

El Cangrejo de las Pinzas de Oro

Una reflexión sobre comics, museos y el aura.

Amadeo Gandolfo

1

Hace un par de años se abrió el museo Hergé, dedicado al creador de *Tintín*, ese hombre serio y parco que nos legó uno de los mejores cómics de aventuras del siglo XX, protagonizado por el inquieto reportero (que jamás escribe una nota) de pirincho parado y su inseparable perrito Milu. Decíamos, entonces, que hace un par de años, en un paradisiaco paraje de Bélgica (de donde tanto Tintín como su creador son oriundos) se abrió el lujoso Musée Hergé, un despilfarro de lujo y modernidad digno de un Guggenheim. Lo curioso a la hora de la apertura fue que los periodistas fueron fuertemente amonestados de no sacar foto alguna de los contenidos, de no publicitarlos, de entrar en una especie de pacto de silencio de aquello que era su motivo de ser: el arte y la obra de Hergé. Si uno entra a la página del museo, correctísima, elegante, límpida, lo que más observa son curiosos planos de los pasillos del museo, de su exterior, de pequeños colgantes que son el único objeto donde se ven imágenes de los personajes del cómic. A menos que lo visites no vas a poder tener oportunidad de ver nada que contienen sus "6 salas de exhibición permanente". El férreo control de los herederos de Hergé sobre su arte es legendario. ¿Y de qué manera se condice esto con la futura película, masiva y gigantesca, que dirigirán Peter Jackson y Steven Spielberg?

Es curioso comparar los destinos de *Tintín* y *Spirou*, el otro gran cómic belga de aventuras, parido por una escuela estilística opuesta a Hergé, protagonizado por un periodista y un botones de hotel. Mientras que de *Tintín* no se ha vuelto a producir nada oficial y sus sabuesos legales se apresuran a demandar

cualquier tipo de copia desde la muerte de su creador, de *Spirou* se siguen produciendo álbumes, ya que el personaje es propiedad de la editorial Dupuis. Ha pasado por cientos de manos, sin embargo existe una idea sobre como es “correcto” dibujar y caracterizar a Spirou, que tiene mucho que ver, otra vez, con un autor: Franquin, quién dibujo y guionizó su época dorada (y a quién, en un raptó de anomalía para el sistema, se le permitió conservar la propiedad del Marsupilami, el mono amarillo con lunares que fue una de sus más duraderas y exitosas creaciones). Está más cerca de las aspiraciones de reapropiación presentes en el cómic norteamericano que en el cerrado hermetismo y el canon definitivo que se observa en *Tintín*. Los álbumes clásicos de ambos venden millones y los dos toman las calles de Angouleme (ciudad belga en donde se realiza el festival de cómics más reconocido y prestigioso de Europa) con estatuas y pinturas los días del festival. Pero ¿no les resulta un tanto raro que un ícono mundial de la historieta, con su cara repetida en miles de productos y revistas, héroe de niños y jóvenes y adultos tenga un museo que funcione de una manera hermética y en donde la misma imagen que es motivo de su existencia sea ocultada como un bien escaso? ¿Cómo se evoluciona de un medio popular y populista a una apreciación artística que cancela sus vínculos con su origen? ¿Y por qué en el momento en que se llega a una pared de museo (o se estudia académicamente o se organizan simposios alrededor del mismo) el cómic es a la vez arte y aislado, un insecto en ámbar que ha sido separado de aquello que lo define, o sea, los lectores?

2

En los últimos meses tuve la oportunidad de visitar un par de muestras relacionadas al cómic. La primera fue de la revista *Fierro*, situada en la flamante sede de Constitución de la Facultad de Ciencias Sociales. La segunda fue una muestra organizada en el marco del festival internacional *Crack Bang Boom!* situado en Rosario y organizado por Eduardo Risso, gran dibujante.

La primera ocupaba las paredes del subsuelo de la institución y estaba compuesta por reproducciones de páginas, tal y como habían aparecido en la revista, montadas de manera correcta y colgadas en las paredes. Las reproducciones eran más grandes que las páginas e incluían tanto interiores como

tapas. Pero eran sencillamente fotocopias a color grandes. Entonces nos preguntamos: ¿por qué organizar una muestra que básicamente no agrega nada nuevo? ¿Por qué no pedirle a los artistas páginas originales, bocetos y “materiales de producción” para exhibir? Una posible respuesta es la locación y el precio del seguro para resguardar páginas de arte irremplazables. En una facultad tan concurrida, es difícil predecir si sobrevivirían. En segundo lugar, probablemente aumentaba el precio de montarla, cosa que era contraproducente con el objetivo de hacer una muestra en un lugar público y gratuito. Pero la verdad es que era un tanto intrascendente y aburrida. Cualquiera que la viese no estaría viendo más que lo que puede comprar en un kiosco en tamaño más grande. No había aura, no había emoción, casi pasaba desapercibida. Era una reproducción más frente a la cual pasaban miles de jóvenes que probablemente jamás fuesen a comprar una revista.

El ejemplo de la *Crack Bang Boom!*, sin embargo, es más doloroso. Situada en el Centro Cultural Bernardino Rivadavia (un triste inmueble que parecía estar cayéndose a pedazos, aunque esto de manera alguna es culpa de la organización del evento) consistía en un puñado de impresiones láser a color muy mal montadas (o sea: páginas mal cortadas, burbujas de aire entre el material impreso y el sostén) distribuidas en diversas salas. Algunas impresiones portaban hermosos pixelados. Otras, colores saturados. Una incluso estaba mal colgada, dada vuelta. Un puñado de gente se distribuía entre las salas sin mucha atención. En este caso la falta de originales era más explicable (en parte): gran parte de la muestra consistía en artistas extranjeros a los cuales pedirles que traigan sus dibujos debía haber sido una pesadilla logística. Pero por lo menos podrían haber montado algo con un poco más de cuidado. Y había toda una sala dedicada a artistas argentinos, que bien podrían haber mandado una carpetita. En el salón principal del festival, sin embargo y nobleza obliga, se alzaba una muestra de originales de Oswal que estaba bastante bien, pero que en el galpón caluroso que doblaba como pseudo shopping por donde correteaban púberes y no tan púberes con bolsas llenas de libros, muñecos y cartas pasaba completamente desapercibida. Y el hecho de estar al lado de espantosas estatuas dignas del fanático más subnormal no ayudaba.

Estas dos muestras contrastan fuertemente con todas aquellas que tuve la suerte de ver en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta. Este espacio, coordinado por Pablo Sapia, antiguo historietista de la revista *Suélteme!*

(bastión del humor absurdo y grotesco en la Argentina de los 90, lugar de donde participaron Podetti, Parés y otros) en general monta muestras elegantes, meditadas, organizadas en el espacio de acuerdo a que artista es quién es expuesto, con originales y en muchos casos incluso obras pintadas o montadas haciendo uso del espacio de la sala.

Es obvio que las condiciones de organización de una muestra en un lugar como el Recoleta deben ser mucho más positivas y deben tener más recursos que en otros marcos. Pero entonces: ¿Por qué esa persistente tendencia a organizar muestras que no agregan nada y que en realidad pasan desapercibidas y parecen confirmar la existencia de los cómics como un elemento foráneo a las paredes de los museos, al alto arte? ¿Existe acaso una persistente identificación entre muestra-museo-arte-imágenes colgadas- legitimación que obliga, impulsa a estos actos?

3

Estos dos ejemplos se pueden completar con la tradición norteamericana de museística, archivo y recuperación de cómics. En Estados Unidos hay varias organizaciones de carácter académico y pseudo académico que cuentan con enormes colecciones de originales, revistas y arte. La más grande es el *Billy Ireland Cartoon Library and Museum*, que cuenta con "450000 dibujos originales, 36000 libros, 51000 títulos seriales y 910 metros de materiales manuscritos, más 2.5 millones de cómics recortados de periódicos y revistas". Situada en la universidad estatal de Ohio, la colección se inició con una donación realizada por Milton Canniff (famoso artista de cómics de aventuras en periódicos, con estilo realista y gran maestría de los blancos y negros, famoso sobre todo por su tira *Terry And The Pirates*) y ha crecido para volverse un enorme repositorio de donde abrevia la investigación académica. En otras instituciones educativas superiores residen otras colecciones y, hasta hace algunos años, existían un par de museos (el *Words and Pictures Museum*, el *National Cartoon Museum*) de carácter privado que resguardaban y exponían diversas obras del arte del cómic. Hoy en día la mayoría de estos museos están cerrados y algunas de sus colecciones se han fundido con aquellas de carácter académico.

Esta tendencia al archivismo y conservación tiene dos impulsos interrelacionados: por un lado, un desesperado intento de conservar el pasado, de darle un sentido y de, sobre todo, rescatarlo. Por otro lado, este impulso de conservación viene empujado por una revaloración de los cómics que los presenta como objeto de conservación y, en definitiva, los trae de regreso al mundo del Arte con mayúscula. Esta es una lucha que se viene entablando desde hace mucho tiempo en el campo del cómic y en su exterior y, ya a esta altura, el Arte va a triunfar por sobre el escapismo y lo efímero en la valoración de esta rama creativa. Como consecuencia, los museos y archivos los conservan y una nueva generación de académicos (algunos de los cuales crecieron con ellos y otros que los ven simplemente como un espacio vacante dentro de sus intereses) puede acercarse al cómic y realizar sus investigaciones sobre el mismo. Lo cual trae una nueva ola de reconocimiento y una nueva capa de seriedad sobre una forma artística que nació bastardeada y cimarrona.

Un archivo no es lo mismo que un museo (y mucho menos que una muestra) por supuesto, pero todos forman parte del mismo circuito del arte que el cómic busca reproducir. Los museos son a la vez archivos cuyas colecciones se seleccionan y curan para mostrar lo mejor de sus entrañas. Lo incongruente es que entre el sistema del cómic y el del Arte hay muchas diferencias, comenzando por su audiencia, sus métodos de producción y sus métodos de distribución. Y si bien el componente pictórico es importante, no lo es todo. Y no podemos dejar de preguntarnos y de pensar que rémoras perversas está arrastrando el cómic de su incestuosa relación con el mecanismo del arte. Muestras mal montadas, archivos interminables, sobrealálisis de obras en gruesos tomos salpicadas de verba académica, museos que se desconectan de la realidad que les dio origen y se vuelven símbolos de privilegio, ediciones ultra lujosas de tiras cómicas olvidadas. Este es el estado de las cosas en el cómic hoy en día y probablemente el futuro solo traiga más especialización, más rescate de su propio pasado, más ediciones de lujo de obras contemporáneas, más muestras, más signos de que El cómic Es Arte Indudablemente y Para Siempre. Cosa con la que estamos absolutamente de acuerdo, pero: ¿sería mucho pedir que si le vamos a robar a los galeristas les robemos bien? Y, además, deberíamos recordar siempre que el cómic también (y allí radica gran parte de su aura, específica, entre lo descartable y lo sublime) es esa revista sin tapas y sin ganchitos que leímos en nuestra infancia, que recortamos y finalmente tiramos a la basura.

4

El problema es que el cómic, como forma y campo artístico, atrasa una década en cuanto a legitimación y esa extraña cualidad evanescente que es el prestigio. En el resto del campo artístico lo que predominó durante el siglo XX fueron las absortas, intensivas y, finalmente, fútiles batallas por destruir al autor, por arrancar sus puntiagudas fauces de la obra. Desde *collages* hasta *cut ups*, *remixes*, *mash ups*, apropiaciones de la cultura masiva, obras construidas de a cuatro, seis, ocho manos, experimentos con *stream of consciousness* y con extrañas reglas deshumanizantes, realismo socialista, *found footage*, abstracción y finalmente Banksy, Thomas Pynchon y Daft Punk, esos artistas que se benefician de ser todos y nadie, que construyen hiper-personas que parecen producir arte de forma mágica, al mismo tiempo que todos los simples mortales están convencidos que son un colectivo o un acto burlón.

Mientras todo eso pasaba el cómic estaba intentando que, básicamente, dejen de robarles a sus autores (en algunos casos) y que se lo eleve de los canaletas llenas de barro de la cultura popular, se lo reconozca como una forma creativa válida. Todo el siglo XX fue una lucha por conseguir eso. Ganada ampliamente. Hoy en día aquellos que sostienen que el cómic es propaganda y cultura depravada son vistos como conservadores insufribles.

Entonces, cuando el cómic asume la mayoría de edad, todas las otras artes están intentando aniquilar ese prestigio y sumirse en una gigantesca orgía de reapropiaciones zombie de la cultura hasta el infinito, hasta, como dice el cómico Patton Oswalt, ETEWAF: *everything that ever was available forever*. Un pozo gigantesco de donde robar y recombinar. Mientras, el cómic edita lujosos libros que rescatan y reconstruyen su historia para la HISTORIA.

Y ¿qué es, en definitiva, lo que se guarda en los museos? Cosas muertas. Los museos son grandes cadáveres que alojan en su interior polvo y solemnidad. Algunas líneas teóricas hablan de que la museificación quita los artefactos culturales de circulación en el campo social y que por lo tanto cancela las posibilidades de permutación y vitalidad, al diseccionarlos de aquello que se llama "vida". En un panorama en que lo más valioso son los flujos de circulación de información, en que el poder más grande reside en esas comunidades de fanáticos que están haciendo gifs animados en este preciso instante, en las

inmensas profundidades de sitios de *fan-art* (lugar de donde muchas editoriales norteamericanas también *scoutean* en busca de talento) ¿qué sentido tiene que las páginas estén colgadas en grises paredes de museos, acumulando humedad?

El cómic, en definitiva, está viviendo su etapa de institucionalización. Es, quizás, el último arte decimonónico. Y por ello se presentan estas dicotomías anacrónicas entre un *Tintín* destinado a triunfar en el cine, a ser reproducido en muñequitos y posters y tazas y calzoncillos infinitos y a la vez resguardado en su aura detrás de las murallas de un museo. Quizás, si la historia se repite, lo interesante sea cuando lleguen las vanguardias, el mundo arda y todo comience de nuevo.