

HISTORIAS VIOLENTAS: REPRESENTACIONES URBANAS DE LA CIUDAD LATINOAMERICANA DE CARACAS EN EL ARTE SECUENCIAL

Douglas Miguel Llanos M.
1

Resumen

El arte secuencial o cómic, desarrollado inicialmente por los dibujantes europeos Wilhem Busch y Rudolf Topfer, entre otros, permite obtener un registro escrito-visual de las diferentes percepciones de la ciudad, tanto de su forma urbana y arquitectónica, como de la composición social de sus ciudadanos. En el caso latinoamericano, y particularmente en las ciudades venezolanas, aunque es una empresa incipiente en comparación con las industrias americanas y europeas, pero con estilo propio, refleja con fuerza y claridad cada componente de la violenta dinámica urbana latinoamericana.

Palabras clave: arte secuencial, ciudad, seguridad ciudadana.

Abstract

The sequential art was developed initially by Wilhem Busch and Rudolf Topfer, European draftsmen, obtaining different perceptions of the city, in his urban and architectural form, as well as of the social composition of his citizens. In the Latin-American sequential art, and particularly in the Venezuelan cities, it reflects strongly and clarity every component of the urban Latin-American dynamics.

Key words: sequential art, city, civil safety.

¹ Urbanista por la Universidad Simón Bolívar (USB)
Magíster en Desarrollo y Ambiente por la USB
Profesor de la Sección de Teoría e Historia del Urbanismo,
Departamento de Planificación Urbana de la USB
E-mail: dllanos@usb.ve

1. Introducción

Roman Gubern sostiene en *El lenguaje de los cómics* (1972) que el arte secuencial —o cómics— constituye un medio expresivo que como parte de la familia de los medios de comunicación nace de la integración del lenguaje icónico con el literario, ya que combina imágenes y texto para narrar o presentar una historia, real o imaginaria.

Krieger sostiene que durante la Edad Media las imágenes sirvieron para reforzar el mensaje de las Sagradas Escrituras: “Las imágenes contienen el potencial expresivo que ayuda a remarcar el mensaje religioso de la oración en la memoria colectiva” (Krieger, 2006: 63), como puede observarse en los grabados e ilustraciones de las *Biblias Pauperun* del siglo XIV, que no sólo servían para transmitir el evangelio sino también para educar a las colectividades analfabetas.

En la Europa de finales del siglo XIX, Richard Felton Outcalt trabajaba en un método de narración visual que combinara imágenes y textos, sin embargo, el arte secuencial moderno nació en 1897 bajo el patrocinio de William Randolph Hearts, dueño del *New York Journal*, donde se publicaban las aventuras de *The Katmenjammer Kids*, con la idea de facilitar al lector la lectura de la historia por medio de gráficas que reforzaran la comprensión de su mensaje humorístico.

De esta manera, se puede apreciar que la aparición del cómic está ligada al florecimiento del periodismo ilustrado, en palabras de Gubern: “...como un arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial entre dos magnates de la prensa de Nueva York: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearts” (Gubern, 1972: 15).

En el arte secuencial la arquitectura cumple un papel fundamental en/para la asignación del carácter de la historia y sus personajes, bien sea en la selva como en ciudades o planetas inexistentes. Un ejemplo de esto es *The Spirit* (1940-1952) de Will Eisner (1917-2005), que muestra a la *Central City* como un laberinto, de hecho el mismo *Spirit* es un ser subterráneo, su nombre real es Dennis Colt, un detective dado por muerto que vive en una especie de cripta-laboratorio.

“En lugar de la oposición entre el héroe luminoso y la oscuridad, *Spirit* es un intercesor entre los dos mundos” (De Santis, 2004: 28). *Central City* es la ciudad de los suburbios segregados y ruinosos, dominados por el hampa y el crimen, cuyos actores centrales son personajes típicamente urbanos (ladrones, policías y prostitutas).

Asimismo, pueden trazarse los antecedentes del uso de la arquitectura en el arte secuencial en las historias de *Little Nemo in Slumberland* (1904-1909) de Winsor McCoy, quien representó las aventuras de Nemo en la ciudad imaginaria de Slumberland, donde combina estilos como el bizantino, el neogótico, el chino, el románico, el gótico y el renacentista, entre otros, y que poco a poco va cambiando hasta transformarse en la misma ciudad de Nueva York.²

² En este sentido, la ciudad de Nueva York es la imagen de la modernidad metropolitana por excelencia.

En casi todas sus viñetas, McCoy presenta vistas generales de la ciudad, con sus puertos marítimos a lo lejos que permiten establecer un claro límite urbano. La ciudad imaginaria de Slumberland tiene grandes avenidas, plazas y parques, edificios civiles y simbólicos, puentes y elevados, estaciones de ferrocarril y fábricas típicas de las ciudades dinámicas industrializadas en pleno crecimiento y densificadas. Estas imágenes, puras y modernistas, transmiten una especie de optimismo por el desarrollo del siglo XX, con sus beneficios económicos y culturales.

Para Peter Krieger, los cómics son un arte primordialmente urbano popular, en los que la ciudad moderna es expresada generalmente como un ambiente peligroso, denso, tecnológico y de muchas relaciones, donde justamente esa "...movilidad, densidad y heterogeneidad son características de las metrópolis..." (Krieger, 2006: 69), ámbito que fue magistralmente representado por Fritz Lang, director de la película del mismo nombre, realizada en 1929 y que permitió a la población europea que no podía viajar al Nuevo Mundo —al igual que en las aventuras de *Little Nemo in Slumberland*— conocer la modernidad y cultura urbana norteamericana en todas sus facetas: las calles, la oficina, la vivienda y la diversión.

2. Ciudades violentas ¿ciudades imaginarias?

Durante la década de los años treinta, Estados Unidos atravesaba lo que se conoce como la Gran Depresión y que fue el escenario para la aparición de personajes como Dick Tracy (1931) y Tarzán de la selva metropolitana,³ quien ordena el caos y la violencia urbanos con justicia (Krieger, 2006).

En ese sentido, para Eisner el dominio del hampa sobre *Central City* es tal, que algunas veces se justifica la aparición de personajes como *The Spirit* (1939), quien la defiende casi con los mismos métodos de los malhechores, en ocasiones desdibujando la línea que separa el bien y el mal.⁴

The Spirit surge en contraposición a personajes como *Superman* (1936) de Jerry Siegel y Joe Shuster, representación de la belleza aria, un ser casi divino venido de los cielos que, sin explicación alguna, imparte justicia divina, decidiendo quién es bueno y quién es malo en la peligrosa moderna ciudad de Metrópolis. Este caso particular es emblemático ya que desde su primera aparición representó la esperanza de una generación maltratada por los efectos de la depresión económica de la época, incluso el ideal de un súper hombre luchando por lo bueno sirvió como instrumento pedagógico para las masas urbanas (Krieger, 2006).

No sólo *Central City* de *The Spirit* es una ciudad peligrosa, en 1939 Bob Kane y Bill Finger crearon *Gotham City* —hogar de Batman— inspirada en el lado oscuro de Nueva York, introduciendo la idea de la inteligencia humana como medio para lograr la

³ Edgar Rice Burroughs (1875-1950), en *Tarzan of the Apes* (1912), expresa su descontento ante la aristocracia británica por medio del realce de las virtudes de la vida natural no-humanizada, como crítica a la sociedad posvictoriana.

⁴ Vale la pena mencionar su obra más urbana *La Avenida Dropsie* (1995), en la que aborda un siglo entero de la vida y muerte de un barrio del Bronx, y donde Eisner revela la condición humana de sus habitantes.

salvación de la sociedad contemporánea. La sociedad es percibida como crítica y deshumanizada, violenta y psicológicamente enferma, donde los criminales no son simples ladrones, sino psicópatas y lunáticos como el *Joker*, *Two Faces* y el *Scarecrow*; quienes una vez capturados en lugar de ser llevados a una cárcel común y corriente son enviados a *Arkham Asylum*, una institución mental de máxima seguridad.

Y qué decir de la ciudad imaginaria de *Basin City* creada por Frank Miller en *Sin City* (1992-1999), donde sus personajes: policías corruptos, asesinos a sueldo y prostitutas —seres urbanos alejados del héroe idealizado—, se enfrentan cada vez más a situaciones ilícitas que ponen a prueba su propia moralidad.

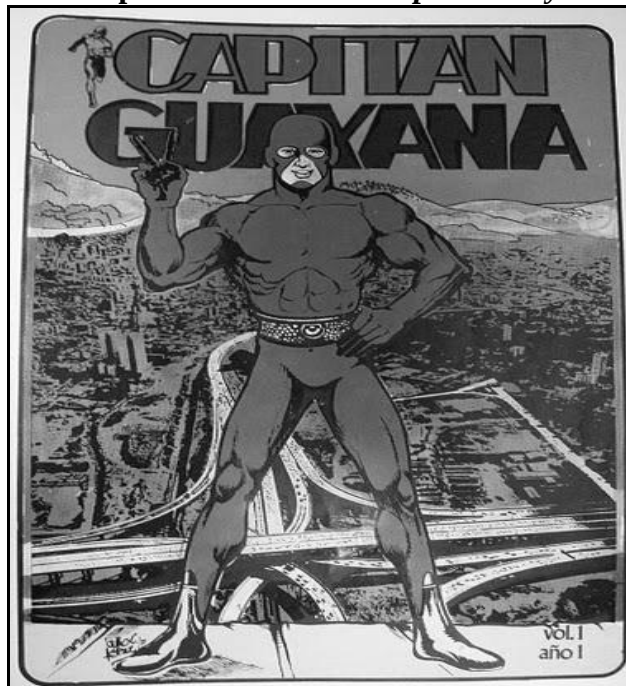
3. Las ciudades latinoamericanas en el arte secuencial. Caso Caracas, Venezuela

Lentamente los países latinoamericanos comenzaron a producir sus propios personajes e historias con un enfoque inicialmente humorístico, por ejemplo: *Avivato* (1953-1978) y *Ramona* (1930) de Lino Palacio; *Los otros yo del Doctor Merengue* (1955-1960) de Guillermo Divito, y *Mafalda* (1962-1972) del argentino Joaquín Lavado, alias Quino. Posteriormente aparecerían *Kalimán, el Hombre Increíble* (1963) de Rafael Navarro y Modesto Vázquez; *Fantomas* (1969) de Pierre Souvestre y Marcel Allain; *Las Chambeadoras y Memín Pinguín* (1943) de Yolanda Vargas, y *Condorito* (1949) de René Ríos. Ahora bien, este último personaje es emblemático, ya que es creado por el dibujante chileno como respuesta en contra de los prejuicios norteamericanos hacia los latinos, particularmente en el film *Saludos amigos* (1949) de Disney, donde el país de Chile es representado por un pequeño avión bimotor que apenas sabía volar y no podía pasar la Cordillera de Los Andes (Salazar, 2007). En el caso de Venezuela, los primeros cómics llegaron de mano de Julio López (1936-2006), alias Hallaco, con la publicación de *Historia del petróleo* (1971) en el diario regional *El Carabobeño*, y quien posteriormente crearía el *Capitán Guayana* (1972), personaje

venezolano de pura cepa, de rasgos muy varoniles e inteligencia abierta a los cuatro puntos cardinales que tenía su guarida en las entrañas del Cerro El Ávila (...) que combate el mal y defiende la ecología y su misión es luchar por un mejor planeta, sin contaminación, sin guerras, sin odios, a regalar paz, amor y abundancia... (Rodríguez, 2007: 16 y 17).

Este superhéroe es la primera incursión del arte secuencial venezolano en la ciencia ficción a fin de buscar un personaje que acercara al lector a los valores nacionales, como su propio nombre lo describía. En su primera edición, el héroe imaginario posa en la ciudad de Caracas teniendo como fondo el Distribuidor La Araña, símbolo de la modernidad urbana (Figura 1).

Figura 1. Portada del primer número de *Capitán Guayana* de Julio López



Fuente: Rodríguez, 2007

Asimismo, e inspirado en el dictador venezolano Juan Vicente Gómez (1857-1935), se crearía otro personaje totalmente opuesto al Capitán Guayana, *El Magistrado*, que es acompañado de algunos políticos de turno, militares de trincheras, genios imbéciles, adulantes, golpistas y pedigüenos. Historia de claro tinte humorístico, pero que a su vez trata los problemas cotidianos del venezolano de manera sutil y sarcástica, es decir, los aspectos más relevantes de la sociedad contemporánea (Figura 2).

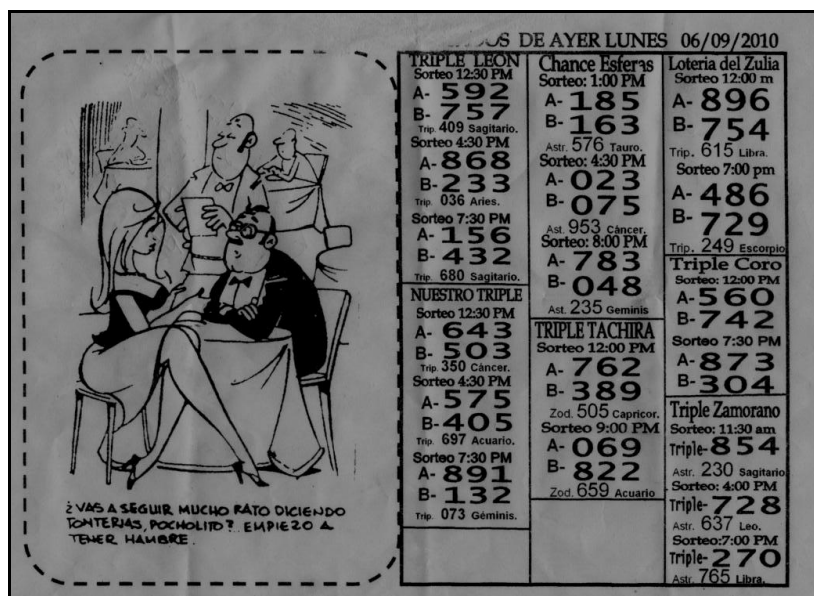
Figura 2. Portada de *El Magistrado* de Julio López.



Tiempo después aparecerían *Martín Valiente* de Armando Couto y Aníbal Mariscal (1977), *Tuk y su Dinosaurio* de Giambattista Russo (1976), *El Náufrago* de Jorge Blanco (1980) y *Lolita* (1974) de Alberto Vivanco; historias cortas de tipo humorístico que reflejaban la ingenuidad y chispa venezolanas (Romero, 2009). Otros

ejemplos icónicos son *Lolita* y *Panchita*, publicaciones que han sido absorbidas por la cultura urbana venezololana, y en particular por los asiduos compradores de los números de billetes de lotería, quienes creen ver en sus trazos los números ganadores del día (Figura 3).

Figura 3. Panchita como personaje popular de los juegos de azar.



Durante la década de los ochenta aparecerían en las páginas de la revista infantil *Meridianito*, las aventuras de *El Guardián*, de Juan Medina, historia ambientada en la Caracas del siglo XXI. *El Guardián* —además de ser un medio didáctico para enseñar al lector sobre astronomía, geología y otras ciencias en general— luchaba contra las amenazas extraterrestres de Dar Krimen quien intentaba conquistar el posapocalíptico “Valle de los Desesperados”. En los encabezados de cada aventura se apreciaba una vista general de la ciudad, dominada por las torres del Parque Central, el Centro Simón Bolívar y el edificio de La Previsora, con El Ávila como telón de fondo (Figuras 4-6) — todos, hitos de la imagen urbana de la ciudad capital—.

Figura 4. Encabezado y viñetas de *El Guardián* de Juan Medina



Fuente: *Meridianito*, 13 de septiembre de 1987

Figura 5. Viñeta de *El Guardián* donde se observa el edificio de La Previsora



Fuente: *Meridianito*, 6 de septiembre de 1987

Figura 6. Viñeta de *El Guardián* donde se observan los barrios de Caracas



Fuente: *Meridianito*, 20 de septiembre de 1987

En 1993 sería creado *El Patriota* de Omar Cruz, también autor de *El Ranchito* (1989-2003), personaje del populoso sector de Catia, uno de los barrios más pobres de Caracas, que representa a un superhéroe indestructible que combate las fuerzas oscuras de la oligarquía armado sólo con un bat de béisbol (en referencia al beisbolista venezolano Andrés Galárraga). “Vestido con mallas, capa, playera ajustada sin mangas y una máscara que sólo deja ver la barbilla, el personaje hace justicia por propia mano, pues en la historieta está por encima de las autoridades responsables de impartir justicia” (Figura 7) (Sánchez, 2004).

El Patriota, como cualquier héroe del arte secuencial, posee *alter ego* a fin de ocultar su identidad real: técnico en computación que decidió tomar la justicia en sus manos a raíz del asesinato de su esposa e hijo durante un asalto a mano armada. Al combatir a corruptos y delincuentes de la ciudad recita artículos de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, establecida por el presidente Hugo Chávez en diciembre de 1999, de quien es amigo en secreto al igual que su creador.

Figura 7. El Patriota



Fuente: Omar Cruz, 1993

Con la llegada del nuevo milenio aparecerían otros personajes como *La Yuleizi* (2003) de Jesús Torrealba (Figura 8), una especie de heroína urbana latinoamericana sin súper poderes ni antifaz, estereotipo de las chicas venezolanas de bajos recursos, “una amazona a tiempo completo y como tal pelea con rateros, huelepegas, sádicos, gozones, pedereros,... e incluso policías matraqueros” (Torrealba, 2005: 23 y 24).

La Yuleizi marca un cambio profundo en el perfil de los villanos —pues ya no son las amenazas extraterrestres con súper poderes ni el crimen organizado, sino una representación de los peligros a que se enfrentan día a día los ciudadanos— y de los héroes —personas comunes y corrientes como cualquier caraqueño más— de la ciudad.

Figura 7. *La Yuleizi*



Fuente: Jesús Torrealba, 2003

Sin embargo, hay una realidad más cruda reflejada en el arte secuencial: la violencia e inseguridad urbanas. En el caso venezolano, según cifras estadísticas publicadas por el Programa Venezolano de Educación-Acción en Derechos Humanos (PROVEA), en 2006 se registraron 2 218 homicidios en Caracas, lo que equivale a 107 víctimas por cada 100 000 habitantes durante este periodo. Para 2007, según estadísticas del Cuerpo de Investigaciones Científicas, Penales y Criminalísticas, hubo 3 639 homicidios, lo cual refleja un aumento alarmante y significativo.

Durante 2009 se reportaron en el país 13 985 casos (49 homicidios por cada 100 000 habitantes), cantidad que aunque inferior a la registrada el año anterior de 14 584 (52 homicidios por cada 100 000 habitantes), es sumamente alarmante pues de hecho ubica a Venezuela en los primeros puestos del ranking en la región, muy por encima de Colombia con una tasa de 32 homicidios por cada 100 000 habitantes (INCOSEC, 2010: 4).

En un estudio presentado en enero de 2010 por el Consejo Ciudadano para la Seguridad Pública y la Justicia Penal, se determinaron las ciudades más violentas del mundo, donde los primeros cinco lugares están ocupados por urbes latinoamericanas: Ciudad Juárez (México), San Pedro Sula (Honduras), San Salvador (El Salvador), Caracas (Venezuela) y Guatemala (Guatemala). Según cifras suministradas por el Ministerio para el Poder Popular del Interior y Justicia, se estimó una proporción de 94 muertes por cada 100 000 personas.

Y es que debido al recrudecimiento de la violencia urbana los ciudadanos abandonan espacios públicos de encuentro, sobrepueblan otros semiprivados de consumo y limitan cada vez más sus derechos, son testigos y partícipes de un desmejoramiento acelerado de su calidad de vida. La mayoría de los caraqueños, según algunas encuestas de opinión, ha experimentado estos sentimientos en sus lugares de trabajo, en la calles de su comunidad y hasta en los medios de transporte público y privado (INCOSEC, 2010: 13).

La creciente sensación de violencia e inseguridad repercute en el comportamiento ciudadano donde “la urbe, de alguna manera, se convierte en un reclamo que salta por todas partes, es una desconfianza general que traza barreras invisibles para la mayoría” (González, 2008: 23). Esto se registra en la mayoría de las encuestas de opinión pública que coinciden en que la delincuencia es considerada el principal problema, no sólo en las ciudades, sino también en el resto del país.

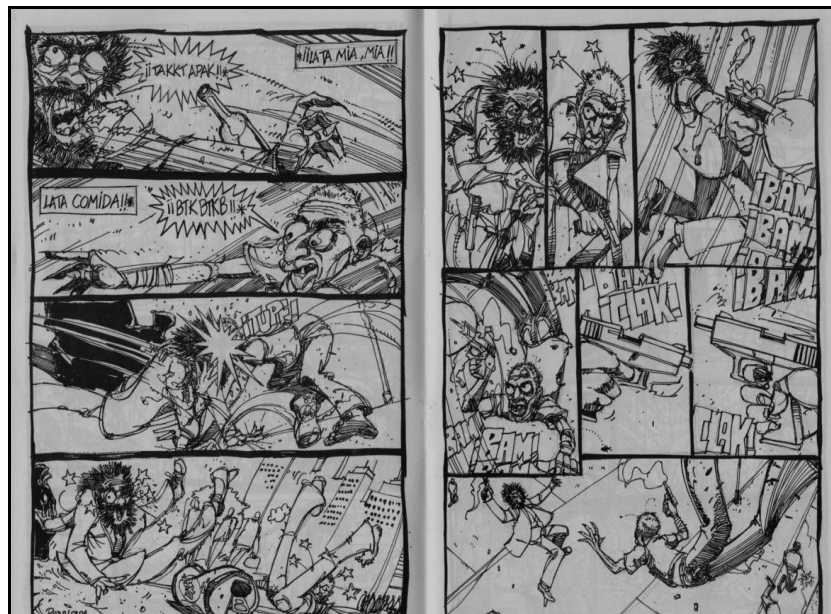
Este miedo e inseguridad de la urbe se pueden observar en los trabajos de la nueva generación de artistas venezolanos como Rodolfo Hernández, en cuya obra se refleja una realidad perturbadora. Así como en los relatos cortos *Lobos & Conejos* (2005) donde la víctima y el victimario intercambian roles (Figura 9); *Las Latas* (2005), en el cual dos mendigos se enfrentan en una batalla campal al estilo *Matrix* por una simple lata vacía de aluminio (Figura 10) o *2x6* (2008), en donde una madre soltera al volante pretende que su hijo se aprenda la tabla de multiplicar mientras intenta defenderse —arma en mano— de los asaltantes motorizados que la asedian (Figura 11).

Figura 8. Lobos & Conejos



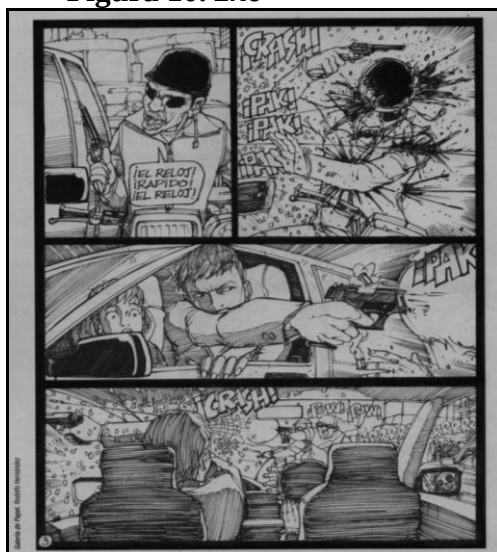
Fuente: Rodolfo Hernández, 2005

Figura 9. *Las Latas*



Fuente: Rodolfo Hernández, 2005

Figura 10. 2x6



Fuente: Rodolfo Hernández, 2008

Otros dibujantes de cómics han reflejado tal violencia urbana en historias como *¡Conciudadano!* (2005) de José Lara, donde el personaje se enfrenta a una tensa situación de asalto armado que se resuelve no generando más violencia sino a través del diálogo (Figura 12); *Yare Devil* (2005) de José García, donde el héroe disfrazado del traje típico de diablo danzante de Yare⁵ es atacado por algunos habitantes de los barrios al confundirlo con una cabra (Figura13); *La Parada* (2007) de Felipe Rodrigues, que representa las disputas cotidianas entre estudiantes y conductores del transporte público por no querer recibirles el “pasaje preferencial estudiantil”; *El Súper Alzao* (2009) de José García, un antihéroe violento y nada ético, y *La Ciudad de las Noches Rojas* (2009) de Frank Viloria, historia muy impactante donde dos jóvenes son abatidos por policías corruptos quienes posteriormente les acusan de narcotraficantes (Figura 14).

Figura 12. *¡Conciudadano!*



Fuente: José Lara, 2005

⁵ Los diablos danzantes de Yare es un ritual mágico-religioso que se celebra desde el siglo XVIII el día de Corpus Christi en San Francisco de Yare, estado Miranda de Venezuela.

Figura 11. *Yare Devil*



Fuente: José García, 2005.

Figura 12. *La Ciudad de las Noches Rojas*



Fuente: Frank Viloria, 2005.

Consideraciones finales

Al realizar este breve recorrido por el arte secuencial latinoamericano, es posible observar cómo lentamente la temática fue cambiando de visiones futuristas, optimistas y hasta ingenuas de la situación urbana, a temas más oscuros y de denuncia al igual que lo hicieran los cómics norteamericanos durante la década de los treinta —época de la Gran Depresión— con personajes como *The Spirit* de Will Eisner, *Superman* de Siegel y Shuster y *Batman* de Kane y Finger, entre otros, donde puede observarse también cómo la ciudad dejó de ser un simple escenario de fondo, para configurar y darle sustancia a las tramas planteadas; es decir, las historias ya no giran en torno a personajes alejados de la condición humana, ahora son un reflejo de las sociedades contemporáneas.

En el caso de la urbe caraqueña los héroes evolucionaron (¿o acaso involucionaron?) desde el *Capitán Guayana* y *El Guardián* de Juan Medina, hasta *El Patriota*, *La Yuleizi* y *El Súper Alzao*. En algunas historias se presentan personajes desconocidos y sin nombre, que de alguna manera permiten al lector identificarse con sus realidades y fantasear con resolver las situaciones como en la ficción.

El arte secuencial producido en Venezuela también ha servido como espacio de denuncia y manifestación de la sensación de miedo e inseguridad que experimenta el ciudadano caraqueño, emociones que se transforman en algunos casos en violencia y, en otros, en el abandono de los espacios públicos para esconderse en sus viviendas y en centros comerciales “más seguros y vigilados”. Como diría Paulo Virilo: “La escena urbana en los cómics no es menos ficticia que nuestra sociedad actual; al contrario, es su transcripción brutal” (Krieger, 2006: 87).

Bibliografía

- De Santis, Pablo, 2004: *La historieta en la edad de razón*, Buenos Aires: Paidós Postales.
- González, David, 2008: “La urbe de los sucesos”, en *Comunicación*, segundo trimestre, núm. 142, Caracas: Estudios Venezolanos de Comunicación.
- Gubern, Roman, 1972: *El lenguaje de los cómics*, Barcelona: Ediciones Península.
- INCOSEC, 2010: *La situación de seguridad en Venezuela. Primer trimestre 2010*, Caracas: INCOSEC.
- Krieger, Peter, 2006, *Paisajes urbanos. Imagen y memoria*, Mexico: Universidad Nacional Autónoma de Mexico.
- Rodríguez, S., 2007: “Reseña bibliográfica de Julio Lopez Hallaco”, en *Venezuela en Cómic*, núm. 2, Caracas: CONAC-Fundación Libros sin Frontera.
- Romero Herrera, Félix Alexander, 2009: “La historieta del cómic venezolano”, http://www.angelfire.com/comics/latinoamerica/personajes_de_la_historieta.html.
- Salazar, Alberto, 2007: “Una aproximación al mundo de la historieta y su innegable trasfondo ideológico”, www.rebellion.org/docs/54535.pdf.
- Sánchez, José Alejandro, 2004: “López, como Hugo Chávez, lanza cómic anticomplot”, en *El Nacional*, Caracas.
- Torrealba, Jesús, 2005: “La Yuleizi”, en *Venezuela en cómics*, núm. 2, Caracas: CONAC-Fundación Libros sin Frontera.