

De los cuentos de hadas a los comics

Para Carmen Fabregat y Adolfo Sánchez Rebolledo.

Por Carlos MONSIVÁIS

Dibujos de Gabriel VARGAS

De la Cenicienta a Joe Palooka, de la viejecita que vivía en un zapato a Anita la Huerfanita, del dragón y la princesa a Ludwig Von Pato: del cuento de hadas al *comic* o historieta o revista de muñequitos. Entender ese tránsito es, en más de un modo, entender algunos de los procesos más significativos de nuestro tiempo; representa atisbar, desde un punto de vista menospreciado, parte de la formación del espíritu moderno. En última instancia, todo se refiere a la literatura infantil, a lo que pueden leer y admirar los niños. ¿Y por qué éstos abandonaron el cuento de hadas y prefirieron agresivamente el *comic*? ¿En qué momento se efectuó la mutación de lecturas y, por ende, el traslado de mitologías? Hay que empezar por el principio, para no contradecir a Perogrullo, y eso nos lleva muchos años atrás. Si queremos acatar las reglas del juego que privan en el mundo que nos interesa describir, usaremos para averiguar algunos datos del pasado la consabida máquina del tiempo, le pediremos que nos coloque en los albores del cuento de hadas y esperaremos allí pacientemente su gestación. Y entonces habremos cometido la primera deslealtad: utilizar un recurso supremo para fines que con otras técnicas hubiéramos podido obtener fácilmente. La máquina del tiempo está al servicio de las aventuras, no de las búsquedas culturales. En un *comic* se la hubiera utilizado para ayudar al dragón a escapar de las iras de San Jorge o para enseñarle a David a tirar con honda. Nunca, para pragmatismos intelectuales. De vuelta a la civilización, más humildemente, nos enfrentamos a ese laberinto de posibles definiciones llamado cuento de hadas. ¿Qué es el cuento de hadas? Puede ser tontería, superstición folklórica que oculte un sensible afán moralizante y una pedagogía amena. Allí vienen a concurrir la poesía, la imaginación folklórica, los mitos nacionales, las sagas heroicas. Permite que el alma misma de una nación pueda expresarse por su conducto, con sus virtudes de sabiduría y fantasía, con su confianza en las fuerzas sobrenaturales y su respeto por las antiguas deidades. Conservados por la comunicativa tradición oral, que permitía fueran enriquecidos por la improvisación, vuelven a disfrutar del prestigio cultural con el romanticismo, que también implica nacionalismo y folklore. Así, junto con el cancionero popular, los cuentos de hadas se convierten en el más eficaz documento y tesoro de las culturas nacionales.

De la vasta fuente oriental, Occidente se aprovisiona sin tregua. Y eso propicia diversas interpretaciones: el cuento de hadas según la filología no es un documento folklórico ni manifiesta la original creación popular: viene de algún lugar determinado. Theodor Benfey afirma que todos los cuentos de hadas vienen de la India; según otros, el origen común está en Grecia, en Oriente o quizá sea céltico. El tema de la Cenicienta puede hallarse en cuentos chinos o negros, por ejemplo, y todas esas variantes poseen una cuna común de donde los dispersa una inusitada migración. A esta teoría del exilio filológico se opone la etnográfica: según E. B. Tylor y Andrews Lang, los cuentos de hadas son reliquias de mitologías y prácticas ancestrales y nos refieren a conceptos sobre la relación del alma con el cuerpo, sobre la vida después de la tumba, sobre la vigencia de la magia. A tal tesis se le puede objetar su exclusión de las aventuras, de los romances de caballería y de las anécdotas a lo Till Eulenspiegel. Max Müller aporta otro punto de vista: "todos los cuentos de hadas son esencialmente naturalistas y cosmológicos: cada dragón es la oscuridad personificada, cada príncipe victorioso, el sol personificado; cada cuento de hadas la victoria del día sobre la noche, del sol sobre el eclipse, de la primavera sobre el invierno".

Nos falta una teoría, la indispensable: la psicológica. Para Jung, los cuentos de hadas representan la posibilidad del estudio arquetípico, en *Psique y símbolo*, por ejemplo. Para Laistner, los cuentos de hadas dependen de experiencias oníricas: en sueños volamos como Aladino, en sueños acometemos tareas infantiles. En los cuentos de hadas eróticos, en historias sobre banquetes, sobre tesoros, reconocemos los sueños del deseo insatisfecho. Para Čapek, los cuentos de hadas orientales "son

prácticamente una pintura clínica de experiencias visionarias, bajo la intoxicación del hashish, o como un resultado de la sugestión mágica". Para la mayoría de los psicólogos, en el origen de todo cuento de hadas está presente un hecho sexual.

Como de costumbre, el autor de estas notas es el héroe definitivo: hemos presentado varias teorías parciales para afirmar la validez de la nuestra, que es más justa por mayormente ecléctica. Después de todo, un cuento de hadas no tiene fronteras exactas: participa de la leyenda, del mito, de la fábula, del cuento corto y de la anécdota.

Sigamos con Čapek: "la vaga lejanía en el tiempo y en el espacio que marca la frase *érase una vez*, se acompaña con frecuencia por una lejanía social: quienes aparecen en los cuentos de hadas son por regla general reyes y princesas o gente que vive de algún modo fuera de las reglas sociales: un ermitaño, un mago, un vagabundo. El mundo donde se desenvuelven los cuentos de hadas no precisa de una localización más allá de la realidad natural y controlable: no entra en conflicto con la experiencia porque está situado fuera de su dominio. En principio, la cuestión de la verdad o de cualquier relación material con lo real está fuera de discusión. En eso se distinguen de las leyendas: una leyenda está siempre especificada por la historia o la localidad, tiene su relación con una persona, un castillo, un río y una roca. En la leyenda no se ha abolido la relación entre la verdad y la realidad. La diferencia entre un cuento de hadas y una leyenda es radical y casi poética. La leyenda pretende ser un reportaje sobre la realidad, aun si se trata de una realidad mitológica; un cuento de hadas posee un mundo propio que rodea los acontecimientos de una suave atmósfera."

En su génesis, el cuento de hadas no es literatura sino una historia. Para serlo verdaderamente, será un relato dentro de un círculo de oyentes. Nace del deseo de contar un relato y deleitar a un auditorio; por ello, pervive sólo donde la palabra escrita no se ha vuelto todopoderosa: con los niños y la gente primitiva.

Así concluimos que, sobre todas las cosas, el cuento de hadas es una improvisación épica y sobre todas las cosas requiere de acción, que radica en la lucha, la superación de obstáculos, la perseverancia en la adversidad. Su desarrollo nunca es vertical sino horizontal: nos introduce a las perspectivas de una vida grande y feliz: no hay enemigo al frente y el valor ha merecido su recompensa. En síntesis, Platón fue quien más se acercó a la verdad: los cuentos de hadas son historias narradas por sirvientes.

De la época de sus grandes cultivadores: Charles Perrault, los hermanos Grimm, Hans Christian Andersen, J. W. Barrie, Collodi, a nuestros días, se ha efectuado un cambio singular: el cuento de hadas, formalmente hablando, únicamente encuentra acomodo como instrumento de la sátira (*Las fábulas de nuestro tiempo* de James Thurber o los relatos de Karel Čapek). Por lo demás puede decirse en lo que a su estructura habitual y al tiempo en que se desarrollaron sus hazañas se refiere, el cuento de hadas se ha extinguido. Sobrevive, pero como sustrato de las historias de ciencia-ficción, de las novelas-rosa, de las películas de Frank Capra y, *last but not least*, de los *comics*.

A partir de la década de los cuarentas, los *comics* son sin remedio la única y verdadera literatura infantil. Declaran anticuado al cuento de hadas y a la sensibilidad social que reflejó. Los ejercicios de la imaginación, amables y poéticos, que nos dieron *El gato con botas*, *Blanca Nieves* o *La bella durmiente*, han sido considerados obsoletos. Si tales personajes permanecen y son conocidos debe agradecerse a la innegable bondad del cine. Porque para el *comic* resultan ya anticuados y carecen de acción. Y este temible depredador también ha desplazado a las novelas de aventuras y a los folletines, las interminables entregas e intrigas de capa y espada, Michel Zévaco y sus tres generaciones de Pardaillan, o a Rocambole, o a esa abominable versión reaccionaria de la Revolución Francesa, el Pimpinela

Escarlata. La admiración infantil ya no concibe las hazañas de Doc Savage, el hombre de acero, de La Sombra, de Bill Barnes, de Pete Rice, el sheriff de la Cañada del Buitre; mucho antes ingresaron a lo *de modée* Tom Swift Raffles, Fu-Manchú, Nick Carter, Fantomas. Son tradiciones periclitadas que ya no son capaces de crear imágenes, de sustentar visiones en el espíritu infantil. Persisten, pese a todo, apuntaladas por el cine, las obras de Julio Verne y Edgar Rice Burroughs, pero pocos las frecuentan en sus versiones originales.

Será difícil, me imagino, que un día los niños lleguen a entender la existencia de un mundo en que no había revistas de muñequitos, televisión ni Disneylandia. Estas notas van a la manera de una información póstuma: la de quienes padecieron una niñez desprovista de esos acicates formativos y pueden dar ingrato testimonio de lo que fue la vida a. C., siglas que, como todos sabrán, quieren significar "antes de los *comics*".

En el verborreico pasado que precedió a la iconósfera, gracias al desconsolador hecho de que sólo había tiras cómicas (*comic-strips*) los domingos, la niñez era abandonada a su suerte seis días de la semana. Quienes sólo fuimos niños semanariamente, podemos atestiguar el inmenso vacío espiritual que nos dominaba, el apremio con el que leíamos las revistas argentinas que anticipaban la era de la ilustración absoluta.

¿Qué son ahora, en los sesentas, los *comics*? Parte vital de cualquier examen que se realice sobre la mente y el ánimo espiritual de las nuevas generaciones, fuente Castalia, aprovisionamiento del saber infantil. Primordiales, insustituibles, son para los niños acervo de sus conversaciones y sus metáforas, arsenal para sus sobrenombres. Son la lectura obligada, única o casi única, de una parte fundamental de la población. Son el alimento legible que exige una cultura que lanza como séptimo arte al cine y como arte octavo a la televisión.

Los *comics* surgen en los periódicos a partir de la década de 1890. En principio se basaban en la idea de formular una concepción eminentemente visual de la lectura y en un intento de convertir a las palabras en instrumento del dibujo, renovando así todo el aparato del conocimiento en uso. Uno de los privilegios de que cada época disfruta es la difusión de su literatura predilecta en términos que agoten sus necesidades. En un tiempo dedicado al goce de la vista, los verdaderos clásicos deberían

ser visualizados y visualizables. En un siglo de pantallas de plata y cajas idiotas, las lecturas deberían entregarse en los mismos métodos de accesibilidad, deberían asimilarse igualmente sin esfuerzo. Entre paréntesis, a este respecto tendrán que estudiarse algún día las semejanzas entre los *comics* y el cine y el sentido específicamente cinematográfico de la historieta. No sólo lo obvio: un ensayo sobre el encuadre en Milton Caniff y Orson Welles, sino en algo al parecer más alejado: Stanley Kramer y Madre Consejera, Samuel Fuller y Tom y Jerry, por ejemplo.

Y es que si las exigencias contemporáneas se pronuncian por la fijación de límites, de vallas para todo ser y objeto, son el cine, la televisión y los *comics* quienes poseen los marcos más inexorables. La cultura y sus formas introductorias, o los intereses de clase como dirían algunos, requieren de una vista sin compromisos mentales ni intelectuales, de una mirada pasiva que registre el material y no participe en su asimilación. El *comic*, cine de dibujos, resuelve con gráficas el problema de la discusión, y con frases hechas los escollos narrativos. Quizá en ese sentido, en su domeñamiento de la imaginación a quien conduce a sus mínimos deberes, de elección entre una historieta y otra, y a la que niega toda participación activa, el *comic* sea la gran anti-lectura de nuestro tiempo, la entrada terrible a un gigantesco no-ser cultural poblado de ratones todo-poderosos, familias modelo y hombres invulnerables unánimemente, salvo en lo que a Kryptonita se refiere. Ya la capacidad de pensar o de ejercer la fantasía sólo con la presión de lo visible, es el signo irremediable de estas décadas. Se reduce el trabajo y todo es asimilado. Y al desarrollar estas razones llegamos a la actitud del profeta arrinconado: ¡Oídme, aún es tiempo! ¡Evitad el fuego celeste, si no sobre vuestras cabezas, al menos sobre vuestras bibliotecas! ¡Alejaos del *comic* y volved a Proust!

Antes de seguir, procede una justificación: ¿Por qué hablar de los *comics* y por qué utilizar el método exegetico, válido para la literatura, con esta baja forma de expresión? Primero porque con desatenderlos, ni les restamos importancia ni los aniquilamos. Técnica del avestruz o solipsismo, es igualmente peligrosa la postura de las élites culturales y el sector social en que influyen al considerar despreciables y símbolos de la ignominia a los *comics*, sin tomarse la molestia de ubicarlos y juzgar de



las conveniencias o los peligros de su difusión, no en virtud de su calidad literaria, sino de su arraigo en la niñez y su papel como lectura que monopoliza la atención de las nuevas generaciones. No está de más recordar algunos hechos: al mes, en México, una sola editorial, Novaro Editores, publica 13 millones de ejemplares de 60 revistas, de los cuales un 50% va a Sudamérica, donde incluso un embajador los calificó como "La mejor propaganda cultural de México en el extranjero". Herreñas publica 3 millones de ejemplares, sobre todo de Novelas Semanales; La Prensa, unos 6 millones aproximadamente; García Valseca 10,000 de *La Familia Burrón*; otros (Yolanda Vargas Dulcé con historietas como *Tawa*, o José G. Cruz con *El Santo*) 5 millones. En total, cerca de 27 millones de ejemplares mensuales, más de 300 millones al año.

Estas cifras fantásticas prueban el porqué de la influencia imponderable de los *comics*, el porqué lo han formado todo: el lenguaje, cierto tipo de costumbres, los recursos de conversación, las imágenes de la grandeza. Las nuevas generaciones, no sólo mexicanas sino de nuestro *western way of life*, les deben demasiado.

Para entender el problema en un país arquetípico, Norteamérica, veamos las cifras que proporciona *The Journal of Educational Sociology*. El año es 1959 y hay que tener presente que, si bien ahora el problema es más intenso y los dominios del *comic* son progresivamente mayores, cualitativamente hablando la situación no ha cambiado.

ACTITUDES ADULTAS HACIA

	Tiras cómicas de periódicos como lectura para niños	Revistas de comics como lecturas para niños
Favorable	65 %	36 %
Juicio parcial	18 %	27 %
Desfavorable	8 %	23 %
Sin opinión	9 %	14 %

Sin embargo, otra cuarta parte expresó serias reservas: como las de aprobar ciertos *comics*, rechazar otros y asegurar que el medio debía destinarse a mejores usos.

La crítica voluntaria de los *comics* se dividió en dos categorías principales: Quienes creían que eran peligrosos para el carácter y la mente del niño y la de los que pensaban que su influencia era indeseable en el desarrollo cultural del niño.

PORCENTAJE DE LAS CRÍTICAS DE ADULTOS HACIA LOS COMICS COMO LECTURAS PARA NIÑOS

	Tiras cómicas de periódicos	Revistas
La crítica responsabiliza a los <i>comics</i> como peligros para el carácter y la mente del niño. (Demasiados asesinatos, crímenes, horror; no realistas, fantásticos, sensacionalistas; proporcionan ideas erróneas o nocivas; de seguir su ejemplo los niños tendrán problemas; demasiado excitantes, hiperestimulantes, negativos para la moral y los ideales; etcétera.)	17 %	44 %
La crítica se refiere a los <i>comics</i> como influencia indeseable en el desarrollo cultural del niño (baratos, basura, pérdida de tiempo; artística e idiomáticamente pobres; separan al niño del estudio; de leer cosas mejores, etcétera.)	6 %	15 %
Otras razones.	5 %	6 %

Como se ve, la aprehensión sobre el peligro posible que los *comics* encierran para el carácter y la salud mental, sobrepasa la corriente que desmiente su pregonada indeseabilidad cultural

en términos de 3 a 1. (En periódicos 17 % contra 6 %; en revistas, 44 % contra 15 %.)

El 72 % de los adultos entrevistados se pronunció favorablemente en relación a las tiras de los periódicos como lecturas para niños; el 43 % en relación a las revistas.

RAZONES PARA APROBAR LOS COMICS COMO LECTURAS PARA NIÑOS

	Tiras cómicas	Revistas
Divierten, interesan o entretienen al niño.	31 %	17 %
Educán, enseñan a leer, proporcionan vocabulario.	8 %	10 %
Desarrollan la imaginación, el humor, los valores.	7 %	6 %
Ocupan al niño, lo mantienen quieto, fuera de perances.	10 %	13 %
Inofensivos, inobjetables.	12 %	6 %
No tan malos como las revistas.	12 %	
Otros.		

Otra estadística de interés es la siguiente: En las ciudades el 81% de los adultos norteamericanos lee *comics*, el 60% son lectores regulares de las tiras cómicas, diariamente y los dominios; otro 16% son lectores ocasionales; 25% son lectores de revistas, otro 31% las han leído. Esto prueba que, en relación al adulto, mientras más *comics* lee, se siente más inclinado a aprobar su lectura para niños. A este respecto, sólo queda comentar un punto de vista: el que sitúa al *comic* preponderantemente entre las causas de la delincuencia juvenil. Esta posición extrema no se sustenta en ningún análisis definitivo y no sólo es contraria al pensamiento psiquiátrico moderno, también es un miraje más forense que científico e ilustra un hábito peligroso de proyectar nuestras frustraciones sociales sobre algún sector específico de la cultura que vivimos, al que se convierte en una especie de víctima propiciatoria por nuestras fallas al no controlar el juego completo de la quebra social. Al responsabilizar al *comic* (o en su caso a la televisión y al cine) de la delincuencia juvenil, se demuestra lamentablemente la falta de sentido de las proporciones.

En el principio, el *comic* formula una mitología, ignorando que será eterna, al margen de los deberes y riesgos de la inmortalidad. Surge la típica familia norteamericana (*Daisy* o *Pepita* de Chick Young, *Educando a Papá*, *Fulanito*, *Pomponio*) donde es la madre quien domina sus concesiones y donde el humor se finca en exageraciones de lo cotidiano: los sandwiches de Lorenzo, las palizas de Doña Ramona, los pleitos con los vecinos, etcétera. Surge la *science-fiction*, con *Flash Gordon*, de Alex Raymond, y con *Buck Rogers*. Las aventuras infantiles son enaltecidas por *Maldades de Dos Pilluelos* o *Los Sobrinos del Capitán Tiburón*, serie que se dividió o se representa en su fase lacrimógena por *Anita la Huerfanita*, que lanza a la popularidad la frase perenne "Leapin' Lizards". El colonialismo representado por el valor que en la selva demuestran *El Fantasma*, de Lee Falk y Phil Davis, o *Tarzán* o *La Hermandad de la Lanza*. Los *comics* permiten todo: proezas aéreas (*Jorge el Piloto* o *Smilin' Jack*), incursiones en países lejanos y cuentos (*Terry* y *Los Piratas* de Milton Caniff), la perseverancia en la lucha contra el crimen (*Dick Tracy* de Chester Gould), los elementos de la magia al servicio de la razón (*Mandrake el Mago* de Lee Falk y Phil Davis), el gran dibujo académico en la norteamericanización de la Edad Media (*El Príncipe Valiente* de Hal Foster), o por fin, los personajes del mundo de Walt Disney, o de la Walter Lantz o de la Metro Goldwyn Mayer, que atienden a la tarea de humanizar a los animales para conferirles la envidiable mentalidad del norteamericano medio. Con Disney y en general con todo el dibujo animado, el cine provee a los *comics*, en prenda de una interdependencia más bien nefasta que ha conducido, a su vez, de la historieta hasta la serie de episodios, las virtudes de Batman y Robin, de Superman, de Flash Gordon, de Buck Rogers. Es curioso advertir que bajo el sistema industrial que maneja el *comic*, gran parte de las revistas recientes dependen de las series que triunfan en la televisión (todos los *westerns* por ejemplo) o los nuevos personajes de la Fábrica Disney (los de *La Dama* y *el Vagabundo* digamos).

¿Qué nos puede revelar este panorama introductorio? Desde luego, la inmutabilidad de las características básicas de los personajes, su incapacidad de contradicción o cambio. En un principio y en función del carácter artesanal del trabajo, los personajes poseían características de interés y tenían un prin-

cipio de vida propia. En estos prólogos al argumento mecanizado e insípido que hoy nos invade, el lector tuvo la oportunidad de presenciar el casamiento del Príncipe Valiente con Aleta, de asistir al nacimiento de los hijos de Lorenza y Pepita, de censurar la maldad del hermano gemelo de Mandrake, de admirar el esplendor de la Dama del Dragón. Existió un fuerte principio de personalidad y los personajes no tenían aún implacablemente definidas sus nociones del bien y de la acción y, por lo mismo, intentaban desarrollarse sin saber que eran habitantes del mundo más estrecho y exigente de nuestros días: el mundo del *comic*.

Ese vigor primario, esa capacidad para forjar una divertidísima galería de caracteres inusitados, son cualidades perdidas en aras de una absoluta esquematización. Acudamos al ejemplo del *comic* clásico: *Superman*, el más acreditado y representativo, desde luego el más citado. *Superman*, y aquí voy a incurrir en grosero lugar común, atribuyéndole al lector una incultura básica (que sé falsa por fortuna), *Superman* es la historia de un prodigioso ser de otro planeta, Krypton, que estalló por radiaciones atómicas. Sus padres, Lara y Jor-El, lo enviaron en un pequeño cohete para preservarlo de la destrucción. Superman, recogido y educado por la familia Kent y dedicado *full time* al bien, sólo tiene un punto débil: la Kryptonita, los pedazos de su planeta nativo, que lo afectan mortalmente (aunque a últimas fechas se nos explica que la Kryptonita tiene que ser verde, ya que la roja no le molesta), y sólo una limitación: el plomo para su vista de Rayos X. Superman como terrestre es el tímido reportero Clark Kent, de *The Daily Planet*, que dirige Pedro White. Los otros personajes con que contó la serie desde sus inicios son Louise Lane, la reportera que a toda costa intenta averiguar la identidad de Superman, y Lex Luthor, el genio científico consagrado al crimen. Pero en un momento dado empezaron a surgir incesantemente personajes nuevos. El examen de estos agregados ayuda a comprender ciertos criterios generales en la manufactura del *comic*.

Cuando a la serie se le sumaron Jaime Olsen, el amigo joven, el Superman adolescente, los Bizarros, un duendecillo maligno de la quinta dimensión, etc., personajes todos exhibidos como héroes, se hicieron evidentes dos principios que manejaban la historieta: una serie fabricada con tan pasmosa abundancia, no se podía mantener indemne ni apegada a un solo esquema y, además, requería del aprovechamiento de ciertos principios de psicología elemental. Se habla de que el niño busca en el *comic* acción en primer término, acción fácil de seguir donde aparezca clara e inmediata la relación de causa y efecto. También se necesita que estén claros los atributos éticos de los personajes, que se sepa quiénes son paladines y quiénes villanos; se requiere que el esquema, la repetición infinita de personajes y tramas, ofrezca una seguridad: que se sepa siempre que los buenos derrotarán a los malos, que el héroe estará en peligro innumerables ocasiones, pero que acabará triunfando, lo que satisface la necesidad del niño por un *final moral*. También es preciso que el *comic* se preste a un principio de identificación. El lector debe poder actuar a través de algún personaje. Por ello, la serie con más éxito será la que integre un mayor repertorio de figuras que se presten para satisfacer a todos los posibles lectores.

Permítaseme un paréntesis: para los hacedores industriales del *comic*, es evidente la urgencia de héroes adolescentes. Desde el punto de vista humorístico, tiene ya al adolescente típico (*Archie* de Bob Montana), y su preocupación esencial es multiplicar al adolescente heroico. Desde 1939 cuando se inició *Batman y Robin* de Bob Kane, en la figura de Robin encontraron un filón y en la estructura de la pareja un verdadero canon. Ahora parejas idénticas del mismo sindicato de tiras cómicas son Flecha Verde y Speedy, Tomahawk y Daniel, El Trovador de las Praderas y su ayudante, Flash y Flashito, Congo Bill y su ayudante, Aquaman y Aqualad, y así hasta el aburrimiento. El proceso de estos héroes es sintomático. Empiezan a actuar solitariamente. Si logran cierta respuesta en el público, los realizadores, para evitar que la serie quede trunca y para procurarles mayores simpatías, acuden a la creación de un compañero adolescente. Al margen de las implicaciones psicoanalíticas, que veremos más adelante, es obvio que cumplen una función vicaria. Jaime Olsen, en *Superman* por ejemplo, tiene un nítido papel: es el joven terrestre que depende de Superman por entero, pero que sin embargo posee la audacia e inteligencia suficientes para compensar su terraqueidad limitadora, y es la posibilidad de ser heroico sin haber nacido en otro planeta. En esta serie, acordes con esta idea de virtudes-en-otro para todos los gustos, les concedieron a las jóvenes la existencia de la prima de Superman, Superniña, quien también procede de Krypton y quien realiza hazañas similares.

También existen, para quienes eviten compartir el punto de vista terrestre, Superboy (Superman adolescente en Villachica), Krypto su perro, y ahora se han iniciado las de Superbebé.

Todos los caminos nos conducen a Superman: la radio, la televisión, el cine, los periódicos; es el símbolo de lo que los no-norteamericanos piensan que son los Estados Unidos desde el punto de vista del chauvinismo y es la imagen que evoca la palabra *comic*. Lo acosan toda suerte de intérpretes: Desde luego, los izquierdistas a ultranza, que ven allí un símbolo claro del imperialismo, una figura odiosa que representa un sentido racista yanqui, que no vacilan en identificar con un intento de aproximación a la doctrina de raza superior. Para ellos, Superman es la idealización del modo de vida americano, el afán irritante y orgulloso de quienes se piensan los poseedores incluso de las formas más nobles de la discriminación.

Para otros, los psicoanalistas, Superman es un caso. Una versión nos lo presenta como el sueño de un típico empleado, del hombre medio y común. En la vida real es Clark Kent, un ser gris y atemorizado, tímido, sin éxito en el sistema de competencia. Pero en sueños, se proyecta y forma la imagen de Superman, invencible y vigoroso, la compensación de sus deficiencias, su victoria sobre el mundo que lo oprime. Algunos, y esto es textual, ven en Superman la imagen del homosexual inconsciente, ya que la capa de la cual nunca se desprende no es sino un símbolo prístino de protección anal.

Para concluir de una vez con la mención de todas las anomalías atribuidas a los protagonistas de los *comics*, diremos que a propósito de la pareja de Batman y Robin —aunque la tesis también es aplicable a todas las parejas de constitución similar—, los principales enemigos del *comic*, los psiquiatras, han emitido juicios condenatorios basados principalmente en el carácter homosexual de la historieta. Frederick Wertham, en su libro *Seduction of the innocent*, una ya clásica requisitoria contra las historietas, dice de *Batman*: "Es como el sueño hecho realidad de dos homosexuales que viven juntos. Bruce Wayne (*Batman*) y Dick Grayson (*Robin*) son mostrados con frecuencia en un sofá: Bruce está reclinado y Dick se sienta junto a él con su mano sobre el brazo de su amigo...; como las muchachas en otras historietas, Robin a veces es capturado por los villanos y *Batman* tiene que entregarse o 'Robin morirá'. Robin es un muchacho bien parecido, un efebo, a quien se muestra en su uniforme con las piernas desnudas. En estas historias no hay de hecho ninguna mujer decente, atractiva, exitosa. La atmósfera es homosexual y misógina." Para Wertham existe una contrapartida lesbiana de *Batman*: las historias de *Wonder Woman* y *Black Cat*.



Al abandonar esta suerte de macartismo sexual, podremos advertir la existencia de quienes identifican la mitología del *comic* con la mitología clásica: Superman vendría a ser Hércules, quien realiza ardua e infinitamente los doce trabajos. La Kryptonita equivaldría al talón de Aquiles, y así sucesivamente. Sobre esta identificación volveremos más adelante. Lo importante es que Superman es y no es todo esto. No es posible decir "el *comic* es así". Figura esencialmente ambigua, como creación de una gran industria, el héroe de la historieta responde a lo que en él se quiere encontrar. En el fondo y verdaderamente no es sino una línea de entretenimiento, un pasatiempo.

Si seguimos con una trayectoria a saltos, nos encontramos con el vasto fenómeno de los animales humanizados, que integran una zona pobladísima del *comic*. En el fondo, ya se trate del Pato Donald o Bugs Bunny o del Pájaro Loco, todas son historietas típicas con un cambio mínimo. Al parecer la tendencia aquí es reproducir lo cotidiano, exagerar humorísticamente "lo que sucede a diario" (lo que no sucede en el dibujo animado, que se distingue por su crueldad, por su proclividad al cine negro). En ese sentido, también las historietas que se sitúan en la prehistoria (*Trucutu*, *Los Picapiedra*) no apelan sino a los procedimientos de *Pepita* o de *Fulanito*, por ejemplo. Su chiste básico es el anacronismo, la gracia que produce ver a personajes vestidos como hombres de las cavernas y que disfrutan de televisión y de carros y que son dominados igualmente por sus mujeres. También el favor inicial que obtuvieron los personajes de Disney se debió a su paradoja humorística esencial: los animales que actuaban como seres humanos, que no se desprendían de sus guantes blancos y que eran dueños de Pluto, el único perro propiedad de ratones. Todo era parte de una clara decisión: la de conservar y preservar esa realidad ideal, cómoda y cotidiana del *comic*.

Al continuar con esta suerte de exégesis, entramos en contacto con un hecho significativo: en la historieta típica (los *comics* políticos no entrarían en esta clasificación ni las historietas rosas) se opera un curioso proceso: los *comics* de animales, después de cumplir este gran acto de magia, se moderan y se dedican a reproducir las escenas habituales, practicando el humorismo simple a base del fracaso del héroe (Donald, Bugs Bunny) o reproduciendo los triunfos de Mickey que son los del detective y su patito, Tribilín, convencionales por entero. Por el contrario, el resto, las de Superman en especial, se distinguen por el desenfreno, por llevar más allá de sus últimas consecuencias las licencias imaginativas del *comic*, incidiendo francamente en el cuento de hadas conservador a base de dragones, hechicería y caballos alados. El ejemplo de Marvira es suficiente. En el principio se llamaba Mary Batson y era hermana de Billy Batson, quien a voluntad se transformaba en el capitán Marvel, con sólo decir la fórmula mágica SHAZAM (cada letra el principio del nombre de un dios olímpico: S por Salomón, H, por Hércules, A por Aquiles, Z por Zeus, A por Atlas y M por Mercurio). Este poder le había sido conferido por un sabio remoto y era su único punto de contacto con lo mágico. El resto era lo común, lo que más bien se relaciona con la *science-fiction*: viajes a través del tiempo, combates espaciales, batallas contra el crimen. Mary, su hermana, adquirió también sus superpoderes y fundaron un nuevo *comic*: *La familia Maravilla*. El capitán Marvel, después de haber logrado la consagración que le vino en forma de una serie de episodios, perdió al parecer sus facultades o fue superado por la demanda matriarcal de Marvira. El caso es que desapareció y ella quedó reina y señora. Pero se le cambió de familia, se le hizo hija de la reina de las Amazonas, semidiosa, amiga de Zeus y figura ya desembozadamente mitológica.

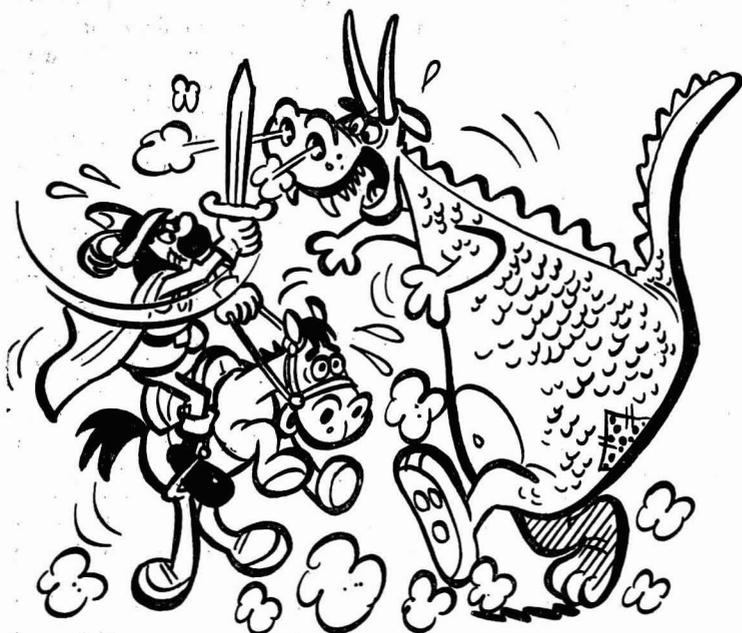
Este contacto con el cuento de hadas no es una excepción. Volvamos al socorrido caso de Superman. Cuando el impulso urgente de salvación de los *comics*, amenazados por la competencia de los dos grandes sindicatos y por la comodidad de la televisión, los llevó a recursos desesperados, Batman y Robin fueron unidos a Superman, para realizar, indistintamente en Metrópolis o en Ciudad Gótica, las mismas aventuras. Pero ése fue un principio para liberarse de las escasísimas ataduras lógicas que aún conservaban. Ahora se ha integrado un singular club de héroes, Campeones de la Justicia, que nos proporciona el placer de ver reunidos en una misma historieta a Superman, Batman, Flash, Flecha Verde, Marvira, Julio Jordán (detective marciano), Linterna Verde y un terrestre que nada sabe hacer, Carlos Gris. Si se busca la comparación clásica equivalentes de algún modo a los astronautas. Y estos superhéroes se enfrentan a villanos de siglos venideros, a monstruos inenarrables, a magos mas allá de toda definición. Creo que la comparación más justa es con los paladines de una novela de caballería o ya, francamente, con los sueños de un loco. Linterna Verde tiene, por ejemplo, un anillo mágico que le da toda suerte de

facilidades en esta vida y en las venideras. Según el criterio de los sindicatos, tantas primeras figuras reunidas no podían enfrentarse a simples delincuentes del orden común. Era necesario rebasar todo límite concebible y crear horrores y enemigos abominables que ya ocupen toda la historieta. Y eso no es todo. También en plena orgía de la imaginación rastacuera, se propició un club de héroes del siglo xxv que vienen al siglo xx a ayudar a los Campeones de la Justicia. Estos héroes se enfrentan a peligros superiores al peligro mismo, si es que vale tan baja demostración de la paradoja. Y si usted quiere disfrutar con los ejercicios de la oligofrenia, piense que Superman tiene en su cueva de trofeos una ciudad, Khandor, que un villano redujo de tamaño y cuyos habitantes salen para auxiliar al hombre de acero.

Es notoria una gran influencia sobre este desenfreno de la tontería: la de los B.E.M. (*Bug Eyed Monsters* o monstruos de los ojos saltones) de la *science-fiction*, literatura barata y perpetrada al por mayor. Así, las pistolas de rayos, las velocidades ultrasupersónicas, el viaje a través de los siglos, etcétera, que tienen que ver, no con una hipótesis científica llevada a sus desarrollos más extremos, sino con la forma más vulgar y envilecida de la fantasía. Lo que resta de lógica se ha confinado en los *comics* de animales. De tal modo tendrán más coherencia las aventuras de Ciro Peraloca que las de Flash. Parece llegado el momento en que gracias a su influencia y a su preponderancia, los *comics* se pueden dar todos los lujos. Ya nadie se extrañará de sus audacias. Y pese a que puede no resultar verosímil, el hecho es que ha mejorado la calidad del dibujo. No así la de la trama, que aún se ocupa del ocultamiento de la identidad terrestre de sus protagonistas, que protegen para evitar las represalias del hampa sobre su familia y amigos o para depararles mayores placeres a los implacables psiquiatras. Aunque se diga lo que se diga de Superman, no se puede negar que sus realizadores conocen los recursos existentes para captar la atención del espíritu infantil. A pesar de su ingenuidad y baratura temática, la acción constante, la facilidad con que entregan su sentido, los vuelve lectura por excelencia, sobre todo en países como México, donde se lee poco y donde el leer es privilegio de minorías.

Es preciso considerar ahora el uso de los *comics* como elemento didáctico y de propaganda política. Por ejemplo, las historietas antinazis en la Segunda Guerra Mundial o el uso pedagógico de Superman en la marina y el ejército de los Estados Unidos, en donde las historietas finalizan con pruebas de inteligencia: ¿Por qué Superman no se acercó a la Kryptonita? ¿Por qué no se enteró Louise de la identidad de Superman?, etcétera. Tal forma rudimentaria de aprendizaje intelectual y difusión de ideas, ha resultado sin embargo demagógicamente eficaz. Y en este sentido, uno de los mayores peligros del *comic* es su posible dedicación a los bajos fines de la demagogia política. Ya un buen número se ha consagrado a mostrar la bondad de nuestro sistema y la maldad del opuesto. Practican un alegato innoble: en *comics* como *Frentes de Guerra*, *Héroes de la Guerra*, *G-I Men*, *El Agente Secreto X*, *Terry* y *los Piratas*, *Steve Cariyon*, *Los Halcones Negros*, etcétera; la idea unívoca es el ataque al comunismo falaz y totalitario. Incidentalmente, *Dick Tracy*, *Joe Palooka*, *Superman*, también lapidan al comunismo portador de todos los males. Es lamentable sin duda un proceder tan ingenuo que obedece a un plan total de defensa de un sistema, pero tampoco conviene que los espíritus sectarizados responsabilicen al *comic* de defectos y pecados que son atribuibles a causas más generales. Citaré como ejemplo un artículo titulado *La industria de la perversión*, donde se llega sin previo aviso a conclusiones tajantes sobre el *comic*: "Un método de estupidez colectiva, quizá más dañino que la radio, la televisión y la prensa, es la publicación de la revista de historietas. Es pues éste el mejor vehículo de la ideología imperialista, el fascismo ilustrado, el veneno impreso y pintado con colorines chillones para deformar la mente de los latinoamericanos y facilitar su sometimiento y explotación." De tal modo los lectores se convierten en "agentes del macartismo y la cacería de brujas".

¿No es lo anterior un empeño por afinar hasta el absurdo la vigilancia revolucionaria? En sí, el *comic* como el cine y la televisión, no tiene muy obviamente una intención ética propia, no es bueno ni malo. Y desde luego aun concediéndole un carácter sumamente negativo, no es tanto por su vulgaridad política, sino por el sistema de estupidez que presupone. Podemos adelantar conclusiones: no defendemos en un tono absoluto este tipo de lectura infantil ni lo pensamos el más recomendable. Entre otras cosas, porque tiende a extinguir el espíritu imaginativo, el poder de reconstrucción y visualización de la niñez. Pero tampoco lo creemos deleznable por entero.



Como lectura complementaria (*sin política*) y no desde luego como lectura única, incluso lo podemos juzgar conveniente. Aunque una actitud en contrario, que pidiera su extinción definitiva, sería irreal, porque los *comics* ya han tomado carta de naturalización y son tan siglo XX como el cine, el avión y la coca-cola, aspectos externos pero sintomáticos e indeliberables del tono de una civilización. Y a propósito de lo político, cabe recordar que aunque fracasado fue interesante el experimento mexicano de un *comic* de izquierda, donde el héroe, Juan Pueblo, luchaba contra las acechanzas de los capitalistas y heroicamente lograba salvarse siempre, a tiempo de explicarle a los obreros el significado de la plusvalía. Hubo una serie incluso donde Superman era el anti-héroe y siempre era derrotado al final por la solidez revolucionaria del pueblo.

Antes de acudir al análisis mexicano, debemos analizar el problema de las convenciones del *comic*. ¿Cuáles son los temas predominantes? Aventuras, vidas de animales, biografías de hombres ilustres y de santos, relatos detectivescos, de fantasía o misterio, hechos históricos, humor, narraciones de época militar, de religión, episodios sentimentales, sátira, ciencia-ficción, y *westerns*. ¿Cuál es la situación en el país que ha sido su cuna y su venero? En Estados Unidos se venden más de 200 millones al mes, más de un billón al año. Según las estadísticas, el 98% de los niños estadounidenses son lectores regulares de estas historietas y el niño promedio lee entre 25 y 30 revistas al mes. Son el más grande éxito editorial en la historia y la más grande influencia nociva sobre los niños. Baste citar los resultados de una encuesta reciente en el *Ladies Home Journal* que quizá valdría la pena repetir en México. De mil niños entrevistados, sólo el 50% pudo identificar al gobernador de su Estado, el 93% pudo identificar al presidente, pero a Dick Tracy lo identificó el 97%.

¿Cuáles son las leyes y los tabúes de esta forma de expresión? El Código de Autoridad de los *Comics* (*Comics Code Authority*), que de hecho rige para la mayoría de los que circulan en México, es contundente: Ningún crimen debe presentarse en detalle; ningún criminal puede resultar atractivo, ningún acto delictuoso puede ser glorificado; deben respetarse siempre los representantes de la ley, se prohíbe la extrema violencia y siempre ha de triunfar el bien y el mal debe ser castigado.

La sección B del código elimina completamente los *comics* de horror o terror. La sección C habla de la propiedad y buen gusto en el uso del lenguaje y en el tratamiento de la religión, y pide que la figura humana sea mostrada razonablemente, así por ejemplo: "las mujeres deben ser dibujadas realísticamente sin exagerar ninguna de sus cualidades físicas". Debe enfatizarse la santidad del matrimonio y el hogar, deben prohibirse las relaciones sexuales ilícitas; no se permite publicidad de licores tabaco o navajas.

Por desgracia, en México, todos los esfuerzos por reivindicar al *comic*, por volverlo útil y pedagógico y formativo, han fallado gracias a la inepticia de sus realizadores. No me refiero por supuesto a los procedimientos del *comic* de santos, execrable por definición y más fantástico que Superman, y en donde cualquier santo tiene más amuletos maravillosos que los campeones de la justicia reunidos. Me refiero a los *comics* cívicos con biografías de Beethoven, Bernard Shaw, Freud, Juárez, etcétera. Su pobreza técnica y la concepción del texto los hace peligrosos. Una niñez que admira como héroes a los seres pintados en estos *comics*, cuyo mayor mérito fue proveer de dos o tres momentos cumbres a la historia de la conversación plana, no puede ser sino una niñez subdesarrollada. Estos *comics* anti-pedagógicos, que no se justifican ni siquiera por la tesis de "peor es nada", fijan una imagen anecdótica y banal de los hombres ilustres y contribuyen decididamente a este encallecimiento a través de la comunicación cultural, a través de los lugares comunes, que se ha logrado en nuestro país.

Ya sólo queda, como término de estas notas, analizar un *comic* mexicano que por su singularidad merece un examen especial: *La Familia Burrón* de Gabriel Vargas.

Si atendemos a la ortodoxia inflexible de los *comics*, resulta claro que *La Familia Burrón* incurre en la heterodoxia, en la herejía violenta. En primer lugar hay que considerar el proceso de su elaboración. A diferencia de la inmensa mayoría de este tipo de revistas, no se fabrica en serie por un ejército de dibujantes y argumentistas. Es el resultado de los esfuerzos de un grupo reducido de dibujantes, a quienes dirige Gabriel Vargas, autor de todos los textos y dibujante él mismo. Tal proceso le confiere a *La Familia Burrón* un carácter específico: es una historieta de autor, una expresión personal de ideas y opiniones inusitada en este campo. Los grandes sindicatos calificarían

a esta empresa de labor artesanal, cuyo rechazo de los esquemas inexorables y cuya improvisación, tan desigual en cuanto a resultados, les es rudimentaria.

El segundo factor a considerar, es el carácter mexicano de *La Familia Burrón*. Esto dicho con el objeto de enfatizar un hecho encomiable: que se desentiende de la imitación extralógica y del plagio y que se nutre en fuentes propias. Y es preciso decirlo porque de las historietas nacionales, poco se puede decir. La mayoría son ediciones piratas, en lo que a tema y a concepción se refiere, de las malas historietas norteamericanas: charros que ocultan un oeste barato y ramplón, gánsters que entreveran Chicago y Peralvillo, etcétera. Sólo se pueden citar tres excepciones: *Los Super Sabios* de Germán Butze, que pese a sus personajes típicamente mexicanos, sí evidenció en su estructura una influencia estadounidense, y dos series fallecidas que se distinguieron por su originalidad y su imaginación pobrísima: *A batacazo limpio* y *Rolando el Rabioso*. Desconozco la producción de Abel Quezada, que algunos consideran excelente.

La Familia Burrón nace en el celeberrimo *Pepín* con el nombre de *El señor Burrón o vida de perro*. Se localiza en las últimas páginas de una temible acumulación de bodrios. El *Pepín*, como más tarde toda la copiosa producción de José G. Cruz, fundamentaba sus éxitos indistintamente en las técnicas del *comic* y en las del *fiumetti*, procedimiento italiano que utiliza fotos en lugar de dibujos, aunque en el *Pepín* en verdad no eran sino dibujos que torpemente imitaban a la fotografía.

Vargas inició allí una serie: *Los Super Locos*, donde emergieron sus primitivos, formidables personajes: don Jilemón Metralla, hombre rapaz y canallezco, que inspira sin embargo toda suerte de simpatías. Don Jilemón usa como báculo a un pollo desplumado y en cada dibujo cambia de sombrero (a semejanza de Groucho Marx, en *Duck Scap*) y es el genuino *vivale a la mexicana*: hábil, sin escrúpulos, convenenciero, estafador y siempre a disposición de las circunstancias. Vargas intenta, por vez primera, otorgarnos personajes-clave, símbolos de un México al alcance del *comic*. Don Jilemón tiene una sirvienta, Cuataneta, cuyo hermano, el Güen Caperuzo, el rancho imbañable y bravucón que todo lo arregla a plomazos, se enfrenta violentamente a las argucias ciudadanas de don Jilemón. Los Muchachos, prototipo de la decencia, también actúan para equilibrar las victorias y la simpatía de la desvergüenza y ejercen una prédica moralista no del todo expresa. En *Los Super Locos*, Vargas aún no afinaba su estilo y, con todo, y pese a las enormes limitaciones de espacio, se situaba ya en una línea nueva: el *comic* o la historieta como crítica y sátira de la sociedad.

Un primer enfoque superficial de *La Familia Burrón* podría llevar a decir que imita a los *comics* sobre la típica familia norteamericana (*Pepita*, *Pomponio*, *Educando a Papá*, *Fulanito*, etcétera) y que intenta crear una típica familia mexicana: el padre, la madre dominante (que se presta para el esquema de una cultura masoquista-maternalista, con la mujer como el centro de la vida occidental) y dos hijos, adolescentes de lugar común. Pero hasta aquí las semejanzas. En el *comic* norteamericano, de aventuras brevísimas que empiezan y concluyen en un mismo momento, lo que se quiere es contar un chiste, uniformar situaciones. En *La Familia Burrón* se describe un proceso: el de la vida diaria —obviamente deformada y ofrecida *ad absurdum*, hasta sus últimas consecuencias— de la clase media pobre y del mundo de la vecindad o el multifamiliar. ¿Quiénes son los personajes? No es el empleado medio, el *white collar* norteamericano que trabaja en una agencia de seguros o de publicidad, que caricaturiza al hombre-organización y que debe vivir en Suburbia. El héroe es un peluquero, don Regino Burrón, propietario de "El Rizo de Oro", y la heroína es su esposa, Borola Tacuche de Burrón, mujer capaz de disputar en el mercado por el precio de los jitomates y de abastecerse en una cocina económica. Esta tónica, que tiende a desmitificar al héroe y a despojarlo de todas sus cualidades admirables, logra que las situaciones no participen de un humorismo adocenado (la adulación al jefe, la llegada de la suegra, el costo de los sombreros de la mujer, etcétera) sino que se nutran de la situación misma, que nos divierte gracias a su fidelidad esencial, a su capacidad de reproducir humorísticamente una forma de vida que todos conocemos.

Y aquí una afirmación necesaria: *La Familia Burrón* es un nuevo punto de partida de un humorismo específicamente mexicano. Entiéndanse dos cosas: primero es punto de partida y no meta, y segundo, esto no tiene nada que ver con los experimentos sobre la filosofía de lo mexicano. Sencillamente, se refiere a la comprensión de los resortes del humor en nuestro pueblo, de su manera concreta de divertirse. Por eso es indispensable

estudiar a *La Familia Burrón* para entender ciertas connotaciones del mexicano medio.

Otra afirmación indispensable: *La Familia Burrón* es de algún modo en México un quijote de los *comics*, la superación de un género ampliamente condenado por su falta de elaboración, de buen gusto, por su corrupción del proceso formativo de la infancia. En ese sentido, procede una comparación, *tout proportion gardée*, con *Mad*, la revista de sátira, que inició Harvey Kutzman, en Estados Unidos. *Mad* en el fondo es el *comic* para acabar con los *comics*, que al utilizar las técnicas con que se estupidiza ejerce su influencia en zonas más vastas y combate desde adentro. *Mad* entendió que un *comic* definitivo debía trascender las características de las historietas decorosas (*La Pequeña Lulú*, *Carlitos*, *Mamá Cachimba*, algunos personajes de la fábrica Disney) porque en el fondo y a pesar, digamos, del talento de Al Capp, estos *comics* no eran sino el excelente ejercicio de una mecánica implacable y el llevar hasta el límite de sus posibilidades una expresión dada. No se permitía la libre creación, el improvisar, el experimentar. Por desafiar los cánones vigentes había muerto con rapidez un *comic* renovador: *El Spirit* de Bill Elder. *Mad* también entendió que era indispensable trascender estos obstáculos y hacer del *comic* un instrumento poderoso del sentido del humor, lo que va mucho más allá de la simple mecánica del chiste en ocho o diez cuadros. Tal lección, la del *comic* como conducto de la más acerba e inteligente crítica, aún espera ser asimilada.

Desde otras posiciones, pero con un enfoque similar en lo que toca a la necesidad de superar las limitaciones que necesariamente se le impusieron a un formidable modo de expresión, Gabriel Vargas emprendió *La Familia Burrón*. Por las dificultades inherentes a toda crítica social en nuestro medio (de censura, de mayor papismo que el papa), no pudo llevar su poder destructivo más allá del cuadro de costumbres. Sin embargo, ha podido forjar un mundo propio, rico en posibilidades y, en momentos, realmente magnífico.

La Familia Burrón, que empezó siendo folletinesca y que ahora, merced a un precio alto, contiene en cada número una aventura completa de cien páginas (la historieta de mayor alienato que conozco), gira temáticamente en torno a un personaje: Borola, la mujer que manda, la versión femenina de don Jilemón Metralla. Borola es el pícaro español que ahora ejerce en los mercados, en las fiestas de vecindad y en los viajes de burócratas hacia Acapulco. Sin escrúpulos, desfachatada y cínica, provista de una regocijante vanidad, Borola es el personaje con mayor vida en la historieta. Nada la arredra: organiza peleas de box entre mujeres, convierte a su vecindad en una selva, hace rifas fraudulentas (en uno de sus mejores episodios pasa junto a un carro último modelo, le coloca un letrero de "se rifa", vende todos los boletos y se va) y toda suerte de fiestas. Es incansable, absolutamente dinámica y moderna, y además el personaje con mayor gozo vital en nuestra literatura; ya sea como exótica —Brigitte Borolé—, como mujer de negocios o como una imagen simplificada del político a la mexicana.

Como contrapunto de tal fuerza de la naturaleza, Vargas opone reflexivamente al esposo, don Regino, encarnación del orden y la propiedad. Aunque es claro que la intención es apoyar lo que don Regino significa, la violencia con que se nos presenta Borola, su actuación (lógica e inevitable en el actual estado de cosas, donde la tapacería impera) inclina la dirección de la historieta en su favor. Ella es la bellaquería simpática, graciosa, que nos hace desear su triunfo. Por los requisitos propios de tales aventuras (los mismos que norman a las películas sobre el robo perfecto) a pesar de su villanía impar y de su genio financiero y organizativo, jamás consigue la estabilidad. Como buen pícaro genuino, nunca logra enriquecerse y siempre vuelve a su condición primigenia. Ella, para usar expresiones mexicanas, no es la "logrera" sino la "luchona", la que conoce y domina todos los oficios. Comete sus tropelías para asegurarse una mejor posición a su familia. También, por su condición de venida a menos y por su añoranza continua de las ventajas económicas que poseyó, se identifica en más de un punto con otro personaje-clave: la rotita, la que vive de la presunción y la miseria.

Don Regino encarna la zona densa, aburrida, moralizadora, el sermón, la suma y el compendio de todas las virtudes. Indispensable como el lado moralista de las aplaudidas tropelías de su cónyuge. Don Regino es el sentir y el pensar porfirianos de la clase media, lo convencional y lo moralmente *comme il faut*, la editorial contra la delincuencia juvenil y la bondad porque sí, porque así me lo enseñaron mis padres. Es el único carácter casi irreal de Vargas. En una aventura especialmente irritante don Regino se niega a recibir de un millonero más de lo que le corresponde por pelar a un perro. Esa honradez



abusiva provoca en el lector el inmediato descontento y el repudio. En cierto modo es porque contraviene las grandes normas no escritas de un país, donde es institución la mordida. Además, don Regino, usando de la famosa "dignidad del pobre" y "de la hidalguía mexicana tradicional", siempre rehúsa el dinero de un personaje secundario, Cristeta Tacuche. De este modo, don Regino vive al margen de la realidad mexicana, que encarna vigorosamente Borola.

Un acercamiento en detalle a *La Familia Burrón* nos llevaría a estas conclusiones mínimas:

a) *El lenguaje*: Gabriel Vargas ha realizado una aportación, quizá la mejor posible, a la historia del lenguaje coloquial del pueblo mexicano a partir de los cuarentas. Su recopilación del habla popular no está limitada por la mera fidelidad repetitiva, sino que se anticipa, inventa, imagina, borda sobre las palabras. Es decir, actúa por un lado en la línea creadora del caló, de las germanías y se entronca con la tradición del albur, que es una improvisación sobre las palabras, juego vulgar e ingenioso, burdo e inspirado, que parte de la habilidad para quebrar, renovar y volver flexible un idioma. Vargas acierta al reproducir lo más vivo, lo de mayor colorido en el habla popular y por eso su influencia es imponderable. Ha popularizado toda clase de términos: "azules", aplicado a los gendarmes a los que ahora llama "acólitos del diablo"; pochismos (*yu* en lugar de *tú*, *feis* por *rostro*, etcétera), y toda suerte de expresiones.

Acusarlo, como pretenden ciertos puristas, de corromper el lenguaje de los mexicanos es por un lado exagerar el alcance de una labor básicamente compiladora, y por otro imaginar un idioma momificado e inerte, negar la existencia del habla popular.

Un aspecto donde Vargas revela su talento es el de los nombres propios: aquí, su ingenio se despliega incesante y fija el aspecto insólito y humorístico de los apellidos, vulnerando de paso las costumbres norteamericanas: Venus Tecla, Diossa Iguana, Dick Epifanio O'Connor, Chachis Pachis Palomeque, Audrey Petra Chagoya; cada uno de los nombres revela un acierto dentro de una nueva e insólita concepción eufónica de las nomenclaturas. Y esto vale también para los pueblos: San Cirindango de las Iguanas, El Valle de los Conejos Teporingos, Sanajuato el Grande.

b) *La vida familiar*. Una de las pretensiones explícitas de Vargas es describir la vida familiar del mexicano pobre de clase media y aproximarnos al proletario y al lumpen proletario. Es, en gran medida, una idealización absoluta de esa familia unida y amorosa. En esa familia-tipo, afectuosa y simbiótica, por una curiosa trasposición de papeles, don Regino es un personaje definitivo de nuestra mitología: la sufrida mujer mexicana que también representó Cuataneta en *Los Super Locos*. Por lo demás, pretende ser una familia común, del tipo "la tuya y la mía, lector".

c) *Personajes*. Aparte de don Regino y Borola, sermón y picaresca, intervienen varios personajes-símbolo. Los hijos:

Macuca y Reginito, en general mero detalle escenográfico, cobran vida cuando al autor se le ocurre criticar la falta de orientación y de trabajo constructivo en la juventud. En tal sentido, por ser demasiado esquemáticos, nunca han funcionado debidamente. Don Regino ha adoptado al hijo de un borrachín, Foforito, típico niño odioso, bueno y noble, versión proletarizante del pequeño Lord Fauntleroy. Su padre, Don Susanito Cantarranas, borracho perdido, sirve también como motivo de prédica, pero gracias a la fuerza de su caracterización, supera las moralejas. Macuca tiene dos pretendientes, ambos personajes notables: uno es el Tractor, abusivo y corpulento, y otro es Avelino, el poeta, cuya madre anciana trabaja para mantenerlo, mientras él se dedica a vagar, diciendo poesías parangonables con las de Margarito Ledesma. Otros miembros de la familia son Cristeta Tacuche, la tía millonaria, y Ruperto Tacuche, el hermano ladrón, perpetuamente embozado. Cristeta, una especie de tío rico de Australia, es un personaje singular: el nuevo rico mexicano que tiene como animal doméstico a un cocodrilo y que se divorcia cada semana. En eso se distingue, por ejemplo, del tío rico Mac Pato, símbolo indudable del capitalismo y emblema del *Tycoon*. (Una pregunta sectaria al margen: ¿De aquí se puede desprender que los enemigos de Mac Pato, los chicos malos, son gente progresista, presentada arteramente por esa desviación de la prensa que es el *comic*?). Cristeta no es la acumulación de dinero ni la posesión de muchas acciones y el control de bancos. Es sólo una mujer rica que vive pródigamente.

d) *Situaciones*: Por no depender del chiste, Vargas finca su humor en las situaciones, en los problemas, obviamente exagerados, que crea la pobreza y el afán de Borola por trascenderla. Es siempre un recuento del habla de moda, de la moda en canciones, en ritmos, en dichos, en artistas. Por eso, coinciden sus argumentos con las festividades o los acontecimientos del calendario. Siempre es Borola la que disloca el orden gracias a su pillería y siempre es Don Regino el encargado de volver las cosas a su cauce debido.

e) *Construcción*. La construcción de *La Familia Burrón* es elemental. Se nos introduce en el tema, se inicia su traslado al plano de lo ilógico, de lo absurdo y se remata con un final feliz que devuelve a la realidad a Borola, triunfadora y a la postre vencida por el conformismo de la honestidad pequeño burguesa.

f) *Crítica social*: En ese aspecto, el más rico de la historieta, Vargas logra aciertos definitivos. Recuérdense las aventuras de Borola cuando se lanza como diputada por el cienavo distrito; gana, es despojada de su triunfo gracias al robo de las urnas y ayudada por sus amigos, se lanza a la refulgia, para conquistar "los frijoles de los chilpayates". La crítica cubre un vasto campo: modas, cantantes, pochismo, política, corrupción de la justicia, formas de vida. Es un recuento diario de la vida en México.

g) *Influencias. Antecedentes*. Por su manera de presentar la crítica social: las aventuras de un pícaro a las cuales se enfrenta, contrapuntísticamente, sermones morales, se advierte una ligazón (o un enraizamiento) con José Joaquín Fernández de Lizardi por un lado, y más lejanamente con Manuel Payno. De Payno obtiene, quizá indirectamente, esa abigarrada muestra de personajes característicos y de Lizardi el esquema esencial. *La Familia Burrón*, en ese sentido, es identificable con *El Periquillo Sarniento* y con *La Quijotita y su Prima*. Es la expresión, en la época, de un amplio y espléndido cuadro de costumbres, recreado por una sátira eficaz, por un buen empleo —que llega a lo magnífico— del diálogo, por una participación constante en la moda, por un proceso de continua renovación, lo que le impide reposar sobre los moldes eternos de la enorme mayoría de los *comics*.

La Familia Burrón es la primera historieta que recurre a eso que llamamos "el lenguaje y el sentimiento del espíritu popular". Aprovecha el medio en que otros vacían su falta de imaginación, para entregarnos una visión del México de hoy. Se le pueden argumentar muchos defectos: exceso de consejos morales, repeticiones, caídas profundas; pero, a la vez, conoce, como ningún otro *comic*, momentos extraordinarios de alegría salvaje y sabe transmitirnos un gozo de vivir. Es ya un nuevo clásico del humorismo mexicano, de algo que trasciende al chiste e incurre en el sentido del humor. Si se quiere, es una visión deformada, pero no pretende ser un tratado de sociología o de estadística. Es la resurrección y la vindicación de las vecindades, que desaparecen por fuertes acechanzas urbanísticas, pero que trasladan su espíritu a los multifamiliares. Es un gran fresco de la vida contemporánea y una válida introducción a la comedia humana de nuestro país.