



COMICS: De lo Análogo a lo Digital

CARLOS ALBERTO VILLEGAS URIBE
Lic. en Tecnología Educativa

A veces se nos olvida que en alguna ocasión fuimos jóvenes, que tuvimos tristezas, alegrías, obediencias, rebeldías, deseos, frustraciones, certezas, dudas, formas de relación con los otros y sobre todo: **diversiones** y formas de recrearnos, características de esas etapas del desarrollo humano. Pero así como el olvido bloquea nuestra capacidad de interpretación de nuevas realidades, así también la **nostalgia** nos detiene en el tiempo y obstaculiza la posibilidad de encontrar -a pesar de la máscara de las épocas y la tecnología- las similitudes sociales en la utilización del tiempo libre, las semejanzas en la apropiación de la oferta cultural y las simbologías -equiparables- que utilizan los jóvenes para hacer suya la ciudad como un espacio de formación alternativo a la escuela.

Hablar de nostalgias respecto a los comics, no es difícil. Personajes nacionales e internacionales de distintas profesiones, nos recuerdan el valioso aporte de este medio de comunicación en la configuración de una «nueva» sociedad. Marshall McLuhan, Umberto Eco, Román Gubern, Andy Warhol, Ziraldo, Manuel Elkin Patarollo, Daniel Samper Pizano, César Gaviria Trujillo, Etc., han ofrecido testimonios fehacientes de la influencia de esta manifestación cultural en su desarrollo personal o profesional. En la década del 60 al 80 se hicieron análisis semióticos, sociológicos, psicológicos sobre sus códigos, sus condiciones de industria cultural, su influencia en el desarrollo de la personalidad; algunos con marcada tendencia ideológica, que los señalaron y satanizaron como portadores de mensajes negativos y alienantes.

A pesar de ello, la historia siguió su marcha y nuevas formas de recreación -los video juegos- aparecieron en el

contexto citadino. Expresiones más dinámicas que de alguna forma, dan respuesta a la cultura joven contemporánea. Formas que atenuaron el consumo del comic como actividad recreativa y de inversión del tiempo libre.

Las revisterías, sitios de encuentro citadino donde los jóvenes del sesenta se encontraban para leer e intercambiar historietas, han ido desapareciendo. Ahora las revisterías, el espacio lúdico recreativo de "los muchachos de antes", han sido desplazados por los videojuegos.

" En Armenia, en todos los barrios de Armenia, habían revisterías: por el barrio Granada, por la treinta, por el teatro Colombia, que ya no existe, por el teatro Tigreros; por el Barrio Santander, por el Parque Sucre; en todos los sectores había revisterías. Hoy sólo queda la de don Aníbal; ahí cerca a la iglesia del Sagrado Corazón de Jesús « Afirma el Docente Universitario Alberto Arias. En las revisterías no sólo se alquilaban los comics de



Batman, Superman, Santos, el Enmascarado de Plata, Kalimán sino que se alquilaban bicicletas; incluso había peluquerías en que le prestaban a uno los Comics, mientras esperaba turno y uno muchas veces cedía el turno por leerse las historietas".

En Armenia, aún sobrevive una de ellas: La Revistería Aníbal. Es atendida por su dueño: Don Aníbal Torres; un hombre entrado en años que habla con nostalgia de las buenas épocas y entiende que las tecnologías se desplazan unas a otras: " el cine es otro de

los negocios que está echado a recoger, está echado a perder por tanta televisión, tanta antena parabólica y tanto en que entretenerse. Hay tanto en que entrenarse que la gente se está volviendo perezosa, tanto pa' leer como pa' irse pal teatro. Sabiendo que alquila una película, ve la tele o la parabólica pa' que va a ir a serenarse si en la casa tiene la película". La Revistería que don Aníbal ha sostenido y lo ha sostenido por 47 años ya acusa las consecuencias. Aunque siguen exhibidas las revistas de comics sobre los parapetos de

cartón, con piolas; el espacio de lectura se ha reducido para recibir una vitrina de dulces, una estantería para la venta de cuadernos, una mesa donde ahora se fabrican llaves y sellos de caucho. Tres sillas desvencijadas tejidas con mimbre, pálido reflejo de épocas pasadas, soportan con estoicismo el acoso del tiempo. " Como usted ve le estoy revolviendo muchas cositas al negocio. Yo empecé alquilando las revistas en cajones de jabón lavadora. Aquí venía mucha juventud (...) ahora viene el señor, digamos -señala a un hombre moreno de unos treinta y cinco años- y me dice me vende una revista de esas para recordar cuando me mandaban a estudiar y yo me ponía a leer revistas".

A pesar del desplazamiento, existen entre comic y el videojuego varias similitudes semióticas, sociológicas y lúdicas que nos invitan a encontrar una relación tan estrecha entre ellos, como para sugerir que el comic ha variado de lo analógico a lo digital, conservando las características

semióticas (en cuanto al manejo de códigos similares) sociológicas (uso y apropiación de los espacios recreativos, conceptos de los adultos frente a las dos expresiones) y lúdicas (interés de los jóvenes por invertir su tiempo de ocio en actividades gratificantes que no demandan ningún compromiso transformador a nivel personal o social).

Esta sospecha nos ha llevado a indagar sobre dos tipos de poblaciones, los adultos que participaban del comic como posibilidad de recreación y los jóvenes que disfrutaban de los videojuegos en su tiempo libre, para establecer los nexos básicos entre estas dos manifestaciones.

Semejanzas a nivel semiótico:

Umberto Eco define el código como un sistema de significaciones que asocia los elementos de los subcódigos: Sintáctico, semántico y pragmático para transmitir una idea. A nivel de códigos el

videojuego se nutre de signos icónicos que asumen básicamente las formas de encodificación del comic (diseño de los personajes que protagonizan los videojuegos, planos, angulaciones, secuencias y escenas que se asimilan a niveles de dificultad). En la actualidad, con la aparición de máquinas con mayor capacidad de memoria, se han incorporado imágenes de películas y se avanza hacia la realidad virtual. Como se sabe, el comic apropió sus medios expresivos de los aportes narrativos del cine. Incluso muchos videojuegos apoyan sus discursos recreativos en comics existentes (Hombre Araña; Asterix, Tiny Toons, etc.) Al igual que el comic, el videojuego es la invitación a una aventura cifrada; se diferencian, eso sí en la interactividad y la incorporación de códigos sonoros que

involucran otros sentidos distintos de los ojos. Los paralingüísticos utilizados por el comic, golpes, sueño, ronquidos, son ahora apoyados por la posibilidad de sonido que poseen las máquinas.

Semejanzas Sociológicas

Al igual que el comic, los videojuegos han sido vistos con desconfianza por los padres de Familia. Don Aníbal Torres - el tenaz revistero- nos recuerda que: « Antes no se



pensaba así; los padres llegaban con la correa y los sacaban (a los jóvenes) a correazos y les decían: -yo le dejo leer revistas no más que los domingos, que no tiene que estudiar, pero entre semana no puede leer revistas porque pierde el año-. Ahora vienen las señoras a comprar revistas para que sus muchachos se acostumbren a leer. Están luchando mucho contra eso ya, y fomentar la lectura; hasta les ponen tareas de las re-vistas».

Richard Alexander Gutiérrez, un joven raperero de raza negra, universitario y activo jugador de videojuegos coincide en que los padres de ahora -antiguos lectores de comic-tienen comportamientos similares: « A algunos padres no les gustan. Pero digamos que ellos cuando los compran se ponen a jugar y se integran a la familia. Pero, más sin embargo, los padres tal vez ven cuando el videojuego ya empieza a absorber a la persona y le quita todo el tiempo, entonces presionan a los muchachos ».

« Yo no pude participar de

la cultura del comics, porque en mi familia era mal vista la lectura del comics y cuando entré a la universidad el enfoque ideológico de la época me impidió acercarme a ellos con una mirada desprevenida « nos dijo el profesor Reiner Morales,

docente de la Universidad del Quindío en una charla informal sobre este tipo de relatos.

Las revistas y las salas de video juego

han sido escenarios de encuentros juveniles. «Pues recuerde que nosotros nos conocimos en la revistería Magnus (Calarcá). Ahí además de cambiar las revistas que ya había leído (generalmente los dueños me la cambiaban por una más viejita), me encontraba

con los amigos para intercambiar las historietas antes de entrar a Social Doble en el Tratro Yará, o íbamos a cambiar las figuras de los álbumes. Recuerdo especialmente el álbum de AMOR ES que lo llenaron hasta los viejitos " me comentó Fernando Rivera, un amigo de juventud al preguntarle por su experiencia con los comics. En el mismo sentido, Bernardo Osorio, un joven encargado de administrar el Gimnasio Mental en Armenia, nos comentó: "Aquí los sardinos no sólo vienen a jugar; existen combos que se encuentran a charlar; intercambian ideas, incluso nosotros les ayudamos a los sardinos a conseguir respuestas a sus tareas, porque a los videojuegos también vienen universitarios y gente que ya ha salido. Ese que está de camisa azul con puntos, por ejemplo, se graduó hace poco en Gerontología. Aquí intercambian videojuegos o hacen contactos para comprar o vender cosas".

Tadeo, un caricaturista quindiano, confirma esta apreciación: "Mi hermanito,

tiene un grupo de amigos que pertenecen a un club de nintendo y se prestan los ataris. Unos pelaos se consiguieron dos televisores y los están alquilando, en un local, ahí, en Calarcá".

Las dos expresiones han motivado la preocupación por investigar, desde la perspectiva de las ciencias sociales, sus posibles efectos. Valga citar los "Ensayos Marxistas sobre los Comics", "Para leer al Pato Donald", "Mitos y Monitos" (investigación sobre la producción de historietas en México), entre alguna que proliferaron en la décadas 70 y 80; y las investigaciones que ahora se realizan a nivel nacional e internacional sobre el fenómeno de los videojuegos. "En Francia, el Psico-sociólogo Gérard Bonnafont ha investigado las reacciones de 2.000 niños adictos a estos juegos, y sus conclusiones son optimistas. Según este científico, el videojuego potencia en los niños la tenacidad, los reflejos, el espíritu lógico y la memoria".



(Fotocopia de revista muy interesante "Un estudio realizado por los colombianos, Alvaro Rocha y María Consuelo Caicedo, sobre los efectos de los videojuegos en el desarrollo de las habilidades cognitivas, señala que estos aparatos lejos de formar videoidiotas sirven para que los niños desarrollen una serie de destrezas importantes. Según los autores, el video juego es una actividad que ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento lógico, las cuales son importantes en cualquier aspecto de la vida (...) Esta actividad puede mejorar las habilidades espaciales, la concentración, y la coordinación visomanual. Además ayuda al niño a crear estrategias para resolver problemas" (Fotocopia de Revista Semana).

Los espacios sociales de los dos tipos de recreación han sido preferencialmente machistas. "Inclusive, hay veces que preguntan (Las mujeres) aquí hay revistas para leer, ay qué dicha para sentarse ahí, dicen las muchachas; mentiras que no les queda tiempo; es por chanzaniar ahí no más, por decir ahí. Pero no, ya una mujer no se sienta a leer aquí como antes. Por ahí..digamos, una cuarta parte de los hombres, más hombres que mujeres. Sííí. Siempre me gustaba ponerlas aparte; hacerles un reservadito aparte; cuando llegaban a leer" Afirmó don Aníbal Torres.

Consultadas en la clase de Teoría de la Comunicación, algunas alumnas afirmaron haber jugado videojuegos, pero nunca asistieron a Salas de Videojuegos porque allí "sólo van los vagos".

Por su parte Richard Alexander, el Rapero, expresa: "Es muy poca la mujer que va a videojuegos, no se si es por machismo o qué? Aunque ahora

con la liberación femenina, por la revolución y todo eso, hay chicas que van a sitios donde hay billares y videojuegos. Entonces eso se lo cuentan a uno como una hazaña. Y el administrador del video juego corrobora: "las sardinas vienen a jugar acá, pero con poca frecuencia, pero les da pena venir acá porque hay mucho muchacho; de todas maneras ellas vienen, digamos, cuando vienen con sardinos de la universidad o vienen con su sardino y juegan". Pero parece que el machismo no se circunscribe a salas de videojuegos: la mayor frecuencia de acceso a este tipo de recreación es masculina. Según Rocha y Caicedo (Artículo citado): "El 85 por ciento de los usuarios son hombres".

Semejanzas Lúdicas.

La historieta y los videojuegos han sido sólo dos de las múltiples actividades en que jóvenes han invertido su tiempo libre. "No cabe duda, los niños actuales estan enganchado a

WARREN



los videojuegos. No existe prácticamente ningún muchacho entre los 6 y los 14 años que no suspire por una consola o no pase las horas de ocio fijándose en la pantalla" (Revista Muy Interesante, artículo citado). "Para muchos, (los adultos especialmente) el advenimiento de los videojuegos también ha llevado a las nuevas generaciones a convertirse en deportistas de asiento, es decir, expertos basquetbolistas y beisbolistas ante los comandos de control, que nunca pisan un campo de juego, porque prefieren apoltronarse frente a una cancha electrónica. Sin embargo, la mayoría de los jóvenes encuestados manifestó que esta no era su única afición y que dedican gran parte de su

tiempo libre a la práctica de los deportes".

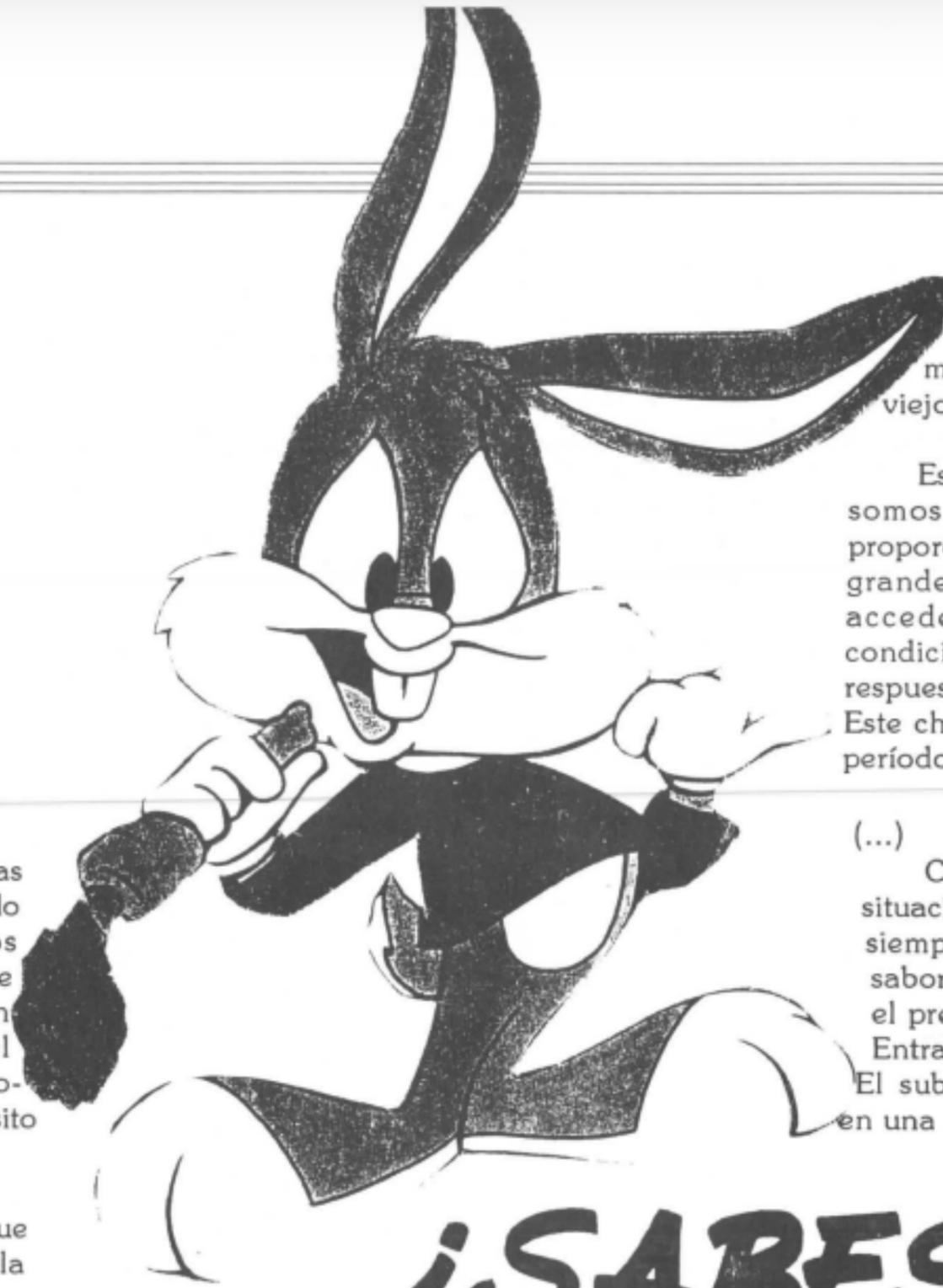
A través de las historietas y los videojuegos las respectivas generaciones jóvenes se han adecuado a nuevas sociedades. En el caso de los lectores de historietas, ellos se formaron para una sociedad global, con predominio del lenguaje visual y con una producción masiva e incesante intercambio de símbolos iconográficos. Los consumidores de videojuegos se preparan para ser los futuros conductores de naves intergalácticas, donde se viaje a grandes velocidades, se estudien problemas y tomen decisiones en manosegundos, que exigirán, además, finísima coordinación visomotriz.

Ambos tipos de re-creación han sido posibles gracias a la existencia de una industria cultural, que encuentra su sustento en una masa transnacional de consumidores. Según los datos que facilita la empresa, Sega España facturará en este año (1991?) 200 millones de dólares, con una venta total de un millón de consolas y 3.5 millones de videojuegos". (Revista Muy Interesante).

Hasta aquí una serie de semejanzas que nos podrían evidenciar el vínculo estrecho entre los comics y los videojuegos, como para proponer, que aquéllos son precursores de éstos. En otras palabras que el comics y el videojuego, como fenómenos lúdico-sociales de lo urbano, son un simple tránsito de lo analógico a lo digital.

No obstante, se debe afirmar, que existe una gran sospecha sobre la veracidad de los nexos establecidos, en la medida que el autor es un adulto nostálgico, que participó intensamente de la subcultura del comic y como lo afirma Marshal McLuhan:

"Nuestra cultura oficial esta luchando por forzar a los nuevos



medios a hacer la tarea de los viejos".

Estos tiempos son arduos porque somos testigos de un choque de proporciones cataclísmicas entre dos grandes tecnologías. Tratamos de acceder a la nueva con el condicionamiento psicológico y las respuestas sensoriales de la antigua. Este choque, naturalmente, ocurre en períodos de transición.

(...)

Cuando Enfrentamos una situación totalmente nueva, tendemos siempre a adherirnos a los objetos, al sabor del pasado reciente. Miramos el presente en su espejo retrovisor. Entramos en el futuro retrocediendo. El suburbio vive imaginativamente en una tierra de bonanza «.

**Marshal McLuhan,
Quentin Fiore**

**El medio es el mensaje.
Un inventario de efectos.
Editorial paidós 1968.**

**¿SABES
QUÉ HAY DE
NUEVO, VIEJO?**

Plantada, a conciencia la duda,
juzgue usted, amable lector.