

"Chacín Espinoza comenzó por analizar freudianamente a Superman, supervigorouso, superególata y superabominable. De Superman pasó al misógono Fantasma, del Fantasma al masoquista Popeye, de Popeye al bisexual Mandrake, y al cabo de tres meses tenía una clínica imaginaria colmada de pacientes irreales, diagnosticados y hospitalizados según los métodos psicoanalistas más rigurosos."

Miguel Otero Silva

Prólogo de "La Psicopatología de los Muñequitos"

Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico

Alberto Salazar

Escrito originalmente en 24 de Julio de 2007

Revisión y ampliación: 26 de Agosto de 2007

Contenido:

- 1.- La Historieta o "Comic" es una mezcla de dos artes.
- 2.- La historieta, otra forma más para divulgar mensajes y ganar dinero.
- 3.- El género se diversifica y trasmuta.
- 4.- El gobierno estadounidense advierte el potencial de influencia.
- 5.- La convergencia de medios de comunicación es otra forma de sostener a la historieta.
- 6.- Los otros países responden lentamente con su propio estilo.
- 7.- Algunos ejemplos evidentes.
- 8.- ¿Qué hacer entonces frente a la avalancha ideológica?
- 9.- Otra información en:

1.- La Historieta o "Comic" es una mezcla de dos artes

"Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario" sostiene el académico de la UAB Román Gubern en su obra "El lenguaje de los comics". De forma que este género integra imágenes y texto. Sea con globos o con rectángulos llenos de caracteres, se mezclan la estética visual de un dibujo con un mensaje escrito para narrar una historia. La pregunta obvia es ¿esa mezcla de expresiones puede estar desprovista de significado?. Decir no sería negar la existencia misma del género.

Luego, puede presentarse otra cuestión, ¿ese significado puede conllevar algún trasfondo ideológico?. Resulta casi imposible expresar que el monólogo gráfico que incorpora un mínimo necesario de párrafos y expresiones textuales, y que concibe un artista o la industria de la historieta carezca de trasfondo cultural, que no tenga significado alguno, de ideas. De nuevo, responder que ello es posible es negar la existencia del mismo objeto

Y este pensar no es reciente en el mundo de la comunicación social. Ello se puede constatar revisando varios artículos y libros que aborden el tema. Un ejemplo de esto se aprecia en el libro "El Comic Femenino en España" (1975), donde José Antonio Ramírez escribe: "La historia de la historieta femenina española es la imagen de la alienación en ese rostro de señora televidente que no encontró su príncipe azul, ni su ingeniero, ni su abogado de clase acomodada. Réquiem por una ilusión". Más adelante agrega: "La historieta femenina española nació de las peculiares condiciones sociales, editoriales y sentimentales de la posguerra española". En otras palabras esa especialización regional de la historieta española surgió bajo los códigos que el franquismo podía tolerar y así se transmitió la idea del rol que la dictadura asignaba a la mujer española. Un esfuerzo local para evitar que otros productos del mismo

género invadieran las mentes con ideas diferentes a lo que el régimen español deseaba para la nación.



Imagen de un libro de historietas

2.- La historieta, otra forma más para divulgar mensajes y ganar dinero

Muchos conocedores del tema fechan la época de inicio del "comic" -historietas, tiras dibujadas, tebeos- en 1897, bajo el patrocinio del muy criticado magnate periodístico William R. Hearst; aquel sombrío personaje, padre del periodismo amarillista, que el genial Orson Welles magistralmente retrató en su célebre filme "El ciudadano Kane". Para ese entonces, Hearst apuntó a que en su diario "New York Journal" aparecieran periódicamente "*The Katzenjammer Kids*" que por estos lados se conocieron como "*El Capitán y los Cebollitas*". La idea era reducir al lector el esfuerzo de leer y proveerle de gráficas que facilitarían la comprensión de un mensaje principalmente humorístico. Algo que ya se había experimentado exitosamente con el género de la caricatura. Dicha forma de expresión había sido ampliamente empleada por siglos para ridiculizar oponentes en la lucha por el poder y divulgar ideas casi siempre de tinte político. "No hace falta leer, basta con mirar una imagen con un mínimo de palabras para comprender bien cualquier problema" es pues el componente filosófico que sostiene al para entonces naciente género. Así pues se esperaba que el lector comprendería más sin realmente leer los mensajes ya que los visualizaría, y lo haría con mayor facilidad; también quedaría más a gusto y compraría más periódicos.



Imagen del inicio del film de Welles

De ese modo, con experiencias como la caricatura y los dibujos publicitarios para vender, fueron naciendo las primeras historietas, cuyo propio nombre ya disminuía su importancia y lo rodea de un aura de inocencia y fábula. Ese mismo pensamiento se mantiene con la traducción de "comic" a "comiquita", haciendo creer que si es risible está desprovisto de ideología. Nada más falso; contrario a esa creencia la

sabiduría popular sostiene que se dicen muchas cosas serias a través de los chistes.

"La historieta de dibujos es, sin duda, un nuevo medio de expresión, consecuencia de la rapidez de la lectura necesaria al hombre de hoy" sostiene el tomo 2 del Diccionario Universal del Arte de Pierre Cabanne. Señal no despreciable de que es un arte e importante. Cosa que muchos no creen por pensar, equivocadamente, que está dirigida exclusivamente a niños. O tal vez que no existe una industria con especialistas que elaboran y refinan el producto, llegando a veces a emplear estrategias deliberadas para influenciar a sus lectores.

3.- El género se diversifica y trasnmuta

Con el paso del tiempo surgen diversas corrientes de historietas y su audiencia se amplía. Lo que muchos aprecian como un medio para matar el tiempo, o para niños, ha dado paso a las críticas sociales, a la política, la contracultura, la religión, el erotismo, la pornografía, la ciencia ficción y otros temas. De la tira diaria en el periódico se pasa al libro de historietas y luego al álbum de colección. Y en muchos casos una industria hace acto de presencia con claras intenciones de lucro. **DC Comics** (tiene a su cargo Superman, Batman, Mujer Maravilla, La Liga de la Justicia entre otros), **Marvel** (se encarga de El Hombre Araña, Hulk, El Capitán América, X-Men entre otros) y **Disney** -nació en la pantalla- (El Ratón Mickey, El Pato Donald, entre otros) son ejemplos de las corporaciones que logran llegar con sus personajes y mensajes a todo el planeta. Inundan los mercados de venta con sus figuras y obtienen enormes ganancias. La repetición publicitaria termina entonces por machacarle en la cabeza al niño que su padre debe comprarle el libro de comic, la figura del super héroe de turno, la lonchera para el colegio asociada al mismo personaje, o el cepillo de dientes, la toalla o la sábana, el vídeo y el juego para vídeo consola. ¿Puede alguien pensar que ese mercadeo se hace sin expertos en venta y psicología infantil?.



Imagen del logo de DC Comics



Imagen del logo de Marvel Comics

Adicionalmente, hay casos donde el contenido del mensaje que se transmite en la historieta o sus derivados resultan polémicos para los padres o ciertos lectores no desprevenidos. Un ejemplo emblemático de esto que causó estupor en nuestro país sucedió hace décadas atrás, cuando se divulgó que en una historieta de Disney el pato Donald aparecía con un perro que respondía al nombre de "Bolívar". No pocos intelectuales protestaron por ello y se preguntaban la intención de la corporación norteamericana al seleccionar dicho nombre.

Frente al dominio de esas grandes corporaciones también existen iniciativas industriales de mayor modestia como "**Heavy Metal**" que publica historias de ciencia ficción ilustradas por grandes maestros del género, "**Chaos Comics**" (que ha logrado imponer una generación de personajes que se mueven entre el mundo de los muertos y el infierno. Héroe que tienen valores opuestos a los que arriba se mencionaron. Seres que enfrentan mundos que mezclan ideas del cristianismo con realidades ciudadanas. De modo que uno no sabe si catalogarlos como héroes o villanos, porque frente a una aventura actúan de un modo y en otra distinto. Lady Death, Purgatory, Evil Ernie son ejemplos innatos de ello.



Castidad



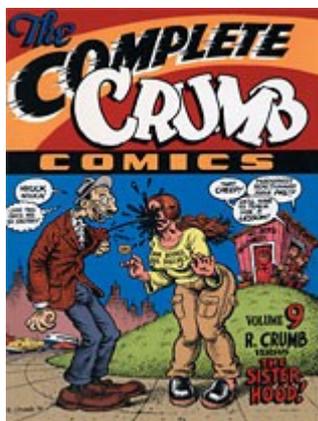
Ernie el Malo



Purgatorio

De manera que se dio vida a un proceso industrial sobre la historieta. Algunos escriben los temas, otros dibujan a lápiz, otros hacen el "entintado" y algunos colorean -hoy en día se pueden emplear computadores y agregar algunos efectos gráficos tediosos de obtener con el proceso manual-. Sin embargo el ánimo de lucro es tal, que a veces ese proceso no se respeta; en una entrevista que el gran guionista Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno hicieron en 1975, al reconocido dibujante Leopoldo Durañona, este último expresó "En Estados Unidos se llegan a hacer historietas únicamente dibujadas, y luego les piensan un guión".

También hay espacio para artistas de gran talento que se aventuran por sí solos. Si la suerte y el gusto del público les favorece, pueden llegar a tener su propio espacio de dibujos que cuenta la historieta en canales como HBO ("Spawn" de Todd McFarlane) -posteriormente Hollywood también le concedió su favor-. Otros casos más extraños son el de los artistas contraculturales. Robert Crumb con su particular estilo de figuras rollizas y mujeres de glúteos y piernas enormes, vendió su trabajo en la calle directamente al público para poder sobrevivir. De hecho era mal visto y perseguido en los años sesenta, porque el gobierno estadounidense lo veía criticando la lucha en Vietnam, defendiendo a los Hippies y el derecho a fumar Marihuana. Hoy en día sus personajes como "Mr. Natural", "WhiteMan" y el "Gato Fritz" -que llegó a la pantalla en los ochenta con una pobre película de dibujos animados-, se consideran íconos del anticonformismo. Paradójicamente, cualquier joven alienado puede llevar una franela con la figura de WhiteMan mientras que Crumb se cansa de burlarse de quienes usan ropas con sus personajes mientras desconocen los mensajes e ideas que los mismos proclaman.



Un album de R. Crumb

En otros casos el éxito financiero proviene del importante rol de los coleccionistas de historietas. Existe todo un mercado monetario sobre ejemplares pasados. Incluso el mismo se mueve también gracias a la Internet, que acerca a compradores y vendedores de todo el planeta. También acerca a los autores con sus lectores. Se da paso así a la oportunidad para que un coleccionista les solicite y obtenga alguna obra original y exclusiva de su propiedad. Y si el maestro se niega, no faltará otro artista que esté dispuesto a copiar el estilo del primero para constituir el producto deseado. Todo según lo permita su sólido bolsillo. Ya se han dado casos donde dibujantes son amenazados por la industria debido al hecho de que ilustren o hagan historietas con versiones que la corporación juzga viola sus derechos de propiedad de explotación comercial. Zimmerman tiene cientos de dibujos de alto contenido sexual con la mayoría de los personajes de historietas y dibujos animados que el mundo conoce. Se le ha advertido que no siga mostrando la vida sexual e intimidades de esos personajes que llegan a la mente infantil, pero se sospecha que el problema radica en que el ilustrador está obteniendo buen dinero por mostrarle a muchos el lado que ha estado oculto de esos personajes. Es decir, con su lápiz satisface las fantasías de alguna gente dispuesta a pagar por su habilidad.

4.- El gobierno estadounidense advierte el potencial de influencia

Los primeros grandes maestros del comic se nutrieron del arte tradicional y entre ellos del cine. Harold Foster estudió pinturas completas de Michelangelo Buonarroti antes de ilustrar *"Tarzán de los Monos"*, obra del gran escritor Edgar Rice Burroughs, que lamentablemente se desdibujó en su concepción de crítica social y dió paso a la idea de un blanco superior que salva y guía a un continente de negros primitivos. Alex Raymond y Milton Caniff copiaron las siluetas del cinematógrafo en blanco y negro en sus viñetas. Fijaron el lenguaje gráfico y la técnica del género. Con el pasar del tiempo varios de sus personajes fueron llevados a las pantalla (Flash Gordon imagen de la supremacía de los rubios ante Ming el desalmado, de claros rasgos mongoles). El Agente Secreto X9 que espía para los EEUU). El maestro Will Eisner estudió la literatura del género policial y vió muchos filmes de gángster para dar luz al *"Spirit"*, luchador clandestino y fuera de la ley que combate la delincuencia citadina bajo la vista gorda del jefe de policía Nolan, que curiosamente es un autorretrato del mismo Eisner. La idea de trasfondo es que a veces el dominio del crimen es de tal magnitud, que la sociedad requiere emplear a personajes que la defiendan casi con los mismos métodos de los malvados. En otras palabras el bien y el mal pueden llegar a ser casi lo mismo; esa misma justificación fue nuevamente empleada por los guionistas de los libros de Batman en los noventa para borrar la imagen de homosexual que el héroe adquirió tras la proyección seguida de su exitosa serie de los sesenta. La serie fue bastante fiel al personaje original de Bob Kane, que nació a finales de los treinta. En un mundo post Watergate la cercanía con Robin lucía sospechosa.



H. Foster y Tarzán de los Monos

Así Batman fue separado de Robin, se le emparejó definitivamente con la Gatúbela, quién le parió a "La Cazadora" y se le permitió torturar y en ciertos casos hasta matar a delincuentes de baja monta. Grandes dibujantes como Wrihthson y Don Newton se encargaron de aplicar una metamorfosis gráfica al carácter que le acercaba a la imagen del diablo.

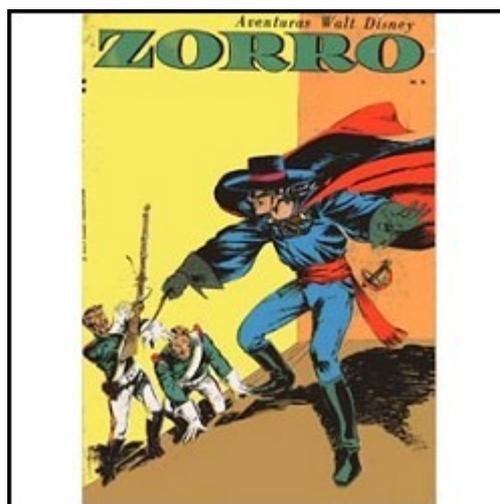
Pero el origen de justificar, sin no poca contradicción, las acciones reñidas con la ley para defenderla, fue anteriormente expresado con "El Spirit", obra maestra que mezclaba las aventuras, el romance y la justicia bajo el parecer del "american way of life". A partir de entonces la referencia de Eisner se hace obligatoria de estudiar, su obra es rica en creaciones, fabulosa por imaginación y técnica, y su estilo pictórico propio revela un conocimiento profundo del lenguaje filmico. Ese gran talento, que en su tiempo original pasó desapercibido y fue solo hasta los ochenta que se le reconoció su valor artístico. Casualmente coincidió con la llegada de Ronald Reagan a la Casa Blanca en Washington. Para ese entonces se hizo una película de corto presupuesto para la TV que pasó sin pena ni gloria.

Por otro lado, Supermán, Batman entre otros héroes del género norteamericano, representan a seres excepcionales que sin explicación alguna deciden quién es bueno y quién es malo. Combaten a los

supuestos malos y los entregan a las autoridades políticas, militares o las policiales del "establishment" para su seguro castigo. Resultan pues hartos conservadores del orden social y bajo el pretexto de que solo ellos están facultados para salvar al resto, se les provee de completa inmunidad para ser jueces y ejecutores. Nadie se queja de que ellos sean parte en el juicio, por ejemplo, lo de Superman con Luthor es ya un asunto personal sin embargo, el kryptoniano sigue gozando de total respaldo y nadie parece advertir tal posibilidad. Así pues, cualquier problema se sublima bajo el pretexto de tener un malo tan malo que no existe nadie que dude en forma alguna de que el sujeto realmente lo es. El arquetipo del favorecido con la imagen, colabora sustancialmente en hacer ver el rol de cada quién. Así el bello es bueno de por sí y el feo está condenado a ser malvado. Un código tan simple que cualquiera puede entenderlo y no amerita pregunta alguna.

Luego, ¿para qué hacerles un juicio justo si ya todos saben que es malo?. Es que hasta la imagen lo delata. Y esa imagen casi siempre se parece a la de personajes asiáticos, latinoamericanos o negros. Por su parte la belleza del héroe se acerca a la de la raza aria. De manera que hacer verdadera justicia resulta fácil. Basta ver su belleza y se reconoce a cada quién. No hace falta escucharle, ni molestarse en conocerle y menos comprenderle. El bien debe prevalecer sobre el mal y esa obligación moral es suficiente para justificar cualquier violencia. De ese discurso al de la ideología neoconservadora de la Administración Bush solo hay un paso. ¿Para qué esperar que el malo ataque primero? Eso sería contraproducente y nos debilitaría peligrosamente. Mejor lo golpeamos nosotros con anticipación porque ya sabemos que es el malo. Los medios de comunicación masivos mostraron su verdadera figura y dijeron que es el malo... por lo tanto queda justificado el ataque preventivo y se asegura el triunfo del bien.

En un principio el malo se identifica fácilmente, por su escasa belleza, posteriormente por sus malas intenciones... quiere adueñarse del mundo, pero con el tiempo el malo puede ser un político con ideas diferentes o uno que propone cambios radicales. Un ejemplo de ello es un personaje que nació en la TV y más tarde saltó a la historieta, "El Zorro". Zorro -Diego de la Vega- no duda en combatir los planes del "Águila"; planes para separar California de la madre patria España y cuando derrota finalmente el complot independentista ve ondear en el cuartel de Los Ángeles, con sumo orgullo y en compañía de su padre rico, el pabellón español. La excusa que se plantea al espectador para que desprecie el movimiento liberador es que el Águila es un ser malvado, egoísta, cobarde y traidor. Eso es suficiente para aclarar que es el malo y que Diego es el bueno de la partida. Nadie cuestiona si el pueblo merece ser manejado por España, ni se inquieta porque un conjunto de ricachones manden tras la voluminosa figura del estúpido Sargento García. Sea por medio de un buen vino o por obra de la escasa inteligencia del infantil militar, Don Diego casi siempre logra influirle de tal modo que el torpe militar hace lo que Zorro quiere. Preferible es entonces pensar que los ricos son tan buenos que velan por el bienestar de la comunidad. Son los que traen prosperidad al pueblo y merecen estar al mando.



*Libro de Historietas de Zorro de W.
Disney*

Para quien vio la serie de TV original "Zorro" deberá recordar que el Capitán Monasterio es defenestrado de su puesto solamente cuando ataca a los hacendados de los Ángeles. Cuando toca a la oligarquía. Allí se le dice hasta aquí te aguantamos. Nuevamente la excusa es que Monasterio es un tirano que maltrata a todos y en especial no se cansa de patear e insultar al inepto García. Con el éxito de la serie, el personaje saltó a los libros de historietas donde habilidosamente Disney agregó otros capítulos en los cuales Zorro luchaba contra Monasterio y se mantenía la misma perspectiva. La serie y los comics fueron magistralmente elaborados y fuera de ese, no poco importante trasfondo ideológico, ha sido el disfrute de generaciones completas, entre los cuales me cuento.

Algo parecido sucede cuando se incluye el elemento del erotismo gráfico en las viñetas. La imagen femenina puede resultar un disfrute visual y la revelación absoluta de quién es la buena del cuento. ¿Quién va a dudar de que *Marvila* es realmente la buena? La cadena televisora estadounidense se aseguró con la ex Miss América Linda Carter de despejar cualquier duda cuando llevó al personaje a TV. Los ratings crecían mientras la vestimenta de Linda se reducía. Entonces la idea básica del dibujante es que uno quede embobado mirando lo que no tapa el cada vez más diminuto traje de la Mujer Maravilla y no se le pregunte a ella quién la facultó para lanzarle una soga que atrapa a cualquiera y de paso le obliga a decirle la verdad de cualquier pregunta que ella haga. Mucho menos preguntarle porqué le partió la mandíbula de un solo golpe al árabe o al negro que le respondió groseramente. Si uno duda de sus buenas intenciones bastará con mirar las estrellas que tapan sus caderas o el águila que le sirve de sostén. Se comprenderá entonces que ella defiende los intereses estadounidenses, luego está garantizado que realmente combate a los malos. Tan buenota y estadounidense... nada más hay que preguntar. También resulta de provecho recordar que La Mujer Maravilla aparece en sus inicios combatiendo a los nazis y que en su doble rol de personalidad secreta, trabaja con los militares.



*Imagen de la serie de TV de La
Mujer Maravilla*

Pero si el espectador no queda suficientemente convencido con el caso anterior puede leer "*El Capitán América*", cuyo nombre no da pie a ambigüedades. Y su traje con barras y escudo con estrella blanca menos. Además Steve Rogers era un alfeñique que sirvió de cobaya al ejército estadounidense en un experimento para generar un batallón de súper soldados aliados que combatieran a Hitler. Asombrosamente uno de sus enemigos, aunque nazi, lleva una máscara peculiar y recibe el nombre de "*Calavera Roja*". En las historietas resulta común ver al capi, como le dice el Hombre Araña, encabezando batallones del ejército estadounidense en el campo de batalla europeo. Aquí no hay error posible, el Capi representa a EEUU y ello justifica que ande por todo el mundo partiéndole el alma a quienes él diga son malos, delincuentes, narcotraficantes, mafiosos o terroristas.



Historieta del Capitán América

Todas esas obras han sido muy bien elaboradas, tan maravillosamente hechas que casi nadie cuestiona su trasfondo ideológico. Grandes artistas como Kane, Kirby y Falk fueron quienes concibieron y dieron vida, en forma magistral, a todos esos personajes. Y el producto resultó de primera calidad. Tanto que el gobierno norteamericano lo empleó deliberadamente para soportar la moral de sus soldados de infantería durante la segunda guerra mundial. Para aquellos más rebeldes, que veían un contraste significativo en su teatro de operaciones real y no terminaban de aceptar la versión de la historieta -la que el gobierno pedía se divulgara con dibujos- estaban las Pin-Ups. En Viet-nam aparecería el LSD.

Posteriormente, en los cincuenta el furibundo senador anticomunista MacCarthy logró imponer un código de censura para las historietas. Para ese entonces el gobierno de EEUU se apoyó en la obra de un solo psicólogo para decir que la floreciente industria, que para ese instante abordaba temas como historias de terror (*Cuentos de la Cripta*) y describía asesinatos y violencia doméstica, estaban dañando la mente de la juventud estadounidense. El efecto fue de autocensura en los artistas e industria y hubo que esperar a los sesenta, bajo la turbulencia de esa década, para que aparecieran héroes controversiales como "*El hombre araña*".

Spiderman no tienen claro si deben emplear sus superpoderes para hacerse millonario o debe combatir el mal. Peter Parker ha oscilado entre la vida mediocre de un fotógrafo norteamericano, hundido en la vertiginosa metrópolis de New York, sin tener como pagarse un fin de semana con Mary Jane Watson en un hotel cinco estrellas de Acapulco y los combates con el *Duende Verde*. Su éxito lo catapultó al dibujo animado en los setenta, en TV en los ochenta y ahora es cuando domina la gran pantalla. Resulta curioso que sus dilemas originales se han reducido por obra de los guionistas de Hollywood y han sido sustituidos por cada vez más espectaculares efectos especiales.

"*Hulk*" -rechoncho- es un científico que trabaja para los militares de EEUU y cuyo accidente lo coloca en contraposición con los mismos. Una relación de amor odio con ese cuerpo militar. "*Iron Man*" es un exitoso rico que decide defender a su país, obviamente EEUU, y se hace construir un traje especial con tecnología de avanzada. Su principal archienemigo originalmente es "El Mandarín" de evidente estereotipo chino. "*Thor*" el dios del trueno es una adaptación desfigurada del personaje de la mitología germánica. Y ahora resulta común que si usted le pregunta a un ciudadano estadounidense por "Thor" pensará en el personaje de la historieta y desconocerá la mitología real. ¿Quién dice que la historieta no puede llevar su mensaje a las masas y trastocar otro previo?

Todas esas obras nacen bajo el sello de "Marvel Comics" quien impone un nuevo estilo en el dibujo, con mayor acción y que llega a su cúspide con los "*X-men*". Historieta de gran éxito que ha terminado de proveer más ganancia a la corporación con su saga de tres historias en el cine.

"*Wolverine*" -Lobezno- es un héroe que no se caracteriza por pensar mucho antes de atacar; mucho menos por tratar de resolver los problemas con diálogos. Resuelve sus escasos dilemas filosóficos a través del

jefe mutante "Xavier", quien le convence muy fácilmente de que "Magneto" y sus seguidores son los malos. De allí para adelante, sólo hace falta puños, patadas y bofetadas. No hay tiempo para razonar y menos para dudar. En otras palabras, Marvel disminuye la tendencia que estableció con sus superhéroes que vacilaban en su accionar diario.



Wolverine vs Batman

5.- La convergencia de medios de comunicación es otra forma de sostener a la historieta

La industria de la historieta apuntó en sus inicios a sindicatos de artistas, pero más tarde estos se redujeron sustancialmente y dio paso a las empresas elaboradoras de libros de historietas. Se afinó el proceso de producción y distribución. Se contrataron escritores para hacer los guiones, bajo el lenguaje propio del medio. Se emplearon dibujantes, algunos para hacer el dibujo a lápiz, otros a tinta y unos últimos para colorear.

En nuestros días, las grandes corporaciones reclutan a dibujantes de todo el planeta y le encargan su parte en el proceso de producción. Muy difícilmente reclutan escritores. Las ideas las ponen ellas. Por otro lado, DC y Marvel se enfocan en los filmes millonarios con muchos efectos especiales. La razón de esa estrategia es que allí se obtienen mayores ganancias. Es por eso que mucha gente tiene confusión para reconocer a la historieta real. Porque esta se ha interrelacionado con el cine, la televisión, la consola de vídeo y la Internet. Por ello una gran cantidad de gentes le acomoda el término de comiquita o "comic" a los dibujos animados, a la proyección de personajes que nacieron como seres de las historietas y posteriormente son llevados a series de televisión, al cine o a los video juegos.

Incluso hay parodias gráficas y obras escritas en paralelo de ciertos súper héroes que se consiguen fácilmente en la red. Relatos de Batichica violada o versiones de "Jane" -la compañera de Tarzán- ilustrada por un artista ruso que copió a la perfección el estilo de la heroína que dibujaron en Disney son ejemplos de este hecho.

Así pues, la convergencia de otros medios con mayores recursos audiovisuales para representar figuras originales del papel periódico, permite aumentar su trasfondo ideológico mientras que muchos adultos presumen de que si es para niños es que no posee un mensaje filosófico inherente. Creencia absurda porque muchos de ellos han sido receptores pasivos de ese tipo de mensajes y no poseen conciencia de ello. El medio resulta entonces más poderoso de lo que parece. Transmite ideas y parece para la mayoría no hacerlo de modo alguno.



Hoja de Historieta moderna de DC Comics

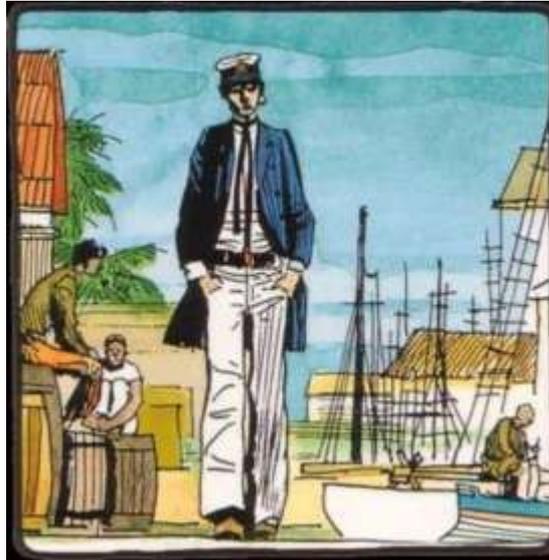
6.- Los otros países responden lentamente con su propio estilo

En el viejo continente el predominio de artistas solitarios y el hecho de existencia de pocas corporaciones de historietas ha permitido que surjan obras que se escaparon del concepto ideal y profundizaron en otras audiencias más maduras. En los cuarenta Jesús Blasco y otros grandes dibujantes españoles, elaboraban páginas completas de *"Flash Gordon"* o *"Mandrake el Mago"* que no llegaban a tiempo para la imprenta. Eso los consolidó como maestros del género y les permitió dar sus primeros pasos independientes. Pepe González con su *"Vampirella"* obtuvo tal éxito que el personaje saltó para la industria norteamericana del dibujo y luego al cine.

De forma que progresivamente se reveló una tendencia a que el héroe fuera sustituido por una heroína de curvas generosas. Así es como en lo sesenta aparecen *Barbarella* -que Roger Vadim plasmó en el celuloide con una Jane Fonda que entonces se iniciaba-, *Valentina* de Crepax, que revolucionó la estructura de viñetas y páginas y, en los noventa la espectacular *Druuna* de Serpieri que ya tiene su juego para PC. *Druuna* mezcla una excelente historia de ciencia ficción, un altísimo contenido erótico y un grafismo que replica la realidad casi fotográficamente. Mientras, en los EEUU, se había desarrollado un

fenómeno parecido y casi paralelo con "*Wanda la Perversa*" que publicaba Penthouse como un inserto en su revista pornográfica y que satirizaba la política y cultura del momento.

Es así como artistas como Crepax, Moebius, Pratt, Azpiri, Altuna, Manara y otros, que se cansaron de hacer obras para editoriales de segunda consiguen tiempo para desarrollar sus propias historias. Trabajos en donde conforman desde el guión hasta la obra final lista para reproducir. Se presentan pues, personajes como "*Asterix y Obelix*", "*Tin-tin*", "*Giussepe Bergman*", "*Corto Maltés*" y obras como "*El Click*", "*El perfume de lo invisible*", "*Necrón*", "*Ficcionario*", etc. "*Totem*" y "*Metal Hurlant*" son ejemplos de publicaciones que lograron obtener una no despreciable reputación y periodicidad seria. "*Kizz Comics*" de un corte pornográfico ha sobrevivido todavía.



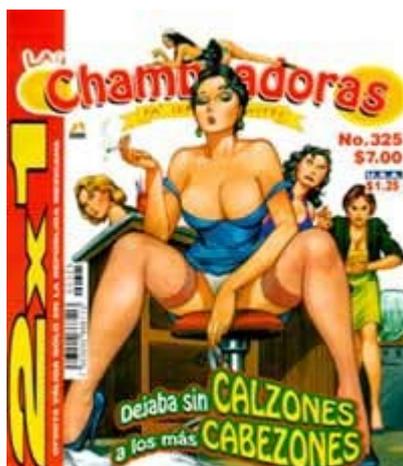
Corto Maltes de H. Pratt

En América latina la respuesta también fue de carácter propio. Una primera etapa de la tira diaria fue de un predominio humorístico. Grandes artistas sureños concibieron personajes como "*Avivato*", "*Ramona*", etcétera. Y algunos que lograron escaparse del ámbito geográfico fueron Quino y Fontanarrosa. Algunos personajes de renombre han sido "*Mafalda*", "*El Eternauta*" y uno que ha desafiado exitosamente la barrera del tiempo y las fronteras geográficas es "*Condorito*", que hasta ha sido objeto de considerables operaciones financieras para obtener su uso exclusivo en un reconocido portal y motor de búsqueda de la red. En los noventa publicaciones como "*Fierro*" dieron paso a otra generación de dibujantes. Breccia, Zanotto y otros más lograron ser conocidos fuera de su tierra. Colombia y la Editorial Cinco intentó explorar su propio camino a la vez que reproducía los clásicos de los héroes de la Marvel. Es así como aparecieron "*Kalimán el hombre increíble*", "*Tamakún*" y muchos otros héroes que aunque de fisonomía aria llevaban prendas de vestir hindúes y nombres foráneos.



Mafalda de Quino

En los últimos años una industria poderosa en México ha dado paso a una serie de publicaciones para adultos con una variedad de temas que van desde el Oeste, hasta el erotismo subido de tono, pasando por las historias cómicas. "*Las Chambeadoras*", "*Bellas de Noche*", etc. son ejemplos del estereotipo de hembra humilde que por gracia o desgracia debe apelar a su feminidad para progresar en la vida. Y no pocas veces la mala suerte la acompaña. Las obras son de un mensaje muy cuestionable, pero algunas facturas del dibujo y coloreados resultan de altísima calidad.



Libro de Historietas de "Las Chambeadoras"

En Venezuela pioneros como Sancho dieron luz a "*Don Prudencio*" -llanero venezolano con más sesos que muchos Phds-, Hallaco al "*El Magistrado*" -con clara alusión a un dictador con fisonomía gomecista-, el chileno Alberto Vivanco, con muchos años residenciado en nuestro país, crea "*Lolita*" cuya inocencia contrasta con sus generosas protuberancias. Este personaje comúnmente se reduce a una única ilustración y rompe con la idea de una tira o un libro de historieta. Algo parecido con el caso de "*Panchita*".

En los sesenta surgen esfuerzos loables con la revista tricolor "*Kari*" -un indígena que defendía el bien en el Amazonas-, "*El Sute José La Cruz*" -llanero que no vacilaba en enfrentar peligros- y "*Alado y los Bucaneros*" -ciencia ficción con reminiscencia de Star Trek- del ilustrador Angel Parra hicieron historia para ese entonces.

Más tarde Jorge Blanco crea un grupo de seguidores con su célebre "*Naúfrago*" que poseía un estilo propio que le hacía inconfundible. Jesús Torrealba combina erotismo y humor para difundir "*La Yuleisy*" en la Internet, lugar en que pueden aparecer personajes de heroínas que se desnudan con facilidad, "*Andrea Sade*" es otra de sus invenciones que pasó del folletín "La Guacharaca" a la red. En Internet se puede leer las aventuras de alto contenido sexual de "*Carmen Futura*", producto del artista Seneco. "*El Ranchito*", "*El Patriota*" y "*Victoria sin sostén*" son obras del fructífero Omar Cruz que salta de la ilustración a la historieta según se requiera. "*Venezuela en Comics*" es una reciente iniciativa de publicación que ha retomado el banderín de otros intentos que cayeron en el olvido como "*Click*". Tampoco se puede dejar de mencionar que en Octubre del 2004 el Museo de Bellas Artes de Caracas presentó entre sus exposiciones una llamada -Sala Triple X- en la cual varios dibujantes de historietas eróticas o pornográficas pudieron divulgar parte de su obra.



*Jesús Torrealba en plena labor
artística*

Caso aparte es la industria japonesa. Su triunfo ha sido tal que un sub-género fue acuñado "manga". Así por ejemplo una familia o un artista único produce cientos de páginas de un personaje que se venden a bajo costo en una edición rústica con muchos otros personajes. Si alcanza un éxito suficiente, salta a su propia publicación y si sigue la ganancia de reales, a una serie de dibujos animados en TV conocida como "animé". "Astro Boy" -Tesuwan Atom en su idioma original-, "Mazinger Z", "Los Caballeros del Zodiaco", "Dragon Ball" son ejemplos de esto. En la red se consiguen grupos de seguidores que discuten sobre cualquier detalle de lo que sucede con ellos. El dominio parece amenazar a la industria estadounidense y ya no pocas voces en los EEUU se han alzado para prevenir sobre la "invasión asiática ideológica", con sustancial apoyo de su estable industria de dibujos animados para TV.



Astro Boy

Tampoco se puede olvidar a algunos estudiosos que opinan que en cierto modo se está construyendo algo parecido a una mitología moderna. Superman, Batman y El Hombre Araña se nutren de los comentarios y críticas que millones de seguidores escriben en la Internet sobre su evolución diaria. Cualquier libro o película es de inmediato revisada y contrastada por fanáticos que tratan de conseguir coherencia o contradicciones con cualquier aventura del pasado. Y muchos ciudadanos estadounidenses saben reconocerles pero no conocen la obra y el pensamiento de Jefferson, Franklin o Abraham Lincoln. Para el resto del globo hay tristes ejemplos de países en donde el Hombre de Acero es más conocido que su

prócer de independencia.

7.- Algunos ejemplos evidentes

En esta sección se pretende mostrar algunos ejemplos claros, de como se transmiten mensajes ideológicos en las historietas. Nos enfocaremos en aquellos que nos lucen perturbadores pero, es necesario expresar que hay mucho material en el cual los mensajes si lucen apropiados; en nuestro caso se seleccionó algunas narraciones en las cuales se combate el delito extrañamente, se promueven valores cuestionables y se inculca apoyo a gobiernos políticos reales en el mundo. De nuevo hay que recordar que esta ideología, a menudo se siembra en mentes infantiles que aún no terminan de desarrollarse y son más proclives a aceptarlos con facilidad.

SUPERMÁN

Caso No. 1: En el número 2-1344 del 16 de Diciembre de 1981 "Supermán", de la Editorial Novaro S.A., se describe como el alienígena kriptoniano se ve envuelto en el caso de "El conteo de la computadora asesina". En la segunda viñeta de la página 4, Jimmy Olsen le informa a Supermán, que recién escuchó la señal de alarma del joven periodista, "*La agencia de seguridad nacional te necesita ahora...*". En el siguiente cuadro se observa al hombre de acero llegando a un edificio que luce exactamente igual al Pentágono estadounidense. "*He llegado, señores ... ¡Oh! ¡Esto parece algo serio!*" y a continuación varios hombres, con uniformes militares, le explican a Kal-El la ocurrencia de una emergencia que ha hecho que unos misiles balísticos intercontinentales se hayan disparado automáticamente. Algo más adelante se observa a Supermán dejando el Pentágono y llegando a una ciudad que luce muy parecida a Moscú -una estructura semejante a las catedrales del Kremlin fueron dibujadas-. Evita la destrucción de dicha ciudad y expresa "*Y pedí que destruyan los otros cohetes*". La pregunta obvia es, ¿puede el lector pensar entonces que Supermán colabora con las fuerzas militares norteamericanas?

Caso No. 2: El número 2-1384 del 23 de Septiembre de 1982 "Supermán", de la Editorial Novaro S.A., cuenta la primera parte de "Pesadilla de Neutrones". En la página 22 que se describe como epílogo, se observa una viñeta en la que aparece Clark Kent narrando una noticia en la pantalla de televisión diciendo: "*El aniversario del Planeta será mañana, amigos. Asistirán con el presidente, Supermán y otras personalidades...*". La continuación de la historia tuvo lugar en el número 2-1388 del 21 de Octubre del mismo año. Allí se despeja dudas acerca de cuál presidente se trata; en la tercera página se observa una viñeta superior que se extiende a lo largo de la página y que muestra a Morgan Edge, dueño de WGBS, que incluye a El Planeta, expresando a dos figuras "*¡Que gusto, señor presidente!*". El dibujante claramente hizo un esfuerzo, y lo consiguió, por representar a Ronald Reagan y su esposa Nancy. En las siguientes páginas se mantiene el dibujo con clara alusión a Reagan y en la página seis el hombre de acero combate a Neutrón y expresa: "*Esperaba que él no se aprovechara de la situación. Estando aquí el presidente, sería un desastre...*". En la última página de la historia, después de que supermán derrota a neutrón se observa una viñeta en la cuál el presidente levanta la mano, saludando al kriptoniano y dice: "*Vean a un verdadero héroe. Supermán es el mejor aún*". Cabe entonces otra pregunta ¿puede un lector asociar a Supermán como amigo del gobierno estadounidense?

Caso No. 3: En la portada del número especial del 5 de Septiembre de 1978 "Supermán vs. Muhammad Ali", de la Editorial Novaro S.A., el gran dibujante Neil Adams, ilustra un "ring" de boxeo que enfrenta Supermán contra el gran campeón boxístico Ali. Entre los espectadores de primera fila aparece una figura de espaldas que luce muy similar a Batman y de nuevo el dibujante hace un esfuerzo, que también es fácil de apreciar, por representar a Jimmy Carter y su esposa Rosalyn. La historia narra como una raza de alienígenas denominada "scrubos" amenazan a la tierra entera y obviamente Supermán es llamado a defenderla. En la última viñeta de la página ocho el kriptoniano le replica a Muhammad que le dice que él debe ser quien defiende a la tierra: "*¡Estoy naturalizado por todos los países que hay en las naciones unidas, Ali!*". Cosa que el famoso boxeador no puede discutir -se da por sentado que las naciones unidas son una maravilla- y solo le permite responder: "*Bueno no pelees. Él es el malo*" mientras señala al

emperador scrubo Rat-Lar, a quién Supermán sostiene en lo alto en actitud amenazante. En la página 12, un scrubo señala en su pantalla al hombre de acero y alterado expresa: *"Piensen en esa capacidad destructiva multiplicada millones de veces. Una sociedad que confía en la iniciativa de un solo individuo". "Eso conduce al caos"* agrega en el siguiente cuadro. La lectura del dibujo obliga a que el lector mire la parte superior de la siguiente hoja y allí otro dibujo del líder scrubo agrega: *"Individuos así son una amenaza para toda la galaxia. Constituyen... un peligro potencial que puede destruir el imperio del orden que nosotros hemos establecido"*. Otro globo en la misma viñeta permite añadir: *"Debemos imponerles nuestro control antes de que nos exterminen. Deben aceptar el orden y la paz que nosotros pedimos. Si no aceptan todo eso, tendrán que enfrentar la destrucción"*. Resulta curioso observar como esa justificación argumental se le asoció para entonces al villano de la historia y aquí hay que señalar, que para esa época el gobierno estadounidense no empleaba la idea del "ataque preventivo". Según ese instante, el malo era quién hacía uso de la agresión inicial y ello concordaba con lo pregonado por EEUU y simbolizado por el ataque japonés a Pearl Harbor. Examinado este asunto bajo la lupa moderna, cualquiera podría pensar que Bush es el Scrubo alienígena.

Hay que mencionar algunos aspectos curiosos que trae la misma historieta. En la página 14 Supermán y Alí discuten acerca de quien representará al planeta Tierra en la lucha por su supervivencia -a nadie se le ocurre pensar que otro ser del mundo pueda optar a ello y mucho menos a alguien que no sea estadounidense- y el scrubo le habla al kriptoniano: *"¡Espera! ¿Y si anulamos tus poderes? ¿Y si ambos pelean en igualdad de condiciones? Contesta"*. A lo que el superinteligente hombre de acero replica: *"Eso es una ridiculez de las peores que he oído jamás"*. Una página más allá Luisa Lane refuerza la idea de que nadie más puede representar a nuestro planeta al comentarle a Olsen: *"Igual yo, Jaime pero es así. Sólo nos queda... esperar y tener fé en esos dos hombres. Es hora de dar esa gran noticia al mundo"*. Mensaje que nuevamente se trasmite en el último dibujo de esa misma página que muestra a Luisa narrando en un estudio de TV la noticia, con una imagen de Supermán y Alí volando de espaldas al espectador mientras la periodista expresa: *"Ésta es la última imagen que tenemos de los dos campeones. Esperamos que juntos hallen una solución al problema mundial"*. En la página 19 una imagen muestra una sala de control de misiles nucleares llena de militares con uniformes parecidos a los de la extinta Unión Soviética. El cuadro de narrador externo al hecho dice: *"Mientras Supermán y Alí se preparan para la pelea, no todas las naciones esperan con calma y paciencia lo que ha de venir..."*. Seguidamente se agrega: *"Un país en especial ha decidido defenderse..."* mientras el militar al mando dice en voz alta: *"¡Tenemos la orden del primer ministro! ¡Fuego!"*. Luego se ilustra el lanzamiento de los misiles y su fracaso. Los scrubos amenazan ferozmente por el acto fallido y las siguientes viñetas muestran a un presidente, similar a Jimmy Carter llamando de emergencia a la ONU para protestar por la iniciativa. *"Las Naciones Unidas se reúnen en asamblea extraordinaria en un esfuerzo por salvar a la Tierra y a toda la humanidad..."* sentencia otro cuadro con texto que acompaña la imagen del edificio de la ONU en Nueva York.

Así entonces, la historia transcurre y alguna páginas adelante se muestra a todo el planeta tierra siendo espectador pasivo del combate de Muhammad Alí contra su rival scrubo Hun'Ya. Nuevamente la familia presidencial Carter aparece observando la transmisión universal, que por "casualidad", entre todos los posibles comentaristas, recayó en Jimmy Olsen. Entre los mensajes de texto que aparecen dichos por Olsen están los siguientes: *"Hay algo que todos tenemos: es..."*, *"...el instinto de supervivencia, y luchamos..."*, *"...para que nuestro planeta no sea aniquilado con sus habitantes"*, *"el emperador del planeta más poderosos del universo les ha dicho que somos una amenaza potencial; pero..."*, *"...no es cierto. No mostramos jamás nuestras intenciones por medio de una pelea, como les han dicho. Peleamos..."*, *"...porque nos vemos forzados a ello mediante la amenaza abierta de..."*, *"...acabar con la tierra y su gente..."*. Aquí hay que expresar dos preguntas que hay que hacerse: ¿Se puede ignorar el componente ideológico de esta historia?, ¿se parece este discurso en algo con el de la doctrina de política exterior de los EEUU a finales de la década del setenta?

La historia termina con la victoria de Alí contra el representante scrubo y Supermán derrotando a casi toda la flota imperial que amenaza la tierra. Rat-Lar es destronado de su cargo por Hun'Ya que le dice claramente frente a todo el universo: *"¿Será posible que seas tan ciego, Rat-Lar? ¡Nadie te va a ayudar! ¡Eres cobarde y traidor! ¡Demostraste tu falta de honor!"*. Luego añade: *"¡Has manchado el buen nombre de los scrubos en toda la galaxia! Y eso nos llena de oprobio y vergüenza"*. *"¡No.. No... No! Yo sólo..."* responde Rat-lar en el suelo mientras que quién le secundó en sus planes hasta hace instantes le agrega: *"¡Silencio! ¡Vas a ser juzgado por nuestras leyes, y por lo pronto ya no eres emperador de los scrubos!... ¡Irás a prisión!"*. Final de la historia, Hun'Ya sucede a Rat-Lar como emperador y establece

amistad con Superman, Ali, Lane, Olsen mientras sostiene que su predecesor "*¡Era un tirano!*". Nadie pregunta si eso ha sido un golpe de estado y menos quién eligió a Hun'Ya; por el contrario, sabemos que todo esta bien porque los scrubos ahora son grades amigos de Superman y su entorno.

Caso No. 4: La edición especial de 1993 denominada "La Muerte de Superman", de DC Comics -para entonces una subsidiaria de Warner Bross- y editada en México por Editorial VID, tiene otros ejemplos interesantes. Por ahora solo vamos a centrar la atención en la página 46; en la primera viñeta vemos Superman entrevistado en un estudio de TV, que responde a una estudiante que le acaba de cuestionar con la siguiente frase: "*¿Acaso nunca se cansan de todos esos golpes y violencia? Creo..*", "*...que hay mejores formas de solucionar las cosas, que romperse la cara*". El dibujo muestra parte de la cara de Superman que mira directa y fijamente al lector mientras responde firmemente: "*Yo también quisiera que no fuese necesaria la violencia. Pero es el precio a pagar para lograr un mayor beneficio. Como héroes protegemos ese beneficio...*" Preguntas inmediatas que vienen a la mente: ¿hay algún trasfondo filosófico en ese mensaje? ¿hay ideología en ese texto para una mente infantil o adulta?



EL LLANERO SOLITARIO (THE LONE RANGER)

Caso No. 1: El tomo extra número 2 "El Llanero Solitario", de la Distribuidora Continental S.A., contiene varias historias; una de ella se titula "El asalto de los apaches" y comienza describiendo como una diligencia es asaltada por un grupo de indios apaches. "*¡Son indios!*" exclama alguien mientras que una joven rubia se abraza a su madre y expresa: "*¡Oh! ¡Nos matarán!*". Seguidamente una flecha le pasa rozando la cabeza. "*¡Hija mía! ¡Abrázame y que dios nos proteja!*" le responde su madre temerosa. Dejando de lado el acto violento, el lector es llevado a la historia mostrando un solo caso de la moneda. Nadie expresa la razón por la cuál los indios pelean, no se menciona que defienden su tierra, mucho menos se indica que en un principio ellos fueron víctimas de la agresión de los blancos, quienes les invadieron y más tarde circunscribieron a vivir en reservaciones. Por el contrario, el argumento nos lleva

a ver a los indios como villanos ya que mientras masacran a los pasajeros un cuadro de texto sostiene: "La matanza fue horrible...". Para reforzar el rol de malvados de los indígenas, el dibujante muestra a la muchacha rubia en el suelo, resignada a morir mientras exhibe generosamente sus muslos. El líder de los apaches, Águila Azul, la vé y detiene su asesinato a la vez que le dice a uno de sus compañeros: "¡Alto Cuervo Negro! ¡Ella será para mí!". De ese modo se aclara al lector el rol de pillos y vándalos que se le asigna a los indios, en forma semejante a muchos filmes de Hollywood. La intervención del Llanero ha sido justificada, para restablecer el orden y la ley. La historia termina con la muerte accidental y horrible de águila azul mientras que el llanero expresa: "¡Ha pagado sus crímenes! ¡Pero el castigo ha sido terrible!". El resto de los indios son llevados ante el sheriff más cercano y se deja a la rubia Elena que deberá contactar a su padre para reparar su vida.



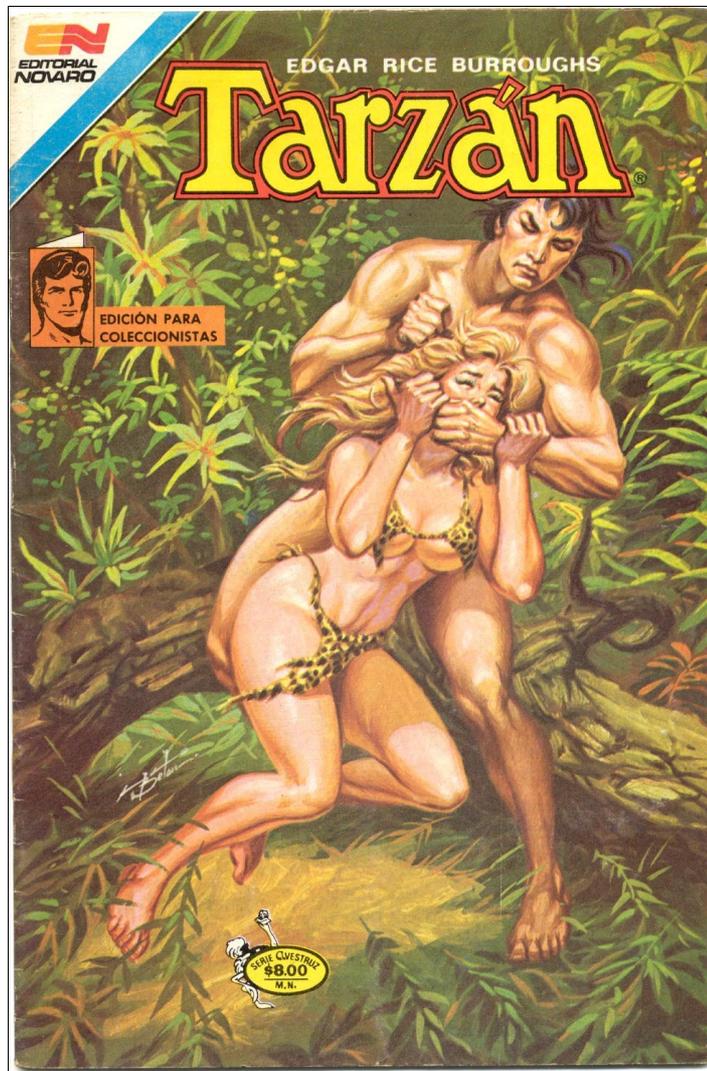
Caso No. 2: Otra historia del mismo tomo se denomina "El llamado de la sangre". La misma narra a un blanco delincuente, Billy Jones, a punto de ser colgado por la justicia. De improviso un indio comanche irrumpe al inicio de la ejecución y le ayuda a escapar. El Llanero y Toro -de nombre original tonto en el idioma inglés- presencian la escena y admiran el valor del indígena, que recibe por nombre lobo gris, mientras se preguntan porqué hizo semejante acto. Unas viñetas más adelante el lector se entera de que lobo gris es un jefe de su tribu que se arriesgó a salvar al bandido blanco porque es un hijo abandonado del mismo. Posteriormente la historieta describe como Kemo Sabay y Toro les persiguen y capturan. Los entregan al sheriff y se despiden sabiendo que ambos serán ejecutados en la horca. "¡Nos vamos! ¡No me gustaría ver morir a un valiente! ¡Luchó con bravura para salvar a su padre! Desgraciadamente, su padre era un maleante... ¡Arre ya Plata!". La historia culmina con lobo gris sentenciado a muerte por ayudar a escapar y proteger a Jones. El Llanero no se molesta en tratar de divulgar ante el sistema judicial su parecer, tampoco refleja que la sanción le parezca desproporcionada, ni expresa que puedan haber atenuantes en el caso; mucho menos confronta a quienes han aplicado la justicia. Prefiere escapar y volver a su rol de defensor acérrimo de la ley establecida. Al lector se le deja un mensaje de hay desgracias que no se pueden evitar y son cosas de la vida. Más vale no entrometerse en ellas.

Con estos dos ejemplos uno se vuelve a preguntar: ¿Hay simpleza en los mensajes que se transmiten? ¿Se pretende hacer que el lector justifique el "status quo"? ¿No se está justificando una actitud moral?

TARZÁN

Caso No. 1: En el número 3-119 del 24 de Diciembre de 1980 "Tarzán", de la Editorial Novaro S.A., se

cuenta la historia llamada "El Pantano de Mangrove". Allí el hombre mono es súbitamente perseguido por unos nativos de raza negra, los Issos, según las propias palabras del protagonista. Después de oponer resistencia es dominado por la desproporción de sus atacantes y se le conduce ante una pelirroja atractiva que luce un seductor y reducido atuendo, la reina Mara. Ella le explica que le capturó para salvarle la vida, ya que ese pantano es un lugar donde unos seres extraños, semejantes a grandes salamandras que montan reptiles tan grandes como dinosaurios y emplean boleadoras de cristal, atacan y matan a quienes se les atraviesan. Tarzán puede observar un ataque y escapa con Mara y algunos pocos de sus seguidores a las murallas de su reino. Durante la noche se le brinda una hospitalidad extraña que incluye a otra mujer blanca, sucintamente ataviada, que dice ser una doncella y en forma extraña se encarga de llevarle la cena a su habitación. Antes de la medianoche un Tarzán que dormía es despertado por la presencia de la reina Mara que se le acerca silenciosamente para hablar. En la página 7 la primera viñeta muestra a Mara contando al rey de la selva que fue robada por los Issos y obligada a ser su reina. Pero lo singular es que cuando Tarzán le pregunta porqué no eligieron una mujer de su propia tribu ella responde: *"El color de mi cabello y mi tez blanca parecen fascinarles a los issos"*. Luego agrega: *"¡Pero quiero escapar! ¡Añoro a mis familiares y a mi tribu! ¿Me llevarás contigo?"*. Hasta este momento uno puede preguntarse: ¿existe algún tipo de racismo en esta historia?. Este tipo de tema se repite y así por ejemplo en el número 3-138 del 17 de Septiembre de 1981 de "Tarzán" se ilustra la historia "La reina de los cabellos de oro". Esta vez el hombre mono escucha a un blanco armado que le cuenta que va en busca de su hija Nancy que fue capturada hace quince años por unos nativos. En la segunda viñeta de la página dos el blanco da una respuesta de antología a Tarzán que le pregunta porqué espero tanto para buscarla: *"No es seguro, pero pudiera ser mi hija una reina de negros salvajes que habitan en lo más intrincado de la selva. Necesitamos un guía"*. Tarzán acepta el trabajo porque ha oído de *"una muchacha rubia de fiereza increíble"*. En efecto la reina Lorel resulta ser Nancy y Tarzán se las arregla para someterla y llevarla ante su padre, quién no comprende el deseo de la mujer de rechazar ir a la ciudad, ingresar a un colegio y ser una mujer civilizada, según palabras de su propio padre. La primera viñeta de la última página contiene toda una gama de mensajes que resultan alarmantes: *"Lorel miró a los negros con tristeza, luego habló decidida..."* indica el cuadro de texto que inicia los mensajes. *"Yo me quedo aquí, papá. Ésta es mi tierra. No me acostumbraría a vivir en la tuya"* le dice la muchacha rubia al padre que le replica: *"¡Es absurdo lo que pretendes! ¡No puedes seguir siendo una salvaje!"*. Como si fueran pocos todos estos hechos, la portada del libro de historietas contiene una excelente ilustración de Beton que muestra al rey de la selva sujetando por la fuerza, a una espectacular rubia, cuyos encantos apenas se cubren por lo diminuto de su traje y que se resiste a ser tirada por los cabellos y tapada de boca. La imagen resulta seriamente sugestiva en cuanto al tema de la violencia contra la mujer.



Caso No. 2: El número 3-149 de "Tarzán", serie avestruz del 18 de Febrero de 1982 con la Editorial Novaro, narra una historia denominada "El arma mortal". Muy bien dibujada dicha historieta, se inicia con la imagen de un portaviones "Lobo de Mar" en maniobras militares cerca del África nororiental. El almirante O' Connors dirige la flota y más abajo vemos un bombardero con letras que dicen "USAF" despegando. Posteriormente un caza, similar a un Harrier y con las letras "Navy" despegando del portaviones conducido por Joe Decart, piloto de pruebas de la marina como más tarde se enterará el lector. Este moderno avión sufre una avería y es cuando Tarzán entra en escena observando el hecho desde el tronco de un árbol. Decart apenas tiene tiempo de eyectarse y ya presume que hubo un sabotaje. La razón de fondo es que él iba a probar una nueva arma y alguien quiere conseguirla inapropiadamente. En la página 5 varias viñetas muestran al piloto hablando con Tarzán y resulta clave observar la insignia de barras y estrellas que lleva Decart en la parte superior de su brazo. En la página 6 Decart es atacado a tiros en una emboscada por varios franceses que representan a los malos de la historia. "*¡El fin está cerca...! ¡Lo sé! Pero yo no tengo importancia... Aquí está jugándose... cosas de verdad... importantes*" expresa Decart en su agonía y antes de fallecer le agrega a Tarzán: "*No dejes... que e-el a-arma mortal... caiga en manos de esos espías. Está... Está en el avión... recuerda... parte... baja del avión...*". El siguiente cuadro muestra al hombre mono diciendo ante el cadáver del piloto: "*¡Has muerto en el cumplimiento de tu deber, Joe Decart! Te prometo hacer lo posible para recuperar esa arma*". Al final de la historia los tres franceses pierden, en parte porque se traicionan a sí mismos y porque Tarzán los derrota. El último de ellos es presa de un grupo de gorilas, llamados Bolganis, que previamente habían sido atacados. En la página 20 Pierre suplica al rey de la selva que le salve de la venganza de los monos y Tarzán le responde: "*Liberarte de la mano de los Bolganis es imposible. ¡Me destruirían a mí también!*"; aquí reaparece la idea de la fatalidad insoslayable para algunos, que hay que aprender a aceptar. Finalmente, y posiblemente para bien, el cuento termina con Tarzán arrojando el arma mortal a un río con el propósito de conservar la paz; hasta ese momento el héroe había estado defendiendo abiertamente los intereses de los EE.UU.

BATMAN

El álbum no. 3 "Batman" de 1979, de la Editorial Bruguera S.A., incluye entre otras historias una titulada "El Monstruo de la Ciénaga". Allí el encapotado se enfrenta a un ser que obtuvo tanto éxito que se le permitió tener su propia vida en el mundo de los comics, el monstruo del pantano. Un científico que sufrió una conspiración que terminó con la vida de su esposa y con un accidente grave que terminó por arrojarle a un pantano; hecho en el cual se le dió por muerto, pero que más tarde le permitió surgir con un aspecto enorme y monstruoso para empezar a recorrer el mundo haciendo justicia por su propia mano. Con un excepcional dibujo de Bernie Wrigthson, la historieta describe el encuentro y enfrentamiento entre el hombre murciélago y el monstruo. Asombrosamente, el monstruo demuestra ser alguien que desea arreglarse por las buenas antes que emplear la violencia mientras que Batman se lanza apresuradamente a repartir golpes a montón. Así en la página 15 de esa historia, el monstruo, que no puede hablar, piensa lo siguiente: "*¿Eh? es Batman. ¡Tengo que intentar razonar con él!*". "*¡Lo siento, pero no puedo arriesgarme a que me toques con esas sucias manos!*" expresa el héroe mientras le lanza una violenta patada a la cara del ser espeluznante. "*No me comprendes ¿verdad monstruo?*" dice Batman en el siguiente cuadro mientras se prepara para arrojarle una caja de madera al ser que yace en el suelo. "*Te he dicho que será mejor que te entregues*" procede entonces a expresar el enmascarado mientras golpea sonoramente al monstruo que hace poco por defenderse y, en la misma viñeta agrega: "*A menos que prefieras un ataúd a las esposas... ¡Depende de tí!*". Batman muestra su naturaleza violenta en los siguientes dibujos cuando le propina una salvaje paliza al monstruo. Entonces en un nuevo globo el hombre murciélago sentencia: "*¡Vamos feo monstruo! ¡Ríndete de una vez!*". Esta historia critica al propio código del género, el malo siempre es feo y Batman se rige por esa línea. Y como el lector si está prevenido de la equivocación del protagonista, puede percibir en este caso lo salvaje y peligroso que puede resultar el encapotado. El monstruo continúa llevando golpes durante algunos cuadros más a la vez que intenta evitar agredir a Batman, cuando se resuelve a responder con un único puño noquea al enmascarado. Increíblemente el monstruo piensa para ese instante: "*Lo lamento, héroe, pero tu ciega dedicación al deber puede llegar a hacerse ¡molesta!*". En otras palabras, Batman es redimido como un hombre extremadamente celoso de su obligación de combatir el mal. Nunca se plantea la posibilidad de que sea tan peligroso como los delincuentes que combate. Mucho menos que sea una amenaza y merezca, al menos que se le obligue a dejar su tarea de vigilante nocturno disfrazado y ajeno a ninguna institución legal. La historia termina con la muerte accidental de quien liderizó la conspiración contra el científico en desgracia, que previamente trabajaba para Bruno Díaz, quién a su vez nunca sospechó de él. Hasta ese momento, el lector está consciente de que Batman ha visto todo al revés y mientras se esforzaba en perseguir al monstruo, por su feo aspecto que aterrorizaría a los buenos ciudadanos de ciudad gótica, dejaba que prevaleciera una injusticia. Injusticia que el monstruo intentó resolver por su propia mano y que en un momento final, demostrando ser más humano que muchos otros de la historia, dejó de lado. La fatalidad de un destino que resuelve las cosas matando al villano real aparece nuevamente para ir cerrando la narración. Como colofón de sus equivocaciones, Batman deja ir al monstruo, que se le escapa en sus propias narices, bajo la única creencia de: "*Apuesto mi capa a que ya nada le retiene en nuestra ciudad...*" y así da por concluida esa misión. Absurdo final para un héroe que en esta ocasión ha estado más desacertado que todos los demás personajes y que se maneja con una moral cercana a este pensamiento: si no te metes en "nuestra ciudad" puedes hacer cualquier cosas que desees, sea buena o mala.



EL HOMBRE ARAÑA

Caso No. 1: En la década de los ochenta el diario venezolano "El Universal" publicó un suplemento de historietas encartado en su edición dominical. Así se observó la reproducción y traducción de historias por entregas semanales que elaboraban para la Marvel Comics Stan Lee y Floro Dery; una de ellas relaciona a un Instituto "Cerebrum" con sede en Washington DC, presidido por una espléndida rubia platinada llamada Alana Lamond con Arañita. En la entrega de número 2497 el lector observa a una temible organización terrorista llamada Dar Harat -según expresa el texto introductorio- cuyos miembros lucen atuendos muy parecidos a la de los árabes. Así en la primera viñeta, el líder, Mondo, se comunica con sus seguidores gracias a una pantalla enorme y expresa: "*Capturado el hombre araña nada detendrá la "operación inferno"*". En la misma gráfica, sus escuchas levantan fusiles automáticas y gritan: "*Mondo habla, obedecemos*" y "*¡El hombre araña será nuestro*". La siguiente viñeta es aún más explícita y representa a Mondo levantando el puño izquierdo mientras grita rabiosamente: "*¡Las naciones del mundo se arrollarán ante nosotros! ¡Sólo Dar Harat dominará! ¡Mondo lo jura!*". Así desde la entrega 2489, se ha venido expresando que La Alianza Sagrada para la Revolución y el terrorismo extenderán su dominio de operaciones afuera del medio oriente. De modo que el instituto se mezcla con un Departamento de Análisis y Arreglo de Operaciones que tiene sedes en varios lugares, incluyendo en el Bronx -ver entrega 2494-. Una intrincada relación de inteligencia y contrainteligencia que deja ver que los malos y peligrosos son árabes y los buenos, arañita y algunos norteamericanos que tienen que trabajar en la inteligencia de su país, a veces con fachadas de instituciones científicas o académicas. A diferencia de otros héroes, el sorprendente hombre araña no cesa de hacerle insinuaciones a la platinada que luce fría ante sus avances afectuosos. Y así llegamos a la entrega 2503 donde nuevamente abre un cuadro gráfico

que resulta ser un examen para el lector, quien debe rellenar la opción correcta, sea esta verdadera o falsa. ¿Qué se le pregunta? Un cuadro de texto indica: "*El Dr. Mondo es el fe de Dar Harat la organización terrorista más peligrosa V__ F__*" y de nuevo se ha dibujado a Mondo hablando ante sus seguidores que gritan: "*¡Mondo habla! ¡Obedecemos!*" y "*¡Morir por Dar Harat es la vida eterna!*". El próximo cuadro de la historia continúa la tónica del examen y el cuadro contiene: "*Simon Smith, agente de DARE ha convencido a arañita para que colabore en la lucha contra Dar Harat V__ F__*". Smith es el dibujo de un negro estadounidense que le indica al héroe, que está sobre una pared: "*¡debes dejarte apresar para entrar en la fortaleza del Dr. Mondo*". Toda la entrega es un "quiz" que va cerrando con la pregunta: "*La suerte de la humanidad está ligada a la del Hombre Arana V__ F__*" y más abajo se provee la respuesta al examen con un nuevo texto que indica: "*Respuestas: ¡Todo es verdadero! ¿Acaso le mentiríamos?*".

La historia continúa semana tras semanas y así en la entrega 2504 el lector advierte como Arañita está en poder de los terroristas de Dar Harat que apenas se contienen de matarlo, pues deben entregarlo a Mondo. En la entrega 2505 Alana aparece en cubierta de un buque militar parecido a los estadounidenses, mientras un oficial le dice: "*Su misión debe ser muy importante. Nos ordenaron ponernos a su disposición*". "*Sólo por poco tiempo capitán*" responde la platinada. En la entrega 2506 en un viñeta se muestra el carácter maléfico del Dr. Mondo, nuevamente con turbante, que furioso porque el trepa muros ha escapado, le grita a sus seguidores: "*Si no hallan al hombre araña en una hora... ¡Morirán!*", a lo que uno de sus soldados replica: "*Mondo habla... ¡Obedecemos!*". En la entrega 2507 nuevamente se ha ilustrado a Mondo hablando a sus seguidores mientras arañita le observa desde lo alto, el primero vocifera: "*¡En unas horas desataremos la 3a Guerra Mundial!*". El superhéroe le escucha y piensa: "*¡Está loco pero habla en serio!*". De modo que en sucesivas imágenes se refuerza el mensaje con el estereotipo de árabes locos, fanáticos y muy peligros, mientras que los norteamericanos son los buenos de la partida y el hombre araña un buen ciudadano que colabora con su nación. En la entrega 2509 un cuadro muestra varias baterías antiaéreas y misilísticas en una base militar mientras que un texto indica: "*Desde esta isla, cerca de la costa de África del norte, partirá la orden que iniciará la 3a guerra mundial...*". Más abajo se revela que Dar Harat va a atentar contra el premier soviético para enfrentar a las dos grandes superpotencias del momento. Por supuesto que los tres norteamericanos presos, Alana, Simon y Arañita intentarán detenerle. La entrega 2511 abre con la viñeta de un moderno helicóptero con insignias de la marina de EEUU acercándose a Siria, según indica el texto del propio dibujo. Va tripulado por terroristas de Dar Harat que desean inculpar a los estadounidenses. Al final los tres gringos salvan al mundo y se demuestra que ninguno era traidor a EEUU, y que la cacería de contrainteligencia que conducía Alana estuvo errada. Al héroe solo le preocupa que a la platinada le gusta el tejedor de redes y no Peter Parker. Una historia construida para expresar que en el medio oriente existen grupos fanáticos terroristas que pueden acabar con el mundo y, que como no son combatidos por las autoridades locales ni nadie más, le toca a los EEUU ponerlos en cintura y preservar la paz.



VARIOS

Caso No. 1: El número 3 de "El Hombre Nuclear" del Grupo Editorial Colombiano (Greco), que trabajó con la Editorial Andes, contiene una historieta de 1976 adaptada de la exitosa serie de televisión de Universal Studios denominada "The six millions dollar man". La primera historia aparece bajo el nombre "La Telaraña Secreta" y en ella el coronel Steve Austin de los EEUU es enviado por Oscar Goldman -director de la Oficina del Servicio de Inteligencia- a China para recopilar información sobre un nuevo proyectil de largo alcance. Seguidamente aparece ante el lector una atractiva científica china de nombre Nai Ku que trabaja en una instalación del ejército del pueblo. El avión supersónico que traslada a Austin, nuestro héroe, falla y él es capturado por el coronel Shu. En la página 5 hay una viñeta en la cuál el chino, mientras conduce al estadounidense a un refugio bajo la montaña, le dice: "No tema, no le torturaremos, aunque a nadie le importaría. Pero nosotros obtendremos la información mediante una efectiva combinación química. No le dolerá". El escenario ha sido servido, el buen agente militar norteamericano enfrentando a los malvados militares comunistas asiáticos y una atractiva científica china que bien merece arriesgar el cuello. Casi de inmediato la historia revela que Nai Ku es realmente una espía para los EEUU y que los chinos recientemente la habían descubierto. Como castigo, el coronel Shu hace que Austin y Nai Ku deban enfrentar a un gran robot que pretende asesinarles; al final prefiere encerrarles y es allí donde el coronel estadounidense que le costó seis millones de dólares a ese gobierno logra escapar, desactiva los misiles y huya con la científica Nai Ku a bordo de un caza chino hacia Pakistán mientras dice: "La próxima parada en Pakistán... tenemos algunos amigos allí". Pura ideología de la guerra fría en dibujos y por supuesto observamos el asunto desde la perspectiva gringa, con los chinos como los malos del cuento, a excepción de aquellos que traicionan a su nación.

La segunda historia se asemeja en algo y lleva por título "El Proyecto de la Pelota de Goma". Solo que el lugar es Alaska y Austin tiene por contacto a una linda teniente llamada Wanda Chonouk. Goldman lo envía para averiguar sobre espías enemigos que pretenden atentar contra el sistema de radar de larga distancia de EEUU. Así en la página 20 la curvilínea teniente le expresa a Austin: "Sé que usted está aquí para inspeccionar la línea Dew, se me ha informado que se planea un sabotaje", a lo cuál el protagonista

de la historia replica: "Creemos que se trata de los rusos. Cuénteme todo lo que sepa del proyecto de La Pelota de Goma". Después de varias peripecias y ataques Austin descubre al espía en el complejo militar y se va unos días de licencia, abrazado con la teniente Chonouk. Fin de la historia, la seguridad de EEUU sigue preservada.



Caso No. 2: El numero 325 del volumen 1 de "The Avengers" de 1990 que se asocia a Marvel Comics trae la historia "Juegos de Guerra" y está en idioma inglés. Allí observamos al grupo conocido como los vengadores que lideriza el Capitán América. De entrada se lee como este héroe rechaza turbado una invitación de la bella paladín de la justicia, Sersi, a compartir un baño de burbujas como relax a la aventura previa. Aparece así la idea de un héroe tan dedicado a su labor que no tiene tiempo enredarse con alguna hembra, por muy provocativo que sea el traje de la luchadora contra el mal. En la página 6 aparece una conducta similar entre la banda de malvados, allí la bella Madre Noche, a quien apodan Monsy, tiene un gesto de acercamiento cariñoso con el androide, Chiney que trabaja para la Calavera Roja, y éste rápido la detiene para evitar que sus labios le puedan babear. En la página 20 observamos la fiesta de Sersi y aparece el recurso de incluir figuras públicas con los de la historieta; así podemos mirar a alguien muy parecido a Arnold Swarzenegger invitando a "She-Hulk" a ir a su gimnasio. El Capi llega a la fiesta acompañado de un rubia de nombre Rachell Leighton y nuevamente Sersi le recibe con sumo cariño y no poca provocación. Una ligera rivalidad toma lugar entre Leighton y Sersi mientras Steve Rogers parece no darse por enterado. La historia termina con un ataque a la fiesta y el fracaso de los malvados, para dar paso a la próxima entrega. Hemos sido objeto así de la vida social de los vengadores y particularmente de lo poco apropiado que es bajar la guardia para los luchadores por la justicia.

Caso No. 3: El número 87 de la revista mensual española "Pinón", con fecha Marzo del 78, incluye la historieta en blanco y negro denominada "Secuestro en la Olimpiada". Allí se cuenta el suceso de Agosto de 1974, durante la Olimpiada alemana de Munich, con el ataque del grupo Septiembre Negro. El guión es de J. L. Saura y relata el asunto desde una perspectiva simplista en la cuál los árabes son terroristas y los israelíes las víctimas. Esto no significa que el evento no haya sido trágico, y menos que uno no sienta compasión por los atletas de Israel principalmente -todas las muertes son dolorosas-; pero lo grave del asunto es que se muestra el ataque de la villa olímpica y se ignora el trasfondo de los graves problemas del medio oriente, en una historia que pretende informar al lector del suceso. En otras palabras, se le niega

el derecho al lector a conocer más información sobre un evento real y muy lamentable al hacerle percibir el drama desde un único punto de vista. esta historieta que pretende informar de la realidad se transforma entonces, al menos, en un vehículo de la desinformación. De modo que aunque uno rechace lo acontecido, molesta ver como se provee al lector de una visión tradicional a lo que divulgan los grandes medios de comunicación occidentales. Algo muy parecido sucede con otras historietas del mismo corte en otros números de la misma revista. Es así como se lee una visión del lanzamiento de las bombas atómicas sobre el Japón que banaliza el hecho y otorga una visión favorable a lo ejecutado por los políticos y militares de Washington. La justificación es de nuevo simplista, se estaba en guerra y se ignora un examen más detallado del evento histórico. Poco importa conocer que Italia y Alemania ya se habían rendido y que Japón estaba en franca defensa; peleando para sobrevivir. Tampoco se discute el hecho de que la mayoría de los cientos de miles de muertos fueron civiles. Mucho menos se plantea que muchos de los científicos que construyeron las bombas se oponían a emplearlas como se hizo y proponían que se hiciera una demostración del arma a los militares japoneses en un ambiente desértico. En fin, los dibujos muestran un lado particular de la historia, cosa no poco peligrosa.



Caso No. 4: El ejemplar de título "Lorna y su Robot" que publicó Editorial Norma a comienzos de la década de los ochenta, contiene la recopilación de las historias que dibujó el soberbio artista gráfico Azpiri, con guiones de Cindocho, para la revista para hombres Mastia. Azpiri con un trazo característico y ligero, aborda once historias ambientadas en la onda de la Guerra de la Galaxias, pero con evidentes comparaciones con la realidad del momento. Se aprecia así como la doctora Lorna, bien dispuesta para tener sexo, crea en su laboratorio a Matías un robot extremadamente parecido a C3PO del film de Lucas, pero que incluye un miembro genital listo para satisfacer las demandas de su creadora. De modo que la segunda historia muestra a Lorna observando una criatura en un planeta desértico, mientras que unos alienígenas con turbantes llamados los salvajes del desierto se le aproximan de imprevisto y amenazan con violentarla. De allí la conducen al palacio de los Jeques del Plutonio una referencia indirecta a los jeques árabes de los países petroleros, y por consiguiente a la Organización de Países Exportadores de Petróleo -OPEC en inglés-. En la página 11 la primera viñeta muestra a un jeque toqueteando los senos y nalgas de la doctora mientras dice a sus subalternos: "Buena captura, muchachos, vaya cachas que tiene la moza... No sé si me gusta más la gran cúpula del paraíso o el país de las dos mezquitas". En el otro cuadro se muestra como la científica le encaja un tremendo patadón en los genitales al jeque mientras le

responde: "Ni la cúpula ni las mezquitas. ¡Toma! Véte a tocar la chirimia!". En seguida, Azpiri dibuja muy graciosamente al jeque que se dobla del dolor mientras expresa: "¡Huy que daño! ¡Grr! ¡Grr! Para lavar esta ofensa que alcen el precio del plutonio ¡Grr!". El humor desborda en la misma viñeta cuando un subalterno le responde: "Haces bien, porque después de esta patada, otra cosa no vas a poder alzar" y así entre sonrisas y ficciones se le ha llevado la idea al lector occidental de que los árabes elevan el precio del petróleo por puro capricho; un ataque indirecto a la OPEC.



La tercera historia mantiene el tema girando sobre la energía, solo que un científico a logrado crear una nave espacial que funciona a medida que la gente tiene sexo, el follotrón lo llaman. El cuarto capítulo extiende el asunto de la propulsión con energía erótica y plantea el problema de que la misma acaba mientras se reduce el vigor sexual masculino, cosa que fastidia Lorna. En la décima historia reaparecen los Jeques del Plutonio que nuevamente capturan a la profesora Lorna y todavía resentidos por la patada y a modo de venganza, le hacen un lavado de cerebro a la heroína. Lorna resulta entonces totalmente desinteresada por el sexo y lideriza marchas para hacer conocer lemas como "Vivan los Jeques", "El plutonio no contamina" y "¡Abajo la energía cósmica". Así, Lorna, sin real conocimiento se ha convertido en un agente promotor de la causa de los jeques. Una idea que puede relacionarse para sospechar de todo aquel que intenta defender la OPEC.

8.- ¿Qué hacer entonces frente a la avalancha ideológica?

La solución no puede ser aplicar censura. Eso sería como vetar alguna obra literaria y la historia ha demostrado que lo más seguro es que eso resulte muy contraproducente. La gente insistirá en leerla. Por el contrario se debe permitir la divulgación, pero acompañar esa distribución del material con una educación que convierta al espectador pasivo de la historieta en un ser consciente de que existen intereses detrás de la obra, y lo más importante, en un ser con juicio crítico frente al contenido del mensaje transmitido. Que sepan también que cada vez que compran un ejemplar de Superman, El capitán América, La Mujer Maravilla y otros más, parte de su dinero está dirigido a mantener las tropas estadounidenses invadiendo a Irak -en la portada misma se expresa eso-.

Adicionalmente, se debe proveer de mayores y mejores oportunidades a otros artistas, preferiblemente locales, para que puedan expresar nuevos personajes y nuevos mensajes que contrasten con los ya existentes. En otras palabras, la ideología se combate con otra ideología. Una que resulte más convincente y mejor.

9.- Otra información en:

- A.- Historieta. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>
- B.- Sitio web de la Marvel. <http://www.marvel.com/>
- C.- Sitio web de DC Comics. <http://www.dccomics.com/>
- D.-Sitio web de Chaos Comics. <http://www.chaoscomics.com/>
- E.- Información de Robert Crumb. <http://www.fantagraphics.com/artist/crumb/crumb.html>
- F.- Información sobre H. Foster y el Príncipe Valiente.
<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Foster/PrincipeValiente.htm>
- G.- Biografía de Jean Moebius Giraud.<http://www.supercable.es/~juanpi/bio.htm>
- H.- Página web de Quino. <http://www.clubcultura.com/clubhumor/quino/espanol/bio70.htm>
- I.- Sitio web de el estudio de Sancho. http://www.estudiosancho.com/ext_curso_comic.html
- J.- Información sobre el Manga de Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>