunos planteamientos críticos. Se trata de La Chiva, publicada por la Imprenta Tatrai, se difunde desde 1968 hasta 1971. Los principales dibujantes son Alberto Vivanco, Palomo, Hervi, Pepe Huinca y Jecho. En sus 32 páginas a blanco y negro se da a conocer una primera historieta realizada colectivamente por Hervi, Palomo, Alberto Vivanco y Pepe Huinca. Se trata de "Lo Chamu - llo, un barrio como el suyo". También aparece "Don Paello" por Pepe Huinca, "Mozambique" por Hervi, "Las Tres Marías" por Palomo, "Pata Pata" y "Pirula" por Alberto Vivanco. Usualmente 25 páginas son de historietas. Nato y Osvaldo Salas se agregan más tarde al equipo dibujante. Los últimos números se hacen temáticos, es decir, se concentran en algún tipo de problemática social, tienden a desaparecer los textos y sólo quedan las series de historietas. Aparece "Insolencio" por Nato, "Artemio" por Pepe Huinca, "Alaraco" por Themo Lobos y "Don Inocencio" por Osvaldo Salas. La tematización de la revista trae al interior de su discurso elementos socio-políticos, tales como una denuncia de la intervención extranjera en Chile, una historia de los araucanos, las tomas de poblaciones, etc. La revista termina porque la mayor parte de sus integrantes pasa a constituir una nueva revista, La Firme, que será examinada posteriormente. Pepe Huinca logra publicar entre 1969 y 1971 algunos números de Artemio donde el personaje se ha independizado más hasta lograr su propia revista. Esta veta histórica de la conformación de las revistas de historietas es más tardía que las anteriores y estos creadores para un público adulto de un humor más complejo tuvieron breves contactos con las otras vertientes históricas de las revistas (revistas picarescas, o los trabajadores de las editoriales que producían historietas infantiles, como Zig Zag).

Si se consideran los diarios de circulación nacional tanto a fines de la década del '50 como del '60, se observará un extraordinario crecimiento de las tiras de historietas cómicas en los periódicos. En 1958, El Mercurio de Santiago publica el día domingo media página a color, "Don Fausto", autoconclusiva, y dentro del cuerpo del diario mismo aparece "Homobono" por Alhué y "Perejil" por Lugoze. En la semana en cambio, aparecen ya varias tiras, tales como "Amenidades del Diario Vivir", "Pomponio" (que es una sola viñeta), "Don Fulgencio", "Homobono" por Alhué,

"Perejil" por Lugoze, "El otro yo del Dr. Merengue" y una tira sin nombre. En 1968 El Mercurio publica dominicalmente un suplemento con historietas, el cual sigue el modelo de Pulgarcito. Se publican solamente historietas extranjeras, a todo color, la mayor parte de ellas autoconclusivas, en convenio con King Features Syndicate y Walt Disney Productions, ambas de Estados Unidos. Este suplemento tradicionalmente incluye las siguientes historietas, todas ellas de media página tamaño diario y autoconclusivas: "Ratón Mickey", "El Reyecito", "Pepi - ta", "Tío Remus y sus Cuentos del Hermano Rabito", y "Amenidades del Diario Vivir". "Aventuras de Aguilucho" y "El Guardián Solitario" (también llamado "El Llanero Solitario") son las dos con serialización folletinesca y también con media página. Dentro del cuerpo del diario dominical aparecen 4 tiras en 1968: "Pelusa" de la United Feature Syndicate, "Don Memorario" por Lukas, "Pomponio" y "La Semana Política" por Coke. En la semana en cambio aparecen 5 tiras: "Amenidades del Diario Vivir", "Don Memorario", "Pomponio", "Artemio" por Pepe Huinca y una tira sin nombre.

La Nación de Santiago publica en 1958 un suplemento dominical donde se imprimen 3 series, cada una de media página tamaño diario: "Tarzán", "El Pato Donald" y "Dick Tracy"; también aparece una tira: "Mónica la Detective". La totalidad del material es aquí extranjero. Durante los días de semana, y a la inversa de El Mercurio (que distribuye todas las tiras que publica en diferentes páginas en la sección de avisos clasificados), 7 tiras cómicas son publicadas en una página, la penúltima de la edición, la de espectáculos. Estas tiras son las siguientes: "Dick Tracy", "Mundos Gemelos", "Tarzán", "Kid Dinamita", "Mónica la Detective", "Cicuta" por Lino Palacio, y "Ramona" por Jorge Palacio. Casi la totalidad del material cotidiano es también extranjero. Este esquema no se altera mucho en los próximos 10 años pues en 1968, por ejemplo, se reiteran en la edición dominical las mismas tres historietas: "Tarzán", "Pato Donald" y "Dick Tracy". El número ha disminuido durante la semana, ya que sólo aparecen tres tiras: "Tarzán", "Dick Tracy" y "Juan Marino", todas ellas de la United Feature Syndicate.

El Siglo de Santiago en 1958 traía una viñeta cada día, de "Don Inocencio", por Osvaldo Salas y "Aventuras de un Perro", una página en el suplemento dominical tamaño tabloide. Diez años más tarde, en 1968, "Don Inocencio" sigue apareciendo cada día, pero ha sido reemplazado por una nueva serie nacional, "Ramir-in", en el suplemento dominical.

La Tercera de Santiago, fundada en 1950, también tiene un suplemento dominical, tamaño tabloide, que incluye 7 historietas extranjeras, estadounidenses y una nacional. La nacional es "Pepe Antártico", de Percy, una página, autoconclusiva. Las siete extranjeras pertenecen a la King Features Syndicate (como era la situación en El Mercurio y El Cabrito), y ellas son: Con serialización folletinesca: "Mandrake el Mago", una página; "El Príncipe Valiente", una página (siempre con texto bajo el cuadro); "Roldán el Temerario", una página; "Brick Bradford"; "El Fantasma"; y las autoconclusivas: "Maldades de dos Pilluelos" y "Henry". La edición dominical al igual que la de la semana contiene una viñeta por Percy, "La Broma en Vida". En la semana La Tercera también incluye tiras de "Pepe Antártico", "Mandrake el Mago" y "Aventuras de Aguilucho". Diez años más tarde la situación no ha cambiado sustancialmente. En 1968 en domingo continúa la viñeta de Percy, una tira de "El Pato Donald" y un suplemento que contiene 10 historietas, siendo "Pepe Antártico" la única nacional. Todas las con estructura de folletín son las siguientes: "Mandrake el Mago", "Príncipe Valiente", "El Fantasma", "Brick Bradford" y "Roldán el Temerario", todas ellas distribuidas por King Features Syndicate. Las autoconclusivas son las siguientes: "Maldades de dos Pilluelos" (King Features Syndicate); "Benitín y Eneas" (distribuida por S. de Beaumont); "La Gata de Tobita" (distribuida por Editors Press Service) y "Henry" (King Features Syndicate). En días de semana continúa la viñeta "La Broma en Vida" y las siguientes tiras en dos de las últimas páginas de la edición: "El Pato Donald", "El Fantasma", "Pepe Antártico", "El Dr. Morgan", "Moose" (también conocido como "Quintín"), "Brick Bradford", "Mandrake el Mago" y "Ferry Drake".

La década del '50 en Chile ve la aparición de un nuevo género de comunicación de masas. Se trata de la revista picaresca, la pornografía suave que en revistas para hombres combina fotos semidesnudas de modelos estadounidenses y vedettes nacionales, informaciones sobre espectáculos, narración de chistes, y tiras de historietas. Entre 1951 y 1973 se publicaron 12 revistas de este tipo en Santiago, una de las cuales (El Pinguino) se publicó durante 13 años. Lo importante es que en este otro filón histórico de las historietas en Chile se genera un grupo de caricaturistas, dibujantes y argumentistas, que de algún modo logra escapar un poco más de los parámetros establecidos desde el exterior por las revistas producidas en Estados Unidos y consumidas aquí en Chile. Un mayor grado de libertad creativa les permitió a estos creadores iniciar diversos estilos y búsquedas.

Todo esto acontece especialmente en El Pingüino (1956-1968), de Zig Zag. Este grupo de creadores no tendrá contactos más que parciales con los historietistas que en Chile realizaban historietas infantiles y los mismo les acontecerá a los creadores de la historieta seria, intelectual, crítica, absurda, de La Chiva (y posteriormente La Firme).

Hay un personaje que anticipa todo este proceso de las revistas picarescas en Chile. Es Pepe Antártico, el arquetipo de la frescura. Aparece en 1951 en la revista Risas - Pepe Antártico, semanal, dibujado por Percy. Son 16 páginas en total conteniendo de preferencia viñetas aisladas. También aparecen "Manilong" por Percy y "Pura Boca" por Lagos. Una segunda revista que anticipa lo que vendrá es Rouge, de Editores Blasco, y que se publica en Santiago desde 1954 a 1955. Dibujan en esta revista Lugoze (el director), Pepo, Nato, Alhué y César. Aparecen algunas fotos de modelos, y 7 páginas, de un total de 16, contienen viñetas humorísticas. La tira más memorable es "On Chume" por Nato. La tercera revista antecedente a El Pingüino es La Ronda, publicada en Santiago en 1954 y 1955, que de 34 páginas de fotos con modelos, trae 8 con viñetas humorísticas aisladas.

El Pingüino, la revista de las historietas cómicas, publica 600 números en 13 años, desde 1956 a 1968. Los primeros números traen colaboraciones de Pepo, Fantasio, Leo, Themo Lobos, Alhué, Mono, Urtiaga, Nato, Lugoze y Guido Vallejos (el director). Una sola enumeración de las diversas tiras de historietas aquí publicadas en el primer año da una dimensión de la contribución. "Cogo y Terito" por Themo Lobos; "Envidiote" por Urtiaga; "Olfa tillo" por Lugoze; "Pantruca" por Nato; "La Costilla de Adán" por Fantasio; "Don Rodrigo" por Pepo; "Pan de Dios" por Fantasio; "Insolencio" por Nato; "Revecito" por Tito; "Don Postizo" por Mono; "Don Tilo" por Herrera; "Alaraco" por Themo Lobos; "Marilyn-Morron" por Urtiaga; "Contrafuegos" por Leo; "Valdeverde" por Jorcar; "Cuando nos ven y cuando no nos ven" por Lugoze; "Solterina" por Leo; "Memorión" por Mono; "Laton" por Urtiaga; "Frescolín" por Urtiaga; "Clavito", anónima; "Transparencio" por Themo Lobos; "Don Minino" por Nato; "Tablerito Verde" por César; "Tú y Yo" por César; "Incógnito", anónima; "Viboritas" por Pepo; "Ajenjo" por Tito; "Maranfio" por Jimmy Scott; "Quevedo" por Vicar y "Mr. Dolartime" por Tito.

Todos estos personajes de tiras de historietas cómicas están contruidos de la misma manera, estructurados en torno a un hecho básico, son monofacéticos y en eso se halla la clave de su humor. Ninguno de ellos sin embargo, y tal vez esta misma sea la razón, llegó a constituirse en un personaje de revista de historieta.

Posteriormente, durante los '60, desaparecen algunas de estas tiras sólo para dar paso a algunas nuevas, entre las cuales se cuentan las siguientes: "El Sr. Gerente" por Mazzone. "Chiki la Corista" por Mazzone. "Entre Microbios" por Jimmy Scott. "Penjamón" por Themo Lobos. "Adán y Eva" por Alhué. "Deportino" por Fantasio. "Perkins" por Mazzone. "Sócrates" por Rafael Martí - nez. "Gina Frigidaire" por Seguí. "Otelo" por Pedro Flores. "Cosiacas" por Fantasio. "Toribio el Náufrago" por Nato. "Dolchevita" por Themo Lobos. "Ramón" por Vicar. "Machuca" por Pepe Huinca. "Ladrillo" por Gin. "Mecha" por Rat. "Paquita" por Vicar. "Flor que Quillay" por A. Vivanco. "Mitigueso" por Vicar. "Cochayuyo" por Gin. Y "Sofía" por Isigo.

Hasta mediados de los '60 El Pingüino continuó con la misma estructura. Entrevistas, chistes, fotos de modelos, tiras. En los últimos años fue adquirida por Percy Eaglehurst (Percy, de Pepe Antártico) y Editorial Lord Cochrane, y se multiplican las fotos, aparecen más y más chistes provenientes de revistas internacionales y en las tiras sólo se agrega "Amarroto" de Oski, "Coligue" de Oscar Vega y "Coquette", de Angélica (que parece ser la primera historietista mujer). Casi todas las previamente publicadas desaparecen.

Ninguna otra revista picaresca, ya sea a nivel de tiras de historietas o a cualquier otro nivel, iguala la galería de personajes de El Pingüino. Can Can, también publicada por Zig Zag en una primera época en 1957-1958 y en una segunda en 1965-1966 es una revista semanal que incluye aportes de Pepo, Nato, Lukas, Alhué, Urtiaga, Cerna, Hervi, Jimmy Scott, Jorcar, Tito, Ric, Nakor y Tom. Aunque intenta seguir los pasos de El Pingüino no lo consigue. De 32 páginas, 10 son dedicadas a caricaturas. Entre las historietas más destacables figuran: "Bibi Barot" por Nato, "Pablo Pencasso" por Ric, "Bacterio-Lógicas" por Jimmy Scott, "Pelopido" por Jorcar, "Toribio el Náufrago" por Nato, "Farzán" por Hervi, "Cuchepo" por L. Cerna, y "Saturnino" por Urtiaga.

El Piriquín, publicado por Editorial Papiro es una revista quincenal que aparece de 1969 a 1971. De sus 32 páginas, la mitad contiene viñetas cómico-pornográficas. Colaboran: Alberto Vivanco, Hervi, Ric, José Palomo. Nat, publicada entre 1970 y 1971 contiene exclusivamente reproducciones de material extranjero. Pepe Antártico que reaparece en 1969, es una empresa de Percy que publica su revista en Zig Zag, Quimantú y otras editoriales, y que en un número variable de páginas reúne viñetas, tiras y episodios de "Pepe Antártico", y que se extiende en publicación hasta la segunda mitad de los '70. Ninguna de las otras tres revistas de este tipo que se publican en el período 1970-1973 logra una difusión o estructuración similar a la de El Pingüino. Ellas son Cosquillas que se publica en 1971 y 1972 en Santiago, y que contiene muchas viñetas extranjeras como así mismo fotos de modelos estadounidenses. Hay dos historietas anónimas recordables: "Super Sexy" y "Funny Girl", junto a "Pamela" de González y "Había una vez" de Vicar. Viejo Verde, publicada desde 1971 hasta 1973 contiene en su mayor parte humor pornográfico en viñetas y sólo una historieta destacable: "Viejo Verde" por Ric. Lo que ha aumentado es el número de modelos desnudos y su grado de desnudez. Finalmente, Ricuritas, impresa en La Nación, circula en 1972 y aunque contiene un alto número de viñetas de humor pornográfico no hay ninguna de ellas destacable (la mayor parte son extranjeras).

En este período cabe mencionar también a Barrabases que es publicada por Guido Vallejos en 171 números que van desde 1954 hasta 1962. Es esta una revista que gira exclusivamente en torno al tema del fútbol, y que en sus primeros años es distribuida por Zig Zag. De las 32 páginas, 26 son usualmente el episodio central basado en el club y equipo deportivo Barrabases y el resto es crónica de deportes. El rasgo tal vez más especial en la historieta lo constituye un narrador en plural, en primera persona, que se identifica con el equipo Barrabases y que apela también al lector, cuando dice, por ejemplo, "ganamos". Los últimos números de los '60 muestran un Barrabases cambiado. Han aparecido otras historietas ("El Conejo de la Suerte", "Daniel el Travieso", "Hipólito y Camilo" de Vicar), una fotonovela con "Capitán Chile", retratos de jugadores de fútbol, otras historietas extranjeras y dibujos de Alberto Vivanco y Nato.

IV. LA PRODUCCION DE LORD COCHRANE Y ZIG ZAG

El segundo quinquenio de la década del '60 muestra un incremento en la publicación en Chile de revistas de historietas infantiles. Entre 1965 y 1970, 53 nuevas revistas de historietas son publicadas por dos editoriales que monopolizan casi por completo el mercado. Por lo menos 35 de ellas, sin embargo, son producidas fuera de Chile (Estados Unidos e Inglaterra), mientras que sólo unas 12 pueden considerarse completamente nacionales (el resto no ha podido ser examinado, y su procedencia es dudosa).

La Editorial Lord Cochrane de Santiago publica 19 revistas infantiles entre 1966 y 1968. Cuatro o cinco de ellas son para un público adolescente. Lo que es realmente impactante es que la totalidad de ellas son producidas en Estados Unidos, dibujadas y escritas por sus creadores, y luego vendidas al King Features Syndicate, empresa transnacional, que traducidas o por traducir, las vende a diferentes compañías nacionales. La King Features Syndicate es la más grande empresa de distribución nacional y transnacional de comics en Estados Unidos, y ella ha hecho accesible estos productos a El Mercurio, Pulgarcito y La Tercera.

Lord Cochrane publica 9 revistas en 1966 y aunque la frecuencia en algunos casos es irregular la mayor parte de ellas duran hasta 1968. Todas ellas eran traídas preparadas a Chile, y sólo impresas, distribuidas y consumidas aquí en Chile. También son distribuidas desde Chile a Argentina, Venezuela, México, y Estados Unidos mismo (para su primera minoría lingüística, los hispano hablantes: chicanos, portorriqueños, cubanos). Las 9 revistas de 1966 son las siguientes, todas ellas de 32 páginas:

1. Paquita la Traviesa. Historias de una niña pequeña, que usualmente contiene dos episodios de 12 a 14 páginas, mientras que el resto lo ocupa otra serie: "Yogurt". Mensual, a color.
2. Patty. Usualmente contiene cinco episodios de 4 a 6 páginas, sobre esta jovencita. Las aventuras están siempre remitidas al ámbito de la familia y la escuela. Dirigida al

público infantil femenino, decididamente. También aparece una serie más para adolescentes mujeres: "Cassie". Mensual, a color.

3. Henry. Uno de los favoritos en las publicaciones en Chile, de los más frecuentes. A los dos episodios de "Henry" se agrega siempre uno más breve de "Enanito". El universo es usualmente la familia, los amigos. Mensual, a color. "Henry" fue creado por Carl Anderson en 1932, y lo que lo individualiza es su mudeza absoluta. Es un personaje que no habla, una pantomima.
4. El Gato Félix. Uno de los primeros personajes de historietas extranjeras conocido en Chile. Cada número contiene una historia de 15 páginas de extensión, dividida en 3 episodios de 5 páginas cada uno. Cada episodio tiene un título y un encabezamiento, convirtiéndose en una unidad con cierta autonomía. También aparecen episodios de "Kitty", una equivalente femenina del Gato Félix. Otros episodios son también de Félix como serial de televisión, con sólo 4 páginas por número y con serialización folletinesca. Mensual, a color. "El Gato Félix" fue creado por Pat Sullivan en 1917 como dibujo animado y en 1923 pasó al universo de las historietas. Lo que lo distingue es su extraño sentido de aislamiento, su mundo antinacional.
5. El Recluta. Este es después de "Lorenzo y Pepita" y "Peanuts" el cómic con mayor distribución mundial. Usualmente vienen 3 episodios de 8 o más páginas. Beto, como es llamado en español ("Beetle Bailey") aparece en unos 1.300 diarios del mundo y fue creado en 1950. Aquí aparece acompañado de otras series que completan la revista: "Cookie y Otto", "Popeye el Marino" "Maldades de dos Pilluelos" y "Benito". Tradicionalmente Beto ha sido visto como un reto contra la autoridad. Mensual, a color.
6. Popeye el Marino. En general cada revista contiene un solo y largo episodio. Complementos suelen ser "El Profesor Narigazo" o "Cocoliso". Popeye fue creado en 1929 por Segar y en 1932 Fleischer lo convierte en dibujo animado. Pese a la fuerza de sus espinacas parece no haber sido publicado por mucho tiempo en Chile. Mensual, a color.

7. Mandrake el Mago. Esta serie ya era conocida en Chile desde fines de los '40, luego en Pulgarcito y más tarde en La Tercera. Usualmente viene un solo largo episodio. Se complementa con 4 páginas de "El Fantasma" (también creado por Lee Falk, como "Mandrake"), de "Popeye" o "Educando a Papá" (conocida en Chile como "Don Fausto" o "Amenidades del Diario Vivir"), o incluso "Brick Bradford". Creado en 1934, "Mandrake" basa su poder en el hipnotismo y la ilusión y, cuando su magia blanca no es suficiente, en la fuerza del tercermundista Lotario, su criado. Mensual, a color.
 8. Rey de la Policía Montada. Vienen 2 ó 3 aventuras por número, siempre aconteciendo en el Norte de Canadá. También vienen episodios de carácter documental sobre los exploradores en Canadá. Fue creado en 1935 por Zane Grey y Rey (King) como dicen en Canadá, siempre pilla a su hombre. Mensual, a color.
 9. Jim de la Selva. Usualmente dos episodios de alrededor de 15 páginas, que acontecen en la India o Malasia. Hay secciones documentales sobre Asia y otra serie secundaria sobre "Shankar el Shikari, Guía de Cazadores". Mensual, a color. Alex Raymond creó "Jim de la Selva" como un aventurero profesional en 1934.
- Cinco nuevas historietas se añaden en 1967. Ellas son:
10. Agente Secreto X-9. Incluye usualmente un episodio de larga extensión que es complementado por "Maldades de dos Pilluelos", o "Educando a Papá". La numeración que acompaña los cuadros evidencia que la serie ha sido originalmente publicada como tira. "El Agente Secreto X-9" también ha sido llamado "Agente Secreto Corrigan" y fue creado en 1934 por Alex Raymond y Dashiell Hammett. Mensual, a color.
 11. Rip Kirby. Suele traer un solo episodio extenso, con huellas de la publicación como tira. Algunas firmadas por Alex Raymond. Seis cuadros típicos por página. Fue creada por Raymond en 1946. Historias policiacas, de 32 páginas y a color. Mensual.

12. El Príncipe Valiente. Algunas aventuras de esta famosa serie son dibujadas aquí por Harold Foster, sin globitos y con la lectura debajo de los cuadros. Una sola aventura por número, que llega a veces a tener sólo 2 cuadros por página, y otras, 12 cuadros. "El Príncipe Valiente" fue creado en 1937 por Harold Foster. De algún modo es un todo orgánico que refleja toda una sociedad. Mensual, a color.
13. Aventuras de Aguilucho. Similar a la serie publicada en El Mercurio. Mensual, a color. Aventuras del joven expedicionario blanco en los pueblos de Africa.
14. Tippy Tin. Anunciada en 1967 pero no hay documentación sobre ella en la Biblioteca Nacional de Chile.

Las cinco restantes revistas publicadas por Lord Cochrane en 1968 son las siguientes:

15. Flash Gordon. Otro de los héroes preferidos en Chile. Suele incluir cada revista dos episodios o uno dividido en dos partes. Se aprecian, como en otras historietas, la presencia de varios dibujantes o estilos. También se incluyen algunos episodios de "El Agente Secreto X-9". "Flash Gordon" fue creado por Alex Raymond en 1934 y desde sus comienzos luchó contra el despiadado Ming. En Chile esta serie es conocida a partir del Okey. Mensual, a color.
16. El Fantasma: La misma serie publicada en La Tercera. "Phantomas" fue creado en 1936 por Lee Falk, y es distribuido en más de 60 países. Es una fuerza blanca vigilante en Asia y Africa.
17. Agente Trueno. Es anunciada y publicitada por Lord Cochrane en 1968 pero no hay documentación en la Biblioteca Nacional de Chile.
18. Agente Submarino. Publicitada por Lord Cochrane en 1968, pero no documentada en la Biblioteca Nacional de Chile. Probablemente se trata de "Sub-Mariner", creado en 1939.

19. Brick Bradford. También conocido por el público chileno por el Okey. "Brick Bradford" fue creado en 1933, y no se guardan pruebas documentales de esta revista en la Biblioteca Nacional de Chile.

Esta iniciativa de publicación de 19 revistas en 3 años es concluida por Lord Cochrane con otra revista para el público infantil. Se trata de Mampato, la cual es dirigida por Eduardo Arms trong y se publica desde 1968 hasta 1976. Son 53 páginas a todo color, que incluyen narraciones, entretenciones, historietas. La historieta central es "Mampato", anónima. También se publican "Noman" (también llamada "Trueno"), "Tippy Teen" y "Howard Flynn". Se aprecia la intervención del material extranjero. También aparecen posteriormente "Máximo Chambonez", por Themo Lobos, "Corentín", "El Agente Submarino", "La Tribu Terrible", "El Agente Trueno", "Flordelis y Patacrac" y "Ringo en la Ciudad del Miedo". Un tercio de la revista está dedicada a episodios de historietas, y menos de un tercio de las historietas son nacionales.

Una consideración final sobre el conjunto de estas historietas se realizará después de revisar la producción de Zig Zag de estos años. De las 33 revistas de historietas publicadas por Zig Zag entre 1965 y 1970, 15 de ellas son nacionales, 9 son extranjeras, y 7 no han podido ser examinadas documentalmente o hay dudas sobre su procedencia. Todas las revistas tienen 32 páginas.

1. El Justiciero. Desde 1965 en adelante el Okey presenta El Justiciero, pero lamentablemente esta publicación no ha quedado documentada en la Biblioteca Nacional de Chile. Trata del Oeste.
2. Mundos Fabulosos. Esta es una revista completamente hecha en Chile por chilenos. Hay tres episodios por número, de 8 a 16 páginas de extensión. Cada episodio es autoconclusivo, y no hay continuidad de los personajes. Los géneros tratados son de preferencia el terror, la ciencia ficción, lo fantástico, lo sobrenatural. Mensual, a color.

3. Sueños Maravillosos. Otra revista nacional. No hay continuidad de personajes, y los episodios son autoconclusivos. Se muestran diferentes espacios: Oeste, mar, ciudad, edad media, Asia, etc. En lo que respecta a géneros, se trabaja casi exclusivamente el terror, lo sobrenatural, lo maravilloso. Hay una alta frecuencia de duendes, genios, magos, monstruos, etc. También se incluyen adaptaciones de la mitología clásica. Dibujan aquí Oscar Camino y Abel Romero. Mensual, a color.
4. El Jinete Justiciero. Publicitada por Zig Zag en 1965 que sin embargo no ha quedado documentada en la Biblioteca Nacional de Chile. Trata del Oeste.

Al año 1966 pertenecen las siguientes revistas:

5. Comic Nauta. Revista hecha en Chile. Intento de hacer una ciencia ficción para niños. Hay colaboración de Lukas, Cardemil, Olivares y Guidu. El tema es exclusivamente espacial. Mensual, a color.
6. Robot. Hecha en Chile. Cada número contiene 3 ó 4 episodios. Todos ellos giran en torno al tema tecnológico, espacial o de ciencia ficción. Sin continuidad de personajes, autoconclusivos. El único personaje más constante es Hermit el robot. Hay una frecuencia de violencia guerrera, de animales monstruosos. Mensual, a color.
7. Mony. Nacional. Dibujada por Pal y Pezoa. Contiene de 2 a 3 episodios. Mensual, a color.
8. Rakatán. Nacional. Aparece "Quintín Quitay", que sigue el modelo de "Quintín el Aventurero", realizada por Lukas. "Rakatán", el niño superhéroe, es realizada por L. Cerna o J. Olivares. También aparecen "Cavernito" por Luis Cerna, "Perico Bla" por Hervi y "Florian González" por Pepe Huinca. Mensual, a color.

9. Héroes del Espacio. Ciencia ficción. Quincenal, a color. No hay documentación sobre ella en la Biblioteca Nacional de Chile.
10. Aventuras. Mensual, a color. Versiones en historietas de las películas para niños realizadas por los Estudios de Walt Disney. No hay documentación en la Biblioteca Nacional de Chile. Sobre "El Zorro" o "David Crockett".
11. El Intocable. Una de las más exitosas historietas del equipo de Zig Zag que se mantuvo casi por 8 años. Historia de un ser todopoderoso blanco en medio de Africa Ecuatorial. Cada episodio ocupa la revista completa. Mensual, a color, y posteriormente, quincenal.

Las 6 revistas publicadas en 1967 son las siguientes:

12. El Siniestro Doctor Mortis. Contiene un episodio por número, de más de 20 páginas. El personaje viene del programa de radio nacional de igual nombre. Los argumentos en su mayor parte pertenecen a Juan Marino y a Eva Martinic. También aparece una serie llamada "Ovni", breve semidocumental sobre lo fantástico, monstruos y lo sobrenatural. Revista nacional, quincenal, a color.
13. El Capitán Júpiter. Hecha en Chile. Contiene 1 ó 2 episodios por número, casi con exclusiva referencia a los temas de ciencia ficción y terror. Se trata de un típico superhéroe, con superpoderes. Aparecen elementos monstruosos y tecnológicos; potencias extranjeras enemigas. Mensual, a color.
14. Logan el As del Jet. Extranjera. Una sola aventura por número. Tema es la ciencia ficción, un espacio del futuro mezclado con el presente. Usualmente los invasores de otros mundos son rechazados por Logan. Es parte de un convenio con Fleetway Publications Limited. Mensual, a color.

15. Barracuda.
16. El Araña.
17. El Espectro. Estas tres revistas fueron publicitadas por Zig Zag en 1967 pero no existen documentalmente en la Biblioteca Nacional de Chile.

El año 1968 parece ser el más productivo para Zig Zag ya que publica una docena de revistas. Ellas son:

18. El Jinete Fantasma. Una de las revistas hechas en Chile de más permanencia. Se publica durante 7 años. A veces incluye otras historietas del Oeste. Mensual, a color.
19. S. O. S. Una de las numerosas revistas con el tema guerrero. Viene un solo episodio en cada número, en convenio con Fleetway Publications Limited. A veces 2 cuadros ocupan una página. Quincenal.
20. Garra de Acero, Agente Secreto. Mezcla de científico y espía. En esta primera etapa el héroe es invisible y electrifica todo lo que toca, debido a un experimento. Usualmente un número contiene un episodio. En convenio con Fleetway Publications Limited. Mensual, a color.
21. Soledad. Tema sentimental para adolescentes. Probablemente traducida del inglés pero es imposible de precisar. Uno a dos episodios por número, con finales felices casi siempre. Quincenal, a color.
22. Johnny Nero, Agente Secreto. Tema de espionaje. Publicada en Chile mediante acuerdo con Fleetway Publications Limited. Mensual, a color.
23. Gringo. Extranjera. Con algunos materiales de Oscar Camino. A color.

24. James Bond, 007. Historietización de las novelas de Ian Fleming. No hay documentación de ella en la Biblioteca Nacional de Chile. Puede ser extranjera.
25. Trinchera. Otra historieta de guerra, esta vez basada en la artillería. No hay documentación de ella en la Biblioteca Nacional de Chile. Extranjera. A color.
26. U-2. La historieta de guerra en su aspecto aéreo. Extranjera. Mensual, a color.
27. Ruta 44. El tema de las carreras de automóviles. Revista hecha en Chile. Un episodio por número, autoconclusivos. No hay personajes constantes. No hay documentación en la Biblioteca Nacional de Chile.
28. Dick Daring, el Policía Montado. Sobre la policía montada canadiense. Podría ser nacional. No hay huellas documentales en la Biblioteca Nacional de Chile.
29. Far West. Historieta nacional. Tema del Oeste. A veces incluye episodios extranjeros. No hay personajes constantes; episodios autoconclusivos. Revista de larga continuidad, casi 7 años.

Tres nuevas revistas se añaden en 1969.

30. Junqla. Otra de las revistas de larga continuidad (6 años). De factura nacional. Introduce a Mawa, viviendo entre indígenas. Primero mensual, luego quincenal. Suele contener otra serie de relleno.
31. Ases de la Novela. Revista nacional. Historietización de narraciones de índole literaria. Sin personajes constantes; episodios autoconclusivos. A color, mensual. Esencialmente de aventuras.

32. Espía 13. Espionaje y guerra son los temas, probablemente extranjera. Autoconclusiva, con continuidad de personajes. Mensual primero, quincenal después.
33. Cinco por el Infinito. Ciencia ficción creada y realizada por el español Esteban Maroto. Veinticuatro páginas de "Cinco por el Infinito" y 7 de "Johnny Galaxia", también extranjera. Quincenal, a color. De excelente factura, aunque con limitaciones de contenido ideológico.

Zig Zag, al mismo tiempo que establecía convenios con empresas transnacionales de distribución y publicación, como son las "syndicates" estadounidenses, asume una política de desarrollo nacional de creadores de historietas en busca de la conformación de un público para el producto chileno de consumo de masas. Estas revistas nacionales logran también una distribución más allá de Chile, cuando Zig Zag las hace circular en Perú, Argentina y México.

Una visión sintética del período 1938-1970 deja un cúmulo de observaciones. Frente a la gran intervención extranjera en lo que a la llegada del producto cultural historietas se refiere (lo cual no obvia los otros planos), emergen los semilleros chilenos, las vertientes donde se insinúa la posibilidad de una historieta nacional de calidad (revistas picarescas, revistas de historietas informativas, revistas para niños, revistas hechas por grupos de trabajo en editoriales).

Algunas de las revistas mencionadas en esta sección, es decir, publicadas antes de 1970, todavía circulan en el sistema secundario de compraventa de revistas usadas, según ha podido atestiguar_{se}.

Estas historietas publicadas en más de 30 años tocan todas las temáticas, excepto lo latinoamericano, lo chileno, lo histórico, lo nacional. El ritmo del desarrollo del proceso de surgimiento de las historietas en Chile es gradual y está llevado por las sucesivas oleadas de llegada de material estadounidense al país, que marcan no sólo el ritmo de avance sino que también las modalidades del contenido, las estructuraciones de la forma, en lo que se intenta hacer aquí.

Estas historietas se publican, se venden, y algunas de ellas tienen una amplia difusión y una larga duración. El proceso de desarrollo de las historietas en Chile es lento, gradual, y no exento de contradicciones, como la misma sociedad donde acontece. Hay claros períodos de retroceso, hitos importantes distinguibles en su historia. 1938 marca la temprana llegada del material extranjero y la constitución de revistas dedicadas exclusivamente a las historietas. 1949 es un año central, debido a la aparición de Okey, Simbad y Aladino y al desarrollo alcanzado por El Peneca y Pulgarcito. A comienzos de los '60, las historietas se expanden a los diarios. Posteriormente, 16 nuevas revistas se publican en 1966 y 18 en 1968.

Las fluctuaciones de las historietas en Chile están ligadas a las vacilaciones propias de los bloques económico-políticos dominantes. Hasta aquí lo que se ha estudiado es el aparataje cultural, una parte de las instituciones de la hegemonía, del consenso, del bloque dominante también a nivel ideológico-cultural. Se distinguen, sin duda, actitudes diferenciadas. Una más conservadora, abierta al compromiso con lo extranjero, que no cuestiona los contenidos que vehiculiza (que se expresa en tales como Pulgarcito, El Mercurio, La Tercera, Lord Cochrane, etc.) y otra más liberal, más preocupada de lo nacional, de lo moderno, pero que tampoco cuestiona los contenidos (Zig Zag, las mejores revistas picarescas). La King Features Syndicate sin duda ha sido beneficiada con la primera actitud. Diarios, revistas, publicaciones infantiles, se han disputado su material.

V. LA HISTORIETA TRADICIONAL:

FUNCION, IDEOLOGIA, IDENTIFICACION

A medida que la historieta como género y medio de comunicación de masas independiente se iba constituyendo, se va poniendo más y más atención en ella. Todas estas historietas producidas en Chile, o importadas, y en ambos casos consumidas aquí, se agrupan bajo el rubro de historieta tradicional. Esta historieta tiene como función entretener y por lo tanto no está directamente referida a la realidad social objetiva. No intenta reproducir lo que acontece, y por tanto, tiene la característica de incluir dentro de sí una gran variedad de elementos, con mucha libertad y autonomía (3).

La lectura de esta historieta tradicional es una experiencia individual. Acontece como un hecho cerrado. Al terminar una revista, al cerrar su última página, se vuelve a la realidad cotidiana en la cual está inmerso el lector. La revista se cierra por completo porque ella misma es un universo cerrado. Y este universo se vuelve a abrir cuando se toma otra revista y se la lee. La experiencia no sólo es cerrada, sino que es repetible, redundante. Así también lo es la historieta y su mundo. La conciencia del lector se entrega así, sin ninguna dificultad, a la penetración de la historieta. La experiencia total es calificada como entretenida, como un juego inocente. Entretenimiento e inocencia son cualidades que se autoproponen para sí la revista de historietas tradicional. Esta revista puede ser confiada en cualquier momento a cualquier persona, sin ningún riesgo. Por esta razón, el lector ideal es el niño. En verdad, la historieta vuelve niño a todo lector, en el sentido de que no le exige ejercicio intelectual reflexivo ni crítico. Basta saber leer para llegar a la historieta (en un país de alto analfabetismo -en sus diversas formas- como es Chile, esto también es harto pedir).

(3) Esta sección contiene una elaboración de materiales previamente publicados por el autor de este trabajo fuera de Chile. Confróntese Superman y sus amigos del alma, "Las Historietas y su cambio", Buenos Aires, Editorial Galerna, 1974.

La historieta es un objeto que está al alcance de todos, que está también al nivel de todos, y así el lector puede entregarse, que nada malo le acontecerá. Esta manera de presentarse, sin embargo, ya es de por sí sospechosa. Es necesario entrar más detalladamente en ella. De esta manera, se hablará aquí de las historietas nacionales y extranjeras, de la historieta tradicional, desentrañando su función social, su relación con la ideología, la estructura de su mensaje, su mecanismo de funcionamiento en cuanto su lectura.

Esta historieta tal vez no se proponga originalmente ningún objetivo, salvo entretener, originalmente. Sin embargo la cuidadosa manera en que los directores de los diarios escogen las tiras que publicarán evidencia otra situación. Posteriormente, cuando el bloque dominante tiene que justificar este objeto en el mercado (aunque sea otra mercancía más), le entrega funciones educativas. Una editorial que produce historietas es parte de una lógica comercial de la cual no puede escapar, cuyo verdadero móvil es el de aumentar la cantidad de capital inicialmente asignada a la empresa en cuestión. La revista de historietas es una posibilidad más para el trabajo humano, dentro del amplio concierto de actividades que el hombre realiza para poder subsistir en una sociedad. Es un trabajo más, desde la perspectiva de los hombres que laboran directamente en los guiones, en el dibujo, en los colores, en las fotografías, en la impresión. La historieta es una mercancía atendida a las leyes de la competencia en el mercado. Necesita venderse para continuarse. Y el incentivo psicológico para el comprador es que sirve para entretener.

Así planteada, la historieta tiene un lugar preferencial en el ocio de los que la consumen. Hay sin embargo en el ocio un peligro: que los hombres descubran lo que son, o lo que quisieran ser, y piensen que en sus labores diarias algo van perdiendo, que sobreviven gracias a su fuerza de trabajo, que sirven a intereses mayores en los cuales no les es permitido tomar parte. Si en el trabajo lo que importa es que produzcan más riqueza para el capital, en el ocio importa que no se den cuenta de ello, que no incrementen su propia riqueza humana.

Así, la historieta llega a constituirse en un medio más de defensa de los sistemas comandados por minorías. Llega a ser un nuevo elemento que asegura la supervivencia de un sistema social de gradante. Y para ello, la historieta no debe hablar, no debe

mostrar lo que la realidad es. Debe ser simplemente una mediación sin sentido, sin objetivo. Y esto la convierte inmediatamente en evasiva.

Como todo otro fenómeno dentro de las sociedades con grandes inarmonías en la distribución de la riqueza, la historieta debe disfrazarse, ocultar sus verdaderos mecanismos y sus objetivos reales. El hombre debe mirarse para descubrir las reales condiciones de su existencia; la historieta no contribuye a ello y a veces lo impide. La entretención provista por la historieta es distracción, evasión. En un sistema social alienante, lo fundamental es que si un trabajo es rudimentario, sin incentivos dignos, explotado, rutinario, por necesidad obvia, al terminar, el trabajador requiere de algo que lo recargue de la energía perdida. Aquí es donde entran a actuar los medios de comunicación de masas. La posibilidad del descanso, de la tranquilidad, en la lectura, se concreta en la historieta que lo dibierte. Lee una historieta que no le hablará de él, ni de sus vecinos, sino de la selva, del oeste, de los detectives, de las guerras, de un mundo de animales personalizados.

El hombre necesita hoy en día entretenerse, principalmente porque en las actividades laborales que desempeña no tiene realización humana, integral. Como la historieta contribuye a impedir el conocimiento del hombre sobre sí mismo, sobre los otros, sobre el mundo, los hombres también carecen del conocimiento para descifrar lo que la historieta verdaderamente es. Este trabajo del hombre, que no está del todo auténticamente realizado, no le permite al hombre un gozo real, ni con la historieta, ni con otras muchas instancias.

La historia tradicional es un elemento más que constituye parte de las instituciones de la hegemonía de una sociedad. El nivel que le corresponde es la cultura de masas, lo que significa que una industria editorial del bloque dominante la producirá para el consumo de los subalternos. La ideología que acompaña a este fenómeno mismo implica que el producto de masas debe ser sentido como propio por el que lo recibe, como si fuera una auténtica expresión cultural del mismo y no la simple recepción de un proceso de comunicación típicamente vertical. La imagen que de los grupos subalternos se da en los productos de la cultura de masas no es la imagen que ellos tienen de ellos mismos sino que aquélla que el bloque dominante quiere imponer. En este

sentido, los aparatos ideológico-culturales y las prácticas y valores que conllevan son una emanación del bloque dominante que se expanden por entre los sectores subalternos, evitándoles un avance, un grado más de autoconciencia, un radio de acción más poderoso.

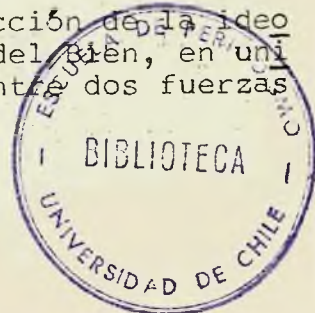
Observando la historieta hasta 1970 en Chile se concluye pues en que es un medio de reproducción de la ideología del sistema imperante. A riesgo de simplificar una situación aún no clarificada completamente por las ciencias del hombre en nuestro siglo, es indispensable aquí tocar la cuestión de la ideología. La ideología es usualmente entendida como parte integrante de la realidad social objetiva. Sin embargo, también suele entenderse que ambos términos -ideología, realidad- están en relación de oposición absoluta. Según esta concepción, los contenidos y mecanismos de la ideología tienden a diluir la realidad social objetiva, por una parte, mientras que la realidad rompe continuamente los marcos de la ideología. La oposición entre ideología y realidad puede entenderse como "realidad aparential" y "realidad real", respectivamente. La ideología de las sociedades industriales desarrolladas queda plasmada en todos los productos que hacen circular, y también en aquéllos que son consumidos en sociedades subdesarrolladas dependientes. Estas, como es el caso de Chile, también producen mercancías de diversa índole que pueden ser acabadamente explicadas dentro de la situación donde se generaron. Y como se ha dicho, una vía de comprensión es la relación que se establece entre el medio de comunicación social y la ideología, la visión de mundo, la práctica social que impone un determinado bloque de fuerzas sociales en el poder.

La ideología en la revista de historietas se da condicionada por una situación sui generis: dentro de estructuras ficticias conformadas por un código gráfico-lingüístico y uno icónico. El modo concreto de reproducción de la ideología es diferente según sea el canal, el medio de comunicación social en cuestión. Esta ideología es el sistema de representaciones y conductas originadas en la hegemonía que establece un determinado bloque de poder. La ideología no sólo se reproduce en los medios de comunicación sino que se realiza como objetos, como actos, como signos. La ideología en cualquier sociedad abarca la totalidad de la praxis social. Como objeto que es la historieta, delata su pertenencia a un cierto universo ideológico-cultural. Y es un objeto que al pasar por el mercado ha alcanzado un cierto grado de fetichización. Sin embargo, lo que aquí importa es percibir la ideología internamente expresada en las revistas de historietas que aparecieron en Chile antes de 1970.

La ideología siempre está referida a ella misma, y por abarcar la totalidad de la estructura social, también está en la historieta. Su finalidad es la eternización del bloque hegemónico en el poder. Este bloque intenta universalizar sus valores hacia la totalidad del sistema social, y en especial, hacia las clases subalternas.

Se ha argumentado que la ideología de los bloques hegemónicos tiene como función objetiva invertir la realidad. Niega las evidentes diferencias sociales, por ejemplo, definiendo a los hombres como un todo unido y armonioso. En otros momentos, acepta las diferencias pero niega los conflictos que ellas provocan (admitiendo el ascenso social, el arribismo). También propone soluciones universales para problemas particulares. El rol de la ideología (también en las historietas) es eliminar (de la conciencia, claro está), las contradicciones que los hombres y el sistema social poseen.

El papel de la ideología en la historieta es múltiple. Una manera de acercarse a las revistas de historietas publicadas en Chile antes de 1970 consiste en ver sus efectos ideológicos. La ideología en la historieta anula el hecho de que existan sociedades desarrolladas y subdesarrolladas, y que haya una relación entre ellas. Para ello, se pone el espacio de la historieta en un lugar de nadie, con límites históricos imprecisos, en un lugar fuera del tiempo. O definiendo el espacio social como el oeste, la selva, o Ciudad Gótica, simplemente. Las diferencias socio-económicas son anuladas por la historieta cuando muestra al rico como paternalista (Daddy Warbucks en "Little Orphan Annie" o Rico Mc Pato) y al pobre como delincuente, viviendo en armonía. La revista de historietas rechaza el cambio social y el desarrollo progresivo de las sociedades proponiendo un mundo circular donde siempre, el superhéroe (Batman, Tarzán, Dick Tracy, El Llanero Solitario) triunfa. La ideología aquí también esquiva la mostración del mundo del trabajo real, la posesión individual de la riqueza, mostrando en las revistas casi siempre sólo economías artesanales y primitivas. El trabajo degradado, explotado, es negado al mostrarse siempre sólo aventuras excepcionales. Los contradictorios aspectos del desarrollo de la vida humana concreta son transformados por acción de la ideología en la historieta en el triunfo constante del Bien, en universos siempre maniqueos, siempre polarizados entre dos fuerzas opuestas, el Bien y el Mal.



Las contradicciones históricas y sociales son diluidas al ser presentadas siempre como problemas psicológicos de un individuo. La compleja sexualidad humana es reducida a dos tipos de relación amorosa. Uno, placentero, erotizado y casi bestial (de preferencia, la mujer morena), y otro, legalizado, procreador, inocente (usualmente, la mujer rubia). En general, todos los complicados fenómenos humanos son reducidos por la ideología en la historieta a un simple conflicto de fuerzas, sobreponiendo un esquema moralista al mundo, o el predominio del azar. Las debilidades de una sociedad, muchas de ellas irresolutas, son negadas mediante la intervención del héroe que todo lo soluciona trayendo el orden y la armonía, superando así los problemas de la justicia. La historia real de los hombres es negada mostrando un simple juego de acciones, la idea de comunidad es rechazada en favor de un superhéroe que todo lo realiza por su cuenta, un ser supratemporal dotado de poderes eternos. Lo social mismo es rechazado, presentando siempre individuos aislados. El capital, el dinero es presentado por esta ideología en la historieta como la recompensa ideal, el premio final para el Bien, y de esta manera se niega a los personajes mismos -equivalentes de seres humanos- mostrando la riqueza material como el factor central actuante en las sociedades. La acción misma del héroe siempre implica una sanción, un castigo, una reducción de la libertad humana, encarcelando a los que se rebelan, o reconvirtiéndolos al sistema, o eliminándolos físicamente. Aquello que no está resuelto en la realidad es pues resuelto en las historietas mediante la intervención de la ideología del bloque dominante. Al proponerse una apariencia, se niega la realidad, y al presentarse algo con aires de verosimilitud se deforma la verdad. El mundo de las historietas niega la igualdad entre los seres humanos, al construir un mundo en base a relaciones verticales de dominio, rechaza la creatividad humana mostrando siempre los personajes en los momentos de ocio, y anula la creatividad presentando por doquier esquemas repetitivos.

La ideología en la revista de historietas, como en otras formas de comunicación social, posee una función definida: solucionar a nivel de la ficción los problemas reales que hay en el mundo. Frente a las contradicciones sociales, la ideología confirma los valores capitalistas como solución, o presenta estas contradicciones como ya resueltas de antemano. La ideología surge de las contradicciones mismas del sistema, allí se genera, y tiene como objetivo eliminar, neutralizar, deformar, ocultar esas mismas contradicciones. El producto humano de estas contradicciones

el sujeto histórico colectivo capaz de transformar radicalmente estas condiciones, será el más duramente atacado y deformado, y será el adversario final en todos los medios donde la ideología se reproduzca, porque este sujeto histórico colectivo no sólo revelará las contradicciones del sistema sino que denunciará la propia ideología, en la historieta y en otros medios.

La ideología posee un rol "idealista" en el sentido en que afirma algo que no ha ocurrido históricamente en la realidad: la superación de las contradicciones. Al hacer esto, la ideología, la historieta, el héroe, están usurpando el papel del sujeto histórico colectivo. Justamente lo que el superhéroe realiza es eso: transforma la realidad, la cambia a un nivel superior.

Una aproximación que revela lo que verdaderamente es la historieta la constituye la percepción de su mecanismo de funcionamiento. El proceso que acontece durante la lectura es la identificación del lector con el héroe. A partir de este fenómeno se comunican valores, conductas, en una palabra, representaciones ideológico-culturales. El conjunto de las historietas publicadas en Chile antes de 1971 es aquí nuevamente abordado, con un grado diferente de abstracción (4).

Un lector abre las primeras páginas de una historieta y va leyendo. Lo primero que se advierte es que se trata de una estructura eminentemente pragmática, un género donde predomina la acción. Un acontecimiento se suma a otro, y esta rapidez de la acción no permite reflexionar sobre lo que está pasando en la historieta. Simplemente, se quiere llegar al final, aunque ya se sabe que todo quedará resuelto positivamente. Los ojos pasan rápidamente por las lecturas y apenas tocan los dibujos. La acción no es un mero cambio de situaciones aquí, sino que, dado el maniqueísmo que caracteriza el género, es un conflicto de fuerzas. Tómese como ejemplo la figura del superhéroe. Con él, fundamentalmente, hay dos posibilidades. O el

(4) Algunas de estas ideas están basadas en algunos textos de Brecht, sobre la oposición entre identificación y distanciamiento. Bertold Brecht, Escritos sobre el teatro, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970. 3 volúmenes.

personaje justiciero opuesto a los criminales; o dos individuos o grupos que tienen un altercado que el justiciero héroe viene a solucionar (este segundo caso puede llegar a ser entendido como variante o iniciación del primero). Al lector, en todo caso, sólo se le ofrece una posibilidad de lectura. Aquella en la cual el lector se identificará con aquel personaje o sector de personajes que portan los valores ya establecidos, aquellos modelos de conducta ya socialmente programados por el sistema (por ser no riesgosos). Todo personaje conlleva, invariablemente, a nivel ideológico, un valor que comunica al lector. De esta situación constante dentro de las historietas, se deriva el hecho de que los personajes, en una segunda lectura crítica y acuciosa, sean una cosa distinta a la que parecen. Por eso, los héroes que tienen la función de solucionar los conflictos que otras fuerzas o instituciones sociales no pueden resolver se presentan con una apariencia de bandidos (viven marginalmente, usan máscaras o antifaces, son solitarios, etc.). Este es el caso del Llanero Solitario, Batman, El Jinete Fantasma, y Fantomas, por ejemplo.

De la identificación emocional, afectiva, del lector con el héroe, surge la entretención. Este hecho subterráneo, que nunca es racional, nunca de la conciencia integral, permite que el lector vaya acompañando al superhéroe en la resolución de todos los conflictos. Lo que acontece es que no sólo en ese momento en que el lector se entrega a la lectura -bajadas las barreras conscientes- toma los valores de este personaje, sino que continúan en el lector después que ha terminado de leer la revista.

Lo que el héroe soluciona no es algo que esté superado en la realidad social objetiva. Al contrario. Para ser más atrayente, más interesante, más entretenida, la revista muchas veces toma justamente como tema de las historietas las instancias polémicas y contradictorias de la realidad, aquéllas donde, de alguna manera, se manifiesta una contradicción esencial, directa o indirectamente.

El valor portado por un personaje o héroe es universal, planteado en el sistema social donde se generó la historieta. El héroe es el bien, la bondad, la justicia, el orden. El lector toma posición inmediatamente frente al personaje así planteado, y no puede dejar de sentirse identificado con él. El personaje con el cual el lector se identifica en la historieta no conlleva un

sólo valor sino que pasa varios otros de contrabando. Un valor es, simplemente, un rasgo de conducta, una actitud humana, puestas en abstracto. Siempre en los análisis de las historietas hay que descubrir los valores que representan los personajes -son universales y fácilmente descubribles- y los que ellos mismos postulan, aquellos que no son obvios, y que es donde se transmite la ideología con toda su fuerza. Es la diferencia entre lo que los personajes parecen ser y lo que verdaderamente son. La situación es más compleja porque hay personajes que usualmente conllevan una significación en la realidad social objetiva, un juez, por ejemplo. El personaje ya en sí mismo contiene un valor, y la caracterización que de él se haga contribuirá con el valor implícito. Y si el personaje está positivamente caracterizado, el lector está listo para identificarse con él pero los resultados de su juzgar (el del juez) -que nosotros compartimos en la lectura- pueden ser absolutamente erróneos. En otro caso, personajes que son puestos en la historieta como representantes de una clase social tienen opiniones y acciones que muchas veces suelen pertenecer a otra clase. Parecen ser algo pero en verdad son otra cosa. Disfrazan un valor, un rol de conducta, tras otro.

En una historieta de 16 páginas hay usualmente tres o cuatro nudos de acción. En ellos las fuerzas en choque se enfrentan más directamente. En cada uno de estos conflictos uno de los sectores vence. Uno de los dos valores predomina sobre el otro. No sólo el conflicto entretiene. El suspenso, esa sucesión de peligros unos tras otros, prepara el clima conflictivo. Suele llegar el conflicto, desatado en una página: 6 a 8 cuadros. En seguida, la historieta debe ofrecer otro centro de interés. En este momento, lo importante como mecanismo de atracción, es la sorpresa. Sorpresa ante el resultado del conflicto, sorpresa ante el nuevo curso que toman las acciones. La sorpresa se une con el suspenso y prepara así el terreno para el siguiente conflicto. La visión que de este modo surge de la historieta, es de un simple juego de acciones, nunca un conflicto colectivo. El implicado siempre es un individuo, nunca un sector social ni el sistema en su totalidad. El conflicto hace interesante la historieta. De tres conflictos en un episodio, las fuerzas del bien, el héroe, puede perder uno o más de ellos, si ello da más suspenso y permite que la victoria final del héroe sea más fuertemente impresa en la mente del lector. Los superhéroes pueden perder batallas pero no la guerra. No tienen derrotas estratégicas.

Evasión en la historieta es que el lector vive aventuras de un personaje que no es él, pero que a la historieta le interesa que sea él. Una situación como ésta no pone en peligro el sistema social, sino que lo confirma.

En este conflicto que constituye el nudo de toda historieta, siempre hay dos fuerzas, dos personajes, dos sectores sociales. El superhéroe, para ser tal, debe normalizar las contradicciones que allí están, y por tanto tiene que vencer los obstáculos, integrando el acontecimiento problemático particular a la norma social, porque sólo así se produce la identificación, finalmente. En la identificación, el lector no reflexiona, no sólo porque está metido en el torbellino de las acciones, sino porque ¿sobre quién pensar? ¿sobre sí mismo? ¿Cómo hacerlo si el lector está siguiendo su vida en el personaje y el personaje no piensa, ni sobre el lector, ni sobre sí mismo? ¿Sobre el personaje, entonces? Tampoco, porque está tan metido en el lector que en este ir y venir mejor el lector continúa leyendo y no reflexiona. El héroe necesita vencer para ser superhéroe y sólo venciendo y siendo individuo excepcional se produce la identificación afectiva necesaria para que entretenga. Cuadro, dibujo y letra ayudan a esto, a que el lector siga el camino ya diseñado de la ideología dominante. Por eso, cuando se ha leído mucho una serie de historietas, y ya se la conoce, el lector crítico puede adivinar el camino que sigue la aventura. Entonces, la estructura de mundo repetitiva y simplista ya está a la vista.

VI. ESTRUCTURA DE MUNDO DE LA HISTORIETA TRADICIONAL

En esta sección se van a señalar brevemente las características de la historieta tradicional en Chile hasta 1970, centrándose en la estructura de mundo, en el plano de lo comunicado, del contenido, en el mensaje que es la historieta. Ello significa que se atenderá primordialmente a los seres que la integran (personajes), a sus temas (acciones) y al lugar y tiempo donde todo acontece (espacio), desde una perspectiva que intenta develar las connotaciones ideológicas de las historietas que hasta comienzos de la década del '70 circulaban y se consumían en Chile. Se examina aquí pues el mundo de la historieta fijando la atención en los recursos, valores, mecanismos y modelos reproductores de la ideología imperante.

Todos estos contenidos que de manera generalizada se introducen a continuación se encuentran repetidos una y otra vez a lo largo de la totalidad de las series aquí investigadas (es decir, historietas que circulan y se consumen en Chile). Estos contenidos asumen en cada episodio una forma concreta. Y un mecanismo de recepción específico, además. A esta altura, 1970, el conjunto de las historietas en venta puede ser clasificado en dos grandes áreas, que sin embargo se tocan entre sí en varios puntos. Un primer grupo de historietas son aquéllas centradas en un solo personaje. Una gran parte de series que caben dentro de este grupo se condensan en una vertiente particular: la de historietas de superhéroes. El mecanismo de comunicación de valores es en este caso la identificación del lector con el héroe o superhéroe. Algunos ejemplos: a) en el Oeste: Llanero Solitario, Red Ryder, Roy Rogers, El Zorro; b) en la selva: Tarzán, El Fantasma, Aguilucho, Pantera Rubia, Mizomba; c) en la urbe: Dick Tracy, Superman, Batman, Super Ratón; d) en el futuro (de la ciencia ficción): Flash Gordon; e) en el pasado: Príncipe Valiente.

Un segundo grupo de historietas tiene como centro una pareja de personajes o un cierto núcleo social. Aquí encontramos un primer subgrupo, constituido por series con seres humanos como personajes. Generalmente, el ámbito aquí es la vida cotidiana, y el núcleo social, la familia. Ejemplos de este último grupo son La Pequeña Lulu, Lorenzo y Pepita, Don Fausto, Henry, Archie, Los Picapiedras. Otro subgrupo estaría constituido por personajes centrales que son animales. La relación social suele ser

aquí algo diferente, ya que se concede mucha importancia al tema de "los vecinos". Algunos ejemplos: La Zorra y el Cuervo, Tom y Jerry, Chip y Dale, Piolín y Silvestre, Balon y Balin. Todas estas series están constituidas en torno a la idea de una pareja que actúa en conjunción o contraposición. Otro subgrupo de historietas de animales realiza un énfasis en la idea de familia. Por ejemplo, El Pájaro Loco, El Pato Donald, El Ratón Mickey, Pillin, Porky, El Oso Barney. Todo este segundo grupo de historietas gira en torno al tema de la relación interpersonal. Al parecer, en este tipo de historietas, el proceso de identificación y por ende la transmisión de valores ideológicos, no es constante en un solo personaje, sino que varía de uno a otro, en los diferentes episodios. Incluso es posible que la comunicación de valores y conductas se de por la complementación de diferentes personajes, o por el grupo mismo.

Un primer rasgo resalta en las historietas miradas en su conjunto: la parcelación del mundo. Cada historieta ha tomado un sector, absolutamente cerrado a otros personajes, a otras acciones y a otros temas. El trabajo, la procreación, la política de una sociedad, son los temas a los cuales el género es aquí más reactivo. La historieta casi parece definirse por lo que excluye. Cuando el trabajo figura, por ejemplo en el caso de Superman (que en su personalidad cotidiana verdadera -la de Clark Kent- es periodista de El Planeta), sólo sirve de señuelo para un proceso de identificación más profundo con el superhéroe o para motivación de una vertiente diferente para las aventuras. En cuanto a la política, pueden surgir alcaldes, en Disneylandia, por ejemplo, pero siempre sólo haciendo discursos, inaugurando estatuas, nunca actuando políticamente. Y como es sabido, lo que intenta ser una familia real nunca lo es en la historieta: faltan los padres, o los hijos son en verdad sólo sobrinos. Es el caso de Piquin y Cocol, sobrinos del Pájaro Loco, o Hugo, Paco, y Luis, sobrinos del Pato Donald. El Oso Barney y Balon y Balin son series, en cambio, donde falta la madre. Y cuando la familia está completamente constituida es porque hay una ganancia ideológica más importante: Pillin es hijo de Reina y Vagabundo, dos personajes provenientes de opuestos sectores sociales que se han unido porque el amor puede más que los conflictos entre sectores sociales y porque el arribismo de Vagabundo (que se gana patente de integrado al sistema aristocrático) es más fuerte que su impulso a la libertad y a la rebelión. En un caso como éste, la estructura ideológica comunicada se complejiza, ya que al permitirse mostrar las diferencias sociales se da pie para el recurso de evidenciar cómo la integración armónica puede anularlas.

Al dividir la realidad social objetiva en diferentes casillas que no se tocan entre sí no sólo se elimina la interconexión estructural entre todos los fenómenos de una sociedad sino que además se tiende a eliminar también el carácter dinámico, conflictivo y problemático de una sociedad. La parcelación no muestra las contradicciones, entre asalariados y capital, por ejemplo. Se trata de no mostrar, con el pretexto de que la historieta sólo debe entretener y que va destinada a los niños, todas las luchas, aspiraciones e intereses de los grupos sociales en conflicto. Esto se basa en la representación de todas las manifestaciones de rebeldía como delictuales, como si fuera lo mismo romper en cualquier circunstancia una norma social, sin diferenciar si es moral o económica, por ejemplo. Lo que importa es que el sujeto conflictivo que rompe la norma sea integrado o deba recibir una sanción aún mayor.

Un recurso siempre presente en las historietas es el maniqueísmo. Mediante él se muestra el ámbito humano fragmentado y polarizado en buenos y malos. Este deslinde ético tiende a resolverse en el climax, donde siempre ganan los buenos. Buenos son todos los héroes, porque representan la justicia y defienden la ley. Bueno es El Zorro cuando ayuda a los campesinos dominados por el ejército o los bandoleros (pero sin propagar la rebelión), con lo cual comunica el valor paternalismo. El malo es Tom y el bueno es Jerry. Por otro lado, en casi la totalidad de las historietas, los buenos son de piel blanca. Hay aquí una correspondencia absoluta entre la bondad y la belleza del personaje. Una concordancia entre aspecto físico externo y ciertas cualidades psicológicas. Esto es racismo y etnocentrismo blanco. Tarzán y el Llanero son blancos, fuertes, inteligentes, diestros, justos. Poseen la inteligencia y la belleza necesarias para supeditar a sus acciones a los no blancos, ya sean los nativos de Africa o los pieles rojas de Estados Unidos. Los malos son siempre feos, torpes, de piel oscura. También son de una piel distinta a la blanca los ayudantes que a veces suelen tener los superhéroes: Toro (también llamado Tonto) en el caso del Llanero o Lotario en el caso de Mandrake el Mago. Si llegaran a ser blancos estos ayudantes tendrían otra limitación que los marcaría, como es el caso de Bernardo, mudo, ayudante de el Zorro. Los enemigos del superhéroe pueden ser también blancos, pero son feos, inhábiles, malos. Aun en el caso del sabio loco o tiránico, con un alto nivel de inteligencia o conocimiento, son tontos, actúan siempre violentamente, sin reflexionar, sin tomar en cuenta todas las variables que constituyen una situación. Al mostrar a los

blancos con belleza y bondad se tiende a legitimar en posiciones de poder a un sector étnico. Estos integrantes del bloque dominante nacional y transnacional son los portadores del bien, el progreso y la justicia, los mesianicos carentes de toda responsabilidad. Ellos no provocan contradicciones sino que las resuelven. Se garantiza así también la intromisión de personajes occidentales (europeos y norteamericanos), blancos, rubios, buenos dentro de la historieta en oposición a los integrantes del Tercer Mundo, de los países subdesarrollados, de una piel no blanca, y por consiguiente, malos. Inmediatamente se legitimaba en este modelo ideológico de la comunicación de masas la dependencia con respecto a los países desarrollados industriales, y por tanto la colonización mental y económica.

Lo que en realidad se hace con el maniqueísmo es cambiar un conflicto real de la sociedad desigual, que es la lucha entre poseedores y desposeídos, por un conflicto ya no social, global, sino que simplemente moral, o étnico. Esta lucha entre el bien y el mal posee una resolución en la cual se evidencia que el superhéroe, elemento que sutilmente representa el aparataje represivo de una sociedad, siempre vence. En el mundo del Zorro el Sargento García es el mal mientras que en el mundo que siempre imagina la pequeña Lulu lo es la bruja Agata; en el mundo de Super Ratón los malos son los gatos y en Patolandia los Chicos Malos o la bruja Amelia (todos ellos siempre detrás de la riqueza de Mc Pato).

Otro rasgo que caracteriza este tipo de paraliteratura, de cultura de masas en Chile, es el predominio de los valores individualistas por sobre los valores comunitarios, colectivos. Nunca es el grupo social el que actúa, sino un solo ser, que en virtud de la misma acción, se convierte en superhéroe. El sistema social capitalista ha planteado siempre como respetables los valores individualistas. Como es el héroe (Mickey) o el superhéroe (Superman) el que actúa, no le queda ninguna posibilidad de participación a los otros seres. Superman le quita trabajo y función a la policía de su ciudad. Al hacerlo, reemplaza y refuerza el aparato de vigilancia y ataque. Mickey soluciona los casos policiales antes que el comisario, descubriendo el mal, es decir, Pete el Negro. Quien hace la historia, a juicio de la historieta, es el líder, un solo individuo, excepcional. Al importar la visión (aristocratizante) de un solo hombre, se fragmenta y se restringe el mundo a una visión meramente

subjetiva, parcial, mínima. Se hace primar así extremadamente lo subjetivo sobre lo objetivo. Cuando la historieta se centra en la acción individual, se oculta la realidad social, y aparece como si un hombre hiciera la historia y no el conjunto de los hombres. Esto simplifica enormemente el carácter de los espacios sociales representados. El Africa de Tarzán es simplemente un lugar exótico, lleno de peligros y aventuras, libre de las contradicciones sociales (y cuando las hay, son solucionables o por la dialéctica ley/violencia o por obra de Tarzán). Por otro lado, esta legitimación de los valores individualistas implica un mecanismo narcisista que lleva al lector a sobrevalorarse, lo cual de partida implica una disminución del ser humano contiguo, con el cual debería establecerse una interrelación social diferente, sin intentar dominarlo o guiarlo mediante diferentes métodos.

Así, la historieta contiene seres que se dividen en comunes y corrientes, por un lado, y superiores y mesiánicos por otro. Estos super seres son enviados por un dios, partícipes de una leyenda, tienen origen sobrenatural, se ven como salvadores de la humanidad y ultrapoderosos, con habilidades y cualidades completamente fuera de lo cotidiano. Frente a esto, hay unos seres inferiores, pasivos, oscuros, indefinidos, imitadores, carentes de humanidad y atractivo, casi siempre obedientes.

Otro rasgo destacable en la estructura ideológica de la historieta en Chile hasta 1970 es la presencia constante de relaciones verticales de dominio. El Pájaro Loco domina a Piquin y Colcol, sus sobrinos; el Llanero Solitario a Toro (es decir, a los indígenas asimilados al sistema social de los blancos); Batman a Robin; Super Ratón a los demás ratones; Betty a Pedro Picapiedra; Daisy a Donald; el Conejo Bugs a Elmer Gruñón. Los dominados pueden ser incluso animales, que sin embargo con su conducta ejemplifican algún sector social. Superman domina a su perro Krypton y Tarzán a la mona Chita. Las relaciones interpersonales en la historieta nunca son igualitarias, horizontales, democráticas. Siempre hay un ser sobre otro. Arriba de los millonarios, Mc Pato; arriba de los suertudos (la suerte, otra lógica irracional, como el azar, el destino, etc.), Glad Consuerte; arriba de los genios, Giro Sintornillos (también llamado Giro Peraloca); arriba de los perdedores, Donald. Estas relaciones de dominio siempre legitiman relaciones de bloques de poder. Una relación de dominio en el plano social del amor es el machismo, también abundantemente documentable en la historieta: esto es lo que hace Superman con Luisa Lane o Tarzán con Jane o Mandrake con Narda.

El dominio funda un mundo categorizado, cerrado, jerarquizado en niveles inflexibles, sectorializado, donde la única posibilidad de resolver la diferencia entre niveles sociales es mediante el arribismo, para lograr ser menos dominado, y dominar en vez. Esta es una posibilidad que el sistema de dominación presente en la historieta tiene para integrar al sistema y para acallar y anular la rebeldía que podría surgir en los sectores subalternos. Este mundo, así ordenado, es un mundo falsamente armónico, propuesto por el bloque de poder dominante, detenido, que no progresa. Este mundo también ofrece una posibilidad a los seres del nivel superior para contactarse con los del estrato inferior: la salvación viene a ayudar a los subalternos (como lo hace el Zorro, Tarzán, Superman o Mandrake), actuando paternalmente, es decir, dirigiendo siempre la totalidad del proceso como elemento dominante, asumiendo la totalidad de la acción, reemplazando en definitiva a los otros agentes posibles. Esta es una actitud frecuente del héroe, que se relaciona afectivamente con los dominados, y los marca positivamente, pero no les permite desarrollarse.

Un mundo construido con relaciones de dominio, hace que la relación inmediata de un ser con otro sea la obediencia, la orden. Este tipo de respuesta se ofrece como solución universal para todos los conflictos. En este mundo de escalafones se ha perdido casi por completo la visión y comprensión de todos los niveles, es decir, de la verdadera totalidad. Esta parcelación de seres humanos, esta polarización en buenos dominantes y malos dominados llega a impregnar a algunos con una neurosis por el triunfo.

Otra característica del mundo de la historieta tradicional es la eliminación que se ha procedido a realizar de la vida cotidiana, para destacar más fuertemente la aventura y su carácter excepcional. De esta manera se acentúan aún más sus rasgos evasivos. Se han amputado todos los actos que hombres y mujeres realizan diariamente, como por ejemplo: lavarse los dientes, cortarse el pelo, cambiar de ropa, sudar, cortarse las uñas, sentirse enfermo, eliminar las materias que el cuerpo ya no usará. Los héroes, en efecto, no pueden resfriarse o echarse desodorante, porque eso significaría que la historieta está abierta al desarrollo temporal, al transcurso, a que los personajes envejecan y mueran. En este sentido la historieta es reacia a la historia humana, y los sobrinos o niños en ellas nunca crecen, son siempre del mismo tamaño. Abrirse a la historia y al transcurso temporal significaría que la historieta debe aludir a

un sinnúmero de contradicciones. Superman conoce muy bien este problema, ya que Luisa Lane siempre quiere cortar un mechón de pelo de Clark Kent para saber si él es o no Superman. Según la concepción de la historieta, un héroe no puede rebajarse a las acciones cotidianas degradadas (aquellas que sin embargo, son la vida concreta del lector). Incluso dormir, comer, toser, es tornudar, sonarse, lavarse el pelo, todo el campo semántico del cuerpo y la higiene personal, en definitiva, es problemático para la historieta. Si estos fenómenos no juegan su rol, tampoco hay un espacio y un tiempo realmente humanos, no hay día ni noche sino que simple escenografía decorativa para rellenar el fondo de las figuras, y no hay mañana ni crepúsculo, y si llegan a aparecer lo hacen al servicio de algún mecanismo ideológico que de esta manera puede reportar una mayor ganancia ideológica.

Lo único que la historieta toma de la vida cotidiana es el ocio. Los personajes frecuentemente están en medio del ocio mismo, nunca envueltos en actividades productivas. Cuando no están inmersos en las aventuras, los personajes están jugando, en una pastelería, en la calle, en un parque. Algunos personajes pasan la mayor parte de su tiempo sentados en un sillón leyendo un diario, otros en camino a un trabajo al cual nunca llegan, otros aparecen en una diversidad de espacios geográficos y tiempos históricos. Ninguno de ellos realiza un trabajo estable. Numerosos episodios comienzan cuando los personajes van de paseo, inician las vacaciones, celebran una fiesta o están inactivos, sin hacer nada. Es la acción -y éste es el verdadero pragmatismo del género- la que los hace existir. El conjunto de la vida cotidiana en la historieta se ha transformado en ocio. Y es justamente en el ocio donde no cabe el trabajo, la política, la creación artística, la reproducción humana, el placer sexual. En el ocio sólo cabe su opuesto en el cual fácilmente se transforma, la aventura, y mediante ella se saca al personaje de su leve existir cotidiano y se lo pone en un ámbito donde pareciera vivir plenamente -lo cual es falso- hasta que regresa nuevamente al ocio del cual partió. Se sobrevalora el ocio en el mundo de la historieta como aquel momento donde acontecen las cosas más importantes. El ocio que se presenta finalmente, no es aquel de las clases subalternas, sino que aparece representado en la historieta el ocio tal como lo vive y lo entiende el bloque hegemónico en el poder. La verdadera acción humana, digna, creativa, transformadora de mundo, y también problemática y contradictoria, se ha desfigurado en la historieta hasta ser simplemente aventura.

Esta amputación ideológica de la vida cotidiana en la historieta contribuye a fragmentar aún más incluso a los personajes protagonistas, a los superhéroes. Se llega a producir una escisión en la personalidad, tal como acontece entre Superman y Clark Kent, entre el Zorro y don Diego, entre Batman y Bruno Díaz. Cada uno de estos personajes tiene una personalidad esquizoide, fracturada, dividida entre un yo heroico y un yo cotidiano. El yo cotidiano tiene las apariencias de una familia, y algunas veces, incluso el simulacro de un trabajo. Otras veces, ni siquiera eso. Muchos son hijos adoptivos, o tienen un enigma en su propio origen personal. Carecen de padres, no tienen parientes. Estos personajes aparentan ser normales en su vida cotidiana, para que así al acercarse a ellos los lectores, se apropien éstos de los valores que ellos proponen en su aventura heroica. O el procedimiento puede funcionar a la inversa. En todo caso, en todos estos personajes con una doble personalidad una de las dos actitudes oficia de señuelo para atraer al lector hacia su otra cara. Ayuda e instrumento indispensable para esta actividad es sin duda la máscara, el disfraz o cualquier otro recurso para no ser reconocido. La máscara, que otorga poder al que la usa -ya que él ve, pero sus facciones no son vistas- sirve incluso para hacer aparecer al superhéroe como un individuo aparentemente conflictivo y problemático, como marginado a la ley (siendo en verdad él la ley misma), lo cual es utilizado como un punto a favor para la identificación del lector con él. Y a imagen y semejanza de estos superhéroes, los lectores sienten que aunque tienen apagadas vidas cotidianas, tienen dentro también un poquito de héroe, un ideal de superioridad, que la historieta crea y fomenta. Desde un punto de vista técnico esta fractura de la personalidad de los personajes se ha denominado el tema del doble.

Evidentemente, la historieta tradicional porta los valores hegemónicos dominantes en la sociedad capitalista. Un papel importante, en este punto, lo tiene la represión sexual. En múltiples series se reúnen personajes de dos sexos, y hay incitación, motivación y aventuras entre ellos. Se acercan, se sienten atraídos, pero no se besan, no se tocan, y cuando se quieren no llegan a amarse. Esta es la relación entre Superman y Luisa Lane, Tarzán y Jane, Mandrake y Narda, Donald y Daisy. En algunos casos la mujer intenta atraer al ser que (supuestamente) aparece como masculino, planea sus acciones racionalmente, pero el ser resiste y no llega a cumplir un rol plenamente masculino. Para muchos de los superhéroes las personas más cercanas son del mismo sexo. Así es Toro para el Llanero, Jaime Olsen para Superman, Lotario

para Mandrake, Robin para Batman. En otros casos aparece una situación diferente de patentización de los roles femeninos y masculinos. Muchos personajes, incluyendo también animales, carecen de toda manifestación sexual. Muchos son casi asexuados, neutrales, o incluso reúnen en sí tanto rasgos femeninos como masculinos combinados. A veces la fuerte relación erótica aparece tipificada exclusivamente como una relación de aversión. En general, en la historieta el contacto entre los cuerpos es siempre presentado como pecaminoso y sucio, como pornográfico. Incluso hay personajes totalmente definidos por esta sola cualidad, al servicio de la anécdota y la aventura.

Otra característica siempre persistente en el mundo de la historieta es el predominio de lo cuantitativo sobre lo cualitativo. Siempre importa el número y no el carácter de las cosas. No importa que alguien sea avaro, gruñón y aprovechador, si es el hombre más rico del mundo (Mc Pato). Lo único que los personajes niños saben hacer con el dinero es obtener una diversión o tomarse un helado, la máxima cantidad posible, por supuesto. Los superhéroes lo son porque tienen más fuerza, más poder, más suerte, más velocidad, más capacidades. El progreso humano y social de un personaje se plasma en el confort material, en los objetos que lo rodean, nunca en una capacidad creativa, nunca en la calidad de las relaciones humanas que mantiene. Predominan los valores de uso por sobre los valores de cambio. Si se piensa que uno de los temas más socorridos es la delincuencia, la transgresión de la ley, el criminal, se percibe lo que significa robar cosas o dinero, u obtener riquezas sin trabajar. Un gran número de personajes de la historieta tradicional tiene como objetivo obtener riquezas. Cuando un bandido es capturado, la recompensa (y siempre hay una) es en la mayor parte de los casos dinero. La acción de apresarlos y entregarlos a la justicía recibe como premio finalmente una cantidad de capital. En esto se emparentan los héroes y los bandidos: ambos buscan la riqueza.

La sujeción continua a lo legal, a la norma, es otro de los valores permanentemente comunicados por la historieta tradicional que circuló y se consumió en Chile hacia 1970. Con respecto a esta situación hay tres tipos distinguibles de conducta. La primera, aquella donde los personajes son modelos de respeto a las leyes, normas y categorías de la sociedad donde viven. Un segundo grupo de personajes tiene una vacilación, una idea o una

acción que les permite rebelarse contra las instituciones o contra una regla establecida. Este personaje conflictivo tiene fundamentalmente sólo dos posibilidades de desarrollo. O muere (y ése es su castigo) o es reintegrado represivamente a la norma (la cárcel, o el antiguo lugar que ocupaba más una sanción leve). Un tercer tipo de personajes tiene como función hacer cumplir las normas establecidas y restablecer las jerarquías. Aquí entran los personajes representantes de la justicia institucionalizada (casas correccionales, policías, jueces) y los superhéroes. Los episodios son, muchas veces, la narración e ilustración de la ruptura de la norma y de lo que le acontece al rebelde. La mora leja final siempre los condena. Todo esto lleva a introducir en el lector valores tales como el conformismo, el servilismo, el no cuestionamiento, la sumisión, el miedo a la renovación, el intento conservador y pasatista, y un autoritarismo del cual es casi imposible escapar. Desde este mismo punto de vista encontramos también una serie de reprèsiones, inhibiciones, tabúes y prohibiciones transmitidas a través de la historieta. Estas prohibiciones, inhibiciones, etc., se confunden con la ley y la sustentan.

Una de las normas que nunca debe ser violada es la propiedad privada. Todos los personajes que representan la justicia reaccionan contra los que atacan la propiedad privada con gran violen-cia. El superhéroe está justamente allí para preservar este orden sagrado e inviolable. En las historietas hay un extremo respeto por los bancos, por las joyas en la caja fuerte, por los premios en dinero de una competencia deportiva. Pero esta actitud no es exclusiva del mundo material. También las ideas pertenecen a un solo sujeto, o a lo más, a una compañía o a un país. Los descubrimientos científicos que podrían ser compartidos por todos deben ser custodiados y escondidos.

También hay en las revistas de historietas deformaciones ideoló-gicas con respecto a la ciencia y su función. Con frecuencia, la ciencia es vista sólo como un trabajo de laboratorio repleto de probetas y líquidos bullentes. Esta es una imagen arquetípi-ca que se repite, variando el tipo y grado de tecnología. Sin embargo, en la investigación científica siempre hay un peligro, una potencia misteriosa que provoca accidentes y transforma a los hombres en monstruos. La ciencia no está nunca vista como un instrumento para cambiar y mejorar las condiciones de vida. Esta vista como una tarea solitaria y excéntrica de individuos aislados, y toma cuerpo especialmente en el género de la ciencia

ficción. La ciencia sirve también para caracterizar al infaltable sabio loco que desarrolla alguna tecnología para apoderarse del mundo, contra el cual lucharán todos los superhéroes. La ciencia aparece marcada con una tendencia al error, enigmática y maléfica, en muchas series de historietas.

Es interesante la manera en que la historieta presenta a los grupos subalternos. Usualmente el obrero industrial urbano aparece caracterizado como lumpen o como delincuente. Abundan los marginales, que no trabajan, andan sucios y desarreglados. Siempre andan en la calle, cuando la serie historietística en cuestión los acepta. Estos personajes nunca están organizados, y naturalmente, no poseen una conciencia política. La policía es la encargada de encarcelarlos.

Podría decirse que la fragmentación es uno de los grandes modos ideológicos que se encuentra en la historieta. Otro modo ideológico importantísimo es la naturalización. Al igual que la parcelación, la naturalización del mundo tiene como función eliminar las contradicciones del mundo de la historieta, anulando especialmente el carácter histórico de los fenómenos y de la sociedad, al eternizarlos, o sacarlos fuera del tiempo histórico. En efecto, en el mundo de las historietas siempre está presente un rasgo que destaca singularmente: la presencia de los ordenes naturales, del azar, del destino, de la suerte, un esquema moral del mundo. Por una parte, algunos de estos recursos sugieren la presencia de un ser que ha creado, desde fuera de lo humano, el conjunto de la vida social (idea teísta). En otros casos, se presenta esta misma vida social como si no estuviera regida por ninguna ley, y el único orden que existiera fuera la casualidad, el encuentro fortuito, el imperio de lo súbito. Cuando se sugiere que un ser rige y construye los destinos o cuando se dice que no hay ninguna norma que lo ordene, se está falseando el carácter estructurado, inmanente y comprensible de la sociedad humana. Frecuentemente, el azar, por ejemplo, actúa como un golpe brusco sobre la dirección que lleva la aventura para remitirla en otra dirección, en el cual el héroe y los personajes positivos son siempre favorecidos. El destino aparece como la comprensión de que el curso que lleva un ser humano o un acontecimiento es inexorable, ineludible, sólo uno. El destino es una prisión en la historieta, la limitación de las posibilidades de decisión de un ser humano. Frente al destino y al azar lo único que el personaje puede emplear es la suerte. Consiste en una especie de gracia

que el personaje puede poseer para actuar oportunamente frente a los ordenes mayores, como el azar (una especie de fortuna) o el destino (una especie de providencia, como eran las nociones medievales). La suerte es la capacidad internalizada del personaje que le permite salir airoso (o derrotado) de una aventura. La suerte cambia de buena a mala, constantemente, pero nunca es tan radicalmente mala como para que el superhéroe pierda su vida. Destino, azar y suerte juegan del lado del bien, de la justicia y de los seres superiores en una historieta. El resultado de estas tres fuerzas actuantes en las vidas de los hombres es el esquema moral del mundo. Este resultado contribuye a crear en la mente de los lectores una falsa armonía en la sociedad, que es propuesta como eterna y ahistórica. La armonía por supuesto es siempre la misma confiable seguridad: el superhéroe que vence en la aventura y reinstaura el orden. La armonía es aquí un orden circular y cerrado, categorizado y parcelado, donde no cambia nunca la moraleja implícita en cada episodio: el bien y la justicia siempre vencen. Esta moraleja es la que permite hablar del esquema moral del mundo presentado. Así, se condensa e interpreta una vez más el sentido de la aventura y se lo remacha en la conciencia del lector. En algunas series este esquema moral del mundo es la cobertura final de todos los acontecimientos, el cemento que los unifica, a partir del cual todo se explica. Todos estos recursos típicos del mundo de la historieta se perciben en las lecturas de los cuadros, en los diálogos de los personajes, en la estructura de las imágenes, en el sentido de la acción. Esencialmente es este un recurso ideológico según el cual se trata de eliminar el hecho de que los hombres vivan en sociedades de clase, contradictorias y complejas, para ubicarlos dentro de un esquema moral simplificado, una estructura maniqueísta de raíces religiosas.

Otra de las formas en que se realiza la deshistorización del mundo es mediante el intento de volver a lo natural o de regresar al pasado. Un nuevo modelo de acción altamente evasivo se destaca aquí. Superman quisiera detener el fin de Krypton, y a esa labor dedica parte de sus esfuerzos; Tarzán quisiera saber sobre sus padres. En las historietas de ciencia ficción este movimiento se realiza a veces casualmente o mediante la máquina del tiempo. Este recurso ideológico sirve evidentemente para escaparse del presente, ya que remite a un pasado ficticio imposible de modificar. No es más que un juego temporal de efectos extraordinariamente negativos. El espacio del pasado es supervalorizado positivamente y así también se procede a realizar con el espacio

natural, ya que se lo muestra libre de problemas y contradicciones, absolutamente edénico, utópico y armónico. Volver al lugar natural del pasado y añorarlo nostálgicamente porque es incorrupto, es señalar que el pasado y la historia del ser humano no son sociales sino que naturales; que no es un momento social previo marcado por limitantes y fluctuaciones sino que un orden puro, trascendente, pleno de seguridades (debido a la rigurosa estratificación, más que nada). El hecho de que muchas aventuras sucedan fuera de la ciudad abona ya esta situación. La mayor parte de las veces la ciudad es sólo un escenario, reduciéndose mediante los recursos usuales de naturalización del espacio. Es frecuentísimo encontrar en muchas series valles perdidos, con un desarrollo temporal detenido, intocados por la civilización, donde la vida se mantiene igual que antes. El valle oculto es una ventana al pasado natural del hombre, donde se muestra que el hombre es ahistórico, y que el tiempo avanza sólo para algunos y no para todos. Y también se transforma en un recurso para explicar al subdesarrollo olvidando la penetración interventora de los países industriales desarrollados. Y cuando llega a contraponerse un episodio del pasado con el presente, siempre se resalta sólo una idea: que el tiempo contemporáneo es admirado casi exclusivamente por los medios tecnológico-bélicos. Así, necesariamente al mecanismo de supervivencia de la historieta, todos los fenómenos son presentados como naturales, sin evidenciar nunca las reales fuerzas históricas que los originaron. De esta manera, nunca se señalan las causas verdaderas que actúan en la generación de los acontecimientos, y por tanto, se los abstrae, aísla y deforma, consecuentemente.

Otro modo de reducir el mundo real en la historieta es mediante el predominio de la irracionalidad sobre lo racional. Es el predominio del corazón sobre la conciencia. Los personajes avanzan psicológicamente a saltos (las raras veces que lo hacen) y nunca como un desarrollo dinámico progresivo complejo. Las iluminaciones reveladoras basadas en intuiciones (a veces sin mucho apoyo en la estructura argumental incluso) son momentos divinos que alguien concede y que el personaje recibe. Estos son quiebres tanto a nivel de la acción como en la vida misma de los personajes. Todo esto supone que hay algo enigmático, secreto, oculto, en la realidad y el acontecer, que súbitamente el personaje avista, y eso lo hace cambiar repentina y profundamente. Este predominio de lo irracional está por supuesto conectado con el azar, la suerte y el destino, pero sobre todo con la presencia de elementos sobrenaturales, seres imaginarios, y con la magia, hechizos, etc. La magia no es sólo un elemento en la anécdota más, sino

que también un factor actuante indispensable en la visión y construcción de mundo de la historieta. Hechiceros, magos, adivinos, profecías, encantamientos, duendes, hadas, monstruos, etc., son elementos frecuentes en numerosas series. Mostrar a la magia otorgándole un poder movilizador de acciones o capacidad resolutoria es una forma más de salirse de lo cotidiano, de lo histórico. Esta magia, lo sobrenatural, es una actividad eterna.

Todos estos recursos y características del contenido de mundo de la historieta tradicional conocida en Chile hasta 1970 sirven para comunicar valores y pautas de conductas de índole conservadora, e intentan naturalizar, neutralizar, anular y deformar los conflictivos fenómenos sociales. Los fenómenos humanos son eternizados al ser repetidos una y otra vez en cada serie y episodio. El mundo así construido aparece como un mundo estático, detenido, carente de progreso, donde la acción humana ha perdido sentido.

El aparecimiento y la expansión de la historieta acontecido en Chile entre 1938 y 1970 ha incluido aquí las características generales del período, una reseña de las historietas publicadas, y ha concluido con una descripción de la historieta tradicional, basada en su función, su procedimiento de identificación y la estructura ideológica de su mundo. A continuación se examinará un nuevo período del proceso de desarrollo de la historieta en Chile, más breve (1971-1973) pero pleno de conquistas y aportes.

VII. CREATIVIDAD Y AUTOCONCIENCIA EN LA HISTORIETA: 1971-1973

Es este un intenso período para la industria editorial nacional. La libertad de expresión, opinión y de prensa se profundizan. Continúa desarrollándose una cultura de masas que no es ajena a las circunstancias globales que se viven. La historieta está presente en diarios y continúan también varias revistas de historietas, inicialmente publicadas en años anteriores. La crisis que acontece en el país empuja sus manifestaciones también a la superestructura comunicacional. Se forma así una lucha a nivel de lo simbólico, en los medios de comunicación social, que es tan importante como la política real en términos de la pugna por la hegemonía.

Una parte significativa de la industria editorial es estatizada. La compra de Zig Zag y su transformación en Quimantu contribuye a fortalecer la infraestructura de impresión del bloque popular, y redundando en la satisfacción de parte de las necesidades culturales de la mayoría ciudadana. En el examen de la producción de Quimantu al nivel de historietas se evidenciará que éste es un momento privilegiado en el proceso de desarrollo de la historieta en Chile. Allí se la estudió sistemática y rigurosamente; se trajo a la autoconciencia de los creadores mismos (guionistas, dibujantes, letristas, coloristas, editores) los resultados de estos estudios sobre la forma, el contenido, el mensaje, la función y la ideología de la historieta. Se renovó profusamente el género, se cuestionaron sus características, se repensó la problemática de la comunicación, y sobre todo, se inició una experimentación práctica, se crearon revistas, series, episodios, personajes, visiones de mundo, planeada y reflexivamente. Se obtuvo que los lectores crearan episodios, se recibió de ellos opiniones, encuestas, aportes. Mientras esto acontecía, se consolidaba en Chile la producción, circulación y consumo de los productos de Walt Disney Productions, una de las corporaciones transnacionales de mayor influencia en el frente ideológico-cultural.

Condorito logra publicar alrededor de 20 números entre 1971 y 1973. Antes era impresa por Zig Zag, pero desde 1971 en adelante sólo la impresión se realiza en Quimantu mientras que toda su producción es realizada privadamente por el equipo de trabajo de Pepo. El formato ya se ha establecido, y será el que se repetirá en los próximos 10 años: 80 páginas, la mayoría historietas

de una página de duración, a dos colores. Cuando Zig Zag se transforma en Pinsel, para publicar esencialmente el material extranjero de Walt Disney, Condorito aparece bajo el sello editorial de Pinsel.

Otra revista que continúa siendo publicada durante este período es Mampato, de Lord Cochrane. Una cuarta parte de sus páginas está ocupada por historietas, es decir, más o menos 15 por número. La mayor parte de ellas son impresas a todo color, y tienen la estructura del folletín serializado. Se destaca siempre Mampato, que aparece como una historieta anónima, sin nombre del dibujante o del guionista. Usualmente tiene 4 páginas por número. Las otras series de aventuras que se publican en 1972 y 1973 son "El Secreto de Dan Cooper", "Truenos sobre Coronado", "El General Satan", "Golpe de Audacia", y "Tunga", todas ellas de 3 páginas, tocando de preferencia los temas de la guerra, el oeste y la selva. También aparece "Rapto en Tokio" por Aidang; y "El Pirata Drake" y "Puerto de Hambre", ambas realizadas por Luis Ruiz Tagle. Cabe recordar que los análisis que se han realizado de la serie "Mampato" han revelado la presencia de una ideología que refleja sutilmente las contradicciones esenciales de la sociedad chilena al momento, favoreciendo en la presentación a los representantes del bloque de derecha.

Entre las iniciativas independientes que acontecen en el período, se puede primeramente nombrar la reaparición en una segunda etapa de Garra de Acero, Super Agente Secreto. Antes había sido publicada por Zig Zag en convenio con las Fleetway Publications Limited. Ahora aparece en 1972 publicada por la Imprenta La Nación y la Litografía Stanley. Antes el personaje justiciero protagonista era un científico cuya mano había sufrido un accidente; ahora se le da un origen extraterrestre al superhéroe de tal manera que emergen numerosos temas de ciencia ficción. Hay algunos cambios de producción durante esta segunda época. Al acabarse el material proveniente de Inglaterra algunos dibujantes chilenos se hacen cargo de su ejecución. Desaparece una historieta complementaria también producida en Inglaterra: "Pepe Dedos Largos", y lentamente aparecen dos series chilenas: "As Newman", realizada por Máximo Carvajal y "Zaroc", de F.B.M., de ciencia ficción. También Publisa publica Cribaldo (un ratón) en 1972, historieta que intenta imitar el estilo y formato de Condorito, pero sólo logra emitir algunos pocos números. Lo mismo acontece con Crispin (un león), realizada por Editorial Contemporánea pero impresa en Quimantu, que trae en cada uno de sus números 2 episodios de 16 páginas, a color, y que se publica en 1973.

La empresa editorial Publicaciones Francisco Alomar (F. A.) introduce tres historietas en 1971 y 1972. Primero que nada se intenta aquí reflotar El Peneca, el cual alcanza a llegar a unos 30 ejemplares publicados. La intención es reproducir el primer Peneca, y se publica nuevamente entonces "Quintín el Aventurero" sin globo, con el texto inferior, en una versión similar a la originalmente divulgada aquí en Chile. También figuran otras series: "El Peneca", "Los Viejos Estandartes", y "El Capitán Luna". Las series tienen estructura folletinesca y se evidencia su intento de reproducir mejorada técnicamente la impresión de El Peneca original en su primer desarrollo. Otra revista publicada por F. A. también intenta reproducir el modelo de Condorito. Se trata de El Patito Chiquitito, revista mensual de 32 páginas que llega a publicar alrededor de 20 números desde 1971. La realización está a cargo de Tom, quien copia el modelo creado por Pepo en torno a Condorito. El Patito Chiquitito tiene una novia como Yayita, un amigo que lo ayuda, como el compadre, vive en una choza, y tiene un ahijado pequeño. Cada página con tiene una aventura de 6 a 8 cuadros, tal como en Condorito. También esta revista es impresa en La Nación y en 1974, los últimos números son impresos por Gabriela Mistral. La última revista publicada por F. A. es La Tercera Oreja, aparecida en 1971, quincenalmente, basada en el programa radial de Joaquín Amichatis. Esta revista de 32 páginas trae 16 de historietas de aventura y suspenso, autoconclusivas, independientes, en cada número. Es impresa en la Litografía Amenabar, y su tema central siempre es el terror o lo fantástico.

Un examen a las historietas publicadas por los diarios del período revela la consolidación del género y su constante aparición, similar a los años de la década del '60. El Mercurio de Santiago trae en 1972 durante los días de semana 4 tiras: "Artemio" por Pepe Huinca, "Pelusa" (una sola viñeta), "Don Memorario" por Lukas y "Amenidades del Diario Vivir" (Don Fausto y Crisanta). El día domingo, en cambio, se agrega un suplemento que contiene 7 historietas, cada una de media página de extensión. Dos de ellas pertenecen a Walt Disney: "El Ratón Mickey" y "El Tío Remus y sus cuentos del hermano Rabito"; las otras 5 series pertenecen al King Features Syndicate: "El Reyecito", "Pepita", "Aventuras de Aguilucho", "Amenidades del Diario Vivir", y "El Guardián Solitario" (El Llanero). Este es el modelo tradicional de El Mercurio de los años '60 para trasvasiar la producción estadounidense, y que se continúa hasta avanzada la década del '70. La Nación, por su parte ahora convertida en órgano del Gobierno

de las fuerzas populares no contiene tiras ni historietas durante este período. El Siglo, de una organización política de izquierda sólo trae una viñeta, la de "Don Inocencio". Ocasionalmente los suplementos del domingo incluyeron algunas. La Tercera, por su parte, durante este período elimina su suplemento de comics y publica el domingo sólo una viñeta, "La Broma en Vida" por Percy una tira, "Quintín". En la semana sin embargo aparecen varias tiras más que se añaden: "Pepe Antártico", "Kerry Drake", "Brick Bradford", "Mandrake", "El Fantasma", y "Red Morgan". Durante este período El Clarín continúa publicando la popular "Lolita", y Puro Chile divulga "El Enano Maldito" que desde su viñeta única de la primera página evidencia la politización polarizada de los medios masivos de comunicación con su intervención constante en la política contingente y coyuntural.

Desde 1971 en adelante, las publicaciones de Walt Disney comenzaron a establecerse más y más. En la década del '50 y del '60, El Pato Donald, El Ratón Mickey, y toda esta gama llegó a través de las revistas SEA de México (y que más tarde se transformaría en Novaro), o a través de otras empresas comerciales. En Chile, Zig Zag se fue haciendo cargo de la impresión y circulación de los productos Disney en los últimos años de los '60. Cuando las acciones de Zig Zag son legítimamente compradas por el Estado chileno, y toda la estructura impresora pasa a manos de Quimantú, en 1971, se forma primero Pinset (que más tarde se escribirá Pin cel) que se encarga de editar los materiales de Disney que son a su vez impresos en Quimantú misma. Pinset pasará a través de una serie de transformaciones en los años venideros. En este período inicia Pinset (Publicaciones Infantiles Sociedad Editora Limitada) publicaciones semanales de sus productos Disneylandia, Tío Rico, Fantasías y Tribilin. Según la propia empresa, a esa fecha abastecía cada semana a más de un millón de lectores. Estas historietas se publican en todo el mundo, en 5.000 diarios, en traducciones a casi 50 idiomas, en más de 100 países. Algunas de las revistas Fantasías publicadas en este período eran dibujadas en Italia y vendidas luego en y desde Estados Unidos. Además, Pinset publicaba también la Colección Tesoros de Walt Disney, que tiene una importante segunda etapa desde 1971 en adelante. Pinset también publicaba en 1972 Aventuras en la Selva, Adán y Eva, Detectives Privados, y Trinchera, tres revistas de aventuras y acción, cubriendo tres diferentes géneros: selva, guerra y policial, más de la mitad de los episodios de estas tres revistas eran de material extranjero.

El gran cambio acontece en la Editora Nacional Quimantú en este período. El Departamento de Publicaciones Educativas edita Cabro Chico y La Firme. Cabro Chico es una revista semanal que alcanza a publicar 70 números, con 32 páginas de historietas a color, con 3 ó 4 episodios diferentes en cada número. La revista no tiene un personaje único que la caracterice. Intenta una desmitificación de los cuentos infantiles tradicionales, especialmente en los anti-cuentos, como Blanca Nieves, Caperucita Roja o El Gato con Botas, que aparecen como el primer episodio en cada una de las revistas. Otras series son: "Año 2.000" por Guidú, un intento de hacer ciencia ficción nacional para niños pequeños; "Estos Cabros", serie con estructura de folletín dibujada por el estilo de Abel Romero casi en su totalidad; "Mañun-go", otra serie por Guidú con elementos nacionales (el niño en la cordillera". Colaboran también Oski, Marta Carrasco -con su singular estilo ingenuo-, Jalil y Ariel. La revista se va abasteciendo continuamente sólo con historietas de episodios independientes, autoconclusivos, sin ninguna continuidad y aunque algunas se mantienen o se reiteran más bien (tales como "Mini" por Néstor o "Martín y Kano" por Jalil o "El Zorro y la Codorniz") se percibe, si se mira la revista en la totalidad de su proceso, como primero se estructura un modelo que luego no es respetado o el formato no logra constituirse, porque el modelo se desintegra, al no haber una continuidad de ningún tipo, salvo el criterio ideológico: no publicar episodios mitificadores, ideologizados, no educativos. Queda Cabro Chico como el más serio de los aportes de una revista hecha por adultos para niños a los que no quieren manipular. La discusión colectiva de guiones, la presencia de las diferentes estrategias dentro de las comunicaciones de masas, el análisis ideológico de los elementos formales y de contenido, la concreción a cada momento de una función educativa no vertical, una reflexión autocrítica permanente, etc., todos estos elementos se dieron en la creación y mantenimiento de Cabro Chico, entre 1971 y 1973.

La Firme publica 50 números en 1971 y 1972. Esta es una revista de información popular, dirigida al público adulto, donde colaboran Alberto Vivanco, Hernán Vidal, Pepe Huinca, Guidú. Se publican números temáticos en torno a problemas de la vida cotidiana, a problemas coyunturales de la política contingente del momento. Por ejemplo, hay números dedicados a la Reforma Agraria, a los monopolios, a la organización popular, al analfabetismo, a la recreación, al comercio exterior, a la mujer, a la política automotriz, a los medios de comunicación. En lo posible, se intenta mantener una continuidad de personajes, lo que

está esencialmente dado por la serie "Lo Chamullo, un barrio como el suyo", que fuera creada colectivamente primero en La Chiva, y que contiene una comunidad de personajes. También aparece evidenciando las contradicciones sociales "El Súpercauro", ironización de un superhéroe. Usualmente una historieta sobre un tema está dividida en 2 ó 3 episodios o secciones de una historia. Conjunción de la educación y la entretención, de la información socio-política y del humor, numerosos episodios enriquecen enormemente el medio en lo formal y en el contenido (llegando a aproximarse a la serie mexicana los Supermachos y a los trabajos de Rius).

Quimantú heredó de Zig Zag 6 revistas extranjeras. Cinco por el Infinito, Agente Silencio - Marouf, Far West, Espía 13, 007 James Bond, y Guerra. Guerra es una serie inglesa de tema bélico que es traducida y revisada ideológicamente en la editorial Quimantú misma. Usualmente en dos colores, trae las aventuras de Paddy Payne, en 48 páginas. Posteriormente, en 1972, aparecerá también "CONU" (Comando Operacional Naval Unido), mostrando las funciones pacíficas de una institución uniformada chilena, buscando de esta manera atraer los lectores de aventuras de guerra a elementos más cercanos a la realidad nacional. Far West había siempre acogido el tema del oeste, mediante la reproducción de 2 series: "Sunday", extraordinariamente bien dibujada y con un estilo que ironiza la heroicidad del oeste, y "Gringo", una historieta más tradicional en la forma y el contenido. Publicada durante 1971 y 1972, también incluye en algunos números CONU. Cinco por el Infinito publicó alrededor de 20 números, y como todas las otras era una revista quincenal. Dos series aparecían en su interior. La extraordinaria "5 X el Infinito", creada por el español Esteban Maroto y "Johnny Galaxia", típico y tradicional explorador espacial. La serie de Maroto tiene un estilo creativo e innovador en el dibujo, aunque el esquema inicial de mundo no sea muy sólido ideológicamente. Las aventuras le acontecen a Altar, la inteligencia controlada; Aline, la mujer con los poderes ocultos del cerebro; Orio, la fuerza física; Hydra, la mujer de la belleza física; y Sirio, el as de la rapidez; todos ellos coordinados por el último ser de una raza extinguida, casi pura energía y tecnología, Infinito. Cuando a fines de 1971 se acaba el material extranjero los dibujantes del Departamento de historietas de Quimantú consiguen realizar y publicar una revista de ciencia ficción que se llama Infinito que reemplaza y continúa a la anterior, y donde aparece "Eos errante", una serie de ciencia ficción con una comunidad de científicos terrestres

de todas las etnias explorando el cosmos. Pero este proyecto se acaba rápidamente. También al final se incluyen episodios de "El Gásfiter Espacial", un simpático maestro chasquillas de la era espacial que resuelve más problemas humanos que técnicos.

Todas las historietas publicadas por Quimantú eran quincenales y se distribuían alrededor de 40.000 ejemplares por cada número. La distribución también era internacional, ya que se enviaba a Argentina, Bolivia, Perú, Uruguay y Paraguay. Otra de las revistas impresas con material extranjero, Espía 13, cambia radicalmente. Primero era impresa con historietas sobre John Steel o David Holden, y contenía 2 episodios de 16 páginas cada uno, a dos colores. En 1971 comienza a incorporar otros temas más allá del espionaje, hasta que en 1972 se transforma en Delito, una revista que incluye un episodio sobre un grupo protagónico constituido por Carabineros: "Patrullera 205"; uno sobre el delito de cuello blanco, también con el tema nacional pero referido a la problemática contingente nacional, "Archivo S", y un episodio de "Suspensq", una historietización de cuentos policiales famosos. En diciembre de 1972 empieza una nueva serie, "Los Juveniles de Santana", una serie educativa dirigida contra el delito juvenil, el problema de las drogas, etc., de características realistas y también referido como las dos series anteriores a la realidad social de Chile en ese momento. De esta manera desaparece por completo el material inglés y se atrae a su audiencia a una problemática policial pero vinculada a la experiencia cotidiana de los lectores. La última revista extranjera que Quimantú hereda de Zig Zag es Agente Silencio - Las Aventuras de Marouf. Se trata aquí de un héroe de la resistencia francesa que lucha contra las fuerzas de ocupación nazistas alemanas. En los casi 40 números publicados hubo un análisis de los elementos ideológicos que se comunicaban y posteriormente cuando se acaba el material extranjero se transforma gradualmente en Dimensión Cero, la cual sin embargo no tiene una vida muy larga. La traslación del tema bélico a la ciencia ficción se hace con la incorporación de "Aventura Espacial", una serie también aparecida en Infinito. "El Gásfiter Espacial" también se publicó en esta revista, junto a "Enigma", una serie independiente, de unidades episódicas autoconclusivas, que se refiere a hechos fantásticos, inexplicables. Hay pues tres episodios por número, con buenos guiones originales y excelente dibujo en algunas ocasiones. Finalmente, Dimensión Cero también recibe episodios de "Johnny Galaxia". En realidad estas dos revistas de historietas, Espía 13 y Agente Silencio fueron nacionalizadas en el sentido de que alojaron material

producido en Chile, pero una programación más bien poco estudiada hizo chocar las audiencias de Infinito y Dimensión Cero. Esta transición es todavía débil y puede ser entendida como un primer momento dentro de los cambios que las historietas producidas por Quimantu tuvieron en 1971 y 1972. Una revista como Delito, sin embargo, continúa publicándose, convirtiéndose en una revista chilena, hecha por chilenos, para chilenos, referida a la realidad nacional de ese momento. Finalmente, 007 James Bond, dejó de publicarse apenas el Estado se hizo cargo de la editorial.

El equipo de historietas de Quimantú producía varias historietas donde todo era nacional excepto el método de trabajo, la visión de mundo comunicada, el mensaje ideológico implicado, la acción de los héroes, etc. La primera de estas revistas hechas en Chile, en Quimantú, heredada de Zig Zag era El Siniestro Doctor Mortis, publicación basada en el programa radial de Juan Marino. Es esta la típica historieta de terror donde la muerte, el doctor Mortis intenta cada vez atacar a los seres humanos normales convertido en lobo, robot, o con cadáveres. Era difícil que Quimantú pudiera alojar toda la ideología necrológica presente en el Doctor Mortis (con episodios usuales de 20 a 32 páginas, más un episodio de relleno sobre fenómenos sobrenaturales). Se intentó sin embargo, agregando una serie, "Ovni", breve de carácter documental, sobre lo fantástico, espacial, etc., pero al parecer no dio resultado y pronto cesó la publicación (en 1971) de El Doctor Mortis por Quimantu. Zig Zag había empezado con El Doctor Mortis en 1967. Había sido distribuida sin mucho éxito en México. Juan Marino, el guionista busca nuevas editoriales para su producto, y es así que El Doctor Mortis es publicado por Pínsel en 1973, y también por la Sociedad Periodística del Sur en conjunción con Juan Marino desde 1972 a 1974.

Otra revista nacionalmente producida en Quimantú, recibida de Zig Zag, era Jungla. Estaba centrada en torno a las aventuras de Mawa, una sacerdotisa blanca viviendo en la selva amazónica. Los episodios de Mawa se reducen de 32 a 16 páginas, dejando espacio para "La Legión Blanca", una serie basada en las aventuras de una institución uniformada nacional explorando las tierras antárticas. También hace su aparición una serie de relleno titulada "El Hombre y la Naturaleza" que intenta precisar menos míticamente las relaciones entre estas dos entidades. --Esta es una historieta más sacada del espacio entretenedor evasivo para ser remitida al espacio de la realidad social como referente.

Un proceso similar acontecerá con El Jinete Fantasma, otra historieta nacional producida por Quimantú y recibida de manos de Zig Zag. "El Jinete Fantasma" que ocupaba casi la totalidad de la revista se ve reducido a 8 páginas en 1972 mientras que la serie central crece gradualmente en espacio e importancia, hasta llegar a provocar el cambio de nombre a El Manque. "El Manque" es un campesino afuerino que viaja de una localidad chilena a otra, en el campo, y que en lengua mapuche significa cón - dor. Continuando con la política del referente nacional cercano, figura también en El Jinete Fantasma la serie "Patrullera 205", del grupo de Carabineros en un ámbito urbano participando en tareas pacíficas de resguardo y emergencia para con la ciudadanía. El Manque llega a ser una revista profundamente nacional, con actores, problemática, escenarios, técnicas formales, visión de mundo, chilenos.

También algo parecido le acontece a El Intocable. Esta revista nacionalmente producida la recibe de Zig Zag, la empresa Quimantú. Se refiere a Mizomba, un guerrero blanco que vive en África ecuatorial, como superhéroe, siguiendo el modelo de Tarzán. En 1971 "Mizomba" comienza a reducirse de la totalidad de la revista a la mitad (16 páginas), y comienza a aparecer "Manuel Rodríguez", con sus aventuras en contra de los españoles realistas, y "Los Intrépidos de La Aurora", una serie sobre un grupo de 5 pescadores en el litoral sur de Chile, con lo cual se trae el referente nacional otra vez a primer plano. Gradualmente "El Guerrillero Manuel Rodríguez" va dominando la revista hasta que la revista pasa a llamarse Guerrillero teniendo en el lugar más destacado la serie sobre Manuel Rodríguez, el personaje histórico chileno de los tiempos de la Independencia.

Estas 4 revistas nacionales más las 6 extranjeras son parte del proceso de experimentación creativa colectiva más peculiar del que haya noticia en América Latina. Hay un intento riguroso y sistemático para entender el medio, su función dentro de una sociedad controlada por un bloque de poder y de transformar esa situación en una cualitativamente diferente, donde se eduque mediante un mensaje racional, no ideologizado, neutralizado en su mitificación. Hay aquí un momento de reflexión en que el medio se hace colectivamente autoconsciente y emana de la creatividad de todos los participantes un aporte crítico, planeado, sensato, en profunda vinculación con las estrategias alternativas de poder que desde el Estado mismo, y de la sociedad civil surgían,

representadas en las fuerzas populares. Las consideraciones que se hicieron en Quimantú en esos años al respecto de la política cultural, o de las estrategias de manipulación o concientización auténtica no pueden aquí explayarse en detalle. Sin embargo, la magnitud de la transformación, dentro del marco mayor de la transición que se iniciaba, requiere de un examen más preciso y detenido, para definir así los verdaderos aportes y las reales consecuciones, lo que se examinará en la sección que viene a continuación.

VIII. MADUREZ Y EXPERIMENTACION: EDITORIAL QUIMANTU

Hacia julio de 1971 puede fecharse la iniciación del trabajo en el área de historietas en la Empresa Editora Quimantú. En esa fecha se concluye una primera evaluación y comienzan a tomarse las primeras decisiones. En el proceso que allí se vivió (con respecto a las historietas) en Quimantú pueden distinguirse 2 momentos. El primero, que acontece entre agosto y octubre de 1971, es el primer conjunto de cambios introducidos; el segundo momento del cambio aconteció en marzo y abril de 1972. Estas dos oleadas de cambios fueron solidificándose posteriormente, hasta desaparecer en 1973. Es este un proceso dinámico, de cambio incesante, donde a veces no se perciben con claridad las innovaciones, las alteraciones, pero se advierte también un avance concreto, definitivo.

A mitad del año 1971 la situación en la sección de historietas de la editorial nacional era la siguiente y considerando primero las series nacionales. Series nacionales que continúan sin alteración: "Mawa" y "Doctor Mortis". Series nacionales que continúan con alteraciones: "Mizomba", "El Jinete Fantasma". Nuevas series nacionales: "Patrullera 205", "El Manque", "Los Intrépidos de La Aurora", "CONU", "Ovni", "Al Margen de la Ley", "Eos Errante", "La Legión Blanca", "Manuel Rodríguez", "El Hombre y la Naturaleza". Series extranjeras, a continuación. Series extranjeras que continúan sin alteración: "Cinco por el Infinito", "Johnny Galaxia", "Sunday". Series extranjeras que continúan con alteraciones: "Marouf", "Espía 13", "Guerra", "Gringo".

Durante toda la reorganización que aconteció en el Departamento de historietas de Quimantú, puede decirse que hubo un ánimo de experimentación e innovación pero también de vacilación. Varias de las series recientemente creadas en 1971 desaparecen posteriormente. Otras cambian de extensión, o cambian de posición, y con eso de importancia, y empiezan a darles sus nombres, es decir, los nombres de sus héroes protagónicos, a la revista misma, que cambia de género, reestructura su audiencia, que se regenera.

La primera revista de historietas que se dejó de publicar casi inmediatamente después que Quimantú se convirtió al área estatal

fue 007 James Bond, en abril de 1971. Todas las demás fueron posteriormente cuidadosamente examinadas, evaluadas, y se empezó a trazar un plan general de acción, un modelo de análisis, y lo que es más definitorio, un sinnúmero de cambios prácticos. Lo que viene a continuación es el examen de esos cambios prácticos realizados en el medio y en el mensaje de las historietas publicadas por Quimantú entre 1971 y 1973. (5)

(5) Esta sección también es una reelaboración de lo presentado en Superman y sus amigos del alma.

IX. LAS HISTORIETAS NACIONALES

La primera medida llevada a cabo fue la cotidianización. Se trataba de un paso muy simple: cerrar el ángulo abierto entre lo que dicen las historietas y lo que es la realidad nacional que las aloja, Chile. Se trataba de darles un referente real a las historietas, de cambiar algunos aspectos esenciales de su mimesis, de hacer que el efecto de lo real en el discurso cambiara cualitativamente. En el caso de El Doctor Mortis, ésta disminuye de 32 páginas a la mitad, y dentro de la revista se incorporan dos series nuevas, ya sin figuración del personaje demoníaco: "Al Margen de la Ley" y "Ovni", cada una de 8 páginas. La primera de estas series cuando surgió tenía como objetivo mostrar delitos predominantemente sociales, es decir, contra el conjunto de la sociedad, evidenciando la posición social del trasgresor a dicha norma. Se evidencian así, las tropelías que la ley le permite al bloque dominante que utiliza esas leyes, y también se explicitan las determinantes históricas que pesan sobre los integrantes de los sectores subalternos, dominados. Estos conflictos no son vistos como situaciones psicológicas individuales, sino que como manifestaciones de las múltiples contradicciones de un sistema social desequilibrado. En "Ovni", en cambio, por ser un tema más neutral, los objetivos son diferentes. Se trata de mostrar simplemente las diferentes reacciones humanas frente a un conjunto de acontecimientos excepcionales relativos a los posibles contactos con seres de otro planeta, de formas de vida diferentes. La serie está siempre mostrada desde un caso individual y con un carácter especulativo constante. Por lo mismo se vuelve una historieta fácilmente recuperable por las fuerzas de la socialización, por los modelos culturales previos de cómo hacer y qué decir en las historietas, y por la ideología del género ya previamente descrita. La historieta tiene siempre las posibilidades de tradicionalizarse, fosilizarse, de ser absorbida por el sistema social.

La eliminación del desfase entre la historieta y las macrocondiciones sociales, entre el medio y la serie social donde éste se ubica, trae como consecuencia un acercamiento a la vida cotidiana de los lectores y productores de la historieta. Esto también se aprecia en la creación de la serie "Patrullera 205", incluida dentro de El Jinete Fantasma. Con esta irrupción se rompía violentamente el código del oeste que la audiencia estaba acostumbrada a recibir. "El Jinete Fantasma" es reducida de 24

a 8 páginas en agosto de 1971. "El Jinete Fantasma" es una serie nacional sobre el oeste norteamericano con un encapuchado que parece bandido pero que es en realidad el brazo derecho de la justicia, siempre opuesto a bandidos rigurosamente malos, y protector de un sheriff que es su hermano, y el cual a veces también oficia de Jinete Fantasma (tema del doble), y como la revista aún lleva su nombre, sigue ocupando la posición más importante, las primeras páginas de la revista. "La Patrullera 205" presenta un conflicto o problema urbano, un asalto, un rapto, un cogoteo, un incendio, donde usualmente se presentan dos fuerzas, ya sea delincuentes que actúan contra trabajadores, o trabajadores que encuentran que su problema es prácticamente imposible de solucionar dentro del sistema en el cual viven y reaccionan desesperadamente. En ambos casos intervienen los 2 carabineros de la patrullera 205, e imponen un orden a la situación en el primer caso, al enfrentar la situación junto a los trabajadores, y en el segundo caso por más que despliegan sus esfuerzos, no pueden detener las acciones emprendidas por los trabajadores, que ya desquiciados reaccionan irracionalmente. A la par que se presenta al público esta historieta cotidianizada, con actos heroicos por parte de los carabineros protagónicos que no llegan a ser sin embargo superhéroes, los episodios de "El Jinete Fantasma" muestran que el Jinete Fantasma ha debido dejar de ser superhéroe. De acuerdo a un episodio, hay un conflicto entre unos indios que se toman la tierra de un latifundista. Los indios no tienen donde vivir. El hacendado recurrir a la justicia blanca que es vista por el Jinete Fantasma como creada por los blancos para subyugar a los indios, y mientras que el Jinete Fantasma toma el lado de los indios, su protector, el sheriff, toma el lado del terrateniente. El héroe es perseguido por los blancos, encarcelado, lo cual lo lleva a pensar el sentido de su propia vida, la identidad social que porta, y así se decide a luchar junto con los más oprimidos. Los episodios siguientes de la serie muestran al Jinete Fantasma metido en un torbellino de rebeliones de campesinos explotados, bandas de delincuentes y militares que tratan de controlar la situación.

En este caso, pues, la cotidianización se ha ido realizando sincrónicamente en dos series de una misma historieta. Los carabineros de la Patrullera 205 apagando un incendio en una población o defendiendo el salario de los obreros en una industria estatizada por una parte, y el Jinete Fantasma que se defiende junto a los mexicanos contra los maximilianistas y bandidos. Posteriormente, "La Patrullera 205" toma el primer lugar dentro de la historieta mientras que "El Jinete Fantasma" queda relegada a un tercer lugar. Las series que ahora tienen más figuración están

ubicadas en el presente histórico del país, y el proceso de cotidianización exige una coherencia y es que a la historieta que se refiere a un espacio ajeno, en el pasado, hay que darle un lugar secundario.

La selva, paraíso sin contradicciones, es el espacio para dos superhéroes made in Chile, creados por el equipo de historietistas de Zig Zag: Mawa en Jungla y Mizomba en El Intocable. Mizomba vive en la selva africana en 1940, y repite el esquema de Tarzán. Sus episodios eran usualmente de 24 páginas, así que también aparecía una historieta de relleno, "Relatos de Mobarek el Naturalista", de 8 páginas. Mawa es una amazona del Mato Grosso, que ha emprendido un viaje a la India. Fue también reducida de sus 32 páginas habituales. En sus rasgos generales, estas dos series sobre la selva son similares. En ambas predomina una conformación maniqueísta. El gran enemigo del bien, representado por ambos superhéroes, es el emir Mohamed en el caso de Mizomba y el doctor Diávolo en el caso de Mawa. Mohamed es el peligro asiático, Diávolo es un sabio que intenta apoderarse del mundo. Los dos superhéroes, encargados de desbaratar las fuerzas del mal, desconocen a sus progenitores. Mizomba es hijo de ingleses que naufragaron en la costa africana, luego fue criado como un semidiós por un jefe de una tribu. Mawa por su parte se crió en la Silla del Diablo "bajo la protección del espíritu del gran Lolotó". De ahí que el problema central que mueve a Mawa es el intento de conocer su verdadera identidad y origen. La única pista que posee es una daga malaya de valiosa empuñadura y que contenía las fotografías de un hombre y una mujer.

La serie de Mawa no recibió casi alteraciones, aparte de su disminución en extensión e importancia. Mawa mantiene una ambigua relación con un antropólogo que siempre la acompaña en sus aventuras, y es siempre acompañada además por un periodista, dos fieles indígenas y dos jaguares. Siendo ella el poder absoluto dentro de este grupo, flirtea pero nunca se compromete; ordena a los indígenas que no tienen voz propia, y conversa también con los jaguares. Mizomba, en cambio, fluctúa entre una negra y una rubia; tiene un amigo que suele acompañarlo y un perro. Mawa y Mizomba son las únicas cabezas pensantes y actantes en la selva, montaña y desierto, donde transcurren las aventuras. Cada aventura es cerrada en sí misma y representa una vuelta más dentro de un mundo que no avanza. Como la justicia institucionalizada no alcanza a solucionar todos los conflictos de los nativos, o

problemas venidos de afuera, los superhéroes en cuestión son los encargados de solucionarlos. Representan ellos la civilización occidental europea, el bien ordenado del mundo. Ambos se revisten de un poder divino, mesiánico, incomprensible para los demás seres acostumbrados sólo a arrodillarse en su presencia. Cualquiera que se le oponga es un bandido. En caso de que las fuerzas y capacidades de los superhéroes no alcanzan, entra a reforzar la norma social de la selva (que ellos han instaurado) una ley moral del universo, de vigencia total, eterna y absoluta. En el caso de Mawa esta ley moral se vincula a una instancia mítico-ideológica: las enseñanzas del gran Lolo tó, según las cuales los malos siempre reciben su castigo, se aprende la lección, y el azar lucha contra el mal. etc. Mawa venera este poder supranatural.

La lejanía de la selva sirve para mostrar que es un mundo ajeno a las contradicciones del lector. Un mundo que caracterizado como paraíso se vuelve repentinamente un infierno, mediante la violencia. En verdad, mediante series como ésta se presenta una visión deformada de los países subdesarrollados. Esta visión falsa aquí presente fue recibida por los historietistas nacionales, proveniente de las manifestaciones del género en Estados Unidos. Y este esquema se reproduce en las historietas chilenas. No es difícil ver las figuras de Tarzán, Fantomas, La Pantera Rubia, detrás de Mawa y Mizomba. La visión de lo que es realmente Africa y el Mato Grosso no puede ser presentada por historietistas que han aprendido a dibujar imitando y mirando los trazos de los dibujos de las revistas estadounidenses. Y lo que se encuentra entonces en Mawa y Mizomba es la visión ideológica de la metrópoli. El exotismo de la selva elimina la neocolonización. Delincuentes y traficantes reemplazan a los sectores sociales en conflicto. Los misterios del pasado, del origen e identidad de los superhéroes, anulan los problemas del presente. En ambas series los personajes positivamente caracterizados son los policías uniformados, los misioneros y los científicos blancos. La estructura de la organización social de todas las tribus indígenas es siempre la misma. Reyes, jefes, hechiceros, guerreros, mujeres, niños, esclavos. Casi no hay lugar para agricultores, pastores, cazadores. Porque no hay lugar para el trabajo aunque sea primitivo. Los personajes que rodean a Mawa recogen fruta, cazan animales y así sobreviven. No producen nada, sólo consumen. En este mundo estático lo único que acontece es la excepcionalidad de la aventura; se sale de una para caer en otra, separada de la anterior; no hay vida antes ni después de

la aventura. En todas ellas acontece lo mismo. Los blancos dominando a los nativos, los hombres dominando a las mujeres, Mawa y Mizomba dominando a la población. Lo único que se les escapa es una instancia que ellos no dominan por completo: la magia. Esta fuerza misteriosa puede ser usada tanto positiva como negativamente, según en manos de quien esté. Esta magia moviliza al mundo, es generalmente la fuerza promordial. Provoca desequilibrios y desordenes porque es, al igual que los superhéroes, una fuerza actuante.

El mundo donde se mueve Mawa está siempre complementado por el misterio. Un misterio que es el centro mismo de las cosas. Arrollador como la magia y poderoso como la ley moral. Se concreta en una fauna fantástica compuesta por titanes interplanetarios, robots destructores, animales fantásticos, que se conecta con una población más heterogénea de sectas secretas, con rituales de muerte, hipnotismo, bonzos, budistas, increíble tecnología del futuro, lucha de potencias por el control del mundo, forzados trabajando en minas, magia negra, tratantes de blancas, culturas históricas de la India, etc. En este múltiple mundo todos conocen a Mawa, han escuchado la radio y saben de sus aventuras. Allí la acción de Mawa es siempre la misma, destruir las maquinaciones de Diávolo, y combatir a delincuentes.

Mawa fue una de las pocas series que no recibió mayores alteraciones cuando fue recibida por Quimantú de Zig Zag. En cambio la otra serie de la selva, tuvo algunas transformaciones. Todo el cambio de Mizomba, El Intocable, se realizó dentro de los límites de la coherencia interna de la serie. Ello significa concretamente que Mizomba descubre su origen, al serle narrado de los propios labios de su padre moribundo. El padre confiesa que erigió a Mizomba en un semidios para tener más poder en el Congo. Comprendiendo la situación Mizomba intenta unir su vida a los sufrimientos y rebeliones del pueblo negro congoleño. La situación es más o menos similar a la manera en que había actuado y reaccionado el Jinete Fantasma, como se ha visto anteriormente. Ahora Mizomba se va incorporando gradualmente a una serie de acciones nuevas para él, al luchar junto a otros nativos que habían sido engañados, llega a distinguir los intereses de un capataz despiadado de los de un noble aristócrata interesado en ganar dinero sin ensuciarse las manos. Al ser atropellado por el Ejército, quema los graneros de trigo que servirían para alimentar las tropas invasoras. Pareciera que de una situación ofensiva ha pasado a la defensiva. Ha cambiado su taparrabos

de piel por pantalones, botas y camisa, como cualquier blanco. La situación afectiva de Mizomba también cambia. En un caso rescata a la negra Karola y en el segundo se encuentra en contradicción con Mariana, la muchacha inglesa. Los intereses económicos, políticos y colonialistas del Ejército Inglés son atacados ahora por Mizomba, pese a que ellos habían sido representados previamente como los resguardadores del orden y la legalidad de la región. En este punto el Ejército se revela, al combatir a los negros que reclaman por su propia tierra. La rubia blanca que pretendió a Mizomba deja el Congo. Mizomba ya no defiende la ley de los blancos, sino que organiza a los nativos. No faltan los nativos que se han contaminado de violencia y se han entregado al esquema de vida del hombre blanco. Finalmente se produce la unión amorosa y el compromiso humano consiguiente entre Mizomba y la morena Karola. La unión entre lo positivo de los blancos y de los negros se acentúa: un médico y un hechicero unen esfuerzos para eliminar una extraña epidemia, exitosamente. Se empieza a dibujar, para congluir, un grupo de negros que intenta mantener el poder de los blancos. Estos guerreros, más los comerciantes y el Ejército, serán los tres enemigos fundamentales de Mizomba.

El movimiento que Mizomba impulsa crece cada día más. Mizomba es ahora en definitiva un héroe que dirige a los negros rebeldes (los cuales van constituyendo gradualmente una conciencia política). Las dudas más frecuentes de Mizomba son ahora sobre la justicia, la libertad y la civilización. Hay cada vez más en la serie una precisión geográfica. Los valores de este mundo se han invertido. Ahora los blancos portan el signo del mal y son siempre los causantes de los conflictos. Los personajes van evolucionando. Sin embargo, el maniqueísmo, la dominación de Mizomba, los valores mágicos, el esquema moral del mundo, el universo cerrado de la selva, no han variado. Y el lenguaje de la serie permanece inalterable.

El lenguaje de Mizomba está dirigido a la sensibilidad del lector. Intenta aparecer como poético. Es extraordinariamente redundante, busca efectos emocionales y tiende a prejuiciar al lector. Es un lenguaje desgastado y consumido una y otra vez en cada episodio. Es un lenguaje kitsch, de mal gusto, grotesco. Constantemente este lenguaje se propone como clave para entrar al mundo de Mizomba. La acción se encuentra recargada de lenguaje, de las palabras del narrador. Estos signos no aluden

a un mundo concreto sino que empujan al lector a un más allá, a un mundo inmaterial que siempre está vigente. Proponen una atemporalidad desconocida y amenazante para el hombre.

Algunas de las nuevas series creadas en Quimantú son experimentos muy rápidamente recuperados por el sistema. Se examinarán dos series en las cuales esto acontece. Ambas aparecieron en la revista Jungla. Se trata de "El Hombre y la Naturaleza", de 8 páginas, primero. Esta serie tenía como objetivo mostrar la relación dialéctica en que el hombre entra en el mundo material, al modificarlo para ponerlo a su servicio, y al humanizar la naturaleza el hombre se va humanizando también, haciéndose más hombre. Sin embargo, no llegó a cumplir estos objetivos. Derivó en una historieta descriptiva y superficial. La relación del hombre con la naturaleza fue reducida a un enfrentamiento, en cuya lucha la naturaleza exige un tributo humano. La naturaleza aparece frecuentemente personificada y las conquistas que los hombres realizaban eran tradicionales, mayormente obras de ingeniería. En vista de ello dejó de publicarse. La segunda historieta es "La Legión Blanca". Esta dotación militar chilena que tiene sus aventuras en la Antártica muestra cuales son las labores del Ejército de Chile en tiempos de paz. La imagen de las Fuerzas Armadas era positiva, como en las otras series. Hay numerosas aventuras realistas hasta que las historias se acercan más al terror, a lo sobrenatural, a la ciencia ficción. La estructura de la historia estaba llena de truculencias y otras limitantes debido al tipo de escenario, de espacio para la acción -la Antártica-. Este universo se comienza a mitificar, a llenar de seres y fenómenos fantásticos. También cuando se eliminó esta serie se pensó en el ámbito cerrado, la presencia mínima de aventuras verídicas, la acción incesante, la no distinción de ningún personaje, y la aparición del mal, concretada en delincuentes y traficantes.

Una nueva historieta que se creó en este período en Quimantú es "Manuel Rodríguez", introducido como un nuevo modelo histórico. Esta serie difiere radicalmente de las otras. Porque está centrada en un patriota que luchaba por la independencia de Chile. Es decir, se refiere a antecedentes históricos, públicos. El carácter audaz, ingenioso y rebelde de Manuel Rodríguez favorecía su inclusión en el género historietístico, pese a que se corría el peligro de incentivar aún más los rasgos semimíticos, el carácter de leyenda popular que tiene su vida. Aquí el momento recuperado es 1814, cuando Rodríguez combate a los españoles,

organizando a los descontentos. En la serie hay dos períodos distinguibles, el primero con Rodríguez oculto, a la defensiva, organizándose con otros patriotas. En el segundo período Rodríguez integra guerrillas con otros patriotas, es detectado por el Ejército Español, y comienza a realizar una justicia por la patria. La situación histórica en general se adecúa con flexibilidad y sólo hay algunos excesos en la acción: donde Rodríguez combate, siempre sale victorioso. El lector tiende a identificarse con Rodríguez. Quizas sea en esta serie donde el mecanismo de identificación continuó utilizándose con igual fuerza y función. La consecuencia no se hace esperar; se genera un mundo polarizado, maniqueísta, inmediatamente.

La justicia y el bien son representados por Rodríguez mientras que la dominación y el mal se concretan en los españoles. Sin embargo, y pese a todo, sucede que ambas fuerzas sufren fracasos, y hay un evidente desgaste del poder español y un avance de las fuerzas patriotas. Es decir, que el conflicto no es eterno sino que va desarrollándose y resolviéndose de episodio en episodio. Este concepto de transcurso, este modelo de tiempo, esta nueva valorización del cambio no está presente en ninguna otra serie, ni reformulada ni nueva. En el germen de una nueva manera de plantear en la historieta la idea de la historia, que alcanzará por ejemplo un desarrollo más completo más tarde (en series como "Hombres en la Jungla", por ejemplo). El recurso no es nuevo, ha sido otras veces utilizado en el género, fuera de Chile.

Gradualmente se va advirtiendo que Rodríguez no es un superhéroe que vence siempre, y al contrario de otros, las autoridades no están con él, sino que lo combaten. Los episodios guardan unidad y coherencia entre sí. Cada uno de los episodios está ligado al otro, pero son autoconclusivos al mismo tiempo. Cada episodio es aquí una unidad cerrada desde el punto de vista de la construcción historietística pero abierto desde el punto de vista del desarrollo histórico. Se trata de dos modos diferentes de construir el episodio, desde el punto de vista técnico formal, pero lo fundamental consiste en que son modelos temporales opuestos que se están entregando al lector. En las otras series cada episodio era siempre absolutamente cerrado. La aventura y el conflicto se resuelven completamente allí. Y la aventura del superhéroe era la reconstitución de la armonía del mundo. En estos casos el esquema era siempre el siguiente: primero, un estado de armonía, donde impera la justicia, el bien, la autoridad; segundo, la ruptura de la armonía, cuando aparece un transgresor, un rebelde;

tercero, el héroe se enfrenta al provocador del conflicto y lo vence; cuarto, el mundo recupera su armonía (justicia y orden otra vez). "Manuel Rodríguez" ha escapado a este esquema de la revista de historietas de superhéroes, que es el que se encuentra en la mayoría de las historietas. El modelo básico de la historieta tradicional implica un episodio básico cerrado donde el esquema se cumple a la perfección, caracterizando el mundo como circular, invariable, eterno. Todo ello, porque no hay otro desenvolvimiento posible de la aventura, porque el mundo termina como empezó, sin transformarse (todo sigue igual). No hay progreso y los episodios nunca se tocan entre sí. Sin embargo, en el caso de los episodios abiertos, en el sentido en que se observan en "Manuel Rodríguez", no siempre se parte de la armonía, primero, y esta armonía está vista constantemente como precaria e injusta (opresión de las leyes, del Rey y Ejército Español), segundo. Además en cierto sentido es el héroe el que provoca el conflicto, ya que está disociado de la autoridad y plantea un concepto de justicia diferente al imperante en el mundo del orden. Aquí, la acción del héroe no va a confirmar el orden jerárquico del mundo sino que va a destruirlo para reemplazarlo por otro. El superhéroe confirma siempre el mundo, mientras que el héroe, como lo es Rodríguez, critica, cuestiona el mundo, en un primer momento, para intentar transformarlo en seguida. Así que la armonía que es el esquema final de los episodios cerrados, no acontece en este caso. El mundo es aquí inestable y las dos fuerzas van combatiendo, episodio a episodio, hasta que una de ellas vence. Pero el hecho de que una de ellas determine a la otra tiene un sentido radicalmente diferente al caso anterior. El mundo progresa si vence el héroe o se estanca si vence la falsa armonía.

El procedimiento del episodio cerrado, con el modelo de participación del héroe que implica, no ha desaparecido del todo en el caso del episodio abierto, por otro lado. Es como si se hubieran ampliado a lo largo de varios episodios o a todos de la serie. Está el choque de dos fuerzas, las del héroe y las de la dominación española. Pero ni el héroe ni los valores que postula vencen definitivamente, en cada episodio. Unas batallas son ganadas por el héroe, otras por los españoles. Pero la guerra continúa. Se resuelven los conflictos coyunturales pero la contradicción a largo plazo permanece. Un superhéroe habría podido expulsar a los españoles, un héroe no. Porque sus propias capacidades son limitadas. En este sentido se puede decir que los superhéroes tienen como función anular siempre al rebelde, al innovador, que ha sido calificado como delincuente en la historieta

tradicional. La función del superhéroe es represiva, similar al aparato autoritario del Estado.

La reinversión de un procedimiento tradicional con la consiguiente presencia del maniqueísmo, del héroe y de la acción, es característica de los cambios que se han realizado en este período. También hay en "Manuel Rodríguez" relaciones entre los personajes semejantes a las de la historieta tradicional. Está el atildado aristócrata, y el cruel estratega y jefe militar. Hay uniformados, delatores. Entre todos estos antihéroes se establecen relaciones de dominio y subordinación mediante la orden y el dinero. El problema es que a veces los insurgentes mismos, los del lado de Rodríguez, están divididos en categorías similares. Más allá del héroe, del adversario, hay algunos marginales de diferente tipo (baqueanos, falsificadores, bandidos) que primero buscan exclusivamente el dinero pero que gradualmente se van acercando a Rodríguez. A veces Rodríguez lucha con estos seres situados como él, fuera de la norma social. Otro sector humano presente como un colectivo son ciertos trabajadores: los chacareros, los agricultores, los vendedores, los religiosos, etc. Pero los que más aparecen son los hombres que beben en la taberna y no hacen nada. El ocio está representado en ellos, pero a ellos recurre Rodríguez en algunas ocasiones. Rodríguez no es el dueño permanente del rol de héroe ni lleva en sí la función de la justicia. En algunas ocasiones hay personajes más listos que Rodríguez; en otras, ciertos personajes asumen roles protagónicos.

Una serie que apareció constantemente en El Intocable es "Los Intrépidos de La Aurora", también llamada "Los 5 de La Aurora". Este grupo de pescadores tiene aventuras en la zona sur del país, cerca de Puerto Montt. Este ámbito permite la inclusión de fiestas y costumbres típicamente chilenas. La serie acentúa constantemente un conjunto de acciones heroicas, cotidianas, muchas veces provenientes del mundo laboral, y que ejecuta este grupo de pescadores. Luchan contra los elementos, rescatan naufragos, pescan esforzadamente, y no aflojan nunca. El hombre es visto como victorioso sobre la naturaleza, para arrebatárle productos para el consumo social. Pero hay trabas económicas y sociales que relativizan y menguan este mundo de esfuerzos y constancia, de audacia. Los personajes mismos disminuyen el valor de sus gestiones y tal vez no las comprenden en su completa dimensión, sin embargo. Ellos mismos le restan valor a lo heroico.

Estas trabas para el desarrollo del trabajo humano de los pescadores se van individualizando lentamente, de episodio en episodio, hasta llegar a contraponer dos modos de vida. Por una parte las factorías pesqueras monopólicas, que tienden a hacer desaparecer a los pequeños pescadores; los barcos extranjeros que pescan en aguas territoriales y atropellan la soberanía y riqueza nacional; los pescadores que no respetan las vedas; los intermediarios que pagan poco por la pesca y ganan mucho, etc. Los pescadores intentan organizarse en cooperativas, pero tienen que luchar siempre, preferentemente contra el intermediario. Sin embargo un primer problema que se advierte es que el mundo está rigurosamente cerrado a la actividad pesquera. No hay otras faenas laborales, otros trabajadores que participen en este escenario. Los espacios geográficos en la serie son pues sólo tres: el barco en el mar, el bar en la tierra, y el muelle o puerto como tránsito. El hecho de mostrar como opuesto el trabajo y el esfuerzo como opuestos al bar, escenario realista de prostitutas, homicidas, alcohólicos, hace que como premio a la acción sea discutible. El lugar de ocio es buscado como punto central en tierra firme, y no es la familia sino que el bar. Y pronto las borracheras empiezan a provocar aventuras en este mundo, con lo cual se le otorga un don movilizador. Este mundo cerrado a otras actividades sólo se abre para transformarse en policial, incorporando asuntos delictuales. Las casas y las familias de los pescadores apenas son mostradas. Cuando los pescadores compiten, el premio es una cantidad de alcohol. El mundo finalmente se hace maniqueísta y los héroes son siempre los cinco de La Aurora.

X. SEMIOTICA DE UN EPISODIO: "EL MANQUE"

Tal vez la más importante de las series realizadas a comienzos de 1971 fue "El Manque", que empieza con 8 páginas en El Jinete Fantasma para luego extenderse a 16, hasta que finalmente, en 1972, la revista llegará a llamarse El Manque y así esta serie ocupará la primera posición en el cuerpo de la revista. Esta serie es la mejor realización de esta etapa, no sólo del punto de vista de la consideración de los productores sino de la perspectiva de la buena recepción que obtuvo entre el público.

La serie muestra las aventuras de un afuerino, trabajador del campo chileno, sin lugar fijo de residencia ni de trabajo, en diferentes espacios sociales y geográficos. El Manque es un hombre de gran experiencia en labores agrarias. Su apariencia es típicamente chilena: pelo hirsuto y negro, ojos pequeños y vivaces, mediana estatura, de complexión fornida. Destacan sus pomulos salientes y sus grandes manos. Toda su presencia sugiere la existencia de ancestros nativos. El Manque posee además un carácter anárquico, un pensamiento independiente, inquietud y dinamismo, amén de un gesto vivaz, un ánimo de solidaridad, y un anhelo de libertad siempre presente. Una mezcla de riqueza humana y pobreza económica.

Conviene entrar en la armazón concreta de una de las historias del Manque. Se trata del episodio "Las Dos Gallinas" aparecido en El Jinete Fantasma N. 209 de agosto de 1971. El argumento es el siguiente: El Manque está trabajando en un fundo (cuadros 1 y 2) e inesperadamente el patrón lo manda llamar (3 a 9). Se preparan para perseguir a los ladrones de dos gallinas (10 a 14). Se desarrolla la persecución (15 a 24). Encuentran a dos hambrientos muchachos campesinos, que devoran las gallinas, y el patrón quiere inmediatamente azotarlos (25 a 28). El Manque se interpone diciendo que deben ser entregados a los carabineros en el pueblo. El patrón amenaza de muerte al Manque, pero éste no retrocede (29 a 37). El patrón cede y entrega los muchachos a los carabineros (38 a 40). El patrón despide al Manque. Este reflexiona (41 a 43). Cuando va partiendo, un campesino le entrega alimento para el camino (44 a 48).

Estos 48 cuadros se ubican en sólo 8 páginas, en las cuales dos conflictos tienen lugar: uno, entre el patrón y los ladrones (de sólo 5 cuadros de duración -25 a 28-, pero preparado por 22 cuadros anteriores, los cuales a su vez pueden ordenarse de la siguiente manera: sorpresa (3 a 9), suspenso (10 a 14), y tensión (15 a 24); y dos, el conflicto entre el patrón y el Manque (de 9 cuadros de duración: 29 a 37). Lo esencial es ver cómo en el episodio se ligan estos dos conflictos.

El Manque está trabajando en el fundo La Huerta de Cautín. La aventura se presenta como acaeciendo dentro de un espacio geográfico e histórico en Chile. No es un lugar abstracto, sino que real, presente. Los campesinos, junto con el Manque, pero sin el patrón, están separando el trigo de otros vegetales. En sus pantalones hay parches y se notan cansados. La vestimenta es típicamente agraria. El Manque compara el color de la paja fina con el oro, hablándole a un campesino, el cual reconoce en el Manque a su vez "un alma de poeta". Hasta aquí, salvo por el rasgo recién señalado, el Manque no se diferencia del resto de los campesinos. Pero en el cuadro siguiente, el tercero, aparece un jinete que llevará al Manque a la casa del patrón, así como podría haber llevado a cualquier otro campesino.

El lenguaje del narrador y el de los personajes es chileno. La voz del patrón es primero una pregunta y luego una orden. El patrón quiere saber si el Manque maneja la carabina. El Manque no puede decidir, no sabe qué está pasando, es simplemente un dedo para un gatillo. El Manque, como los otros campesinos, no duda todavía. Más tarde, cuando advierta el curso seguido por la situación, razonará y reaccionará. Por ahora el Manque es sacado por un individuo poderoso de la actividad que es el trabajo. Y con la apariencia de esta misma actividad, está siendo introducido en una acción diferente: la persecución de un ladrón. La orden es la relación que se establece entre el patrón y el Manque. Esta conexión interpersonal caracteriza un mundo sin posibilidades de desarrollo de los seres que lo integran, un mundo donde entender lo que acontece es un paso peligroso que lleva a la rebelión. Al Manque se le exige sumisión, conformidad, ser un instrumento. Las relaciones de dominación, del patrón sobre el Manque, el héroe, se basan concretamente en el autoritarismo terrateniente del patrón y en la sumisión de los campesinos. En un mundo así caracterizado lo que importa son las categorías en las cuales se sitúan los seres, barreras que limitan el mundo como cerrado.

Toda la acción hasta el cuadro 28 va mostrando el funcionamiento de este mundo categorizado y cerrado donde los conflictos entre el grupo dominante en el agro y los campesinos, afuerinos y trabajadores del campo, han llegado a un límite donde el elemento dominante, el patrón, se apropia de una función que no le corresponde: la justicia. La aparente calma de los campesinos implica sin embargo en ellos una sumisión, un aplastamiento.

En los cuadros siguientes el lector se enterará de una situación que es estructural a la serie y a la vida del Manque: está de paso por el lugar. Y desempeña un trabajo característico de temporada. La limpieza del trigo. Cuando es llamado a la presencia del patrón, el Manque y el lector ignoran qué situación está creando el patrón. Un aire misterioso empieza a sentirse aquí. El misterio se justifica con la ignorancia del Manque frente a la situación. El conocimiento se revelará cuando lo quiera el hombre que posea el poder, la conducción. En el mensajero que ha ido a buscar al Manque se aprecia temor de romper el orden consabido, falta de comprensión real de la situación, ausencia de decisiones, situación que sin embargo variará más adelante.

En la casa el Manque habla después que el patrón ha hablado: sinónimo de respeto. El patrón entra a la casa primero, y la lectura, la voz del narrador acota: "con paso arrogante". Adentro, el patrón se sienta en un mullido sillón, mientras que los campesinos permanecen de pie. Así lo muestra el dibujo pero el narrador cae en la obviedad y lo declara en la lectura del cuadro. Los tres campesinos que acompañarán al patrón están con los sombreros en las manos, intranquilos y sumisos. El patrón declara que perseguirán con carabinas a unos ladrones. No nombra el robo. Sólo una idea cabe en su mente: reprimir a los ladrones, castigar a los rebeldes, ejercitar la justicia, defender la propiedad privada. El Manque se atreve a hacer una pregunta: qué se robaron. El patrón responde que dos gallinas y agrega: "si ven que no defienden mis pertenencias, volverán por más". Naturalmente, el patrón no se pregunta en ningún momento por qué se robaron las gallinas. Las gallinas son su pertenencia aunque haya trabajo de los campesinos casi exclusivamente incorporado en ellas, por su cuidado. Otro campesino ratifica casi servilmente lo dicho por el patrón. El Manque piensa que el patrón no hace nada, está descansado y para él la persecución es una entretención, mientras que los campesinos han trabajado toda la semana. Estos campesinos no cuestionan nada y repiten

lo que el patrón asegura. El Manque en cambio contrapone la situación del patrón y la suya propia, camino que le permitirá entender lo que pasa y que guiará su conducta. La contraposición es muy clara: los campesinos y el Manque en el trabajo; el patrón en el ocio. Un campesino aconseja al Manque para que se calle, que siga dentro de la norma y la jerarquía que le corresponde. Algunos campesinos se sitúan entre el Manque, y el más sumiso de todos. Cuando parte el grupo perseguidor una campesina evidencia el sentimiento popular: "Tremendo ejército por dos gallinas". Ella es un testigo, como el lector, de lo que acontece.

Esta voz de la campesino revela una situación sobre la que está escrito el guión. Es, en Chile, lo que se podría llamar el mito del ladrón de gallinas. En la cultura popular siempre se repara constantemente en el doble tratamiento que la justicia tiene para con los que han incurrido en falta social. Se dice que al pobre que roba unas gallinas es condenado a 5 años de cárcel, mientras que si el rico hace una cuantiosa estafa sale libre a la semana siguiente. Este tema cliché, está en la mente del lector. El guión de algún modo presenta algo de lo cual el lector ya conoce y se lo ilustra.

El Manque hace una segunda pregunta: por qué no se dio aviso a Carabineros. El patrón responde: que se perdería mucho tiempo y la pista. El Manque confía en Carabineros como la institución que debe capturar a los ladrones y por lo tanto entiende que esa fundión no le corresponde ni al patrón ni a él. El campesino descubre en un par de ocasiones las pistas por donde han pasado los ladrones. El patrón manda preparar la carabina. El Manque disiente nuevamente cuando afirma que no es necesario disparar ya que son sólo dos ladrones. Los ladrones son sin embargo apuntados. Los dos jóvenes se dirigen al patrón, y temblando dicen que robaron las gallinas porque tenían hambre. El patrón contesta: "ese no es motivo para robar". Hasta aquí llega el primer conflicto. Es entre patrón y ladrones, aparentemente. Consiste en la propiedad privada versus la pobreza, el hambre. En esta situación ambos lados han enunciado sus valores exactamente, en el transcurso de la acción. Lo dijo el patrón ("mis pertenencias") y ahora lo dicen los muchachos ("el hambre").

El hambre, a juicio del patrón, no es justificación. Porque eso significaría que don Agustín advierte el sistema social como contradictorio. Pero lo niega. Los muchachos han roto levemente

parte del poder económico y moral dominante y han atentado en un grado mínimo, claro está, contra la categorización cerrada de este sistema.

Hasta este punto, el lector puede fluctuar entre una de las dos fuerzas en conflicto. Pero ya no se trata de optar tan claramente entre el bien y el mal, sino que entre los campesinos y el patrón, entre el bloque dominante y un sector subalterno. El cuadro 28 es decisivo porque el patrón quiere dar 100 azotes a los muchachos, y luego llevarlos adonde los Carabineros. Algunos campesinos empiezan a responder sumisamente, ante este acto de injusticia y de castigo del que se apropia el patrón. Y aquí comienza el segundo conflicto, porque el Manque se opone al patrón defendiendo a los muchachos por su escasa edad y porque deben ser llevados al pueblo. Ahora ni el Manque ni el lector son ya testigos, porque son llamados dentro del episodio a participar. Generalmente, el lector se ponía aquí de lado del Manque y de los muchachitos, contra el patrón. Pero este segundo enfrentamiento no es más que consecuencia del primero. Este segundo conflicto, que imbrica en el anterior, es también un acto de rebelión. La norma de sumisión se rompe porque el Manque cuestiona la decisión del elemento emisor de estas normas, decisión que tiene que ver fundamentalmente con un acto de injusticia que se cometería en esos dos muchachos, la relación de dominación se rompe cuando el Manque se enfrenta de igual a igual con el patrón. Pero el Manque demuestra una característica humana de la cual carece el patrón: la comprensión. Dice: "robaron porque tenían hambre". El Manque universaliza la situación mostrando que el ámbito donde él permanece contiene una verdad más fuerte que una ley. Y es que los hombres tienen necesidades elementales de subsistencia que el sistema económico-social no satisface.

El patrón, airado al ver que su dictamen no puede realizarse, amenaza con matar al Manque. Este responde que sólo con él muerto, el patrón podrá hacer lo que quiera. El mensajero interviene diciendo: "patrón, eso sería un asesinato". Esta segunda ruptura de las categorías imperantes en el campo, que ha procedido a realizar el Manque, impulsa a este campesino a intervenir, a comprender. El conflicto radicaliza este hombre antes vacilante. Es el momento de mayor clímax del episodio. El patrón que había llamado "maldito rebelde" al Manque ve que otros ahora también se levantan a su lado. Estas son tres rupturas de la norma, tres actos que rompen este mundo categorizado se rompen, cada vez con más frecuencia. Uno genera al otro. Y el nexo entre el Manque, los muchachos, el mensajero, es la solidaridad, la unión en

virtud de los mismos intereses: evitar un acto de injusticia realizado por un miembro del bloque dominante. Después de estos momentos de violencia y tensión, el patrón baja su arma y decide realizar lo que el Manque dice. Pero con esto no ha sido derrotado. Porque aún posee el poder y con ello ejecuta otro acto de injusticia, esta vez sobre el mismo Manque: los despide. El patrón, dueño absoluto de la actividad económica en su fundo, des- pide al trabajador porque éste no ha acatado la norma social de sumisión y respeto. Una vez más el lector se enfrenta al patrón, gracias a la figura del Manque. En la comisaría el más importante de la dotación uniformada le dice al patrón: "ojalá todos cooperaran con la autoridad como usted lo hace", y agrega que el juez decidirá qué hacer al día siguiente, porque los muchachos se merecen un castigo. Cercanía y complementación hay entre el patrón, la autoridad de Carabineros, y el juez. No se dice qué informó el patrón pero los campesinos tampoco abrieron la boca. Por otro lado es evidente que el juicio emitido por la autoridad uniformada disiente radicalmente de lo visto por el lector. Patrón, juez y autoridad de Carabineros se manifiestan como dominantes. Estos tres estamentos advierten que el orden que han creado se rompe, y tiene como función eliminar el elemento de ruptura. Así pasa efectivamente con los muchachos y con el Manque, unos encarcelados; y el otro despedido.

Los cuadros 41 y 42 permiten en el camino de regreso, dos reflexiones del Manque: "un año en la Correccional pagando por el delito de tener hambre", y la otra, "como si el hambre pudiera corregirse con otra cosa que no sea pan". Ambas reflexiones llevan a una sola idea: que en la búsqueda de satisfacer sus necesidades (aun las más elementales y humanas), hay hombres que serán injustamente reprimidos. Lo singular de todo este momento es que el Manque no centra la atención en sí mismo, en su conflicto con el patrón, sino que remite al conflicto más importante entre pobreza, y acumulación de la riqueza en pocas manos. El Manque se va del fundo. No se va arrepentido pues dice: "hice lo que tenía que hacer". Se va solo. El mensajero, aquel que de vacilante pasó a oponerse al patrón, sale y le entrega pan y queso para que se alimente en el camino. Un nuevo rasgo de solidaridad. En la historia este mensajero ha dado unos pasos que lo llevan a comprometerse con una idea y una acción determinada: la de la solidaridad combatiente. Y esta relación humana de igual a igual aparece como un gran premio otorgado al Manque. Las últimas palabras del Manque quedan pesando en el lector y abren un poco más este mundo categorizado en relaciones de dominación hacia formas solidarias que sugieren un orden humano más pleno y

más justo. Se despide el Manque: "sí, algún día nos veremos, y quizás las cosas sean distintas".

En el Manque hay un personaje de historietas con instinto de clase subalterna. Un héroe trabajador que no tiene junto a sí la autoridad y que representando siempre los valores del trabajo, la libertad y la justicia, espontáneamente se enfrenta a su adversario. Estos episodios del Manque recogen elementos de la cultura popular chilena, que incluye diferentes tipos humanos, acontecimientos típicos e ideas comunes. Esta solidaridad entre subalternos, rasgo permanente de la serie y estructural al personaje, tal vez sea uno de esos gérmenes universales básicos democráticos en torno a los cuales construir una nueva cultura.

XI. LAS HISTORIETAS EXTRANJERAS

También es necesario examinar las revistas extranjeras que Quimantú recibió de Zig Zag con mayor detención. La primera de ellas es Far West. Incluía exclusivamente material del género oeste: dos series provenientes de Estados Unidos. "Sunday", es una serie de un contradictorio héroe del oeste. Viste uniforme militar del bando vencedor y defiende a los desamparados, ataca al poderoso, y hace una justicia a su manera, con balas. Es y ha sido un valiente. La historia contiene elementos críticos (rebeliones de obreros del ferrocarril) innecesaria destrucción de campamentos de indios, etc.) en cuanto muestra un espacio social siempre problemático, en una lucha desesperada por sobrevivir aunque sea matando. Es una serie de un alto grado de realización en lo estético formal. Tiene colorido variado y nítido, secuencias muy significativas sin lecturas, mucho realismo detallista en los dibujos, cambios de atmósfera concretados en el dibujo. Sorprende un gusto por la acción mínima. Aparecen algunos tipos humanos grotescos, excesivamente delgados, viejos casi al borde de la descomposición física, aventureros dementes tras una obsesión irrealizable. La visión de mundo implicada en la serie "Sunday" es la muestra de la descomposición y socavamiento de lo humano en un sistema corrupto. Las expresiones de los rostros revelan una profunda tortura interior de personajes desgarrados por un acontecer que no entienden y en el cual están vital y desgastadoramente inmersos. Hay un elemento destructor en ese sistema capitalista que se expande. Se evidencia en lo humano, en la naturaleza. Sunday, que es un verdadero antihéroe, no puede remediar todos los conflictos que se presentan, y el saldo final para los personajes de los pleitos es el desquiciamiento, la soledad. Sólo Sunday se conmueve pero se cuida de dejarlo traslucir. Y aunque algunas veces se contamina de la situación, prosigue siempre su camino intentando solucionar cada una de las contradicciones particulares y localistas, reforzando una justicia que nadie obedece y que es infinitamente quebrada por la violencia.

La otra serie que aparecía en Far West era "Gringo", considerablemente más integrada al sistema. Claro que Gringo con su cara de ángel y pelo rubio y largo representa en Estados Unidos una imagen opuesta y diferente a Sunday. Sunday tenía la cara demacrada y las ropas le colgaban. Gringo usa charreteras vistosas, adornos, y va perfectamente equipado. Gringo marcha limpio y

afeitado por los desiertos y si viera la barba siempre crecida de Sunday no se acercaría a él. Gringo ayuda a los poderes públicos, es amigo de senadores y generales, y aparece ocioso, a orillas de un arroyo o en una bañera, por demasiado tiempo. A Gringo le llegan los problemas desde fuera, Sunday está constantemente metido en ellos. Los personajes de "Gringo" no llevan en sus caras el desgarramiento interior, pero sí en cambio llevan mejores ropas.

Dentro de Far West comenzó a aparecer también material nacional, a mediados de 1971. La nueva serie era "CONU", Comando Operacional Naval Unido. Como otras series referidas a las instituciones, desde un punto de vista historietístico, aquí se trata de un grupo uniformado que en realidad no existe en el país, pero que se mueve dentro de un contexto cotidiano y real. Consiste de varias patrulleras con miembros de la Armada, Aduanas, Investigaciones y Carabineros. Supuestamente, debería defender los intereses de la nación en tres áreas: policial, hacienda pública y emergencias. Alejándose de un superhéroe, donde la acción es individual y primaria, tenemos un núcleo social como actuante. Pero la acción se abre más allá de los integrantes del comando. En un episodio un grupo de terroristas choca con los pescadores de una caleta, en otro los trabajadores de una cooperativa deben enfrentarse a chantajistas. "CONU" persigue tanto los delitos que van contra el conjunto de la sociedad (contrabando, armas ilegales, violación de veda, custodia de la soberanía nacional) como ayuda en casos individuales (rescates de catástrofes, por ejemplo). Una serie como "CONU" introduce una serie de problemas que deben considerarse. Se trata del tipo de representación de las Fuerzas Armadas que se ofrece. ¿Estas eran las verdaderas Fuerzas Armadas o eran la imagen de una proyección de deseo de qué se quería que las Fuerzas Armadas fueran? ¿Y esta imagen total propuesta, como también proveniente de otras series, correspondía a algún proyecto de cambio en concreto? Se pone al nivel de lo explícito en una serie como "CONU", la totalidad de la situación, con lo cual puede provocar fuertes rechazos por parte de un sector de los lectores. Al no presentar un héroe tradicional sino que un equipo no permite desarrollar muchas diferenciaciones entre los personajes. La acción es en varias ocasiones excesivamente lineal. Sin embargo, la serie continuó desarrollándose, y posteriormente aparecerá en la revista Guerra.

La segunda revista extranjera que considerar era Guerra, con material británico. Llegó a tener 64 páginas, a dos colores (negro

y los matices del rojo; como Condorito en su formato más tradicional) y más tarde se redujo a 48. Contaba con 2 ó 3 episodios en su interior. Cada uno era autónomo, autoconclusivo, porque no era una serie que estuviera siendo presentada al lector, salvo en el caso de las aventuras de Paddy Paine, de aparición más bien irregular. Se trata en este caso de las hazañas de un as de la aviación británica, héroe en lucha contra los nazis. Se reitera el tema bélico aquí en todos sus frentes: naval (de submarinos a portaaviones), terrestre (trincheras, selvas, nieves, desiertos), aéreo (Fuerza Aérea, paracaidistas). Japoneses y alemanes son los enemigos fundamentales, representantes de las fuerzas malignas que intentan anular el poder de la civilización. Como castigo, mueren por centenares, aunque los ingleses tienen muy pocas bajas. Las variantes entre los personajes son más bien escasas: incluyen el espía, el traidor, el cobarde, el superior despiadado, el estratega y el héroe. El desarrollo es siempre el mismo, se parte al frente, se desarrollan algunas aventuras y se regresa. No hay ningún cambio real durante el transcurso del ciclo. Las relaciones de autoridad y jerarquía son presentadas como modelo. Matar para vivir es la situación más frecuente en la cual se encuentran los personajes.

Una tercera revista de historietas extranjera heredada de Zig Zag por Quimantú era Espía 13, que también se confeccionaba a partir de material extranjero británico. La historieta central está ahora constituida por las aventuras de un espía británico contra los nazis. Usualmente viaja fuera de Inglaterra, al frente o a algún reducto alemán. Su función es desbaratar los proyectos de sus adversarios, empleando cualquier método. Su lucha es solitaria y subterránea, e incluye sabotajes, rescates, etc. Una veta constante de la serie es el descubrimiento de los secretos de los alemanes, lo cual permite la entrada de elementos más fantásticos, tales como rayos paralizadores, elementos para guerra psicológica, nueva tecnología, drogas, guerra biológica, códigos secretos. Es la historia del enfrentamiento de un hombre solo contra los alemanes; lo ayuda su habilidad, su fuerza y una caja de maquillajes y mascarillas que utiliza para disfrazarse. Su cajita mágica le permite centenares de personalidades diferentes, y con esta audacia siempre vence en un espacio que no es el suyo.

Tanto Guerra como Espía 13 eran dos revistas impresas con el sistema de dos colores, es decir el negro más la gama de un rojo anaranjado de imprenta. El mismo modo de impresión se apreciaba en

la cuarta revista de material extranjero Aventuras de Marouf Agente Silencioso. Esta es una historieta francesa. Marouf vive en la Francia ocupada por las tropas alemanas. Miembro de una clase aristocrática, vive en un castillo y allí mismo está acuartelado el general alemán que recibe todas las osadas acciones victoriosas de Marouf. Este, por su parte, se hace pasar durante el día por un inválido en silla de ruedas. De acuerdo a una leyenda utiliza un antepasado de capa y espada como disfraz y parece así más un corsario que un combatiente. Además conoce pasillos y túneles secretos en el castillo, lo cual le da un poder casi mítico para aparecer y desaparecer haciendo de las suyas a su voluntad. Un empleado de Marouf se sienta como él en la silla de ruedas, del cual no se conoce la cara, y se pone al trasluz de una ventana para así salir sin revelar que es él quien ha salido a atacar a los alemanes. Este empleado es aquí un ser humano convertido en maniquí de otro, y este otro a su vez tiene dos personalidades, y se basa en una tercera; mientras a uno le sobran caras al otro le faltan. Marouf también se apoya en Susana, participe de la resistencia y secretaria del general alemán. Ama a Marouf pero éste no le presta mucha importancia. También Marouf utiliza de algún modo a la resistencia francesa, el grupo solamente le presta ayuda necesaria cuando él no puede hacer las cosas solo. Este grupo guerrillero aparece cuando Marouf lo llama y es la perfecta subordinación de lo social a un héroe individual. A veces el general cambia pero siempre el que llega usa un ridículo monóculo. Susana se acerca eróticamente al general para conseguir información para Marouf. Este tiene todo el lugar cubierto de micrófonos y escucha lo que el general dice: un tipo de voyeurismo. El general se venga incluso golpeando y molestando psicológicamente a Marouf inmóvil en su silla de ruedas. El trabajo que realiza Marouf es tan grande que las acciones de la resistencia son nada frente a su acción.

La última de las cinco revistas extranjeras recibidas por Qui-mantú de Zig Zag es Cinco por el Infinito. Los guiones eran escritos por Esteban Maroto en España y realizados por él mismo más un equipo de dibujantes. Su serie ocupaba casi la totalidad de la revista. En "Cinco por el Infinito" hay 4 órdenes diferentes de personajes. Primero, los seres humanos corrientes, de escasa participación. Segundo, el grupo protagónico, tres hombres y dos mujeres, que poseen poderes superiores. Es un equipo que tenía como función explícita solucionar las disrupciones y conflictos que se declararan en cualquier lugar del universo. Un tercer grupo lo constituyen los seres adversarios

del grupo protagónico. Son de variada índole: seres oníricos, monstruos resultados de experimentos científicos, robots y otras máquinas, una fauna galáctica, etc. En cuarto lugar está Infinito, un ser atemporal, el último ser de una raza, del cual sólo se conoce un rostro, y es el poder supremo del cual los cinco reciben sus dones suprahumanos (inteligencia, velocidad, poderes ocultos, fuerza física, belleza). Aunque la serie estaba muy bien realizada tanto en lo formal como en su coherencia de mundo, exigía un alto nivel de participación intelectual de parte del lector. Había muchos cambios de perspectiva, dibujo difuso, trabajo de montaje de secuencias, utilización de un lenguaje pseudo patológico, poético o esotérico. Y también niveles cambiantes de realidad, tales como delirios, hipnosis, recuerdos, pesadillas, todo esto unido a alteraciones de la secuencia temporal y el empleo de un "espacio discontinuo". Cuando después de 20 números se acabó el material español, a fines de 1971, se intentó continuarla primero con algunos episodios similares a "Cinco por el Infinito" pero hechos aquí en Quimantú, los que resultaron finalmente ser episodios de transición hacia la serie "Eos Errante", donde se introducen las aventuras de una nave espacial terrestre que orbita en el sistema de Arturo. Entre el grupo protagónico se encuentra Motubu, un negro biáfrano; Toro, un ingeniero espacial; Aurora, una bióloga; y Tegual, una socióloga telépata mapuche. Cuando finalmente deja de publicarse en 1972 esta revista se pensaba en el Departamento de historietas de Quimantú que era necesaria una revista de ciencia ficción, pero no se encontraba ninguna forma viable para acercarla a los lectores.

Es necesario concluir el examen de las revistas de historietas con material extranjero publicadas en Quimantú entre 1971 y 1972 consignando en general las medidas de cambio que se tomaron, hasta que cambiaron o dejaron de publicarse.

Primero que todo se hizo una selección rigurosa de los episodios que se publicaron, eliminándose los de más fuerte contenido antidemocrático, ideológico o represivo. Esta labor se hacía practicando un análisis del guión. Habiendo pasado este primer examen, se procedía a la lectura ideológica del episodio. La continuidad de esta tarea daba una gran pericia no solamente para advertir las instancias ideológicas más frecuentes o relevantes del texto. Se buscaban, si era posible, las formas de alterar, neutralizar, humanizar esa carga ideológica. Y después de esto venía la modificación del guión.

En cuanto alteración del guión, las medidas más frecuentemente ejecutadas eran la eliminación de los cuadros más negativos, más violentos, más individualistas; en seguida se eliminaban aquellas lecturas y diálogos que hacían aparecer a un bando o a otro como 'locos', 'tontos' o 'imbéciles', o que incluían alusiones morales, maniqueístas, para poner a todos los personajes en un mismo plano. También se cambiaban expresiones que correspondían a una concepción mítico-irracional del mundo, tales como: fatídico, presentimiento, culpa, inmoral, misterio, fantasmal, demonio, espectro, macabro, las cuales proponen una dualidad en la realidad (una realidad sensible y una realidad espiritualizada, no conocida completamente, pero de la cual supuestamente llegan indicios que son supervalorizados en detrimento de la realidad concreta). Todas estas expresiones se consideraron como inadecuadas para el momento que entonces se vivía, un freno para la percepción reflexiva de un sistema social irracional en su funcionamiento, el cual justamente genera este tipo de fórmulas que son a la vez verdaderas abstracciones y comodines ideológicos. No se trataba de eliminar las manifestaciones no racionales de la conciencia humana, de la vida cotidiana de los hombres sino de restarles el matiz ideológico preponderante. Dado que el mundo de las revistas en cuestión era cerrado y no permitía las manifestaciones de otras áreas, se intentó también ampliar el universo narrado y dibujado más allá. Algunas conversaciones banales de los personajes eran referidas a cuestiones más reales, cotidianas, sociales; la guerra era mostrada como un acontecimiento específico sociológicamente, con todos sus factores e intereses, por ejemplo, y conectada a otros ámbitos humanos. También se neutralizó en la medida de lo posible la presencia relevante del héroe. Se preferían los episodios de aviación donde la acción colectiva era más constante y necesaria. Se hacía emitir opiniones a los acompañantes del héroe; y se eliminaba toda la adjetivación elogiosa que éste recibía. El héroe se equivocaba en sus opiniones y en sus acciones. Muchas veces, se anteponía la acción colectiva como fundamental, incorporando al héroe dentro de ella. También se intentaba destacar los resultados económicos, sociales, globales, provenientes de los conflictos tratados en las historietas extranjeras, que eran mayormente del tema bélico. Se trataba no tanto de nombrar mediante el uso del narrador sino que un personaje debiera ser quien cuestionara o criticara algo. Se intentaba además presentar a los personajes no sometidos al molde de un valor o disvalor determinado, puro y absoluto. Se trataba de incorporar otros valores a la conducta de los personajes o de variar el único valor que portaba un personaje para hacerlo así más complejo, más rico humanamente. Se trataba de no parcelar el mundo sino que de

integrarlo sin reducirlo. Se procedía también para ello, a la eliminación del factor suerte, azar o destino. Este recurso hace brotar mágicamente casualidades que sin embargo son acontecimientos esenciales dentro de la trama, porque modifican la línea que la acción llevaba. Se tendía a mostrar por el contrario las definidas fuerzas históricas que participan en la generación de los fenómenos sociales.

La desmitificación realizada en casi todos los planos de las diversas historietas con material extranjero se concreta más cuando se observa que se intentó eliminar la figura de Marouf como un ser fantasmagórico, neutralizando así la leyenda que lo mostraba volviendo del pasado convertido en su propio ancestro, de manera sobrenatural. En "Gringo" y también en "Guerra" se extirpó la explicación moral espiritualista a la que se reducía el conflicto y que aparecía usualmente en las lecturas de los primeros y últimos cuadros. Tanto en Marouf como en Espía 13 se acentúa la conexión, la solidaridad entre los diversos integrantes de un equipo, mostrando el alto valor de la tarea conjunta. Elementos racistas fueron también eliminados (desprecio hacia los mexicanos en "Gringo").

Con respecto al nivel formal, la sucesión de las secuencias y los cuadros, y el dibujo de los personajes y los escenarios, son rigurosamente tradicionales en 4 de las 5 series mencionadas. Están los 6 cuadros de iguales dimensiones por página, la sola presencia bicromática, el dominio de la línea sobre la superficie (especialmente en los cuerpos humanos), el rostro con una sola expresión invariable en todo el episodio, ausencia de planos físicos que sucedan unos tras otros (generalmente hay un primer plano y un relleno de líneas difusas como fondo), con cuadros cerrados y autónomos entre sí (como pretende ser la historieta misma). Queda en evidencia que al contenido exquemático y pobre corresponde una idéntica situación en el plano de la forma.

Sin embargo, pese a las modificaciones que se realizaban en el quión, las estructuras profundas reiterativas y maniqueas de los diferentes episodios no eran neutralizadas y permanecían invariables. Se vestía el episodio de una cierta manera pero la estructura del cuerpo permanecía la misma, intacta. La estructura base de un episodio casi no podía ser alterada, pese a que

se cambiaba un conjunto de elementos. El sistema recuperaba la historieta y al perder los nuevos recursos su eficacia se continuaba la misma función de la historieta aplicada al lector. Todas estas historietas extranjeras comunicaban un sistema de relaciones sociales verticales, jerarquizadas. No era posible proyectarlas a la situación nacional. El tema bélico mismo ya era excesivo, y también estaba presente en el género del oeste. Considerando todo este análisis aquí expuesto se consideró necesario que El Agente Silencioso diera paso a una revista de ciencia ficción, bajo el título de Dimensión Cero. Espía 13 dejó lugar a Delito, con series policiales, y a la "Patrullera 205". Guerra cambió también al integrar "Corresponsales de Guerra", una serie sobre dos periodistas que reportean puntos de conflagraciones bélicas, y también "CONU", que apareció sólo en algunos números de Far West antes de dejar de ser publicada. Así también se dejó de publicar Cinco por el Infinito. Se advierte cómo de las revistas extranjeras mismas se intentó construir re-vistas de historietas nacionales, con series producidas por chilenos para chilenos.

XII. EVALUACION DE LOS APORTES

El proceso de cambios realizados en las revistas de historietas de la Editorial Quimantú fue reevaluado en un segundo momento. Durante la segunda mitad de 1971 se agregaron nuevas series, se definieron más los perfiles de las ya existentes, se eliminaron otras. Las transformaciones que se inician en la primera mitad de 1971 son un primer momento. El momento del segundo cambio acontece en abril de 1972. Se caracteriza por la solidificación de las medidas anteriormente señaladas y por un muy definido proceso de profundización en las características del género. No se percibe una nueva dirección, o aporte especialmente relevante, con la sola excepción de dos historietas que toman definitivamente un rumbo político. Se trata que de algún modo la estructura política se ha fundido con la acción, como por ejemplo "Hombres en la Jungla", o es casi el único contexto de una serie ("Corresponsales de Guerra"). Algunos elementos estructurales del género, tales como el maniqueísmo, la sectorización de la realidad, la presencia de héroes, la entretención, la identificación con los personajes relevantes, no han variado lo suficiente. La estructura básica del episodio la mayor parte de las veces es fundamentalmente la misma que la de la historieta tradicional. Lo que se ha invertido son los valores comunicados. En algunos casos, "Archivo S", por ejemplo, la historieta parece haberse integrado de vuelta definitivamente al sistema. Otras series (como "CONU" y "Patrullera 205") parecen ineficaces para obtener los objetivos trazados, y se publican con una linearidad y simpleza considerables.

Los nombres mismos de las revistas han cambiado, y 4 de ellas, de un total de 6 que continúan publicándose, reciben el nombre de las nuevas series. Con respecto al número de revistas que Zig Zag publicaba (10 en total), un 60% se mantiene, pues se publican 6 revistas durante 1972 en Quimantú. Ellas son las siguientes:

El Manque. Desaparecida ya la serie "El Jinete Fantasma", el Manque toma el título de la revista. Usualmente "El Manque" es de 16 páginas. También está aquí "Los Cinco de La Aurora", con 12 páginas, y una serie de 4 páginas, titulada "Perico Neque" (una especie de Popeye nacional que anda siempre acompañado por su padrino).

Guerrillero. Disminuida la posición de "El Intocable", "Manuel Rodríguez" asume posición central y le da título a la revista. La serie de Rodríguez tiene 18 páginas mientras que la de Mizom ba sólo 14.

Delito. Desaparecida ya el Espía 13, la revista se llama ahora Delito. Incluye "ArchivoS", de 14 páginas, que más tarde a fines de 1972 pasará a llamarse "Los Juveniles de Santana", donde un grupo de detectives se enfrenta a problemas de actualidad, tales como escándalos con automóviles, falsificación de dólares, asesinatos políticos, contrabandos. La temática, sin embargo, se va dirigiendo cada vez más al sector juvenil, adolescente. La otra serie que figura es "Suspense", que consiste en versiones de cuentos policiales famosos, y que se caracteriza por su constante ánimo lúdico y un gusto por los finales sorprendentes y efectistas. Es de 10 páginas. La tercera serie aquí es "La Patrullera 205", con 8 páginas.

Guerra. Incluye "CONU", de 12 páginas, y "Corresponsales de Guerra", de 20 páginas. Uno de los periodistas es español mientras que el otro es un fotógrafo chileno reportando Vietnam y otros frentes bélicos.

Jungla. Incluye dos series. "Mawa" que ha disminuido a 8 páginas y "Hombres de la Jungla", de 22 páginas. Esta última serie muestra las aventuras de un grupo de hombres y mujeres progresistas que han sido apresados en su país y que cuando son liberados caen en el avión a la selva del Mato Grosso, donde gracias a su esfuerzo y colaboración con los indígenas, logran establecerse. Delaciones, romances, peligros, enfermedades, esfuerzo colectivo, constituyen el mundo de esta serie que, centrada en un núcleo social actuante, va sucediéndose en una larga línea temporal que cada episodio recorta. Lo importante es que cada episodio anterior enriquece a los personajes y éstos logran avanzar un poco más en su contacto con los indígenas y en la construcción de un poblado. Los episodios no son cerrados, sino que permiten la incorporación de seres venidos de fuera, y van desarrollando lentamente todas las variaciones humanas que surgen en la lucha por la supervivencia, más elemental.

Dimensión Cero. Desaparecido ya Agente Silencioso, esta revista también ha sido diseñada para atraer la audiencia de Cinco

por el Infinito. Dimensión Cero incluye 3 series. La primera es "Aventura Espacial", de 12 páginas. Los protagonistas son dos científicos en la tierra y un piloto espacial. Los episodios son muy imaginativos. En un episodio se toma un viejo tema de la ciencia ficción y de la literatura de masas: la llegada de un hombre a un planeta habitado sólo por mujeres. El piloto es considerado allí, en virtud de una profecía, un enviado del cielo. El piloto se niega a tal mitificación y comunica la situación de la mujer en la tierra. Bajo la influencia de un narcótico, el piloto empieza a fertilizar a las mujeres del planeta. Se enamora de una de ellas, llamada Leda. Se muestran escenas de cariño sexual y cuerpos humanos desnudos. El piloto recuerda a su esposa en la tierra, en noches estrelladas. Cuando las mujeres están embarazadas y Leda ha dado a luz un hombre, puede huir. Lo interesante es el correlato mítico que está aquí presente: la seducción de Leda por parte del dios griego Zeus, convertido en un cisne, tema clásico. Aquí es Leda quien seduce al dios venido del cielo que se niega a esta categoría. La no renuncia a su propia humanidad y el rechazo a una situación erótica anormal, con la consiguiente valorización de la fidelidad son actitudes nuevas dentro de la historieta. La segunda serie, "Enigma" de 12 páginas, tiene como tema la ecología. Cada episodio muestra cómo se desatan las fuerzas naturales contra los seres humanos por el descuido con que se contaminan las aguas, el aire, la tierra. La tercera serie es "El Gásfiter Espacial" y se extiende por 8 páginas. Narra las aventuras de un arreglallotodo del siglo XXI. Con traza de antihéroe, este personaje cotidiano perteneciente a un popular ámbito laboral va mostrando diferentes espacios sociales y conflictos. Con un aire desgarrado y ropas anticuadas para la época, con su eterno y pesado maletín, canta tangos mientras trabaja. De todas las series, éste es el único personaje humorístico, simpático a primera vista. En un episodio llega a su taller un gato escapado de un laboratorio donde le han desarrollado ciertas zonas del cerebro, permitiéndole la comunicación telepática. Su nombre es Edipo. El gato comienza a dominar al gásfiter, Chago Kompon, con ordenes y amenazas. Este descubre que el punto débil del gato es su narcisismo y vanidad. Chago le hace una pregunta, una adivinanza: cuál es el animal que en la mañana camina en cuatro patas, al mediodía en dos y al anocheecer en tres. El gato repitiendo una y otra vez la adivinanza, cae en trance. Así es apresado y devuelto al laboratorio. El gato dice que es una pregunta sin respuesta pero el gásfiter le revela que se trata del enigma de la esfinge y que fue respondido por Edipo, al decir que era el hombre (gatea en la niñez, en la madurez camina en dos pies y usa bastón cuando viejo).

Y al preguntar el gato quién era la esfinge, Chago Kompon responde que un gato tonto como él mismo. El mito, renovado e inusual, está aquí presente. Las características divinas de la esfinge y las dominantes del gato son neutralizadas, atacadas. La ingeniosidad del guión que hace referencia a la tragedia de Sófocles (Edipo Rey), permite reunir un tema culto, histórico y mítico, con la fantasía de la ciencia ficción, en la historieta. Estos dos guiones fueron realizados por un joven escritor y estudiante universitario, y en ellos acontece un importante fenómeno: algunas nociones propias del mundo de la historieta, tales como profecías, representaciones divinas, seres dominantes, mitologías diversas, son anuladas en el curso mismo del episodio. Pareciera que se estaba intentando escribir también una antihistorieta.

Estas realizaciones se han llevado a cabo dentro de diferentes organismos de trabajo y funciones que la práctica misma señaló como necesarias. El hecho básico, la nacionalización completa de los productos (ya sea en su creación como en su temática), entregó posibilidades creativas y renovadoras a guionistas y dibujantes. Las nuevas series permitieron la participación organizada, tanto en opinión como en construcción concreta, de los trabajadores del Area de Publicaciones Infantiles y Educativas de la Editorial Quimantú.

Nuevos mecanismos de trabajo abolieron los elementos irracionales de la producción imperante durante la tenencia de Zig Zag. Se ubicó a los dibujantes y guionistas permanentemente en determinadas series. Ellos a su vez, eligieron un coordinador por revista, responsable de la entrega de los guiones, del dibujo de las portadas, y de la realización de los comités creativos. Estos comités, son concretamente los organismos colectivos encargados de elaborar los guiones. El guionista presenta un resumen argumental de un episodio, que es discutido, analizado y reelaborado por el comité, el cual está integrado por el mismo guionista, el coordinador de la revista donde aparecerá el episodio, el dibujante, un corrector de guiones y pruebas de páginas, y un integrante del equipo de coordinación y evaluación de las historietas. Este último miembro es responsable del contenido ideológico del guión, y correspondía a jóvenes intelectuales del área de las ciencias sociales y humanas con formación universitaria. Después de pasar por el comité creativo, el guionista tiene algunos días para elaborar definitivamente el guión, el cual en tres copias, pasa a revisión,

evaluación y dibujo. El conjunto de los trabajadores del área de historietas de Quimantú (8 guionistas, 20 dibujantes, 2 correctores, 5 coloristas, 4 responsables de contenido) discute sus problemas gremiales, administrativos o de cualquier índole en una asamblea de trabajadores o en el comité de producción, nominado por la base y que posee un carácter más ejecutivo. Pese a toda esta estructura, muchas de las decisiones en lo concerniente a la publicación o no de las historietas, eran to madas unilateralmente a un nivel más alto.

XIII. PARTICIPACION Y RECEPCION

La certeza sobre el verdadero carácter de las nuevas series creadas, y en general, sobre la producción de las historietas, no puede provenir exclusivamente del interior mismo de la empresa que las produce, sino del público receptor. Los emisores necesitan confrontar su codificación de los mensajes con la decodificación que se realiza en el proceso de lectura. El mensaje de la historieta debía romper el autoritarismo vertical de la comunica ción autoritaria (según el cual uno dice lo que cree que muchos son), integrando aspiraciones, problemas y realidades de los receptores. El mensaje debía ser cuestionado activa y críticamente por las organizaciones de masas, no se podía usurpar al sujeto histórico de su rol fundamental de motor del proceso de cambios, y para ello había que recoger sus intereses en los mensajes de los medios de comunicación social. Todos estos nuevos datos así obtenidos servirán para la creación y reformulación de nuevos guiones y series, que volverán a iniciar el circuito proporcionando nuevos conocimientos y actitudes a los receptores, que ellos a su vez criticarán, etc. Los mensajes no pueden ser elaborados siempre por las mismas personas, por más que sean representantes de un gobierno popular, se pensaba. La principal fuerza de los mensajes debe radicar en el impulso de los sujetos mismos que han sufrido la dominación: los grupos subalternos.

El equipo coordinador de historietas realizó talleres populares en diversos comités de producción de la misma empresa Quimantú. Cada uno de estos talleres contaba con la presencia de unos 15 trabajadores. La duración de la entrevista fluctuaba entre una hora y una hora y cuarto. El equipo coordinador designa uno de sus integrantes para que dirija la reunión. Esta se inicia con una breve explicación sobre los objetivos de la reunión y la importancia de la participación. Los primeros 20 minutos se dedicán a preguntar a los trabajadores sobre una serie determinada. Después se entrega un episodio a los trabajadores para que sea leído en 10 minutos. En seguida, se abre la discusión e intercambio de opiniones sobre el episodio leído, durante 20 minutos. Los trabajadores pueden hacer preguntas, responder, criticar, discutir, disentir, sugerir. Un integrante del equipo coordinador va tomando nota de cada una de las intervenciones. Asisten guionistas, dibujantes, coordinadores de diferentes revistas, que también intervienen. Finalmente, se evacúa un informe por taller, dirigido a los organismos y autoridades, y cada tres talleres se realiza una evaluación donde se examinan y codifican las opiniones obtenidas.

Después de tres talleres populares sobre el Manque, se obtuvieron los siguientes resultados, ordenados en los rubros que eran considerados como importantes en abril de 1972.

Observaciones generales. Las opiniones de los integrantes del taller se dividen políticamente. Los que se definen como "apolíticos" están en contra o dudosos de los cambios realizados en las historietas. Los que simpatizan con el proceso de cambios están en favor de la nueva orientación de las historietas.

Comprensión. Los apolíticos ven al Manque como un afuerino vagabundo; los que se declaran a favor de los cambios dicen que representa libertad y justicia.

Identificación. No se encuentran parecidos ellos al Manque (no hay identificación de clase subalterna) aunque solidarizan con él en sus luchas. Creen que lo que le ocurre al Manque no podría ocurrirles a ellos.

Entretención. Para los apolíticos, la historieta debe entretener; el grupo más politizado dice que debe entretener pero además debe enseñar, educar. Ambos grupos creen que los elementos para entretener son el humor y la acción (violencia).

Realidad-fantasma. Los elementos de fantasía son los que entretienen. Los apolíticos piden más fantasía y ejemplifican con historietas muy evasivas. Los a favor de los cambios proponen historietas de contenido más real. No logran definir más esta última expresión.

Política. Los apolíticos la encuentran con demasiado contenido político. Llamam política al enfrentamiento del Manque con los patrones, que siempre están caracterizados como malos. Todos piensan que todas las historietas son políticas, pero los que se declaran a favor de los cambios agregan que una dosis adecuada de política estaría bien. Todos de acuerdo en que debe ponerse sutilmente y no en forma obvia. Un segundo punto importante: para todos el Manque aparece como un modelo de conducta, siempre y cuando actúa dentro de la legalidad. Rechazan el vagabundo o un ataque del Manque a la policía. Para todos, la justicia debe ser siempre respetada.

Educación. Creen que en la historieta debería haber una educación de tipo regionalista, geográfica. Que se señalen los nombres de los lugares por donde el Manque pasa, por ejemplo.

Valoración de los personajes. Lo que ambos grupos destacan del Manque es el hecho de que ayude a la demás gente, es decir, su solidaridad.

Aspectos formales. Encuentran bueno el dibujo pero hacen reparos a los colores.

Sugerencias. Piden más humor, que la serie sea más extensa (en páginas), que haya más publicidad para la revista, sugieren que haya personajes que acompañen al Manque.

Los resultados mismos de los talleres populares probaron la necesidad de seguir empleando este u otros medios (cuestionarios, entrevistas; talleres de creación, donde se podrían discutir guiones) para definir más tanto la función de la historieta como el perfil de la audiencia. Se comprobó que el grado de conciencia política es definitorio para la lectura descodificadora que se hace de las series. La historieta es vista como un instrumento más dentro de una situación crítica global, y utilizándola se podría traer más conciencia sobre la realidad al lector. Las opiniones de los sectores reacios al cambio político e historietístico son importantes en cuanto permiten corregir algunas de las series. La decodificación de los trabajadores comprometidos con los cambios coincide en líneas generales con las opiniones de los trabajadores del área de historietas, con el equipo coordinador y con las autoridades de la empresa Quimantú. Sin embargo, los productores mismos de las historietas no tomaron completamente en cuenta los resultados de los talleres populares.

Todo este proceso de cambios en las historietas tuvo algunos otros problemas. Escasas de las medidas aquí descritas fueron creadas o impulsadas por los propios trabajadores del área de historietas. Los trabajadores de este departamento al principio cuestionaron las funciones de los comités creativos, por exceso de reuniones y por constituir una pérdida de tiempo. Los

guionistas intentaron preservar un status privilegiado económicamente y para ello reafirman lo espontáneo de su actividad, la intuición creativa, manifestándose como creadores literarios que requieren trabajar solos con su inspiración para producir. Pese a todo, el funcionamiento mismo de los comités creativos y todas las enseñanzas objetivas permitieron una mejor utilización de este recurso organizativo y laboral. La preparación técnica de dibujantes y coloristas es pobre y mínima, lo que redundó en escasas variaciones de color, en lo esquemático de los dibujos, y en la presencia de personajes arquetípicos provenientes de las revistas extranjeras.

Por parte de las autoridades de la división de publicaciones infantiles y educativas, de la cual dependía directamente el área o departamento de historietas de Quimantú, hubo un trato ora autoritario, ora paternalista. Las autoridades se contactaron escasamente con las bases y su gestión careció de objetivos claros, y políticas de desarrollo. En realidad, no se favoreció ninguna instancia renovadora que pasara más allá de los límites comerciales, tanto técnica como prácticamente. El recurso más fundamental para entrever cuáles eran las recepciones que el lector realizaba, es decir, los talleres populares, fue menospreciado tanto por las bases como por las mismas autoridades. Sólo el equipo de análisis de contenido e ideológico, que participaba directamente en la creación de los guiones propuso un esquema de renovación más radical, más estético, tratando de no continuar con una manipulación de valores ideológicos a través de la estructura de la historieta, proponiendo para ello procedimientos de distanciamiento entre el lector y el texto. Los productores concretos de las historietas no participaron en los niveles básicos de decisión, y sólo lo hicieron cuando se referían a asuntos económicos atinentes a ellos mismos. Durante todo el tiempo, primó un criterio comercial. El equipo de coordinación y evaluación, constituido por sociólogos y especialistas en literatura, tenía excesivas funciones (evaluación de las series, creación de nuevas historietas, análisis de los guiones, realización de los comités creativos, realización de los talleres populares) y entró frecuentemente en conflicto con las autoridades de la división, o con la base misma. Este equipo carecía de todo poder de decisión, pese a que estaba presente en casi todas las faenas productivas. Su participación en los comités creativos fue decisiva sin embargo.

La evaluación del fenómeno de creación colectiva autocrítica en las historietas no es fácil. Pero si se intentan algunas conclusiones sobre el estado general de las historietas a mediados de 1973, se verá, primero, que la parcelación en géneros que realiza el sistema en sus medios de comunicación social, no fue cuestionada en la práctica. Pero el correlato de esta situación, a nivel concreto, a nivel de los episodios de una serie, fue quebrado. La parcelación temática, la recurrencia sólo a algunos asuntos, fue notablemente ampliada. La fragmentación del público lector fue un rubro intocado. Se desconoce, con precisión, quienes eran los lectores reales, habituales de la revista de historietas.

Al aceptar la parcelación en géneros se ha aceptado también la estructura básica formal de la historieta tradicional. Se han aceptado las convenciones del medio y del género, tales como el movimiento usual de lectura, de izquierda a derecha del lector, el globito para los diálogos y las lecturas con la voz del narrador en la parte superior de los cuadros, donde contribuyen a dar cierta coherencia y progresión al desarrollo del episodio. Se ha aceptado la eliminación de momentos sin acción significativa para el desarrollo de la aventura (el viaje de un lugar a otro, por ejemplo), y la estructura del episodio limitada a la presentación, desenvolvimiento y fin de una aventura. Se ha aceptado, en consecuencia, una estructura pragmática cuyo centro es un conflicto entre personajes. Se han aceptado los 6 u 8 cuadros por página y el desarrollo lógico y cronológico de un conflicto (pasado, presente, futuro). El dibujo de escenarios, paisajes y personajes, también continuó más o menos tradicionalmente. Las onomatopeyas propias del género tampoco fueron cambiadas (paf para un golpe, desde el punto de vista auditivo; líneas y nubecitas de polvo para la mayor o menor velocidad de un cuerpo, desde el punto de vista visual). Pese a conservar estas características del género había conciencia de que la totalidad de ellas, y cada una, obedecía a una cierta circunstancia ideológica, y por lo tanto no sólo eran cuestionables, sino que era necesario dedicarse a una búsqueda para inaugurar nuevos y diferentes recursos. La conclusión era que lo mismo que el país la estructura total de la historieta no había sido alterada, sólo partes, en diferentes niveles, habían cambiado.

Utilizando, sin embargo, la estructura básica de la historieta, se introdujeron en ella profundos cambios. Primero que todo se

alteraron los valores comunicados a través de las acciones, y principalmente, a través de la resolución del conflicto. En general, se podría decir que se invirtieron los valores de dominación triunfantes en la historieta tradicional por valores de rebeldía. Estas nuevas actitudes fueron mostradas como modelos a los lectores. Si en algún momento se llegaba a dibujar un héroe en los episodios, este héroe basaba su acción, por ejemplo, en la solidaridad actuante de los seres que defiende. Esto trae como consecuencia que la ley estructural de la historieta tradicional (autoridad-justicia-dominante versus rebeldía-castigo-dominado) ha variado hasta llegar a ser cualitativamente más humana (dominante-castigo versus dominado-justicia), donde las relaciones verticales de dominación se han trastocado en una expresión liberatoria, aunque todavía vertical. El conflicto ya no se resuelve por el lado de la autoridad sino que por el factor de la rebeldía. Ya no es una la autoridad, sino que muchos los rebeldes, los que no toleran normas sociales represivas.

Como en todo proceso histórico, hay complejidad y limitaciones. Las historietas se convirtieron en muchas ocasiones en un exceso de construcción intelectual, carentes de humor, y poco atractivas. La necesidad de competir en el mercado con productos nacionales similares e importados del extranjero (México, Argentina) no permitió elaborar más renovadamente este medio de comunicación. En algunos casos el cambio de las historietas fue demasiado brusco lo cual trajo como consecuencia la pérdida de un porcentaje de lectores. El público por su parte siguió guardando normas de gusto y consumo integradas al parámetro cultural dominante. El hecho implícito en cada episodio (para que el lector reflexione, aprenda, critique, la realidad, su realidad), la búsqueda de un efecto movilizador, no fue estudiado y no se conocen con claridad sus resultados. Y el efecto que se buscaba en definitiva era que los receptores mismos impulsaran efectos, es decir, que transformen el mundo, que es algo que la historieta no podía hacer por sí sola pero a ello contribuía de esta manera. La historieta era un medio que puede ser usada para ello o no.

Evidentemente, la historieta producida bajo esas nuevas condiciones y exigencias era mucho más compleja que la historieta tradicional. Y esto no sólo significaba que requiriera una lectura más atenta, sino que su decodificación integral, la lectura que hacia el receptor, no era unívoca, sino que plural. Este

era un punto importante para definir la acción de la historieta sobre el lector. Se pueden realizar básicamente dos lecturas de una revista de historietas: una, ingenua, del lector corriente, al nivel de la entretención y apariencia de los personajes, y una segunda lectura, especializada, realizada por una elite intelectual que descubre los valores comunicativos, estéticos, bibliográficos, ideológicos. De hecho en cada caso hay un mayor o menor conocimiento de la estructura de la historieta y de la sociedad donde ésta se ha generado. Sólo el conocimiento sistemático de la realidad social objetiva, seguido de una depuración en la práctica social, puede ser empleado como criterio para verificar la ideología que se incorpora a los productos históricos, humanos, de tipo cultural, como la historieta. La lectura ingenua es esencialmente unívoca. Es decir, el lector asume sin dificultad los valores canalizados a él por el héroe mediante el proceso de identificación, y así el lector vive la historieta desde esta perspectiva, por un camino ya previamente dibujado por la ideología. Este es el procedimiento habitual en la historieta tradicional.

XIV. HACIA UNA ESTETICA DE LA HISTORIETA

Una manera posible de leer todo lo que estaba siendo pensado y producido en Quimantú entre 1971 y 1973 es partir de las siguientes ideas (6). De ser cierta la hipótesis de que la decodificación de una serie, o un episodio puede ser plural (es decir, que existen varias interpretaciones por parte de los lectores lo cual significa que más personas se escapan de la lectura ingenua), habría que sostener que la lectura era unívoca cuando los lectores no realizaban ningún esfuerzo de decodificación, y por lo tanto, para ellos, el contenido al cual se acercaban era unívoco. Unívoco porque hay una identidad entre el único significado posible, tanto en el emisor como en el receptor. Más preciso era decir que la internalización del código de la historieta como medio y género permitía que el mensaje pasara casi inalterable de una conciencia a la otra. Considerando que la historieta era circular, repetitiva, el significado unívoco (producto del hecho de que distintos lectores se acercan de una manera diferente a un mismo episodio, donde para casi todos el efecto es el mismo) se hace redundante cuando cada episodio de una serie repite un mismo esquema (superhéroes, maniqueísmo, etc.) y contribuye al mismo efecto siempre. Todo el conjunto de la estructura de un episodio, de una serie, de una revista, apuntaba constantemente en una sola dirección.

La redundancia se daba también en niveles internos de la historieta: entre lectura y dibujo, entre acción y héroe, entre héroe y mundo, entre mundo y acción, entre forma y contenido. El lector pues estaba predispuesto a una cierta lectura, conocía el código de la historieta, y así el mensaje seguía dócilmente

(6) La línea de argumentación que se desarrolla en estas páginas es hipotética, está tomando como punto de referencia un modelo tal vez ideal. El apoyo para estas ideas está dado por Umberto Eco, Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, Barcelona, Editorial Lumen, 1968, en especial, "Estructura del mensaje poético" y "Recuperación del mensaje poético", pp. 102-127.

al código. Pero el código al cual está referida la historieta no era la realidad social objetiva, como lo es en el caso del arte, sino que era el sistema de relaciones imaginarias denominado ideología. La ideología misma, que se reproduce en todas las instancias y momentos de un sistema social, y en la práctica cotidiana, le sirve al lector para descodificar la historieta, sin obstáculos. Como el mensaje es redundante, la experiencia de lectura no consiste en un progreso real del receptor. Porque la historieta es un mundo cerrado, ya completamente construido, que tradicionalmente no admite participación alguna. Por eso, la única manera de incorporarse a ella es la identificación afectiva con el héroe. Una decodificación de este tipo le parece familiar, instantánea, al lector. El código, ese conjunto de posibilidades de combinación y selección de sentidos, no se le aparece como diferenciable ni distinguible, ni siquiera nombrable, y por tanto no se evidencia como diferente de la revista. La historieta reafirma la validez del código, de la ideología. Y el código está universalizado e internalizado en los lectores. No hay conflictos entre emisor y receptor de historietas; no hay conflicto entre mensaje y código; no hay conflicto entre receptor y código.

No hay conflicto, lo que hay es redundancia, identidad del esquema fundamental de la historieta y su efecto, repetido hasta el agotamiento. Es la ideología que se reproduce en cada uno de estos lugares, y eso se genera cuando los aparatos hegemónicos de un bloque de poder dominante afirman la cercanía entre el emisor, el mensaje, el receptor, y el código, con la realidad. La ideología, elemento objetivo integrante de una sociedad, existe bajo el supuesto de que no es distinguible de la imagen del mundo que el bloque dominante proporciona para legitimar hegemonicamente su poder.

La descodificación podría haber llegado a ser plural porque la historieta no estaba completamente sometida a la ideología (entendida como sistema codificador y descodificador al mismo tiempo) y en cambio indicaba directa o indirectamente la realidad social o la realidad propia del lector. Esto permitía que la decodificación no se realizara al nivel espontáneo de la ideología, sino que muy estrictamente referido al nivel de conciencia en el cual se encuentra el lector. Las nuevas historietas no ofrecían sólo una posibilidad de lectura sino que admitían diferentes y complementarias percepciones ya sea de la estructura

de un episodio o de la realidad social de un lector particular. Esto se advertía en numerosos episodios, cuando el personaje que aparecía con rasgos de héroe era criticado por el lector ya que advierte su conducta como errónea (un héroe del lado de los malos y contra los buenos) hasta que el héroe reconoce su error y se integra a los buenos. No hay aquí sólo desmitificación del héroe, o sólo un desarrollo de un nivel de conciencia. El lector entra en contradicción con los valores propuestos por un héroe. Ya no hay identificación sino que distancia. Es decir que el mecanismo de la identificación se rompe. Y el lector queda pensando por sí mismo, descodificando la situación no a partir de la ideología sino que a partir de su propia práctica social cotidiana. No siendo unívoca la identificación entre el receptor y el héroe, tampoco lo es entre el receptor y el mensaje. Hay un mínimo esfuerzo de lectura por parte del receptor. La relación de identidad entre mensaje y lector va cediendo paso a una relación más dialéctica, cuyo primer peldaño es fundamentalmente crítico. El lector se enriquecía así un poco más, tal como se enriquecieron los creadores del episodio, al producirlo. El lector progresaba cuando cuestionaba la estructura misma del episodio, del guión que acababa de leer. En ese momento era fundamental recoger esas respuestas, las reacciones, las palabras de los lectores e incorporarlas al mensaje mismo de la historieta, no sólo para que éste fuera más real, no sólo para que concretara más participación, sino para que la historieta misma no se estancara y pudiera continuar humanizando a los lectores, gracias a la fuerza movilizadora de ellos mismos. Se trataba de abrir el círculo comunicativo de las historietas para que no fuera una elite la que interpretaba la realidad para todos, proporcionando a los de abajo un saber eminentemente parcial.

En una situación como ésa, el receptor no tiene conciencia de un conocimiento real del código en el cual se transmite el mensaje; con las nuevas historietas el lector iba descubriendo que la realidad social estaba en él mismo, y su conocimiento de la realidad social se iba haciendo más y más objetivo a medida que se iba batiendo en retirada la ideología. El nuevo código, la realidad, es ahora infinito y abría inmensas posibilidades de comprensión. Para estas nuevas revistas, al ser el conjunto de la realidad social el código, lo cual incluía a la ideología, permitía que el lector advirtiera este ámbito de la superestructura social. La amplitud del código estaba en relación con el ángulo mayor o menor de realidad que el mensaje poseía, y también con el nivel de conciencia del receptor concreto. No era

el mensaje el que confirmaba el código, sino que ahora se advertía que el código podía confirmar o no el mensaje. Todo iba enfocado ahora en otra dirección. Se trataba de que el emisor, el mensaje, y el receptor, intentaban capturar el código, la realidad, para ponerla del lado de cada uno. Quien podía hacerlo más rápida y directamente parecía ser el receptor, porque en esa etapa el emisor estaba muy centrado en la elaboración del mensaje para provocar estos resultados. Además, porque todos los efectos concluían en él, finalmente. Así, no había una homogeneidad falsa, una identidad deformadora, la ideología reproduciéndose en el emisor, mensaje, receptor y código. Había, se pensaba, una lucha fraterna entre el emisor y los materiales de su mensaje, entre el mensaje y el código, entre el mensaje y el receptor, entre el receptor y el código. Cuando estas relaciones cambiaban cualitativamente y ascendían de nivel también cambiaba la relación entre el emisor y el mensaje, ya que se veía enfrentado más directamente al código. Y disminuían las contradicciones entre el emisor y el receptor, entre la ideología y la realidad. En algún momento, la historieta se convertía en un instrumento para pensar la realidad, y transmitir la verdad. Este orden casi utópico que aquí se proyectaba teóricamente estaba recién naciendo entre 1971 y 1973 en las historietas de Quimantú. Se ha desenvuelto aquí la lógica implicada en las tendencias de las acciones presentes en ese momento. De algún modo la nueva historieta era más cercana a una obra de arte, que a la historieta tradicional. La obra de arte se caracterizaba por generar interpretaciones múltiples, diversas. Eso por que podía ser leída de numerosas maneras y había en ella una riqueza de significado que no se acababa.

Al describir en este capítulo la historieta en Quimantú se ha analizado la historieta tradicional nuevamente y se ha mostrado la magnitud de las posibilidades de desarrollo para el género de la historieta. Los resultados conseguidos muestran una variación profunda con respecto al pasado pero aparecen como precarios e insuficientes al ser referidos a un futuro. Algunos recursos, tales como el azar, el maniqueísmo, el esquema moral del mundo, los héroes, siguen presentes. El lenguaje no ha variado fundamentalmente. Las relaciones verticales todavía aparecen en mayor o menor grado. La parcelación del mundo sigue presente. Se alteraron contenidos pero se preservaron mecanismos. La ruptura ha sido más declaradamente realizada en el nivel del contenido, continuando la forma que antes imperaba. La historieta ha entrado aquí en lucha con la ideología desde dentro

mismo. El acercamiento a la vida cotidiana chilena, a la práctica social, es el movimiento y signo que las historietas llevaron en este período. La mostración de la no satisfacción de las necesidades humanas era su principal fuerza, y su más grave limitación conservar el mecanismo de identificación con el héroe. La resolución de la contradicción entre continuidad y ruptura en el proceso de las historietas o de cualquier otro fenómeno cultural implicaba una situación muy peculiar en el área de la superestructura: se daba dentro del marco de un enfrentamiento práctico-crítico de los productos de las otras series artísticas, culturales, etc., con la realidad social objetiva. Con la totalidad que son los seres humanos y su mundo. Tal como en la historieta acontecía en ese momento en Chile una situación de equilibrio inestable, de un dinamismo ambiguo. En la historieta, a su forma tradicional le correspondían contenidos renovadores. En medio de la crisis social global del período, la historieta fluctuaba entre la entretención y la reflexión. Algunos procesos historietísticos casi se confundían con procedimientos artísticos. Había continuidad en algunos estratos y ruptura en otros. En el mundo de la historieta se yuxtaponía la acción aventurera con la acción política, el conflicto delictual con la lucha de clases. Muchas revistas eran vendidas, otras se regalaban a organismos de base. Mecanismos de identificación se alternaban con mecanismos de distancia. La posición misma del lector se hacía fluctuante. La historieta se movía entre lo viejo y lo nuevo. Los que participaban en la creación de las historietas vacilaban entre una manipulación tecno-burocrática y una auténtica participación incentivadora. En la creación y estudio de ellas se encuentra una vanguardia intelectual proveniente de sectores medios y trabajadores con muy disímiles intereses. Por ejemplo, nunca estuvo claro si la historieta iba dirigida al niño o al adulto, si iba enfocada hacia las capas medias o a los trabajadores asalariados.

Este período en Quimantú fue importantísimo porque se enfrentó y realizó una política cultural. Algunos cambios se produjeron a nivel superestructural e ideológico. Las historietas fueron un lugar privilegiado más donde no sólo se innovó sino que se discutió teóricamente lo que había que hacer para humanizar la sociedad, para liberarse de la represión y autosumisión. En el conjunto de las experiencias de comunicación social durante el período 1970-1973 parece ser uno de los esfuerzos realizados más coherentes, fructíferos y originales, en los cuales muchos participaron. Pero durante todo ese tiempo habían dudas que estaban presentes y que con la interrupción del proceso no se podían

responder. ¿Se estaba contribuyendo al reforzamiento de las categorías de la ideología? ¿O se estaba destruyendo el poder del bloque dominante en lo hegemónico? ¿El canal de información, la historieta, su circulación comercial, estaba neutralizando, alterando, nihilizando los nuevos mensajes? ¿Cuál era finalmente el efecto práctico, real y concreto de las nuevas historietas en el lector? A momentos, parecía difícil entregar una respuesta categórica sobre un proceso cultural de tan diferente sentido. Había una conexión obvia entre ese proyecto de renovación cultural y de masas que allí se desarrollaba y los intereses y estrategias de los grupos por los cambios. Detrás de todo había una idea central, que animaba todos estos esfuerzos: los objetos no son intrínsecamente inhumanos sino que inhumana puede llegar a ser la forma en que se los usa. Lo inhumano eran las relaciones de los hombres entre sí, no los hombres mismos.

XV. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cuando se hace una revisión de las contribuciones del período 1970-1973 en lo que concierne a la historieta, no se puede dejar de mencionar los estudios que se han hecho de este período. Las lecturas de contenido, los análisis sociológicos, etc., que se formularon en este período están en relación con la actividad misma de Quimantú. Se puede hablar perfectamente de un grupo de intelectuales provenientes de campos académicos que desarrollaban la tarea de utilizar los medios, de transformarlos, y de examinarlos. Esto que acontecía en el caso de la historieta, como en otros campos en Chile, era un proceso de renovación, de crítica y creatividad renovadora en todos los ámbitos sociales.

Una visión de los estudios realizados sobre este período incluye publicaciones que van de 1971 a 1976 (7). De las siete publicaciones en total, Ariel Dorfman ha contribuido con tres estudios sobre las historietas y la literatura infantil. En 1971

-
- (7) Véase: Ariel Dorfman, "Inocencia y neocolonialismo: un caso de dominio ideológico en la literatura infantil", en Cuadernos de la Realidad Nacional, Santiago, N. 8, 1971, pp. 223-253. Ariel Dorfman y Armand Mattelart, Para leer el Pato Donald, Valparaíso, Ediciones Universitarias, 1972, p. 160. Ariel Dorfman, "La última aventura del Llanero Solitario", en Superman y sus amigos del alma, Buenos Aires, Editorial Calerna, 1974, pp. 9-92. Luisa Ulibarri, "Caricaturas de Ayer y Hoy", Santiago, Editorial Quimantú, 1972, p. 95. Sergio Sánchez, "El enano: ¿maldito modelador de conciencia?", en Revista EAC, Santiago, N. 2, 1972, p. 6. Nain Nómez, "El espacio de la selva en las historietas en transformación", en Comunicación y Cultura, México, N. 3, 1977, p. 30. Manuel Alcides Jofré, "Las historietas y su cambio", en Superman y sus amigos del alma, Buenos Aires, Editorial Calerna, 1974, pp. 93-201. Confróntese también: Ariel Dorfman, "Niveles de la dominación cultural en América Latina: Algunos problemas, criterios y perspectivas", en Ideologies and Literature, Vol. II, N. 6, 1978, pp. 54-89.

..... Cont.

publica "Inocencia y Neocolonialismo. Un caso de dominio ideológico en la literatura infantil". Examinando una historia del elefante Babar concluye que este tipo de literatura consiste en un mensaje ideológico con el cual se coadyuda a que el niño interprete las contradicciones, históricas y sociales, como naturaleza. Se descubre así un mundo mitificado, sin historia.

El segundo trabajo de Dorfman es en realidad un estudio realizado en conjunto con Armand Mattelart. Este aporte es hasta ahora, una de las piezas mayores producidas en Chile en los estudios de comunicaciones. Para leer el Pato Donald fue un libro publicado en 1972, donde se estudiaba el mundo de Walt Disney, su contenido ideológico. Esta descodificación cultural revela la ideología de la sociedad norteamericana, cómo se sueña a sí misma, actuando activamente en el proceso cultural. Hay allí en Disney una imagen del mundo subdesarrollado, subordinado al colonizador; y también un mundo inmaterial donde no hay producción (artística, sexual, laboral, creativa), ni historia, ni cambios, ni conflictos, ni protestas sociales. Sólo hay un mundo jerarquizado en relaciones verticales de dominio.

Un tercer estudio de Dorfman es "La última aventura del Llanero Solitario", publicado en 1974. A través de la lectura de varios episodios del Llanero, Dorfman examina la función del superhéroe y cómo éste ejecuta la función represiva que le corresponde al

(7) Cont.

David Kunzle, "Chile's Là Firme versus ITT", en Culture in the Age of Mass Media. Latin American Perspectives, Riverside, California, Vol. V, 1, N. 16, 1978, pp. 119-133. José Palomo, "Los monos en la tierra del ulpo. (Un vistazo al humor gráfico en Chile)", en Chile Vive, México, UNAM/Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo, 1982, pp. 101-114. Allen L. Woll, "The Comic Book in a Socialist Society: Allende's Chile, 1970-1973", en Journal of Popular Culture, IX, Spring, 1976, pp. 1039-1045.

Estado. Mediante el proceso de identificación con el héroe, el lector pasa a realizar la acción de dominio. Este superhéroe es entendido a la vez como una manifestación de la crisis del funcionamiento de la sociedad post-industrial capitalista.

Luisa Ulibarri publica en 1972 un trabajo titulado Caricaturas de Ayer y Hoy en el cual examina la historia de la caricatura, del dibujo humorístico, comenzando con publicaciones periódicas chilenas de mitad del siglo XIV hasta concluir con los dibujantes de caricaturas contemporáneos. Sergio Sánchez por su parte el mismo año publica "El enano: ¿maldito modelador de conciencia?" donde estudia la caricatura llamada "El Enano Maldito" que apareció en el diario Puro Chile en este período. Se intenta aquí un análisis de contenido e ideológico. Pese a que intenta producir un proceso de conciencia, también hay en él elementos de la ideología dominante que él mismo combate.

Nain Nómez publica un estudio sobre las historietas de la selva en 1976, referido a las transformaciones que se habían realizado en Quimantú, en el cual examina la dinámica según la cual la ideología se reconstituye a nivel de las historietas, pasando de los procesos de manipulación a uno de recuperación ideológica mucho más complejo y productivo.

El autor de este trabajo por su parte publica en 1974 un libro en conjunción con Ariel Dorfman, titulado Superman y sus amigos del alma (donde aparece el ensayo de Dorfman sobre el Llanero Solitario) titulado "Las historietas y su cambio", el cual examina el conjunto de la producción historietística de Quimantú concentrándose fundamentalmente en la estética de la identificación, y las soluciones que provistas a los conflictos en el mundo de las historietas intentan superar imaginariamente las contradicciones. También se propone un modelo de funcionamiento en el cual la ideología oficia de código para la historieta y la cultura de masas en general.

El período 1970-1973 es de grandes cambios en la esfera de las comunicaciones en Chile. Los bloques de poder se constituyen también a nivel superestructural, a nivel de aparatos hegemónicos, utilizando los medios de comunicación social. Al igual que en la prensa, radio y televisión, el bloque de las fuerzas

populares en este período logra aumentar cuantitativamente en infraestructura, circuitos, mensajes. La historieta es parte de estos sistemas que esgrimiendo alternativas concepciones de mundo se enfrentan. en pos de la conducción de la sociedad chilena en su totalidad. Lo realizado en el área de las historietas muestra cómo en este frente se aportó a un proceso de cambios que sin embargo fue violentamente suprimido. (8)

(8) Sobre lo acontecido con las historietas en el último período, véase Manuel Alcides Jofré, Las historietas en Chile en la última década, Centro de Indagación y Expresión Cultural y Artística / CENECA, Santiago, 1983, p. 79.

XVI. REGISTRO DE LAS REVISTAS CONSULTADAS

1.- 1895 - 1937

La Revista Cómica, 1895
La Revista de los Niños, 1905
El Peneca, 1908
Chicos y Grandes, 1908
Monos y Monadas, 1910
El Alegre, s/f
Cocoroco, s/f
Dichos y Hechos, 1910
Pica Pica, 1911
T.V.O., Semanario Infantil, 1913
La Lira Ilustrada, 1915
El Estudiante, 1916
El Amigo de la Juventud, 1923
El Pibe, 1923
Don Fausto, 1924
Topaze, 1931
Topazin, 1931
Mamita, 1933
El Abuelito, 1934
Chascón, 1936
Campeón, 1937

2.- 1937 - 1970

Campeón, 1937
Album Mickey, 1937
Pulgarcito, 1937
El Cabrito, 1941
El Colegial, 1941
Pichanga, 1948
Okey, 1949
Condorito, 1949
Simbad, 1949
Aladino, 1949
Barrabases, 1954
El Pinguino, 1956
Can Can, 1957

Pimpinela, 1958
Selecciones Escolares Chilenas, 1960
La Chiva, 1968
El Piriguin, 1969

Editorial Lord Cochrane

Paquita La Traviesa, 1966
Patty, 1966
Henry, 1966
El Gato Félix, 1966
El Recluta, 1966
Popeye El Marino, 1966
Mandrake El Mago, 1966
Rey de la Policía Montada, 1966
Jim de la Selva, 1966
Agente Secreto X-9, 1967
Rip Kirby, 1967
El Príncipe Valiente, 1967
Aventuras de Aguilucho, 1967
Tippy Tin, 1967
Flash Gordon, 1968
El Fantasma, 1968
Agente Trueno, 1968
Agente Submarino, 1968
Brick Bradford, 1968
Mampato, 1968

Editorial Ziq Zag

El Justiciero, 1965
Mundos Fabulosos, 1965
Sueños Maravillosos, 1965
El Jinete Justiciero, 1965
Comic Nauta, 1966
Robot, 1966
Mony, 1966
Rakatán, 1966
Héroes del Espacio, 1966
Aventuras, 1966

El Intocable, 1966
El Siniestro Doctor Mortis, 1967
El Capitán Júpiter, 1967
Logan el As del Jet, 1967
Barracuda, 1967
El Araña, 1967
El Espectro, 1967
El Jinete Fantasma, 1968
S. O. S., 1968
Garra de Acero, Agente Secreto, 1968
Soledad, 1968
Johnny Nero, Agente Secreto, 1968
Gringo, 1968
James Bond 007, 1968
Trinchera, 1968
U-2, 1968
Ruta 44, 1968
Dick Daring, el Policía Montado, 1968
Far West, 1968
Jungla, 1969
Ases de la Novela, 1969
Espía 13, 1969
Cinco por el Infinito, 1969

3.- 1971 - 1973

El Patito Chiquito, 1971
Cosquillas, 1971
La Tercera Oreja, 1971
Viejo Verde, 1971
Cribaldo, 1972
Crispín, 1972
Ricuritas, 1972

Editorial Pinsel

Oso Yogui, 1971
Don Gato, 1971
Los Picapiedras, 1971
Disneylandia, 1971

Tío Rico, 1971
Fantasías, 1971
Tribilin, 1971
Colección Tesoros de Walt Disney, 1971
Aventuras en la Selva, 1972
Adán y Eva, Detectives Privados, 1972
Trinchera, 1972

Editorial Quimantú

Cabro Chico, 1971
La Firme, 1971
Cinco por el Infinito, 1971
Agente Silencio, Marouf, 1971
Far West, 1971
Espía 13, 1971
Guerra, 1971
El Jinete Fantasma, 1971
El Intocable, 1971
Jungla, 1971
Dimensión Cero, 1972
Delito, 1972
Infinito, 1972
Guerrillero, 1972
El Manque, 1972

XVII. BIBLIOGRAFIA SOBRE LA HISTORIETA

1. Allegri, Luigi. "Historieta y estructuras narrativas". En Cultura, comunicación de masas y lucha de clases. México, Nueva Imagen, 1978, pp. 57-80.
2. An Anthology of Slow Death. Berkeley, Wingbow, 1975, 128 p.
3. The Apex Treasury of Underground Comics. New York, Links Books, 1974, 192 p.
4. Arcade, the Comics Revue. N. 1-7. Berkeley, The Print Mint, 1975-1976.
5. Asa Berger, Arthur. The Comic Stripped American. Baltimore, Penguin Books, 1974, 225 p.
6. La Bande dessinée et son Discours. París, Communications, N. 24, 1976, 252 p.
7. The Best of Bijou Funnies. New York, Links Books, 1975, 160 p.
8. Blumenthal, Mónica D. "Conscience Formation and the Mass Media". En Inter/Media. New York, Oxford University Press, 1979, pp. 464-471.
9. Bogart, Leo. "Comic Strips and Adult Readers". En Mass Culture. New York, The Free Press, 1957, pp. 189-198.
10. Boston, Richard. "Las ordalías de Charlie Brown". En Facetas, Vol. I, N. 3, 1968, pp. 92-97.
11. Brodbeck, A. y D. M. White. "How to Read Li'l Abner Intelligently". En Mass Culture. New York, The Free Press, 1957, pp. 218-223.
12. Calabrese, Omar. "Fascio e historieta ... o bien la reacción de contrabando". En Cultura, comunicación de masas y lucha de clases. México, Nueva Imagen, 1978, pp. 81-91.
13. Coma, Javier. Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los Comics. Barcelona, Gustavo Gili, 1979, 258 p.

14. Covin, Michel. "L'image dérobée ou comment le desir en (re) vient a la bande dessinée". En Communications, N. 24, 1976, pp. 197-242.
15. Crumb, Robert. Carload o' Comics. New York, Belier Press, 1976, p. 176.
16. Dorfman, Ariel. "Inocencia y neocolonialismo: un caso de dominio ideológico en la literatura infantil". En Cuadernos de la Realidad Nacional. Santiago, N. 8, 1971, pp. 223-253.
17. "Niveles de la dominación cultural en América Latina: Algunos problemas, criterios y perspectivas". En Ideologies and Literature, Vol. II, N. 6, 1978, pp. 54-89.
18. Mattelart, Armand. Para leer el Pato Donald. Valparaíso, Ediciones Universitarias, 1972, p. 160.
19. "La última aventura del Llanero Solitario". En Superman y sus amigos del alma. Buenos Aires, Galerna, 1974, pp. 9-92.
20. Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona, Lumen, 1968, p. 403.
21. Estren, Mark James. A History of Underground Comics. San Francisco, Straigh Arrow Books, 1974, p. 320.
22. Fiedler, Leslie A. "The Comics: Middle against both ends". En Mass Media and Mass Man. New York, Holt, Reinhart and Winston, 1968, pp. 120-130.
23. Fontbaré, Vicky du y Philippe Schet. "Codes culturels et logique de classe dans la bande dessinée". En Communications, N. 24, 1976, pp. 62-80.
24. Fresnault-Deruelle, Pierre. "El espacio interpersonal en los comics". En Semiología de la representación. Barcelona, Gustavo Gili, 1978, pp. 137-157.
25. Fresnault-Deruelle, Pierre. "Du linéaire au tabulaire". En Communications, N. 24, 1976, pp. 7-23.
26. Gautier, Guy. "Les Peanuts: Un graphisme idiomatique". En Communications, N. 24, 1976, pp. 108-139.

27. Grassi, Alfredo J. Qué es la historieta. Buenos Aires, Columba, 1968, p. -76.
28. Groupe de Recherche en Paralittérature Mexicane. La Paralittérature Mexicane. Quebec, Université Laval, 1976, p. 159.
29. Gubern, Roman. El lenguaje de los Comics. Barcelona, Península, 1974, p. 180.
30. La historia de Superman. Barcelona, Editorial Novaro, 1979, p. 192.
31. Horn, Maurice. The World Encyclopedia of Comics. New York, Chelsea House, 1976, p. 790.
32. Ivelic, Radoslav. "La televisión infantil y los dibujos animados". En Aisthesis, Santiago, N. , 1982, pp.
33. Jofré, Manuel Alcides. "Las historietas y su cambio". En Superman y sus amigos del alma. Buenos Aires, Galerna, 1974, pp. 93-201.
34. Kunzle, David. "Chile's La Firme versus ITT". En Culture in the age of Mass Media. Latin American Perspectives, Riverside, California, Vol. V, 1, N. 16, 1978, pp. 119-133.
35. Lacassin, Francis. "Etude comparative des archétypes de la littérature populaire et de la bande dessinée". En Entretiens sur la paralittérature. París, Plon, 1970, pp. 201-227.
36. Lotman, Yuri M. Estética y semiótica del cine. Barcelona, Gustavo Gili, 1979, p. 153.
37. Lutzemberger, M. G. y Sergio Bernardi. "Introducción a una historieta-alternativa". En Cultura, comunicación de masas y lucha de clases. México, Nueva Imagen, 1978, pp. 93-102.
38. Masotta, Oscar. La historieta en el mundo moderno. Buenos Aires, Paidós, 1960, p. 174.
39. Matluck, Joseph H. "The Comic Strip: A Source of Anglicisms in Mexican-Spanish". En Hispania, Vol. XLIII, N. 2, 1960, pp. 227-233.

40. McLuhan, Marshall. "Comics: Mad Vestibule to TV". En Understanding Media: The Extensions of Man. New York, Signet, 1964, pp. 150-155.
41. Miller, M. Mark y B. Reeves. "Dramatic TV Content and Children's Sex-Role Stereotype". En Inter/Media. New York, Oxford University Press, 1979, pp. 449-463.
42. Nomez, Nain. El espacio de la selva en los comics en transformación (?), Comunicación y Cultura, México, N. 3, 1977, pp.
43. Palomo, José. "Los monos en la tierra del ulpo. (Un vistazo al humor gráfico en Chile)". En Chile vive. México, UNAM/Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo, 1982, pp. 101-114.
44. The People's Comic Book. New York, Doubleday and Co., 1973, p. 252.
45. Perry, George y Alan Aldridge. The Penguin Book of Comics. Harmondsworth, Penguin Books, 1971, p. 272.
46. Picquenot, Alain. "La grande vignette et le récit". En Communications, N. 24, 1976, pp. 177-196.
47. Riesman, David, Nathan Glaser y Reuel Denny. "The Mass Media in the Stage of Other Direction: The Child Market". En Inter/Media. New York, Oxford University Press, 1979, pp. 438-448.
48. Rio, Michel. "Cadre, plan, lecture". En Communications, N. 24, 1976, pp. 94-107.
49. Rosales, Ariel. "Comunicación masiva a través de la historieta. La alternativa de la historieta desde el punto de vista editorial (Comentario)". En Televisión, cine, historietas y publicidad en México. México, UNAM, 1978, pp. 43-48.
50. Sadoul, Jacques. 2.000 AD - Illustrations from the Golden Age of Science Fiction Pulps. Chicago, Henry Regnery Co., 1975, p. 176.
51. Sánchez, Sergio. "El enano: ¿maldito modelador de conciencia?". En Revista EAC, Universidad Católica, Santiago, N. 2, 1972.

52. Schulz, Charles M. Peanuts Jubilee. New York, Ballantine Books, 1975, p. 224.
53. The Underground Reader. "Selected Cartoons from the Underground Press". New York, New American Library, 1972, pp. 295-315.
54. Shanon, Lyle W. "The opinions of Little Orphan Annie and Her Friends". En Mass Culture. New York, The Free Press, 1975, pp. 212-217.
55. Shero, Jeff. "Interview with Gilbert Shelton". En The Underground Reader. New York, New American Library, 1972, pp. 316-322.
56. Silva, Ludovico. "Los comics y su ideología, vistos al revés". En Teoría y práctica de la ideología. Editorial Nuestro Tiempo, 1978, pp. 123-151.
57. Toussaint, Bernard. "Idéographie et bande dessinée". En Communications, N. 24, 1976, pp. 81-93.
58. Trabant, Jurgen. "Superman: La imagen de un héroe de comic". En Miserie de la comunicación visual. Elementos para una crítica de la industria de la conciencia. Barcelona, Gustavo Gili, 1977, pp. 273-299.
59. Ulibarri, Luisa. Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago, Editorial Quimantú, 1972, p. 95.
60. Valdés, María Elena de. "Paraliterature as a Sociocultural Index of Mexico". En Norte/Sur, Ottawa, Canada, Vol. II, N. 3-4, 1977, pp. 197-206.
61. Warshow, Robert. "Paul, the Horror Comics and Dr. Wertham". En Mass Culture. New York, The Free Press, 1957, pp. 199-211.
62. Welch, Chris. Introduction to Chile (A Cartoon History). London, Bolivar Publications, 1976.
63. Woll, Allen L. "The Comic Book in a Socialist Society: Allende's Chile, 1970-1973". En Journal of Popular Culture, IX, Spring, 1976, pp. 1039-1045.

1050-0837

1986

C.1

Autor JOFRE, MANUEI

Titulo PUBLICACIONES INFANTILES

[illegible]

CENECA es una Corporación Privada sin fines de lucro que fue creada en 1977. Su objetivo básico es contribuir – desde una perspectiva democrática – al conocimiento y desarrollo de la sociedad chilena en su dimensión cultural. Con este propósito realiza tareas de investigación, animación y capacitación (tanto en Santiago como en provincias) en distintas áreas de la cultura y de las comunicaciones.

CENECA
Santa Beatriz 106
Fono 43772
Santiago de Chile