

## Las viñetas del Apocalipsis

Armando Bartra

[...]

**Ética y poética de los gladiadores de las viñetas.** En cuanto a la cultura popular, el proverbial siglo de la masificación es en realidad el de la privatización del disfrute. En la pasada centuria los *crowdmedia*, vigentes hasta el XIX, devienen *mass media* propiamente dichos, al pasar del gentío congregado en lugares públicos a las multitudes anónimas y atomizadas que participan del imaginario global mediante el disfrute intimista de los cómics, la radio y la televisión. El cine es la excepción, cierto, pero la oscuridad aísla, de modo que en última instancia uno también está solo frente a la pantalla grande.

El *catch* de las arenas es un espectáculo participativo de raíz medieval —como los circos, maromas, corridas de toros, y peleas de gallos— que deviene moderno y aséptico al transmitirse por televisión. Pero el tránsito a un soporte electrónico no modifica su ética ni su estética: las luchas de la tele siguen transcurriendo en el minimalista escenario del *ring* y su gracia ancestral reside en la violación del reglamento, es decir en la transgresión de la ley moral legitimadora de furias justicieras. “Porque existe una ley, adquiere todo su valor el espectáculo de las pasiones que la desbordan”, escribe Roland Barthes en *Mitologías*, y agrega: “[...] el *catch* verdadero sustenta su originalidad en los excesos [...]”, que con frecuencia desembocan en “la más barroca de las confusiones”. Pero el barroquismo y la confusión de los encuentros en las arenas —y de su transmisión televisiva—, están circunscritos a un espacio acotadísimo (el *ring* y sus alrededores) y un tiempo tiránico (dos o tres caídas), de modo que la saturación corre por cuenta de las bizarras caracterizaciones y la abigarrada trama.

Al trasladarse a la historieta cambian por fuerza las premisas del drama luchístico, que en el nuevo soporte ya no está sujeto a la aristotélica unidad de tiempo y espacio. Representar en viñetas lo que ocurre en la arena es opción empobrecedora que pronto se abandona. En vez de esto Cruz y sus seguidores expanden el simbólico cuadrilátero al libérrimo *ring* de la imaginación;

transmutan la creativa pero limitada parafernalia de los luchadores en las generosas posibilidades del fotomontaje; sustituyen las dos o tres caídas por incontables episodios de “continuará”. Las estrellas del *catch* se ponían máscaras, capas y mallas polícromas; se valían de estigmas corporales como ser gigantes, enanos, gordos, peludos, manigrandes, calvos, feos, exóticos...; Gardenia Davis repartía flores, Cavernario prodigaba mentadas, *El Murciélagu* Velázquez liberaba vampiritos. En cambio El Santo de las historietas desface entuertos en la Bondujo, en el Circo Atayde, en la exótica Isla Perla, en el “continente misterioso”, entre los hombres de las cavernas, en las profundidades marinas, en el espacio exterior, en el espacio interior, en el Hades, en los nueve círculos del infierno.

Y así como mudan los escenarios, se modifican los términos del conflicto ético. Hay en la lucha libre “una suerte de belleza moral”, como dice Barthes, pero mientras que en las arenas el bien y el mal se expresan en la dialéctica lealtad-traición y encarnan en dos bandos: técnicos y rudos, en los monitos el modelo es más complejo. Para empezar, los encuentros luchísticos son binarios: dos gladiadores —o dos bandos— igualmente protagónicos, se confrontan en una batalla donde asumen, permanente o alternadamente, el papel del bien y el mal, de la lealtad y la traición. En cambio en las historietas hay siempre un titular, y en vez de la lógica binaria e intercambiable —según a quién le vaya el espectador— se establece una dialéctica focalizada en el protagonista mayor. Ya no es Santo contra Black Shadow, que equivale a Black Shadow contra Santo; lo que en los cómics presenciamos es Santo contra la injusticia, Black Shadow contra el mundo del hampa. Rota la simetría, simplicidad e intercambiabilidad, que hacen del cuadrilátero un escenario en el fondo minimalista, en las luchas de papel el bien se fija en el mandamás de la historieta; pero a cambio se amplía el reparto de los infractores, se multiplican al infinito los villanos. Aquí el bien es uno y el mal múltiple, sin embargo se mantiene el maniqueo dualismo trigo-cizaña; que por necesidad se resuelve en la dialéctica infracción-castigo, es decir pecado-penitencia.

Al transitar de la lógica dual e intercambiable de los contrincantes al monismo épico del hombre virtuoso contra el mundo pecador, la lucha libre pasa de representar una y otra vez el eterno conflicto maniqueo —sin más mudanza que caracterizaciones y vestuarios—, a dramatizar las filias y fobias históricamente situadas de los lectores del común. En ella emergen los temores

más profundos, los miedos inconfesables inscritos en el inconsciente colectivo.  
[...]

Fragmento del texto publicado en *Luna Córnea 27. Lucha Libre*  
México, Centro de la Imagen/Conaculta/Cenart, 2003.